

Карамаликов Николай Петрович

учитель

МБОУ «Байдеряковская ООШ»

д. Байдеряково, Чувашская Республика

ЭЛЕМЕНТЫ ЧУВАШСКОЙ НАЦИОНАЛЬНОЙ ОДЕЖДЫ И HTML

Аннотация: в работе представлен опыт создания веб-страницы (сайта) «Элементы чувашской национальной одежды», предназначенной для ознакомления пользователей с элементами чувашского костюма. В работе подробно описаны теги, их атрибуты, форматы координат для типов *circle*, *rect*, *poly*, а также особенности перекрытия областей.

Ключевые слова: чувашская национальная одежда, веб-страница, сайт, карта ссылок изображения.

Введение.

Название работы – «Элементы чувашской национальной одежды». Какое отношение чувашская одежда имеет к секции «Созидательная сила техники»? Дело в том, что я преподавал в одно время предмет КРК (культура родного края) в 5–6 классах, а основная моя специальность физика и информатика. И тогда появилась мысль применить знания информатики для обучения культуры родного края. Поэтому целью работы является создание web-страницы(сайта), для ознакомления пользователей с элементами чувашской национальной одежды. Перед нами стала задача – как (с помощью каких средств) организовать данную идею.

После поиска необходимой информации в Интернете пришли к решению – написать web-страницы на языке программирования HTML и JavaScript.

Содержание работы.

Идея работы заключается в том, чтобы как можно более удобно сделать ознакомление пользователя с элементами чувашского костюма. На странице размещается фотография человека, одетого в национальный костюм. Когда мы подводим к какому-либо элементу костюма указатель мышки, выскакивает название этого элемента. А если мы щелкнем левой клавишей мышки на этом элементе, то

появится дополнительное окно с подробным описанием данного элемента и с его фотографией.

Как мы это организовали? Использовали так называемую карту ссылок изображения. Карта ссылок изображений представляет собой обычное изображение в html (*тег `<img>`*), но с областями-ссылками. Причем таких областей можно создать очень много практически любой формы.

При наведении курсора мышкой на области зеленого прямоугольника видно, что она является ссылкой на *"#green_link"* (метка выбрана для примера, можно сделать ссылку на любую страницу в интернете). У красного квадрата на *"#red_link"*, а у синего круга соответственно на *"#blue_link"*.

Код этого примера:

```

→ <map name="primer1">
→ <area shape="rect" coords="20,20,71,61" title="Зеленый
прямоугольник" href="#green_link">
→ <area shape="rect" coords="100,15,162,77" title="Красный квадрат"
href="#red_link">
→ <area shape="circle" coords="61,111,21" title="Синий круг"
href="#blue_link">
→ </map>
```

Рис. 1

Как видно из примера код не такой и сложный. Посмотрим теги для создания карты ссылок изображения.

Описание примера.

Необходимо создать связку изображения ** и карты *<map>*. В изображении нужно сослаться на карту с помощью атрибута *usemap="#primer1"*. А ниже нужно описать код карты.

При создании карты ссылок атрибут *usemap* является обязательным для тега *img*.

Описание карты *<map>* состоит из обязательного атрибута *name*, с помощью которого будет осуществляться привязка к изображению.

Каждый элемент карты описывается с помощью тега *<area>*, в котором указывается тип объекта с помощью атрибута *shape* (прямоугольник, круг или многоугольник) и его координаты.

Примечание.

Области могут перекрывать друг друга. В этом случае ссылка будет вести на тот объект, что описан последним.

Атрибуты тега <area>

Атрибут *shape*=«тип_объекта» – задает тип объекта. Может принимать следующие значения:

- circle – круг;
- rect – прямоугольник;
- poly – многоугольник;

Атрибут *coords*=«значения_координат» – определяет геометрическое расположение объекта и его размеры.

Точкой отчета изображения является верхний левый угол. Т.е. если вы указали отступ 10 по высоте, то это означает 10 пикселей вниз.

В зависимости от типа объекта нужно задавать значения координат в разных форматах. Все значения указывается в пикселях (пометку px писать не нужно).

Для типа circle: *coords* = (x,y,r), где x,y координаты центра круга, а r – радиус круга.

Для типа rect: *coords* = (x1,y1,x2,y2), где x1,y1 координаты левой верхней точки прямоугольника, x2,y2 – координаты нижней правой точки прямоугольника.

Для типа poly: *coords* = (x1,y1,x2,y2,...,xn,yn), последовательно указываются координаты x,y каждой точки многоугольника.

Атрибут *href*=«адрес_перехода» – задает ссылка для перехода (аналогично тегу *<a>*). Помимо адреса перехода можно использовать функции JavaScript для выполнения какого-то действия.

Атрибут `target=«значение»` – аналогично тегу `<a>` определяет действие перехода по ссылке. Может принимать значения:

`blank` – открывает страницу в новом окне;

`self` – загружает страницу в текущее окно;

`parent` – загружает страницу во фрейм-родитель;

`top` – отменяет все фреймы и загружает страницу в полном окне браузера.

Атрибут `title=«подсказка»` – выводит всплывающую подсказку. Еще можно сделать более красивую всплывающую подсказку: как сделать красивую всплывающую подсказку для ссылки »

Атрибут `nohref` – делает область неактивной. Используется при перекрытии объектов. Используется довольно редко, но иногда это может стать незаменимым решением. Например, можно сделать маленький круг внутри большого круга неактивным.

Обязательно область `nohref` должна идти первой.

Пример кода:

```
<area shape="circle" coords="50,50,20" title="Белый круг" nohref">
<area shape="circle" coords="50,50,50" title="Синий круг" href="#blue_link">
```

Рис. 2

Заключение.

В данной идее использование карты ссылок нам кажется является удачным. Использование карты ссылок на изображении имеет место лишь в узком кругу задач. Например, при создании какой-то схемы или карты проезда. В других случаях применение карты при создании меню и других графических элементов выглядит необоснованной. Таким образом я познакомился с еще новыми для себя методами в web-программировании и применил их на практике.

Что касается данного проекта, то есть идеи по его обновлению и развития. А именно хочется добавить дополнительные страницы для верховых и средненизовых чувашей, а также еще и мужские костюмы.

Список литературы

1. Как сделать карту ссылок изображений // Заработать на сайте. – URL: <https://zarabotat-na-sajte.ru/uroki-html/kak-sdelat-kartu-izobrazeniy.html> (дата обращения: 12.10.2026). – Текст : электронный.

2. Чувашский национальный костюм // Википедия. – URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A7%D1%83%D0%B2%D0%B0%D1%88%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F_%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%B6%D0%B4%D0%B0 (дата обращения: 12.10.2026). – Текст : электронный.