

HTML

IFRAME EM HTML5





Existem alguns casos nos quais queremos criar ou exibir uma página dentro de outra. Para fazer isso, utilizamos os recursos do Iframe.

Para inserir o Iframe em uma página nós utilizamos as tags `<iframe>` na área body do nosso arquivo HTML.



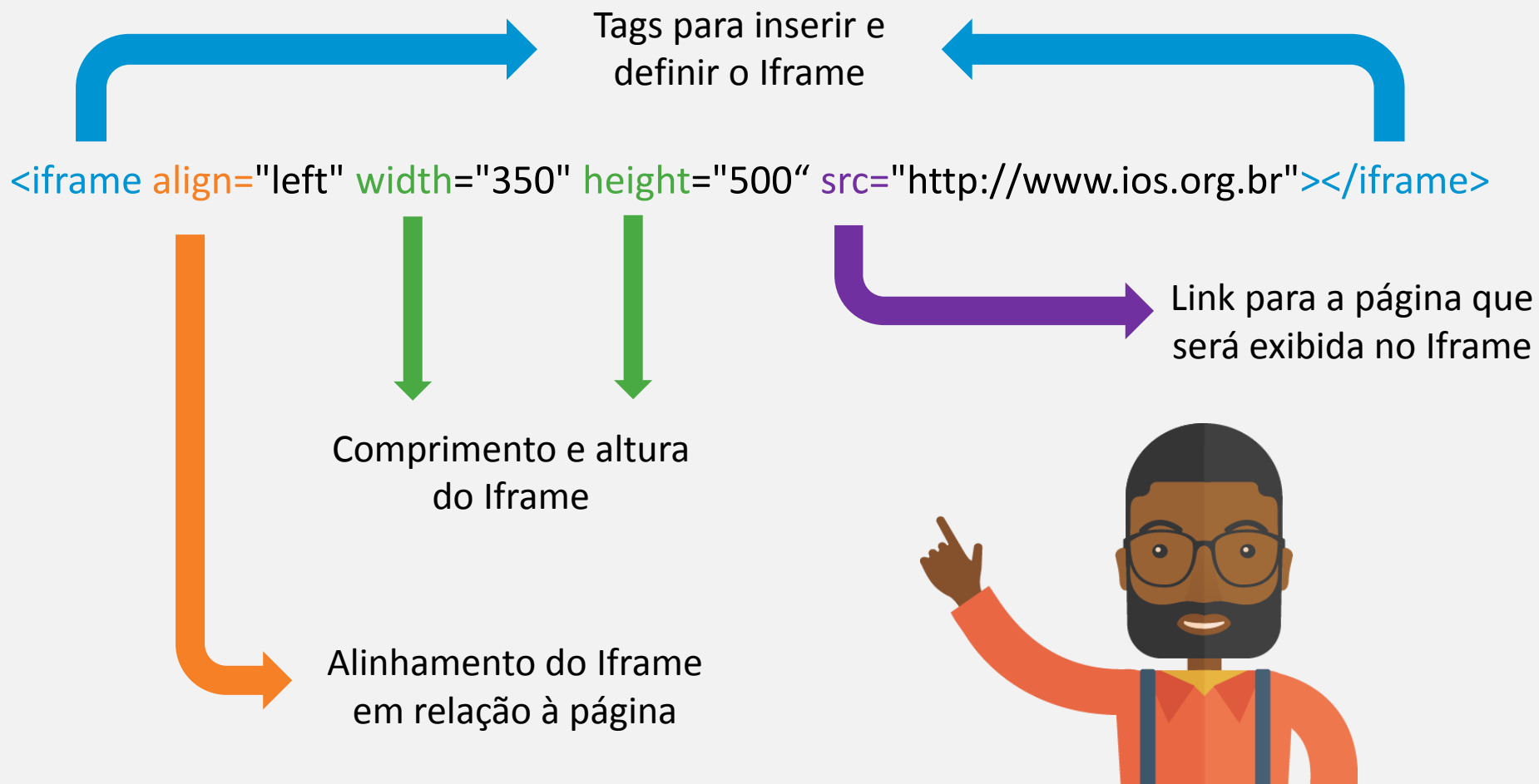


Dentro delas utilizamos atributos para determinar, por exemplo, a posição do Iframe na página (**align**), o seu tamanho (**width** e **height**), se terá ou não barra de rolagem (**scrolling**) e o link da página que será exibida nele (**src**).



Há também a possibilidade de definir uma borda para o Iframe por meio do atributo **frameBorder**. Nesse caso, no entanto, o recomendado é deixar o valor em zero.

EXEMPLO



ATIVIDADE

Vocês deverão criar uma página em HTML5 e adicionar o Iframe. Monte a página de acordo com o tema selecionado pelo seu professor e o Iframe deve conter um vídeo relacionado ao tema. Sejam objetivos e utilizem os itens aprendidos em sala.



MAPA DE IMAGENS



Para deixar nosso site mais sofisticado iremos utilizar um recurso chamado **Mapa de Imagens**.

Ele possibilita criar na nossa página um menu apenas com imagens que nos levarão a um local referenciado.





Por meio do Mapa de Imagens é possível também dividir uma mesma imagem em vários pedaços e fazer cada um deles nos levar para um local diferente quando for clicado.

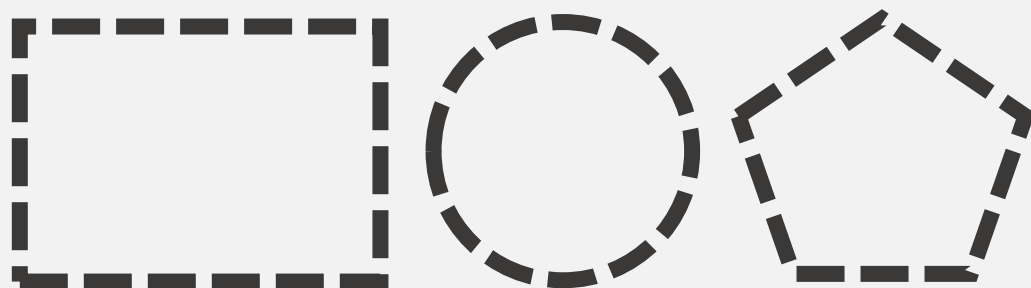
Para aplicarmos os recursos do Mapa de Imagens nós utilizamos as tags `<map>` e `</map>` na área body do nosso HTML e depois da imagem que queremos mapear.



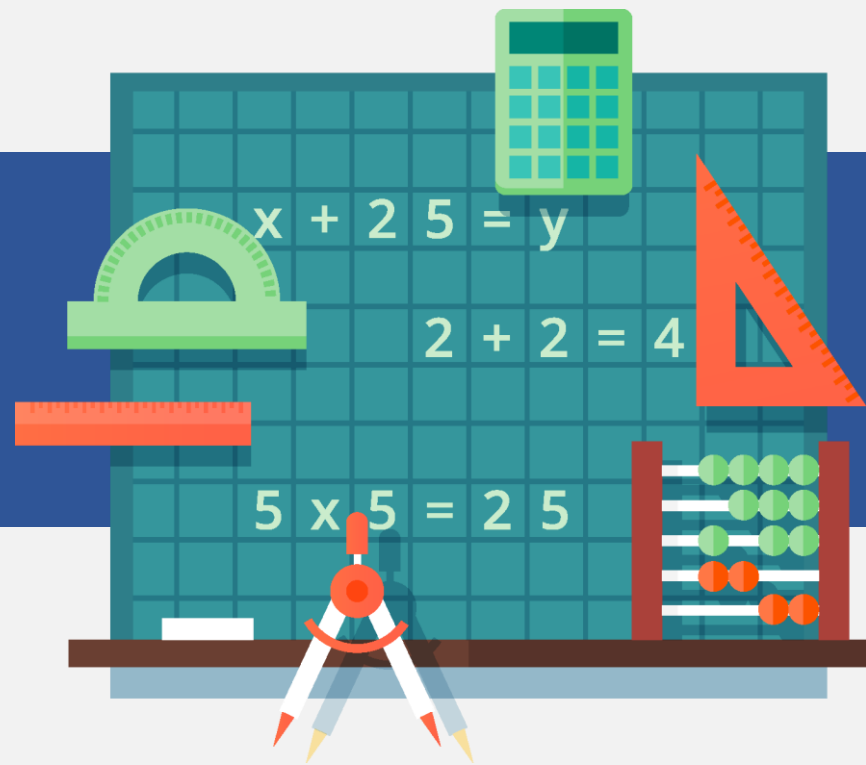
Também utilizamos as tags `<area>` e `</area>` para determina o que cada parte da imagem fará ao ser clicada e dentro dela definimos três atributos: `shape`, `coords` e `target`.



shape: determinar a área que será selecionada. Essa determinação é feita sempre em inglês, portanto: rect (retangular), circle (circular) ou polygon (poligonal).



coords: determina as coordenadas na qual está a área que, ao ser clicada, direcionará para uma nova página. Cada shape exige uma quantidade de coordenadas diferente.



**retangular
(rect)**

trabalha com 2 pontos X e Y;

circular (circle)

trabalha com 1 ponto X e Y e o raio;

**qualquer outro
polígono (poly)**

precisa de no mínimo 3 pontos X e Y;



target: determina o local onde o link será aberto. Ele pode abrir como uma nova página ou como um Iframe. Caso opte por esta segunda opção é preciso indicar o nome (name) do Iframe.

EXEMPLO

