

HTML - CSS & BOOTSTRAP

FRONT-END



Professor: Flávio Mota

SUMÁRIO

Apresentação do professor.....	2
Introdução.....	3
Parágrafos	5
A tag trabalhando com parágrafos	8
Cabeçalhos HTML.....	11
Imagens	13
Listas Ordenadas	16
Listas Não Ordenadas	17
Listas de Descrição.....	18
Trabalhando com links	20
Como são os links dentro de uma mesma página?	21
Trabalhando com tabelas	23
Colspan e Rowspan.....	27
Formulário.....	31
Elementos de formulário HTML	31
Css inline (Direto no elemento html).....	40
Regras CSS (interno) dentro de um elemento com a tag style.....	40
Regras CSS em arquivo à parte (externo) do documento HTML.	41
Tipos de seletores.....	42
Tabela de propriedades CSS	46
A tag Div	60
HTML5, de olho na semântica	39
Sites responsivos com media queries.....	65
Declarando de forma básica um media queries.....	66
Introdução ao Bootstrap.....	80
Como usar o Bootstrap:	81
O Grid System utilizado pelo Bootstrap.....	87
Opções de grade.....	89

Containers.....	90
Alinhamento nos containers na vertical	102
Alinhamento nos containers na horizontal	105
Componentes do Bootstrap	109
Componente NAVBAR	110
Componente JUMBOTRON.....	114
Componente Accordion.....	116
Componente Cards	119
Componente Botões.....	122
Componente Carousel	125
Componente Formulário.....	127
Tipografia	130
Bootstrap Imagens	133
.....	133
Bootstrap Tabelas	135
.....	135
<i>NOSSO PROJETO COM BOOTSTRAP.....</i>	<i>141</i>

Apresentação do professor

Olá, meu nome é Flavio Mota, sou Bacharel em Sistemas de Informação, pós-graduado em Engenharia de Sistemas e licenciado pelo Centro Paula Souza, importante órgão do governo do estado de São Paulo. Esse órgão faz a Gestão das Escolas Técnicas e Faculdades de Tecnologia deste estado. Sou professor há mais de 15 anos da área de Tecnologia da Informação, ministro aulas nos cursos técnicos em Informática e Desenvolvimento de Sistemas nas escolas técnicas do estado de SP, já formei mais de 2000 alunos na área de Desenvolvimento de Sistemas. Desenvolvo minhas aulas em especial para os componentes voltados para Lógica de Programação, programação orientada a objetos e programação C# para desktop, web e mobile.

Sou casado com uma mulher maravilhosa, chamada Rochele Mota e pai de uma menina linda chamada Raquel Mota. Busco sempre estar em sintonia com os mandamentos do nosso Senhor Jesus Cristo, pois creio que Ele é nosso salvador e quem abençoa as boas intenções do nosso coração. Estou escrevendo esse material para que o mesmo possa ajudar e impactar muitas pessoas que buscam aprender a arte de programar sistemas computacionais, onde apresento os conceitos básicos e sólidos para qualquer linguagem de programação moderna, seja em qualquer plataforma das tecnologias atuais como: Desktop, Web ou Mobile.

Introdução

De acordo com o W3C (O W3C é uma organização internacional de padrões que desenvolve os pilares de tecnologias Web tais como HTML, CSS, SVG, XML entre outros

A Web é baseada em 3 pilares:

- Um esquema de nomes para localização de fontes de informação na Web, esse esquema chama-se URI.
- Um Protocolo de acesso para acessar estas fontes, hoje o **HTTP**.
- Uma linguagem de Hipertexto, para a fácil navegação entre as fontes de informação: o HTML.

HTML é uma abreviação de Hypertext Markup Language - Linguagem de Marcação de Hipertexto. Resumindo em uma frase: o HTML é uma linguagem para publicação de conteúdo (texto, imagem, vídeo, áudio etc.) na Web.

Vamos direto ao ponto e resumir o HTML:

HTML é a linguagem de marcação padrão para criar páginas da Web.

- HTML significa Hyper Text Markup Language
- HTML descreve a estrutura de uma página da Web
- HTML consiste em uma série de elementos
- Os elementos HTML informam ao navegador como exibir o conteúdo
- Os elementos HTML são representados por tags
- As tags HTML rotulam partes do conteúdo, como "cabeçalho", "parágrafo", "tabela" e assim por diante
- Os navegadores não exibem as tags HTML, mas as usam para renderizar o conteúdo da página