

Arbeitsblatt Browser/App

Wie arbeitet ein Browser?

Ein Browser/eine App ist ein Programm, das auf einem Monitor /Texte, Bilder, Filme oder andere Dinge in ein Fenster zeichnet. Das macht er so:

Er fordert von einem Computer die Beschreibung an, wie das Fenster aussehen soll.

Die Beschreibung steht in einer Datei mit einer Menge Buchstaben und Zeichen. Die Datei enthält noch keine Fotos oder Filme. Nur Buchstaben und Zeichen!!! Diese Datei ist eine HTML-Datei.

In dieser Datei sind ganz viele Anweisungen, was der Browser/die App machen soll. Einige der Anweisungen sagen dem Browser, wo er sich Bilder, Filme oder Grafiken holen soll. Die werden erst dann von anderen Rechnern geholt, wenn die Textdatei vom Browser/Smartphone/Tablet gelesen wurde.

Beispiel HTML-Datei

Ein solcher Text in dieser Datei sieht so ähnlich aus wie der folgende:

`<h1>` (Bedeutet: Schreibe eine Überschrift)

(hier wird eine Überschrift eingefügt)

`</h2>` (Bedeutet: Hör auf, die Überschrift zu schreiben)

`<p>` (Bedeutet: Schreibe einen Text auf den Bildschirm)

(Hier kommt ein Text hinein)

`</p>` (Bedeutet: Hör auf, einen Text auf den Bildschirm zu schreiben)

`<img height=10cm, width= 5cm>` (Bedeutet: reserviere Platz für ein Bild, 10 cm hoch und 5 cm breit.)

Das Bild soll oben rechts auf dem Monitor erscheinen.

Pass auf Browser: Das Bild ist auf einem anderen Computer

Auf dem Computer mit der Nummer (Hier die Nummer eurer Gruppe einfügen)
findest du das Bild

Das Bild heißt (hier die Bezeichnung des Bildes einfügen)

Hör auf das Bild zu zeichnen

...

...

Aufgaben

Aufgabe 1

Lest alle Teile genau durch, bevor ihr anfangt.

- Entwerft eine Internetseite, die auf einem Monitor/Tablet/Smartphone angezeigt werden soll. Legt Text und Bilder fest. Benutzt dabei ein DIN A4-Blatt und die Bilder aus dem Material. Ihr könnt auch ein eigenes Bild malen.
- Die Bilder aus den Prospekten bekommen eine eigene mehrstellige Nummer, die mit der Nummer eurer Gruppe beginnt.
- Schreibt Anweisungen an den Browser wie in dem Beispiel oben auf einen Zettel.
- Schreibt auf das Blatt mit den Anweisungen an der Stelle, an der ein Bild eingefügt werden soll, die Nummer des Bildes.
- Am Ende fügt ihr noch folgenden Text auf einer Zeile ein: „Unsichtbar“
- Haltet die Bilder bereit.
- Gebt den Zettel mit den Anweisungen an eine andere Gruppe. Behaltet aber eure Bilder.

Aufgabe 2

Gebt den Zettel mit den Anweisungen an eine andere Gruppe weiter.

- Wenn ihr einen Zettel erhalten habt, vollzieht ihr nach, wie ein Browser/ eine App arbeitet.
- Ihr zeichnet auf ein großes Blatt das nach, was in den Anweisungen steht.
- In den Anweisungen stehen die Nummer der Bilder. Holt Euch diese Bilder. Von welcher Gruppe ihr die Bilder holen sollt, erkennt ihr an der ersten Ziffer der Nummer.
- Fügt die Bilder ein. Noch nicht einkleben!
- Vergleicht Eure Arbeit mit den Überlegungen der Gruppe, die die Webseite erstellt hat.
- Gibt es Unterschiede? Warum? Behebt die Unterschiede.
- Stellt eine endgültige Fassung her.
- Holt euch den Zettel „Unsichtbar“ von der Workshopleitung und klebt ihn an das Ende Eures Blattes