CSS e HTML

Repositórios públicos github.com/gustavoguanabara e gustavoguanabara.github.io

Referências on-line (QR Codes disponíveis no momento 8:48).

Mozilla Developer Network, é mais no formato de manual. (tem em pt-br)

W3C standarts, referência oficial.

WHATWG Living standarts, é um grupo de estudos/trabalho para a evolução da linguagem HTML

W3Schools, referências não só de HTML, mas de outras linguagens.

O VS code foi criado pela Microsoft

Habilitar o salvamento automático: Arquivo > Salvar automaticamente

A TLD usada para indicar procura de emoji é a .org

*HISTÓRIA DA INTERNET*:

Surgiu em 1969 com o nome de ‘’Arpanet’’ e foi criada com o intuito de guardar informações militares. A primeira mensagem enviada de um computador á outro foi “LOGIN”, no mesmo ano do surgimento da Arpanet.

TCP/IP: Criada em 1972 para substituir o protocolo NCP (protocolo que exigia parar a transmissão geral para uma transmissão entre dois computadores), é usado até hoje, claro com melhorias. No dia 1º de Janeiro de 83, ocorreu o denominado “Flag Day”, onde o protocolo NCP foi substituído pelo protocolo TCP/IP. Foi criado por um funcionário da DARPA e ARPANET.

Tim Berners-Lee: Criou o protocolo HTTP, WWW e a linguagem HTML.

O 1º Backbone brasileiro foi inaugurado em 1991, e foi aberto á instituições comerciais em 95.

A maioria dos cabos de internet passam por debaixo d’água.

[www.submarinecablemap.com](http://www.submarinecablemap.com) link para ver os cabos de internet que passam por debaixo da água.

O cliente é quem vai solicitar o serviço, já o servidor, é quem irá prove-lo.

O modelo IPv4, tem ao todo 64 bits, diferentemente do IPv6, com seus 128 bits.

DNS = Domain Name System, serve criando uma ligação entre o nome do site, e o respectivo IP.

WWW ( World Wide Web ) é a parte da internet que é especializada em http

BIT Binary Digit, BIT= 0 e 1, 8 bits= byte, byte é a porção mínima para representar uma informação

Letra A segundo código multibyte UTF-8= 01000001 Código multibyte usa de 1 a 4 letras para representar algo

MB=Megabyte armazenamento Mb=Megabit transmissão

Modem tem a função de traduzir as ondas ‘’quadradas’’ do computador em ondas ‘’senoidais’’ para serem enviadas à internet, e vice-versa

Para entrar em um site, a sua pesquisa vai para o DNS, este por sua vez, localiza o IP atual da procura, e envia de volta ao modem, permitindo o acesso do cliente ao produto.

DOMÍNIO: É o nome que identifica o site. (nome único). Pago para uso no período de 1 ano.

HOSPEDAGEM: Espaço para armazenar arquivos, como se fosse um ‘’pen drive’’ online. Valor mensal para uso.

SEO: Searching Engine Optimization

TLDs:

GTLD = São TLDs genéricos sem indicações de país: Alguns dos domínios genéricos são .com, .net, etc...

ccTLD = Tem uma designação por país, country code, como .com.br .edu,us

URL (localizador de recurso único): Serve para apontar para somente um único endereço.

‘’www.github.com/gustavoguanabara’’

github.com= Domínio ‘’.com’’=TLD www= Sub-domínio /gustavoguanabara= Caminho

Sempre estará na ordem subdomínio, domínio, TLD e caminho.

HTML e CSS não são linguagens de programação pois não tem variáveis, condições, repetições vetores, objetos e acesso ao banco de dados.

HTML= HyperText markup Language CSS= Cascading Style Sheets

HTML= É focada no conteúdo, textos, imagens, vídeos e tabelas.

CSS= Design, cores, sombras, tamanhos e posicionamento.

JS= Interações, menus, animações, popups e validações.

Minuto 10:00 + ou – é mostrado uma extensão do chrome que é possível desabilitar o JS e o CSS

Conteúdo em HTML

‘’<h1>’’ abertura de tag Exemplo de título – conteúdo ‘’</h1>’’ fechamento de tag

‘’<p1>’’ abertura de tag Exemplo de parágrafo – conteúdo ‘’</p1>’’ fechamento de tag

Tags no HTML são coisas colocadas entre ‘’<’’ e ‘’>’’

TAG PARA FOTO: <img.scr=’’foto.png’’ alt=’’Exemplo de foto’’>

‘’scr’’ e ‘’alt’’= parâmetro, o que vai ser configurado ‘’foto png’’ e ‘’Exemplo de foto’’= valor

Algumas tags não tem fechamento

Estilo em CSS

h1{

font-family: Arial;

font-size: 20pt;

color: blue;

}

‘’h1’’= seletor, indica o que será estilizado

‘’ font-family: Arial; font-size: 20pt; color: blue; ‘’= declaração, estilização

‘’color:’’=propriedade, indica qual será o estilo

‘’blue;’’=valor, indica qual é o estilo

Estrutura básica de documento no HTML

<! D0CTYPE html> (indica p/ seu navegador que você está querendo desenvolver um site com HTML5)

<html lang= ‘’pt-br’’>

<head>

<meta charset= ‘’UTF=-8’’

<meta name= ‘’viewport’’ content ‘’width=device -width , initial-scale=1.0’’>

<title> Document </title>

</head>

<body>

<h1>Olá, mundo! </h1>

</body>

</html>

Head= É a área de configurações do site.

Body= Conteúdo do site.

Viewport= Indica que o seu site irá ocupar toda a tela.

Como funcionam a HTML e as CSS

Você traz uma cópia do HTML5 e CSS3 da internet para sua máquina e estes serão disponibilizados ao seu navegador, a função do navegador é analisar linha por linha dos códigos e gerar um resultado visual, o navegador envia análise visual para o seu computador.

Sempre que você quiser saber quais tags estão obsoletas pelo W3C, basta consultar a referência oficial da linguagem, disponível no site abaixo e acessar o item 15: Obsolete Features.

HTML Standard: <https://hmtl.spec.whatwg.org/multipage/>

Site estático é o mesmo site entregue para todos os clientes.

Client-side é tudo que é operado na máquina do usuário, client-side é chamado de front-end.

Client-side = HTML, CSS e JS.

Designer é aquele que vai imaginar como vai ficar disposto os itens, quais cores usar, estilo das letras, etc.

Front-end é aquele que vai adaptar o conteúdo que o designer fez e gerar um resultado através do HTML, CSS e JS.

Server-side= back-end.

Back-end é o responsável pela interação do código com o servidor.

Back-end = PHP, JS, C#, PYTHON, RUBY e JAVA.

Full-stack = É o nome dado ao desenvolvedor que é especializado tanto em front-end quanto em back-end.

Para colocarmos um emoji, devemos ir na emojipedia, copiar o código do emoji, e colar ele precedido de ‘’&#x’’.

*Direitos autorais de imagem*: Para encontrar uma imagem sem direito autoral, basta ir na opção ferramentas do google, e ir na opção ‘’Direitos de Imagem’’. Imagens dos sites Unsplash e Pexels não tem direitos autorais e a busca deve ser feita em inglês.

*Direitos autorais de áudio*: Para encontrar áudios de domínio público, deve ir ao Youtube, no seu painel de controle, no seu Youtube studio, biblioteca de áudio, e clicar em ‘’atribuiçao não necessária’’

***Gimp:***

Imagens na internet são na maioria das vezes JPEG e PNG, algumas poucas vezes são usados GIF.

Uma imagem é um conjunto de pontos.

O formato JPEG foi criado em 1983, e ele consegue compactar uma imagem, ou seja, é usado para gerar imagens fotográficas com um tamanho extremamente reduzidas. O JPEG salva os pontos relativos aos outros.

O formato PNG foi criado em 1996, com o objetivo de substituir o formato GIF, (GIF é um formato com imagem ruim, mas que permite animação e transparência) o PNG não permite animação, mas permite transparência, o PNG também permite compactação, porém não como o JPEG.

A largura máxima recomendada para se ter em um site é de 1.500.

Ao clicar em opções avançadas, na próxima vez que clicar em nova, irá se estabelecer as configurações da última imagem feita.

Para aumentar o tamanho de uma imagem deve clicar no botão direito na imagem que aparece no canto inferior direito

FAVICON: O favicon de um site é o ícone que aparece na aba do navegador.

Site para ter acesso á ícones gratuitos: Icon Archieve, a imagem deve ser baixada como ICO.

É possível também criar seu favicon no site ‘’favicon.cc’’

Para transformar um texto, uma imagem, ou um emoji, use o site favicon.io, irá também funcionar com imagens em png.

Ao extrair uma imagem, você separa os elementos dela.

Para colocar o ícone basta ir na área head, em cima do título, digitarmos ‘’link: favicon’’ , apagar a parte favicon.io, e substitui-la pelo nome do arquivo transformando em ícone

Os formatos ICO, PNG e SVG ( O fromato SVG não é recomendado pois nem todos os navegadores suportam ele ), são usados para fazer um favicon.

Hierarquia de títulos

<h1> = Título principal, primeiro nível de título.

<h2> = Subtítulo, segundo nível de título.

<h3> = Subtítulo do subtítulo, terceiro nível de título.

Segue se essa lógica até o sexto nível de texto, pois não há subtítulo além do h6.

TAGS OBSOLETAS DO HTML

center = centralizava o título bgcolor = mudava a cor do fundo do site

font = mudava a fone das letras u = sublinhar

marquee = fazia uma animação com as palavras b = colocava as letras em negrito

blink = fazia o texto piscar

Essas tags podem funcionar, mas não por muito tempo

Essas tags se tornaram obsoletas pois o HTML é focado na semântica ( significado ) e não na forma

HYPERLINKS:

Eles permitem que você ligue um ponto á outro na WWW, toda vez que você está acessando um site e clica em um local para ir para outra página, outro site, ou até mesmo baixando um arquivo, está interagindo com um hyperlink.

Até os mecanismos de busca usam hyperlinks, os do google por exemplo, para achar um determinado site, fica vasculhando constantemente todos os outros sites da internet procurando por links para descobrir novos conteúdos. Por isso é tão importante conseguir links válidos para usarmos em nosso site.

É bom se tiver um site ter um canal no youtube.

SEO: Optimização para Mecanismo de Busca, é a maneira que o google encontra seu site, através de links, o algoritmo do google é baseado em links

Link externo: link para outro site

Lin interno: é feito na mesma pasta do index, com um nome qualquer+.html

href= hypertext reference, é onde se põe o link

hreflang= indica qual será a língua do site visitado

href= # mostra que é um link vazio, não envia o usuário pra outro lugar

é recomendado que seja usado os parâmetros target=’’\_blank’’ e rel=’’external’’, no link, pois assim o seu site não será sobreposto pelo site que será aberto pelo link, ele vai ser aberto em outra aba ( isso só se o outro conteúdo não for seu )

target=’’\_blank’’ é quando o link é externo target=’’\_self’’ é quando o link é interno

target=’’\_top’’ desfaz todos os frames e abre no navegador completo

target=’’\_parent’’ similar ao uso do \_top fazendo uma referência á janela mãe nome-do-frame caso esteja usando frames, indica o nome da janela a abrir

rel=’’next’’ mostra que a próxima página vai ser uma continuação do site (link interno)

‘’ ../ ‘’ cada ponto a partir do segundo é uma pasta antecedida (Linux)

não é necessário usar target=’’blank’’ pra link interno, é bom pra que o mecanismo de busca do google veja o isso

rel=’’nofollow’’ é quando você não dá aval ao link, serve apenas pra mostrar pro mecanismo de busca

rel=’’author’’ indica que é um link para o site do criador do conteúdo original

cite = mostra aos mecanismos de busca de onde foi tirado aquele conteúdo

download= executa o download de algo, não compatível em todos os navegadores

type= application/pdf é usado junto ao parâmetro download para baixar algo

application/pdf, audio/aac são exemplos de media types

na tag source, o parâmetro media=’’(max width: 1050px)’’ diz qual é o tamanho máximo da imagem, ou seja, se a imagem for grande demais para o dispositivo usado para executar o site, a imagem será substituída por uma menor

também em source, o parâmetro scrset serve para dizer qual imagem será posta no lugar pra adaptação

já em type é posto o tipo da imagem, png, jpeg, etc...

scrset = arquivo

é recomendado no parâmetro media por o máximo um pouco acima dos pixels da imagem

sempre que for colocar uma imagem mais pequena que a anterior ou a que será substituída, deve ser acima destas

na tag áudio os parâmetros: ( o preload indica se o áudio será pré-carregado ou não e aceita 3 valores )

preload= auto= só vai indicar que o site carregou quando o áudio terminar de carregar

metadata= vai carregar só o nome do arquivo e algumas outras config.e o download aos poucos

none= carregará apenas quando o usuário clicar no play

loop= recomeça o áudio após terminar

controls= apresenta o player na tela. Caso não seja colocado na tag <audio>, o controle será transparente o usuário não poderá interagir com ele.

autoplay= inicia a reprodução do áudio assim que a página for carregada

width= muda o tamanho de imagens e vídeos ( não muda o tamanho do arquivo, apenas o que é mostrado )

poster= mostra a thumb do vídeo enquanto ele está pausado

Usando imagens múltiplas

Adaptando imagens:

Não é necessário usar imagens grandes e com boas resoluções, mas sim compactas

Imagens para celular: 300 x 300

Imagens para tablet: 700 x 700

Imagens para TV, computador e notebook: 1000 x 1000

Resolução recomendada: 80 x 80

Colocar na notação HMTL a numeração hexadecimal ‘’000000’’

Para ajustar a posição de uma letra, figura, basta arrastar o mouse de fora pra dentro (tanto de cima a baixo, quanto da esquerda para a direita) e, após isso ir na tool de seta

BOUNCERATE: É uma taxa para medir o valor de seu site, de acordo com a experiência do usuário

VÍDEOS:

É possível baixar vídeos sem direitos autorais pelo pexels

Compatibilidade: os padrões mais utilizados e suportados nos navegadores, são os formatos MPEG, WEBM e OGG.

Microsoft Edge = .mp4 .m4v Apple safari = .mp4 .m4v

Google Chrome = .mp4 .m4v .webm . ogv Mozilla Firefox = .webm .ogv

Opera = .webm . ogv

Programa p/ modificação e conversão de vídeos

Conversão de vídeos: vá em iniciar a conversão, e o handbrake vai ler o seu arquivo original vai decodificar pra um formato que seja especia pra ser usado na web

Nunca use a melhor qualidade pra vídeos, por causa do custo, acima de 1080p, nada de hospedar dentro do seu próprio site

Não é bom hospedar vídeos no seu site, porque pode pesar muito no bolso, graças ao consumo de banda

Incorporação de vídeos:

Youtube: Vá em um vídeo, em compartilhar, na opção incorporar, e copiar o código, é possível mudar a altura, largura, quando começará, etc, o vídeo através do código. ( é bom usar o mk4 no Youtube )

Vimeo: Em compartilhar, você pode mudar a incorporação em ‘’mais opções’’ e terá como mudar o código

CORES

<https://rockcontent.com/br/blog/psicologia-das-cores/> link sobre psicologia das cores

Estudos mostram que a cor, não somente do produto, mas como da embalagem, influencia na hora da compra, o mesmo para sites. As pessoas levam cerca de 90 segundos para decidirem se vão ou não comprar o produto, e em 90% dos casos, tudo se baseia na cor.

Combinação preta com branca não é recomendada caso tenha muito texto, isso gera no usuário um cansaço visual mais rápido.

Dourado com tons de amarelo, ou prata com combinações de cinza remetem á luxo

As cores passam uma emoção para o subconsciente das pessoas

Não se ***prenda*** á somente estes artigos que falam que tal cor é para tal atividade, veja-as apenas como recomendações.

Sempre que precisar harmonizar as cores, use um ***círculo cromático***

RGB = Monitores CMYK = Impressoras

CÍRCULO CROMÁTICO

CORES PRIMÁRIAS: azul, vermelho, amarelo

CORES SECUNDÁRIAS: verde, laranja, violeta

CORES TERCIÁRIAS: todas as misturas de 1º e 2º, também chamadas de tons pastéis. (o nome é primeiro da 1º seguido da 2º)

Cores quentes: vermelho, laranja, amarelo e suas variantes terciárias

Cores frias: azul, verde, violeta e suas variações

A paleta de cores sempre parte de uma cor, em uma paleta sempre teremos de 3 a 5 cores, é recomendável ter 4. É uma boa opção, usar a logo de uma marca para decidir a cor de um site

Usar o adobe color para criar paletas, encontrá-las e fazer degradês.

O paletton tem o mesmo uso, com o diferencial que é possível ver um exemplo de como vão ficar dispostas suas cores.

Coolors para paletas aleatórias ou organizadas.

Usar a extensão colorzilla para extrair cores.

Cores Complementares: Cores Análogas:

São as que tem mais contraste entre si. Cores que não tem tanto contraste, mas são perceptíveis.

Cores Análogas Relacionadas:

No círculo cromático, 3 cores onde 2 são seguidas e uma é após de onde seria a 3º seguida. Pode serem combinadas cores quentes com frias.

Cores Intercaladas:

No círculo cromático, são cores que, a partir do momento da escolha da cor principal, pula 1 cor e escolhe sua sequente. Seguindo sempre a contagem inicial.

Cores Triádicas:

Assim como as intercaladas, pulamos cores, e aqui são 3.

Cores em Quadrado: Cores Tetrádicas:

Como nas anteriores, sua única diferença é o salto de 2. 4 cores complementares.

Monocromia:

Uma cor com seu brilho e/ou saturação estão modificados, gerando variantes. Usar hsl

AZUL:

Competência, harmonia, sabedoria, calma, confiança, profissionalismo, integridade e segurança. É a cor mais aceita do mundo, aproximadamente 46% de aprovação (cor favorita) e apenas 1% de rejeição (cor que odeia).

Usar em: Tecnologia, Ciências, Medicina, Governo.

Evitar: Comida (reduz o apetite)

VERMELHO:

Amor, ação, energia, raiva, perigo.

Usar em: Culinária, Moda, Entretenimento, Serviços de Emergência, Saúde.

Evitar: Luxo, Natureza Serviços em Geral.

AMARELO:

Felicidade, alegria, otimismo, covardia

Usar em: Dar Luz, Dar Calma e Felicidade, Chamar atenção e culinária (combinado com vermelho).

Evitar: Excesso, causa uma sensação de barato e excessivo.

LARANJA:

Divertimento, ambição, calor, cautela

Usar em: Comércio Eletrônico, entretenimento, Call-to-Action.

Evitar: Cansativo se usado em excesso.

VERDE:

Saúde, natureza, dinheiro, sorte e inveja

Usar em: Relaxamento, Turismo, Financeiro, Meio-Ambiente.

Evitar: Luxo, Tecnologia Meninas adolescentes.

ROSA:

Amor, romance, sinceridade, cuidados

Usar em: Produtos Femininos, Cosméticos.

Evitar: Excesso, torna muito Doce e Sentimental.

MARROM:

Terra, robustez, estabilidade, amizade

Usar em: Alimentação, Imobiliária, Animais, Finanças. Bem utilizado com dourado.

Evitar: Usar demais, é uma cor considerada Conservadora.

ROXO:

Criatividade, poder, sabedoria, mistério

Usar em: Produtos de Beleza, Astrologia, Espiritualidade, Adolescente.

Evitar: Demais pode ser vista como indiferente.

PRETO:

Elegância, autoridade, mistério, morte

Usar em: Luxo, Moda, Marketing, Cosméticos.

Evitar: Em excesso, causa Medo e Desconforto.

BRANCO:

Pureza, limpeza, felicidade, segurança.

Usar em: Medicina, Saúde, Tecnologia, Luxo (com preto, ouro ou cinza)

Evitar: Uso singular, não chama muita atenção.

CINZA:

Formalidade, sofisticação, frieza, indiferença

Usar em: Bens de Luxo, efeito Calmante.

Evitar: Demasiado, causa frieza.

TIPOGRAFIA

Usar sempre branco no fundo e preto na letra.

No site w3c schools é onde encontramos fontes adaptáveis a quaisquer dispositivos

Em google.fonts temos acesso a vários tipos de fontes que não temos normalmente.

Para importarmos fontes, deve-se ir ao site mostrado acima, escolher a fonte, clicar em get font, get embed code, e copiar o código na maneira @import (sem a tag style)

Site para encontrarmos fontes que na maioria das vezes não estão no google fontes para serem baixadas: dafont.com

Cuidar se as fontes tem caracteres com acentos

Depois de baixar a fonte, clique em exibir na pasta, clicar com o botão direito e em extrair tudo, ir na pasta criada da fonte, CTRL+C CTRL+V na pasta do arquivo HTML

O termo tipografia surgiu no século XV, quando foi inventada a imprensa, na Idade Média.

Nessa época, quem copiava os livros eram os monges copistas ou amanuenses. Foi em 1450, Johannes Gutenberg, inventou a prensa mecânica de tipos móveis.

A Tipografia nasce quando começa a ser estudado maneiras de escrever letras mais fáceis de ler. É o estudo de como escrever coisas no papel.

TIPO = týpos = impressão

GRAFIA = graphía = escrita

Glifos, Letras e Carcteres:

São os signos alfabéticos projetados para reprodução mecânica.

Quando se cria um tipo de fonte, deve ser pensado no tamanho da letra. A letra x é a base para criar uma fonte, com ela determinamos o tamanho base das letras.

Altura x = Altura base das letras minúsculas, baseado no x.

Altura das maiúsculas = Tamanho das letras maiúsculas.

Ascendente = Espaço que sobra acima da altura x.

Descendente = Espaço que sobra abaixo da altura x.

Corpo = Altura de todas as letras juntas. É isso que se configura em CSS.

Uma serifa é uma linha peninsular traçada em algumas pontas das letras, tendo a função de enganar nosso cérebro, fazendo-o pensar que há uma linha imaginária, em cima e em baixo das palavras, facilitando a leitura.

Não importa em qual ordem as letras de uma palavra estão, a única coisa importante é que a primeira e última estejam no lugar certo. Isto é porque nós não lemos uma letra por vez, mas sim a palavra como um todo.

Uma reta vertical de uma letra é chamada de haste

Já uma haste deitada que une duas hastes é chamado de filete.

Uma linha circular que une duas hastes é um arco.

Quando existe uma pequena linha parecendo um salto na parte de baixo da letra, chamamos ela de esporão.

Vértice, por exemplo, é a parte de cima da letra A, de baixo de V e W.

Terminal é aquele que não está ligado nem em hastes nem em arcos.

Elemento que sai de uma haste e vai pra cima é um braço, no inverso, uma perna.

O pé é a base da letra, a parte que segura ela, nele estão as serifas (se houverem)

Uma espinha é uma linha curva, tanto para a esquerda, quanto para a direita.

A junção de dois arcos que saem de uma mesma haste, detém o nome de barriga.

Olho é o nome do “buraco” da letra.

Algo parecido com uma serifa na parte de cima é a orelha.

A parte descendente de uma letra denomina-se cauda.

GLIFO = Letra

Fonte = Junção de todos os glifos de uma família. Pode ser também o arquivo digital que armazena todos os formatos de glifos que compõem uma determinada família tipográfica.

Família tipográfica é o formato das letras, que vai de light até extrabold (extra negrito), podem ser medidos de 300 a 800

Família tipográfica pode ser definida como o conjunto de glifos que possuem as mesmas características anatômicas independente da variação

Categorias de fontes:

Olá, Mundo! serifada com serifa

Olá, Mundo! sans-serif sem serifa recomendada para o uso em telas com textos muito longos.

Olá, Mundo! Monoespaçada todas as letras ocupam o mesmo espaço.

Olá, Mundo! Handwriting simula a caligrafia humana

Olá Mundo! Display ou comemorativas não se preocupa em seguir as regras anatômicas, segue muito pouco ou nem faz isso.

Nem todos os aparelhos detém de todas as fontes, por isso, escrevemos mais de uma fonte, como por exemplo, “ Arial, Helveltica, sans-serif ”

Se pusermos na fonte apenas o tipo dela, o dispositivo escolherá uma fonte genérica nesse estilo por conta própria

Peso = mais gorda ou magra (praticamente um negrito)

**CAPTURANDO FONTES:**

Usamos a extensão fonts ninja para tal, não funciona se a fonte estiver em uma imagem. Não abre links enquanto não fecha a janela do fonts ninja

What font is: serve para encontrarmos alguma fonte dentro de uma imagem, captura 1 fonte por vez, é possível mudar o contraste, o brilho e a rotação

Font squirrel: quase a mesma coisa que o what font is

My fonts: praticamente a igual aos outros, grande parte de suas fontes são pagas

MODELO DE CAIXAS

É aplicável nas linguagens HTML5 e CSS3

Tudo aquilo que é exibido num documento HTML é exibido em formato de caixa, em sua grande maioria, caixas estão dentro de outras caixas. Este processo de uma estar dentro da outra é chamado de aninhamento.

Todo elemento visível em um site é uma caixa

A caixa é a mensagem de uma tag quando configuramos a mensagem de uma tag, estamos configurando uma caixa

Se traçarmos uma linha ao redor do conteúdo, teremos uma borda, ou border

O que fica quando afastamos o border do conteúdo é denominado de padding

O espaço externo disso tudo é chamado de margin

Outline é o contorno que fica grudado na linha do border, fora do elemento ou conteúdo

A sequência de dentro pra fora é: conteúdo, padding(se configurado), border , outline e margin.

TIPOS DE CAIXAS

Box-level:

A caixa vai estar na linha seguinte e vai ocupar toda a largura do navegador

<div>

Inline-level:

Continua na mesma linha e quando termina não vai para a próxima linha. Ocupa somente o espaço que precisa

<span>

Display = indica que tipo de caixa é existem os

Block = box-level inblock = inline-level

Usando o dev tools:

Undock = deixa o dev tools numa janela separada

User agent = o navegador que está exibindo. Configurações automáticas

Podemos mudar a visualização dos sites, por exemplo, mudar a largura e a altura, porém, mudará somente isso, no arquivo ainda vão estar as configurações originais

Decorando bordas:

Para isso usaremos o gimp, configuraremos o arquivo e traçaremos mais ou menos umas 9 linhas horizontais e verticais. Começamos fazendo um círculo, para tal usufruiremos da segunda ferramenta do canto superior esquerdo segurando o click até aparecer a opção de seleção epilítica, e clicamos shift + B para colorir. Após isso duplicaremos as formas e colocaremos em seus devidos lugares

RESPONSIVIDADE

Ser responsivo é conseguir se adaptar de acordo com o tamanho da tela

A largura ideal para um site é de 1.200 pixels

GIT E GITHUB:

Git é um gerenciador de versões, é como se fosse uma máquina do tempo nos seus códigos, porque ele nos permite acessar versões antigas dos códigos. Git é um software criado pelo mesmo criador do Linux, o Linus Trovalds. Git é o repositório local, na máquina

Scm = source code manager

Github é, na prática, um backup na nuvem. Hoje em dia pertence a Microsoft. Github é o repositório remoto. É possível trabalhar em grupo com o github. Origin significa respositório remoto

Não é necessário criar uma pasta para o repositório, porque quando tu criares o repositório, a pasta já será criada automaticamente

Podemos transformar um repositório privado em público usando

A partir do minuto 4:37 do vídeo “primeiro repositório git e github” do canal do curso em vídeo é nos mostrado como criar repositórios

No visual studio code quando aparecem certas letras à direita elas significam

M = modificado

D = deletado

Só é possível trabalhar com um repositório por vez, mesmo que mais de um esteja aberto

Commit = atualizar o repositório

Push = passar tudo que é do repositório local para o online

Publish = mandar o repositório para o github

HOSPEDANDO PÁGINAS COM GITHUB PAGES:

Uma limitação do github pages, é que só é possível hospedar páginas em html5, css3 e javascript

<https://www.youtube.com/watch?v=e5AwNU3Y2es&t=138s>

para acessarmos as nossas pastas através do github pages, devemos seguir a seguinte estrutura:

nome de usuário (minúscula) + .github.io + /nome da pasta + index.html(nome do arquivo dado no VS code)

por exemplo:

<https://benhur-f-r.github.io/html-css/exercicios/ex001/index.html>

MANUTENÇÃO DE REPOSITÓRIOS:

Para isso, devemos modificar o nosso código, depois, vamos ao github desktop e fazemos o commit(atualização do repositório)

SITE QUE TRANSFORMA URL E MAIS EM QR CODE:

QR code generator não é necessária assinatura alguma para o uso do site

RECURSOS SOCIAIS DO GITHUB:

Podemos acompanhar um certo repositório através do botão watch

Podemos “seguir” um repositório dando uma estrelinha nele

<https://github.com/explore> com esse link podemos ir a uma parte do github que é como se fosse um feed do insta

a parte de issues são os problemas ou dúvidas que as pessoas identificarão nos seus projetos/repositórios. Elas podem estar abertas(não resolvidas) ou também, fechadas(resolvidas)

CLONAGEM DE REPOSITÓRIOS:

Quando estamos em um local onde não temos nosso repositório, podemos cloná-lo indo ao repositório, indo em “< > code” e em open in desktop ou download ZIP, e, então, será feita a clonagem do repositório para o github desktop

GITHUB em vários PC’s

O PC deve conter um navegador, leitor de código, Git pré-instalado e GitHub Desktop.

1º Passo: abrir o github desktop

2º Passo: clicar em Files > Options > Accounts > Sign In (GitHub.com)

3º Passo: logar na sua conta do GitHub

A partir deste momento, teremos acesso aos nossos repositórios

Se o Git não estiver funcionando, vamos em File > Options > Git clicar no nome no e-mail e, depois, em save. Se não fizermos isso, ocorrerá um erro na hora de dar um commit

4º clicar no repositório que queremos > clone “nome do arquivo”

5º escolher onde salvar o repositório através do “choose”

SAINDO SEM DEIXAR RASTROS:

1º Passo: fechar tudo, menos o github desktop

2º Passo: clicar em repository > remove > “also move this repositor to the Recycle Bin” (só vai pra lixeira se todo o resto estiver fechado)

ANTES DE IR EMBORA:

1º deslogar do github desktop

2º git > apagar nome e e-mail > save

3º esvaziar a lixeira

README.md é um arquivo que contém extensão (.md). Nele há informações importantes para o projeto

Podemos considerar o README como um **cartão de visita** do seu projeto no [Github](https://github.com/) ou em outras plataformas de repositórios remotos de código: [Gitlab](https://gitlab.com/), [Bitbucket](https://bitbucket.org/), [Azure Repos](https://azure.microsoft.com/en-us/services/devops/repos/).

Markdown: