LOGICA DE PROGRAMAÇÃO/ PROCEDIMENTOS E FUNÇÕES

Funções e procedimentos: São utilizados com muita frequência em desenvolvimento de softwares. Evita duplicação de código quando precisamos executar a mesma função.

Função: São rotinas, assim como os procedimentos, a diferente é que a função pode voltar ao resultado.

Procedimentos: Tem que receber os valores, fazer suas contas e mostrar os resultados, porque ele não consegue dar resposta ao programa principal

Obs : Sempre que tiver um movimento “Repetitivo” o cliente vai chamar de “rotina”, basta escreve-lo uma vez só dentro de um procedimento.

Escopo: É o local onde determinada variável vai funcionar

Passagem de valor: Apenas o valor é copiado para dentro do parâmetro.

Passagem por referencia: O parâmetro tem uma referencia automática ao valor da variável original.

Obs: Qualquer alteração do parâmetro pode alterar a variável original.

CONTINUAÇÃO DE FORMULARIOS DE OUTRO PLANETA

Principais tags:

#<input>:

Um dos mais usados em formulários e aceita os mais diversos tipos de danos. Um dos mais elevados e complexos, e com elevado numero de combinações.

Atributos do input: Autocomplete, autofocus, disabled, readonly, value, form, name, required, placeholder e etc

#Input passeword (com o type), funções:

Colocar uma senha de forma segura.

Esconde o que está sendo digitado no campo.

O estilo da apresentação do campo, depende do use agent.

#Input email (type):

Espera que o usuário envie um email.

Ira validar se o valor digitado é um email.

#Input URL :

Espera que o usuário digite uma URL.

Irá validar se o valor digitado é uma URL.

#<datalist>:

Irá conter uma lista de valores pré definidos, a fim de sugerir ao usuário, quais os valores estão disponíveis.

#Input file:

Usuário poderá escolher um ou mais arquivos para enviar no formulário.

# Input color:

Interface pra selecionar a cor.

#Input checkbox:

Caixas que podem ser marcadas.

Selecionar um valor para ser enviado.

Se não selecionado, não será enviado nenhum dado.

#Input Hidden:

Invisível ao usuário.

Será enviado com o formulário.

Não receberá foco.

Leitores de tela não percebem esse campo.

#Input radio:

Projetado para selecionar uma única opção, em um grupo de opções.

#Input textarea:

Mais de uma linha.

Útil para textos grandes.

#Select:

Controle que fornece o Menu de opções.

#Option:

Contem as opções a serem selecionadas

(option group vai fazer um agrupamento das opções)

#Search:

Para campos de busca.

É igual ao campo do tipo “text” mas poderá ser um pouco diferente, dependendo do user agent.

#Number:

Entrada de números.

#Range:

Controle para selecionar um valor numérico.

#Data:

Campo de data.

(Obs: todos eles são atributos do input)