

SHIFT

 FIAP



FRONT-END JOURNEY

DESENVOLVIMENTO WEB COM ANGULAR & REACT

FRONT: **PROGRAMAÇÃO**

HTML - CSS - BOOTSTRAP - SASS



ISRAEL MARQUES JÚNIOR

PROFESSOR

- Israel é pós-graduado em Engenharia Web e trabalha com educação há 27 anos. Trabalhou no desenvolvimento de sistemas para desktop e, em seguida, migrou para a criação de aplicações para a Internet.
- Na FIAP, é professor nos cursos de: Sistemas de Informação, Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Sistemas para Internet e Jogos Digitais para as disciplinas focadas em front end.

✉ profisrael.copi@fiap.com.br

AGENDA

1

AULA 1

CONTEÚDO – Baixando o Editor + Introdução HTML + CSS

2

AULA 2

CONTEÚDO – Listas + Links + Imagens + Divs + Posicionamento

3

AULA 3

CONTEÚDO – Semântica – Background – Flexbox

4

AULA 4

CONTEÚDO – Tabelas – Formulários

5

AULA 5

CONTEÚDO – Design Responsivo + Media Queries + Mobile First

AGENDA

6

AULA 6

CONTEÚDO – BootStrap: Introdução + Containers + Utilitários

7

AULA 7

CONTEÚDO – BootStrap: Grid + NavBar + Cards + Carousel

8

AULA 8

CONTEÚDO – BootStrap: Accordion + Modal + Formulários

9

AULA 9

CONTEÚDO – Sass: Introdução + Instalação + Conceitos Iniciais

10

AULA 10

CONTEÚDO – Sass: Estilização + Variáveis + Funcionalidades

AULA 6

BOOTSTRAP - INÍCIO

INTRODUÇÃO

O Bootstrap é um framework front-end responsivo, de fácil aprendizado e que permite uma maior agilidade no desenvolvimento de páginas ou qualquer tipo de aplicações para a Internet. Criado pelo Twitter, foi disponibilizado para a comunidade de desenvolvedores com o código aberto. Sendo assim, qualquer pessoa pode utilizar esse framework sem nenhum custo.

INTRODUÇÃO

Um framework pode ser definido como um conjunto de classes e funcionalidades prontas para serem utilizadas. No caso do Bootstrap, ele possui uma série de classes CSS prontas que podem ser inseridas no documento HTML.

Caso seja necessário alterar alguma formatação padrão, poderá editar a classe inserida ou, até mesmo, criar as suas próprias classes CSS. Ele também usa o JavaScript em alguns elementos, permitindo assim uma melhor experiência ao usuário.

INTRODUÇÃO

Repleto de recursos e funcionalidades, o Bootstrap possui uma biblioteca bem vasta de componentes, permite a reutilização de código, contém uma documentação bem ampla e muito bem exemplificada, além de auxiliar na criação de sites responsivos de uma forma fácil e rápida.

A ideia é que você utilize os recursos existentes em conjunto com suas folhas de estilo, ou seja, você tem total controle da formatação em suas aplicações.

INSTALAÇÃO

Para usar o Bootstrap em suas aplicações web, você pode baixar o framework pelo endereço: <https://getbootstrap.com/docs/5.1/getting-started/download/>. Você receberá um arquivo compactado contendo todo o conteúdo do framework.

Basta descompactar esse arquivo e colocar no seu projeto as duas pastas extraídas. Uma pasta contém todos os arquivos JavaScript necessários e a outra, os arquivos CSS.

INSTALAÇÃO



bootstrap-5.1.2-d
ist.zip



Arquivo
baixado



bootstrap-5.1.2-d
ist



Pasta
descompactada



css



js



Pastas a serem
inseridas no projeto

UTILIZANDO CDN

Outra forma, e com certeza a mais comum, de usar o BootStrap em sua aplicação web é por meio de um servidor CDN - Content Delivery Network (Rede de Distribuição de Conteúdo). Para utilizar esse recurso, basta linkar o arquivo **CSS**, contendo a CDN do BootStrap, na seção <head> da página e os arquivos **JavaScript** no fim da seção <body>.

Acesse: <https://getbootstrap.com/docs/5.1/getting-started/introduction/>

TEMPLATE **INICIAL**

TEMPLATE INICIAL

Dentro da página oficial do Bootstrap, é disponibilizada a versão de um template inicial para utilização do framework. Trata-se de uma estrutura básica HTML que possui os links necessários para utilização dos recursos disponibilizados pelo framework, tanto CSS quanto JavaScript.

Acesse: <https://getbootstrap.com/docs/5.1/getting-started/introduction/#starter-template>

UTILITÁRIOS

CLASSES DE CONTAINER

O Bootstrap possui duas classes que permitem a criação de containers:

Classe container: define que o container terá largura máxima de 1320px, ela deixará o container centralizado.

Classe container-fluid: define que o container sempre ocupará 100% da largura da tela do usuário, aplicando um pequeno padding.

TÍTULOS DE CABEÇALHO

Podemos configurar os títulos com a classe **display-numero**. Ela deixará o conteúdo com uma fonte maior e mais destacada.

```
<h1 class="display-1">Display 1</h1>
```

```
<h1 class="display-2">Display 2</h1>
```

```
<h1 class="display-3">Display 3</h1>
```

```
<h1 class="display-4">Display 4</h1>
```

```
<h1 class="display-5">Display 5</h1>
```

```
<h1 class="display-6">Display 6</h1>
```

PARÁGRAFOS

Parágrafos podem ser igualmente formatados com o uso da classe **lead**.

```
<p class="lead">
```

Esse é um parágrafo com a classe
lead.

```
</p>
```

MARGIN + PADDING

O Bootstrap possui valores de margin e padding pré-definidos, para isso ele utiliza as classes **m** para margin e **p** para padding. Quando usamos essas classes, a margem ou o padding serão aplicados aos quatro lados: top, right, bottom e left.

Existem classes mais específicas para definir margin e padding, conforme o padrão estabelecido nas regras CSS.

MARGIN + PADDING

mt - pt: margin e padding top.

mb - pb: margin e padding bottom.

me - pe: margin e padding right.

ms - ps: margin e padding left.

my - py: margin e padding top e bottom.

mx - px: margin e padding left e right.

MARGIN + PADDING

Junto a essas classes, você pode referenciar o valor que deve ser utilizado pelo elemento. Para isso, o Bootstrap define os valores padrões entre 0 e 5:

- 0**: remove margin e padding.
- 1**: margin e padding em 0.25rem.
- 2**: margin e padding em 0.5rem.
- 3**: margin e padding em 1rem.
- 4**: margin e padding em 1.5rem.
- 5**: margin e padding em 3rem.

PADRÃO DE CORES

O Bootstrap possui um padrão de cores que pode ser utilizado como backgrounds para os elementos HTML. Esse padrão de cores também é utilizado para textos, links e botões.

Primary

Secondary

Success

Danger

Warning

Info

Light

Dark

CORES DE FUNDO

Basta utilizar o prefixo **bg**, seguido do nome da cor existente no esquema de cores definido pelo framework.

```
<div class="bg-primary"></div>
```

```
<div class="bg-secondary"></div>
```

```
<div class="bg-success"></div>
```

```
<div class="bg-danger"></div>
```

```
<div class="bg-warning"></div>
```

```
<div class="bg-info"></div>
```

```
<div class="bg-light"></div>
```

```
<div class="bg-dark"></div>
```

```
<div class="bg-white"></div>
```

```
<div class="bg-transparent"></div>
```

CORES DE TEXTO

Basta utilizar o prefixo **text**, seguido do nome da cor existente no esquema de cores definido pelo framework.

```
<div class="text-primary"></div>
```

```
<div class="text-secondary"></div>
```

```
<div class="text-success"></div>
```

```
<div class="text-danger"></div>
```

```
<div class="text-warning"></div>
```

```
<div class="text-info"></div>
```

```
<div class="text-light"></div>
```

```
<div class="text-dark"></div>
```

CORES DE LINK

Basta utilizar o prefixo **link**, seguido do nome da cor existente no esquema de cores definido pelo framework.

```
<div class="link-primary"></div>
```

```
<div class="link-secondary"></div>
```

```
<div class="link-success"></div>
```

```
<div class="link-danger"></div>
```

```
<div class="link-warning"></div>
```

```
<div class="link-info"></div>
```

```
<div class="link-light"></div>
```

```
<div class="link-dark"></div>
```

BOTÃO - CORES

Basta utilizar o prefixo **btn**, seguido do nome da cor existente no esquema de cores definido pelo framework.

```
<div class="btn btn-primary"></div>
```

```
<div class="btn btn-  
secondary"></div>
```

```
<div class="btn btn-success"></div>
```

```
<div class="btn btn-danger"></div>
```

```
<div class="btn btn-warning"></div>
```

```
<div class="btn btn-info"></div>
```

```
<div class="btn btn-light"></div>
```

```
<div class="btn btn-dark"></div>
```

BOTÃO - TAMANHOS

Os botões podem sofrer alteração em seus tamanhos. Para isso, são disponibilizadas três classes:

Classe **btn-lg**: aumentará a largura do botão.

Classe **btn.sm**: diminuirá a largura do botão.

Classe **btn-block**: a largura do botão terá a mesma largura do container onde está inserido.

BOTÃO DROPDOWN

Com o Bootstrap, podemos inserir botões de dropdown, aqueles que quando clicados abrem opções existentes em um menu.

Devemos inserir um elemento de container que receberá a classe `.dropdown`. Em seu interior, o elemento `button` é inserido, ele deverá possuir a classe `dropdown-toggle`.

As opções devem ficar dentro de outro container com a classe `dropdown-menu`, e as opções receberão a classe `dropdown-item`.

IMAGENS

O Bootstrap possui classes que controlam o posicionamento e o tamanho das imagens deixando-as responsivas.

Classe `img-fluid`: deixará a imagem responsiva fazendo com que ela ocupe 100% do container onde está inserida.

Classe `img-thumbnail`: a imagem também ficará responsiva e receberá uma borda em seu contorno.

Classe `float-start`: deixará a imagem posicionada à esquerda do container onde está inserida.

Classe `float-end`: deixará a imagem posicionada à direita do container onde está inserida.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- **DUCKETT**, Jon. HTML&CSS projete e construa websites. 2014.
- **SILVA**, Maurício Samy. HTML5 A linguagem de marcação que revolucionou a Web. 2011.
- **SILVA**, Maurício Samy. CSS3: Desenvolva aplicações web profissionais com uso dos poderosos recursos de estilização das CSS3. 2012.
- **TERUEL**, Evandro Carlos. HTML5 guia prático. 2011.
- **SANDERS**, Bill. Smashing Html5. 2012.
- **CASTRO**, Elizabeth; **HYSLOP**, Bruce. HTML5 e CSS3: Guia Prático e Visual. 2013.

OBRIGADO



FIAP

Copyright © 2021 | Professor Israel Marques Cajai Júnior

Todos os direitos reservados. Reprodução ou divulgação total ou parcial deste documento, é expressamente proibido sem consentimento formal, por escrito, do professor/autor.



SHIFT

 FIAP



0000