

# <HTML>

## Plaatjes in HTML

### De Code Courant

De (internet)krant voor deelnemers aan CoderDojo Waddinxveen

#### CoderDojo start met HTML

Naast programmeren in Scratch gaat de CoderDojo in Waddinxveen vanaf vandaag ook aan de slag met HTML. De taal die gebruikt wordt voor het maken van webpagina's.

#### Kennismaking met HTML

Een van de deelnemers die graag meer wilde leren over HTML is **Japie Krekel**. Zijn eerste kennismaking met HTML was het maken van deze krant.

Gelukkig had één van de mentoren alvast alle tekst gemaakt. Zo hoefde er niet veel getypt te worden en kon hij gelijk aan de slag met de HTML code.

En het resultaat mag er zijn. Van een onleesbare brij van woorden heeft **Japie Krekel** er een mooie krant van gemaakt. Binnenkort worden er zelfs nog andere HTML tags besproken en gebruikt, zodat dit steeds meer op een echte krant gaat lijken.

#### Eigen webpagina

Het maken van een krant is leuk maar het is natuurlijk de bedoeling om iets veel leukers te gaan maken. Het plan is dan ook om de kinderen bij de CoderDojo uiteindelijk hun eigen webpagina te laten maken. Deze pagina's zullen, als ze af zijn, op de website van CoderDojo Waddinxveen te zien zijn.

Voor meer informatie over de CoderDojo en meer HTML lessen ga je naar de website van CoderDojo Waddinxveen.



### De Code Courant

De (internet)krant voor deelnemers aan CoderDojo Waddinxveen



#### Eigen webpagina

Het maken van een krant is leuk maar het is natuurlijk de bedoeling om iets veel leukers te gaan maken. Het plan is dan ook om de kinderen bij de CoderDojo uiteindelijk hun eigen webpagina te laten maken. Deze pagina's zullen, als ze af zijn, op de website van CoderDojo Waddinxveen te zien zijn.

#### CoderDojo start met HTML

Naast programmeren in Scratch gaat de CoderDojo in Waddinxveen vanaf vandaag ook aan de slag met HTML. De taal die gebruikt wordt voor het maken van webpagina's.

#### Kennismaking met HTML

Een van de deelnemers die graag meer wilde leren over HTML is **Louw Naam**. Zijn/haar eerste kennismaking met

Voor meer informatie over de CoderDojo en meer HTML lessen ga je naar de website van CoderDojo Waddinxveen.

## Project laden:

Om te beginnen hebben we het project CodeCourant 4 op Thimble nodig. De link naar dit project vind je op de website van CoderDojo Waddinxveen: [www.coderdojo-waddinxveen.nl](http://www.coderdojo-waddinxveen.nl). Ga naar de pagina "Leskaarten" en dan naar de pagina "HTML & CSS". Hier vind je een lijst met de HTML en CSS projecten.

Klik op de link "Code Courant 4 (Hoe voegen we plaatjes toe?)".

Deze link stuurt je automatisch naar de projectpagina op Thimble. Klik op de knop "Ombouwen".

Klik rechtsbovenin op de link "Meld u aan". Vul je gebruikersnaam en wachtwoord in (de mentoren hebben een lijst) en klik op Log In. We hebben het project nu in de Editor geladen.

## Instellingen Thimble

Voordat we aan de slag gaan passen we eerst een instelling van Thimble aan. Klik op het tandwielletje (⚙️) en klik in het menu dat tevoorschijn komt op het groene bolletje achter "Labels automatisch sluiten". Dat wordt dan grijs. Is het al grijs? Dan hoef je verder niks aan te passen.

## Wat gaan we leren?

Wat is een krant zonder foto's? Een saaie krant. In deze les leren we hoe we plaatjes toevoegen aan webpagina's.

Hiervoor maken we gebruik van de <img> tag. Dat is een afkorting voor het Engelse woord "Image" dat afbeelding betekent. De "Image" tag is een enkele tag. Dat betekent dat er geen begin en eind tag zijn. De informatie over het plaatje zit dus in de ene tag. Zulke tags noemen we ook wel "zelf sluitende" tags. Deze "zelf sluitende" tags zien er hetzelfde uit als begin tags: <tag>. Het enige verschil is dat er in een "zelf sluitende" tags extra informatie zit. Dit noemen we eigenschappen of attributen.

# <HTML>

## Plaatjes in HTML

### Stappen

1. Om te beginnen veranderen we op regel 23 en 30 de woorden “Jouw Naam” naar jouw eigen naam. En op regel 24 en 27 en halen we bij “Zijn/Haar” en “hij/zij” de term weg die niet bij ons past.
2. We willen een foto van de Waddinxveense CoderDojo boven ons eerste artikel. Dus laten we beginnen met het plaatsen van de “Image” tag: <img> op regel 16.
3. Nu weet de browser dat we hier een plaatje willen laten zien. Hij weet alleen nog niet welk plaatje. Dus onze volgende stap is hem dat te vertellen. Hiervoor maken we gebruik van het “src” attribuut. Dat is een afkorting van het Engelse woord “Source” dat bron betekent. Dit attribuut vertelt de browser waar hij het plaatje kan vinden.
4. Klik op regel 16 in de “Image” tag naast de letters “img”. Type hier: src=”coderdojo.jpg”.

*Thimble helpt ons hier. Zodra we “src=” hebben getypt krijgen we een lijstje met de bestanden in ons project. Klik hier op het eerste bestand in de lijst met de naam “coderdojo.jpg”.*

5. Hiermee zeggen we dat het plaatje met de naam “coderdojo.jpg” te vinden is op dezelfde plek als ons HTML bestand. Klik op de “ververs” knop om ons plaatje boven het artikel te zien.
6. Nu gaan we een plaatje uit een andere bron halen. In de map “plaatjes” in dit project zit een andere foto van de CoderDojo: “waddojo.jpg” (de lijst met bestanden in een project zie je aan de linkerkant van het Thimble scherm). Verander in het “Source” attribuut in de image tag de tekst “coderdojo.jpg” naar “waddojo.jpg”.
7. Als we de pagina verversen zien we het nieuwe plaatje nog niet. Dit komt omdat de browser het nog niet kan vinden. Om de browser te laten weten dat het plaatje in de map “plaatjes” zit, passen we het “Source” attribuut aan.
8. Type voor “waddojo.jpg” de naam van de map gevolgd door een schuine streep “/”. De andere foto staat nu in de krant!
9. Soms kunnen mensen het plaatje niet zien. Bijvoorbeeld door een trage internetverbinding, een foutje van ons in het “Source” attribuut of omdat ze een schermlezer gebruiken (voor blinden). Om te zorgen dat zij ook weten wat we wilden laten zien voegen we nog een attribuut toe: het “alt” attribuut.

*“Alt” is in HTML een afkorting van het Engelse woord “Alternate” dat alternatief betekent. Hiermee maken we een tekst die als het plaatje er niet is, in de plaats van het plaatje komt. Anders gezegd, het is een alternatief voor het plaatje.*

# <HTML>

## *Plaatjes in HTML*

10. Klik in de “Image” tag net voor het laatste haakje > en type hier:  
alt=“een foto van de Waddinxveense CoderDojo”.
11. Goed zo! Nu kan iedereen zien wat we bedoelen. Een plaatje als dat kan, en een tekst als het plaatje niet te zien is.
12. Op naar de volgende les waar leren hoe we links maken.