

Modulo 3

- Para Começar o modulo 3, será especificamente tratado na ferramenta Figma, que é uma ferramenta de prototipagem de interfaces, ferramenta muito usada para o desenvolvimento front-end, visto a importancia de ter um protótipo bem estruturado para te guiar no que você irá fazer.
- Para Um desenvolvedor que trabalha sozinho, é necessário que ele tenha discernimento e um bom conhecimento de como usar a ferramenta Figma, já que está servirá de base para a montagem de seu site, porém a maioria dos casos, essas duas partes são separadas, a parte que cria e pensa o design, no caso colocando a mão na massa principalmente em ferramentas como o Figma são os designers, já quem coloca os designs em pratica, e quem faz o código para que possa ser visto, são os desenvolvedores front-end.

Para a utilização da ferramenta Figma é necessário que a extensão WebGL esteja habilitada no navegador.

Alura + (Figma).

<!> Este não é um comando porém é um atalho muito util para desenvolvedores front e usuarios do Visual Code, ao criar um arquivo html, e precionar a tecla ! e enter, automaticamente se cria uma estrutura padrão do html com algumas metas informações a mais:

Conteudo modulo 3 >  index.html >  html

```
1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="en">
3  <head>
4      <meta charset="UTF-8">
5      <meta name="viewport"
6          content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7      <title>Document</title>
8  </head>
9  <body>
10
11 </body>
12 </html>
```

Entendendo a estrutura criada

<html lang="..."> Esta tag, mais especificamente o **lang**, define a lingua da qual aquela pagina sera desenvolvida, por padrão como o aplicativo é padronizado no ingles americano, a linguagem que aparecerá será **en**, porém é sempre importante alterar para a lingua que será desenvolvida.

<meta charset="UTF-8"> Essa tag é também muito importante, ela é feita para que o código em geral compreenda e o desenvolvedor possa usar caracteres especiais.

<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge"> Esta tag é muito importante de ser colocada, ela indica que o para o navegador edge, sempre use a ultima versão do navegador, mesmo que o desenvolvedor não utiliza o navegador algum usuario x possa vir a utilizar então se torna algo importante de ser colocada.

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0"> Esta meta-tag define é uma meta-tag de visualização, ela indica uma certa forma de adaptação, para a tela dependendo de qual dispositivo acesse o site, assim utilizando escala 1.0, indicara que se for uma tela pequena como a de um

celular a pagina será adptada para a visualização em tal tela, porém vale ressaltar que, isto não é o que chamamos de responsividade.

Desenvolvimento

Partindo para o desenvolvimento, um bom desenvolvedor antes de começar a codar, tende a separar mentalmente a pagina por partes assim sempre facilita a organização na hora de codificar a pagina.

Geralmente uma pagina utiliza-se de tags semânticas para que facilite a organização, o html é uma linguagem semântica por si só, então a estrutura da pagina também é separada de forma semântica.

Uma divisão padrão e muito simples da estrutura da pagina html é composta por um cabeçalho/menu, o corpo principal e um rodapé

header

main

footer

Emmet

Para o começo do desenvolvimento em si e transformar um design que veio pronto em uma página html, um bom desenvolvedor precisa pensar estrategicamente e tentar interpretar e separar os elementos do design que foi passado, por isso é sempre bom pensar a pagina nas orientações: Da esquerda para direita e de cima para baixo.

**** - Essa tag é uma tag semântica, que deixa o pedaço do texto no qual ela foi incluída, sendo um texto forte, assim como o negrito faz, porém strong faz isso com um significado maior.

Seguindo o design de portfólio exemplo, é importante diferenciar quando teremos um botão e quando teremos simplesmente um ancora, geralmente botões no html são usados para submeter formulários ou envio de informações, já as ancoras são usadas para ir para uma pagina externa por meio de um link. Nessa caso então usaremos uma ancora

<a href> Essa tag faz com que qualquer coisa dentro dela seja linkavel, ou seja contenha um link externo. E o Href indica o caminho que o que estiver dentro da tag levará o usuário.

Semantica Html