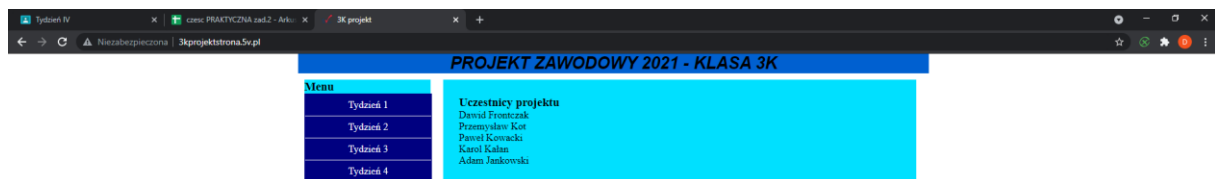


```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="pl">
3 <head>
4 <title>3K projekt</title>
5 <meta charset="UTF-8">
6 <meta name="generator" content="JHTHTML 8.0">
7 <meta name="viewport" content="width=device-width,initial-scale=1.0">
8 <link rel="stylesheet" href="style.css" type="text/css">
9 <meta name="robots" content="index">
10 </head>
11 <body>
12 <div id="ramka">
13 <header id="mainheader">
14 PROJEKT ZAWODOWY 2021 - KLASA 3K
15 </header>
16
17 <aside class="kolumny" id="kol1">
18 <h3>Menu</h3>
19
20 <ul>
21 <li><a href="tydzien1.html">Tydzień 1</a></li>
22 <li><a href="tydzien2.html">Tydzień 2</a></li>
23 <li><a href="tydzien3.html">Tydzień 3</a></li>
24 <li><a href="tydzien4.html">Tydzień 4</a></li>
25 </ul>
26 </aside>
27
28 <section class="kolumny" id="kol2">
29 <h3>Uczestnicy projektu</h3>
30 Dawid Frontczak<br>
31 Przemysław Kot<br>
32 Paweł Kowacki<br>
33 Karol Kalan<br>
34 Adam Jankowski
35 </section>
36 </div>
37 </body>
38 </html>
39
```

Tak wygląda nasza strona napisana w programie JHTHTML.

Powstała ona na podstawie szablonu z zadań związanych z tworzeniem stron internetowych.



Została ona umieszczona na hostingu 5v.pl, pod adresem www.3kprojektstrona.5v.pl

Do umieszczenia plików strony użyliśmy programu o nazwie FileZilla, dzięki któremu możemy nawiązywać połączenie FTP z serwerem.

Kod strony głównej:

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="pl">
  <head>
    <title>3K projekt</title>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="Generator" content="JHTML 8.6">
    <meta name="viewport" content="width=device-width,initial-scale=1.0">
    <link rel="stylesheet" href="style.css" type="text/css">
    <meta name="Robots" content="index">
  </head>
  <body>
    <div id="ramka">
      <header id="naglowek">
        PROJEKT ZAWODOWY 2021 - KLASA 3K
      </header>
```

```
    <aside class="kolumny" id="kol1">
      <h3>Menu</h3>
      <nav>
        <ul>
          <li><a href="tydzien1.html">Tydzień 1</a></li>
          <li><a href="tydzien2.html">Tydzień 2</a></li>
          <li><a href="tydzien3.html">Tydzień 3</a></li>
          <li><a href="tydzien4.html">Tydzień 4</a></li>
        </ul>
      </nav>
```

```
</aside>
    <section class="kolumny" id="kol2">
      <h3>Uczestnicy projektu</h3>
      Dawid Frontczak<br>
      Przemysław Kot<br>
```

Paweł Kowacki

Karol Kafan

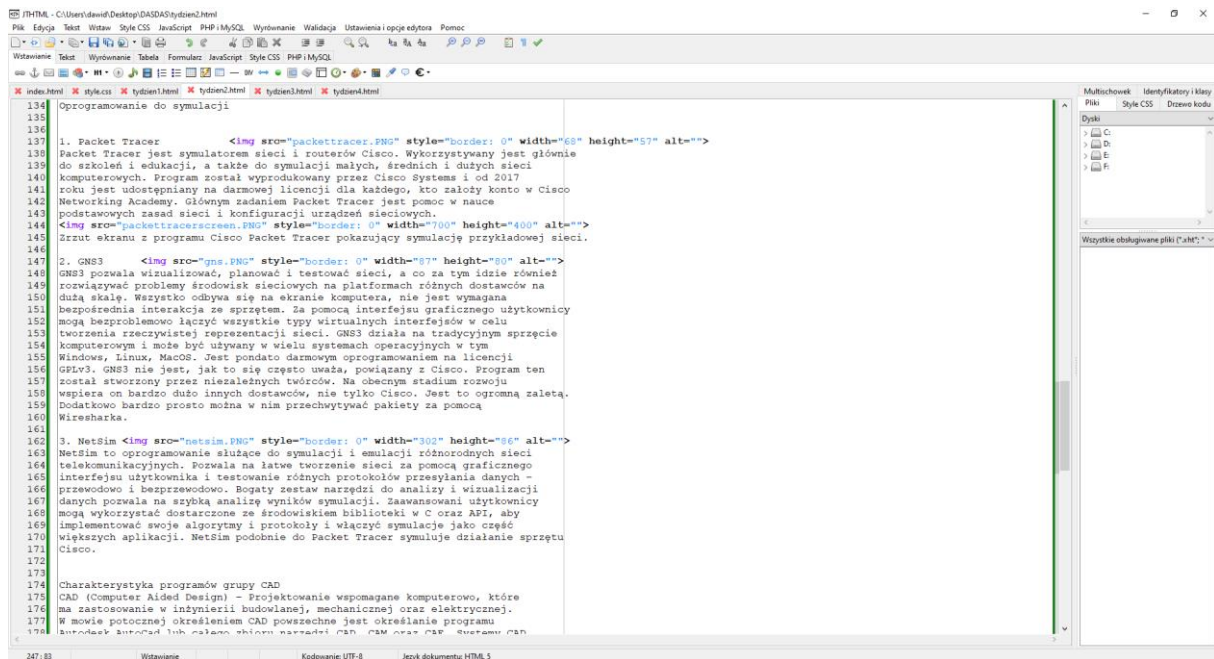
Adam Jankowski

</section>

</div>

</body>

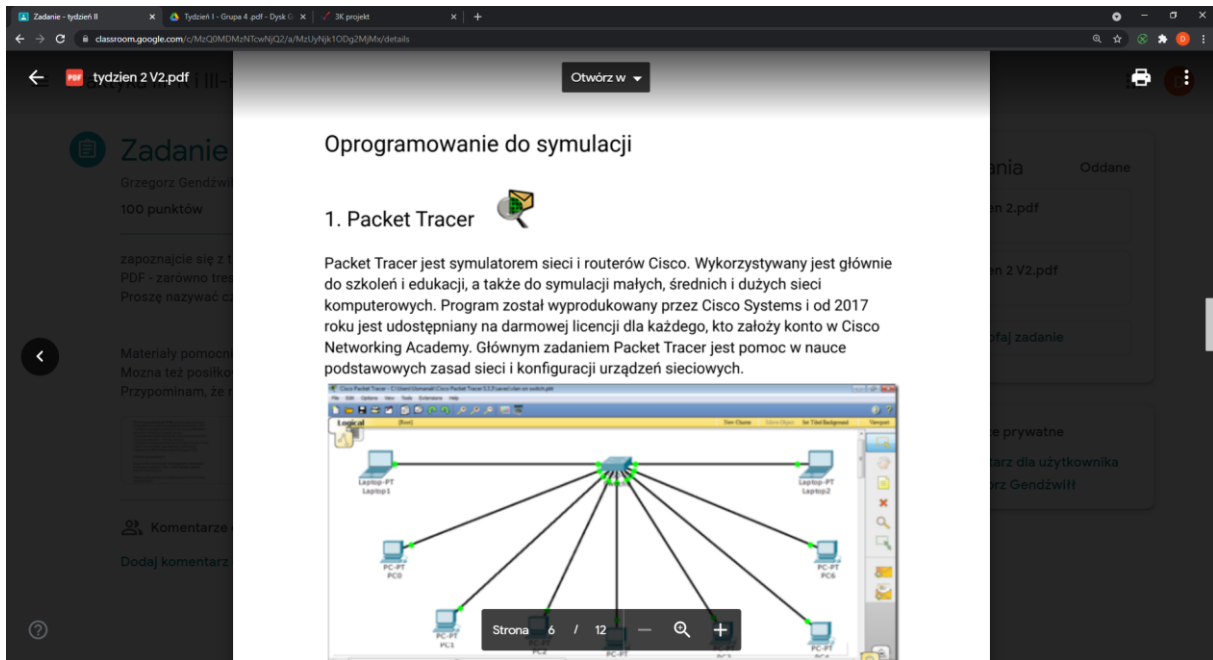
</html>



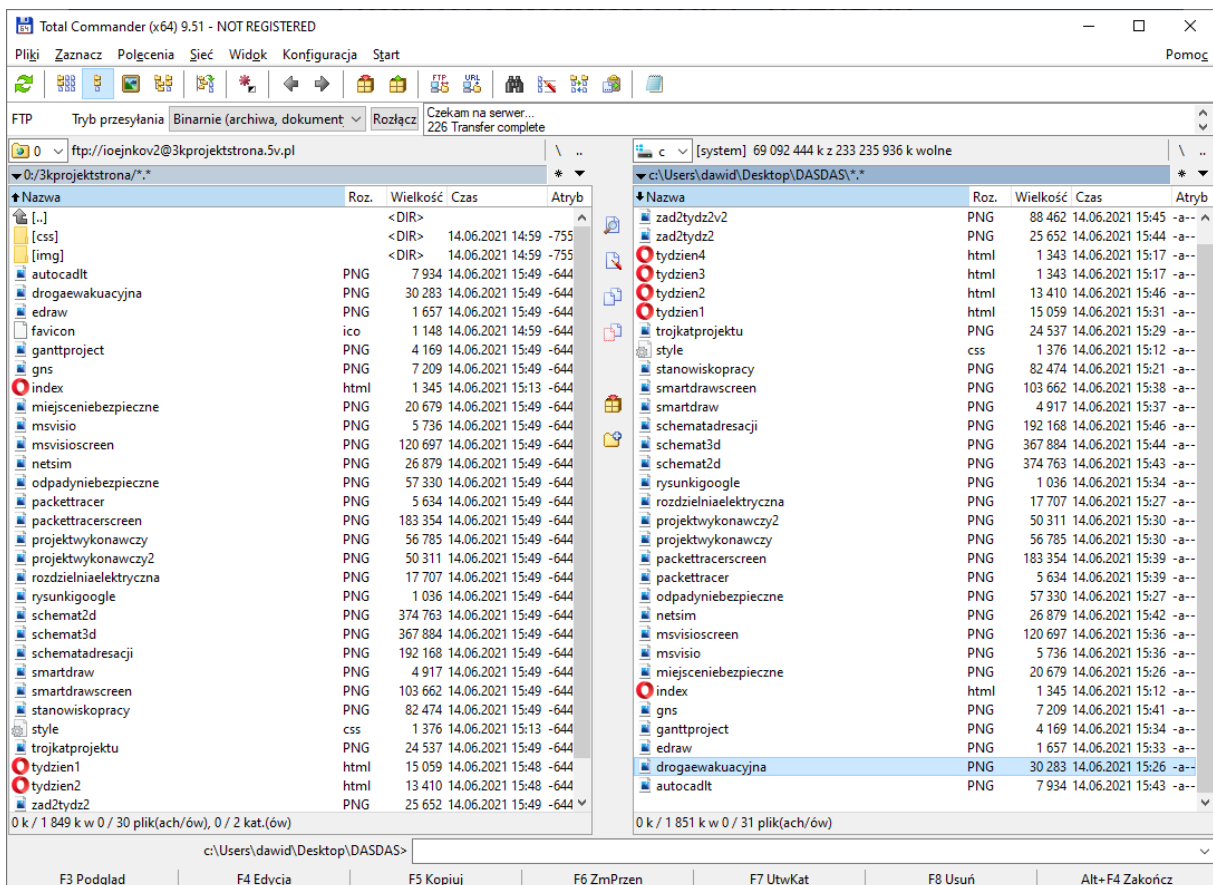
The screenshot shows a web browser window displaying an HTML document. The document contains three main sections, each with an image placeholder and descriptive text:

- Section 1: Packet Tracer**
The image placeholder is: ``
Text: "Packet Tracer jest symulatorem sieci i routerów Cisco. Wykorzystywany jest głównie do szkoleń i edukacji, a także do symulacji małych, średnich i dużych sieci komputerowych. Program został wyprodukowany przez Cisco Systems i od 2017 roku jest udostępniany na darmowej licencji dla każdego, kto złoży konto w Cisco Networking Academy. Głównym zadaniem Packet Tracer jest pomoc w nauce podstawowych zasad sieci i konfiguracji urządzeń sieciowych."
- Section 2: GNS3**
The image placeholder is: ``
Text: "GNS3 pozwala wizualizować, planować i testować sieci, a co za tym idzie również rozwiązywać problemy środowisk sieciowych na platformach różnych dostawców na dużą skalę. Wszystko odbywa się na ekranie komputera, nie jest wymagana bezpośrednia interakcja ze sprzętem. Za pomocą interfejsu graficznego użytkownicy mogą bezproblemowo łączyć wszystkie typy wirtualnych interfejsów w celu tworzenia rzeczywistej reprezentacji sieci. GNS3 działa na tradycyjnym sprzęcie komputerowym i może być używany w wielu systemach operacyjnych w tym Windows, Linux, MacOS. Jest ponadto darmowym oprogramowaniem na licencji GPLv3. GNS3 nie jest, jak to się często uważa, powiązany z Cisco. Program ten został stworzony przez niezależnych twórców, na obecnym stadium rozwoju wspiera on bardzo dużo innych dostawców, nie tylko Cisco. Jest to ogromna zaleta. Dodatkowo bardzo prosto można w nim przechwytywać pakiety za pomocą Wiresharka."
- Section 3: NetSim**
The image placeholder is: ``
Text: "NetSim to oprogramowanie służące do symulacji i emulacji różnorodnych sieci telekomunikacyjnych. Pozwala na łatwe tworzenie sieci za pomocą graficznego interfejsu użytkownika i testowanie różnych protokołów przesyłania danych - przewodowo i bezprzewodowo. Bogaty zestaw narzędzi do analizy i wizualizacji danych pozwala na szybką analizę wyników symulacji. Zaawansowani użytkownicy mogą wykorzystać dostarczone ze środowiskiem biblioteki w C oraz API, aby implementować swoje algorytmy i protokoły i włączyć symulacje jako część większych aplikacji. NetSim podobnie do Packet Tracer symuluje działanie sprzętu Cisco."

The browser interface includes a menu bar, a toolbar, and a sidebar on the right with tabs for "Multiscreen", "Identyfikatory i klasy", "Dyski", "Style CSS", and "Drewno kodu". The status bar at the bottom shows "247.83 Wstawianie Kodowanie UTF-8 Język dokumentu HTML 5".



Tak wyglądał proces umieszczania poszczególnych treści na stronie.



Przesyłanie plików strony.

PROJEKT ZAWODOWY 2021 - KLASA 3K

Menu

- Tydzień 1
- Tydzień 2
- Tydzień 3
- Tydzień 4

Tydzień 1

1. Zasady BHP podczas pracy z urządzeniami i narzędziami do tworzenia dokumentacji projektowej i wykonania lokalnej sieci komputerowej

Ergonomia stanowiska działu projektowego

A. Biurko powinno spełniać następujące kryteria

- wymiary blatu co najmniej 100 x 80 cm,
- regulacja wysokości umożliwiająca wykonywanie pracy zarówno w pozycji siedzącej jak i stojącej (w zakresie około od 35 do 120cm),
- jamej kółka,
- zaokrąglone boki.

B. Krzesło biurowe powinno być wyposażone w:

- regulację wysokości siedziska (zrywkę w zakresie od 40 do 50 cm),
- wyprofilowane oparcie odpowiednio do lordozy lędźwiowej,
- regulację wysokości oparcia (o co najmniej 5-7 cm) i kąta pochylenia oparcia (zrywkę w zakresie od 90 do 110 stopni od płaty siedziska),
- podłokietniki umożliwiające przysunięcie się do biurka, sięgające mniej więcej od oparcia do połowy siedziska (niezbyt długie),
- regulację wysokości podłokietników i odległości między nimi.

Do pracy wykonywanej przez dłuższy czas warto wybrać krzesło, które spełnia bardziej szczegółowe wymagania zawarte w normie PN-EN 1335-1:2004

C. Podnóżek

- powinien mieć powierzchnię oparcia o wymiarach co najmniej 45 x 35 cm oraz kąt regulacji w zakresie 5-15°. Należy z nich korzystać w przypadku, gdy wysokości powierzchni roboczej (biurka) nie da się regulować lub zakres regulacji jest niewystarczający. Szczególnie przydatne są dla osób niższych.

D. Monitor

- Z punktu widzenia obciążenia narządu wzroku ważny jest monitor, zarówno jego ustawienie jak i parametry obrazu. Rozdzielczość ekranu monitora powinna być taka, by zapewnić ostry obraz. Waga wysokiej rozdzielczości jest to, że gdy rozmiar ekranu jest niezmierny, wyświetlane obrazy są mniejsze. Najważniejsze cechy monitora to: kontrast powyżej 1000:1, jasność min. 250 cd/m² (w przypadku jasno oświetlonych pomieszczeń ta wartość powinna być większa), najlepiej jasna, nie odbijająca światła obudowa oraz zużycie energii poniżej 25 W. Na monitor należy patrzeć z odległości około 60 – 70 cm. Optymalna odległość oczu od monitora może być określana dwójką

- w oparciu o wielkość znaków na ekranie – powinna być od nich ok. 150 razy większa (jeśli np. znak ma 4 mm, odległość od ekranu powinna wynosić 60 cm),
- w oparciu o wielkość monitora – powinna wynosić co najmniej 1,5 długości przekątnej monitora.

E. Myślawka

- powinna być dobrana dla konkretnego użytkownika z uwzględnieniem wielkości ręki. Podczas pracy z myślawką nie należy przyjmować statycznej, nienaturalnej pozycji, np. wyciągać lub skręcać nadgarstka czy przedramienia.

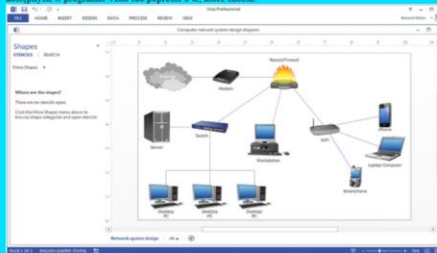
F. Klawiatura

Oprogramowanie do rysowania planów



1. Ms Visio

Program Visio to narzędzie do tworzenia diagramów, które ułatwia i intuicyjnie tworzenia schematów blokowych, diagramów, schematów organizacyjnych, planów kondygnacji, projektów inżynierskich i nie tylko, przy użyciu nowoczesnych szablonów ze znajomym interfejsem pakietu Office. Na tej stronie można uzyskać dostęp do niektórych nagroczonych szablonów i przykładowych diagramów dostępnych w programie Visio lub poprosić o te, które chcesz.



Zrzut ekranu z programu MS Visio pokazujący przykładowy schemat sieciowy.



2. SmartDraw

SmartDraw to rozbudowane narzędzie służące do tworzenia grafik przeznaczonych do prezentacji. Dzięki tej aplikacji możemy m. in. projektować rozbudowane wykresy, różnego rodzaju diagramy, kalendarze, formularze i rysować plany. SmartDraw pozwala wybrać szablon dokładnie odpowiadający potrzebom z ponad 100 różnych typów. Program z powodzeniem konkuruje z takimi produktami, jak znane komercyjne oprogramowanie Microsoft Visio. Użytkownicy posiadający program do tworzenia efektywnych grafik przydatnych podczas prezentacji multimedialnych, oraz elastyczność i szerokość doboru możliwości, aplikacja SmartDraw. Wersja online