LOGICA DE PROGRAMAÇÃO

#Estruturas de repetição:

É a estrutura que permite executar mais de uma vez o mesmo comando, ou conjunto de comandos, de acordo com uma condição ou contador.

Dentro da estrutura de repetição existem três estruturas que podem ser utilizadas.

1. Fim->Enquanto.

OBS: No “enquanto” o teste logico é feito no inicio da estrutura.

1. Repita -> Ate

OBS: Ao contrario do “enquanto” o “Repita” efetua o teste logico no final.

1. Para->Variável->Inicio->fim->FimPara

OBS: A estrutura “Para” não é utilizada em todas as situações .

POSSO VER E OUVIR HTML

Inclusão de fotos, vídeos e áudios em HML, e não apenas a estrutura de texto.

1-Video:

Use a tag <vídeo> </vídeo>: utilize também o <source> pra executar a tag

2-Audio:

Use a tag <áudio></áudio>: como também na tag vídeo utilize o <source>

OBS: o source vai ser utilizado pra especificar recursos de mídia de elementos.

3-Iframe:

Tag usada para trazer conteúdo de fora, como vídeos e áudios <Iframe> </Iframe>.

4-Imagem:

É utilizado a tag <img> consegue também utilizar adicionando link.

5-Background-image:

É utilizado com a tag <Style>, é somente para estilo, você consegue fazer no CSS.

Obs: Para criar títulos visíveis para imagens, utilize a tag <figure> e <figcaption>.

Introdução de SVG

É uma marcação estilo html, mas não para texto, e sim para fazer imagens, possuem elementos para gerar formas.

Imagem rasterizada: Imagem via pixel

Imagem vetorizada: Imagem via algoritimo

Benefícios de usas SVG:

1. Mais leve.
2. Mais detalhada.
3. Maior acessibilidade e SEO.
4. Pode ser editada via CSS ou atributos.

Desvantagens:

1. Pode ser mais complicado de trabalhar.
2. Quando mais complicada a imagem, mas complexa para o navegador.
3. Navegadores mais antigos não possuem suporte pra essa tag.
4. Para fotografias, ainda prefira usar imagem rasterizada.

FORMULARIOS DE OUTRO PLANETA

Formulários HTML são um dos principais pontos de interação, entre o usuário e um web site ou aplicativo (Captura dados de entrada)

Estrutura inicial do formulário:

Form: Este elemento define um formulário. Ele é um elemento de container como um elemento <div> por exemplo.

Fieldset: É usado para agrupar elementos dentro de um formulário web. Atributos essências dentro dele (Disabled, form, name)

Label: Associar ou identificar, uma ou mais tags de entrada de dados, e com acessibilidade

Obs: O elemento label é a maneira formal de definir um rotulo para widgel de formulário html.

Button: Representa um botão, e é usado para enviar formulários, e também é estilizado pelo user agente.

Datalist: Lista de valores como sugestão a uma tag como <input>

Os usuários podem selecionar um dos valores, ou colocar valores diferentes da sugestão.