**Estudando HTML5 && CSS3**

**Conteúdo estudado e documento produzido por Bruno Henrique de Paula**

Grande parte das tags fecham e abrem, não todas, mas grande parte delas, ou seja, quase todas começam em um ponto como <html> e precisam ser fechadas em outro </html> fazendo o uso de uma barra antes da mesma marcação ao qual foi iniciada, o mesmo serve para <p></p>, <h1></h1>, etc...

Algo interessante do VScode é que não há a necessidade de escrever essas tags manualmente, basta você colocar qual é a tag que quer, como h1 por exemplo, e apertar enter que ele automaticamente irá criar o início e o fim da tag sozinho.

**\*\*\*Para colocar comentários no programa usar: <!--\*\*\***

1. **Vamos começar com umas marcações/tags e o que elas fazem:**
2. **!:** Esse comando faz o VScode criar toda a estrutura da HTML automaticamente usando todas as tags principais estruturais a seguir.
3. **<!DOCTYPE html>:** Indica que o tipo de documento é feito em HTML5, e não qualquer outro tipo.
4. **<html>:** Indica que aqui começa o documento HTML5. Coloca-se outra marcação dentro dessa tag que é a *lang=”pt-br”*. Usada para indicar a linguagem principal na qual o site está sendo desenvolvido
5. **<head>:** É a configuração inicial do site, nesse ponto que é decidido o título dele, o estilo de caractere que será usado, dentre outros:
6. **<meta charset=”UTF-8”>:** Indica que os caracteres serão da língua portuguesa, ou seja, haverá “ç”, “~”, “ ´ ”, “^”, etc.
7. **<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">:** Indica que a página irá ocupar 100% da tela, do espaço disponível para ela.
8. **<title>:** Indica o título da página.
9. **<body>:** É onde todo o conteúdo do corpo da página será escrito. Tudo escrito dentro dessa tag irá ser exibido no decorrer da pag.
10. **Colocando símbolos:**

Obs.: Precisam necessariamente serem minúsculas.

1. **Símbolos:**
2. <: &lt; (Less than)
3. >: &gt; (Greater than)
4. **Marcas:**
5. ®: &reg; (Registraded)
6. ©: &copy; (copyright)
7. ™: &trade; (marca registrada)
8. **Indicação de moedas:**
9. &euro; Euro
10. &poud; Dolar
11. &yen; Yen Japonês
12. &cent; Cents americanos
13. Todos os outros se encontram no programa do Ex002 ou pesquisando por mix simbols.
14. **Emoji:**
15. Acessar site de emojis: https://emojipedia.org/
16. Para adicionar no código colocar: &#x -> depois o código do emoji pego no site acima: 1F604
17. **Trabalhando com imagens:**

Imagens possuem direitos de uso e tem que tomar cuidado com as quais vc utiliza nos seus trabalhos profissionais. Quando se faz uma pesquisa no google por determinado conteúdo de imagem, existe um filtro onde vc seleciona que só quer ver imagens onde vc, teoricamente, pode copiá-las e utilizá-las nos seus trabalhos sem grandes problemas, pois, teoricamente, não possuem direitos de uso ou, se possuem, estão liberados para que todos possam utilizar.



**Imagem 1.** Filtro de licença das imagens.

1. **Sites para pesquisa de imagens com licença para uso comercial:**
2. <https://unsplash.com/>
3. <https://www.pexels.com/>

Para utilização e manipulação de imagens, caso não possua o fotoshop, o gimp é uma ferramenta grátis, opensource e incrível para edição e manipulação de imagens. Extremamente recomendado. Site para download: <https://www.gimp.org/downloads/>

A tag usada para poder adicionar imagens é: **<img src=”” alt=””>**. No src (source) é onde vc exibe o caminho onde está aquela imagem e o alt (alternative) é o nome ou frase que irá aparecer cajo a imagem não consiga ser carregado, para que se possa saber qual é a imagem que deveria estar ali.

Podemos utilizar imagens diretamente da internet ao copiar o link de endereço dela (botão direito na imagem) e colar no local onde iria ser colocado o caminho para chegar até a imagem alocada na sua máquina.