**Tag<form>**

Formulário anda de mãos dadas com os servidores, quando enviado o servidor pega os dados do formulário e confere com os banco de dados, esses dados podem ou não serem gravados no banco de dados

Banco de dados tem a responsabilidade de armazenar os dados

**Tags:**

<form></form> - Tag útilizada para criar um fomrulário

Dentro da tag form você difini alguns tipo e também nomes ex:

<form>

Nome: <input type:”text” name=”name”/>

Nome: <input type:”numbe” name=”age”/>

Nome: <input type:”password” name=”password”/>

<button type=”submit”>Enviar</button>

</form>

Acima dentro da tag form criamos os campos com a tag **input** de entrada para os respectivos tipos.

A tag **button** é usada para criar um botão nesse caso definimos o tipo como submit ao clicar no botão ele enviará todos os dados digitados dentro dos campos ex:

name = “name”o nome digitado

name = “age”a idade digitada

name = “password”o password digitado

Podemos definir atribuos de cada formulario exemplo:

<form **name**=”signup” autocomplete=”off” **target**=”” **action**=”” **method**=”GET ou POST”></form>

name – Defini o nome especifico para o formulário

action – Defini para onde os dados do formulário será enviado quando o botão submit for clicado(Como o endereço do servidor, etc)

method – Defini o tipo de metodo de envio existe dois tipos o GET e o POST:

POST – Faz o envio via body da requisição em outras palavras ele envia como um pacote para o servidor é um metodo mais seguro não deixando imposto os dados

GET - Faz o envio através do URLs deixando exposto não é seguro

Target – Defini se você quer enviar o formulário usando a mesma aba ou não o \_blank abre uma outra aba e anvia por ela

autocomplete – você pode difinir para quando os campos forem completados enviados caso deixe on ele ira completa automaticamente o formulário já se deixar em off ele não irá completar

Atributos on(o nome do atributo) – (on) significa evento é muito utilizado o onsubmit – que é utlizado muito com o javascript

Obs: Curso de Lgpd