

SUMÁRIO

W3C.....	
ORGANIZAÇÃO.....	
FORMATOS RECOMENDADOS	
TABLELESS.....	
VANTAGENS.....	
DESVANTAGENS.....	
CSS.....	
CACHE DE NAVEGADORES	
ANEXANDO A FOLHA DE ESTILO	
STEP – CRIANDO O MODELO TODO (.CSS).....	
ESTRUTURAÇÃO DE PÁGINAS WEB	
STEP – CRIANDO A ESTRUTURA	
ALTERANDO O BODY (.CSS)	
STEP – CRIANDO O MODELO DE CABEÇALHO.....	
(.CSS)	
STEP – INCORPORANDO O CABEÇALHO	
STEP – CRIANDO BASE-MODELO PARA MENU (.CSS)	
STEP – INCORPORANDO O MENU	
STEP – CRIANDO O MODELO DE ITENS DE MENU	
(.CSS)	
STEP – INCORPORANDO OS ITENS AO MENU	
STEP – CRIANDO O MODELO DO CORPO (.CSS)	
STEP – INCORPORANDO O CORPO A ESTRUTURA	
STEP – CRIANDO O MODELO DO RODAPÉ. (.CSS)	
INCORPORANDO A ESTRUTURA DO RODAPÉ	
DIFERENÇAS ENTRE TABLE E TABLELESS.....	
MUDANDO O ESTADO DOS LINKS DE UMA PÁGINA:	
(.CSS)	



ORGANIZAÇÃO

Para alcançar seus objetivos, o W3C possui diversos comitês que estudam as tecnologias existentes para a apresentação de conteúdo na Internet e criam padrões de recomendação para utilizar essas tecnologias. Com a padronização, os programas conseguem acessar facilmente os códigos e entender onde deve ser aplicado cada conhecimento expresso no documento.

FORMATOS RECOMENDADOS

Os formatos comuns aprovados pela W3C são: SVG (desenho vetorial), PNG, HTML, XHTML, XML etc. O PNG usa RGBA, ou seja: Vermelho, Verde, Azul e Alpha, e não tem perda de qualidade como o JPG, que usa RGB e não suporta transparência.

É um dever de todo desenvolvedor Web respeitar e seguir os padrões de acessibilidade do W3C, pois de outro modo poderá impor barreiras tecnológicas a diversas pessoas, desestimulando e até mesmo impedindo o acesso a suas páginas.

W3C

O World Wide Web Consortium (W3C) é a principal organização de padronização da World Wide Web. Consiste em um consórcio internacional com quase 400 membros, agrega empresas, órgãos governamentais e organizações independentes com a finalidade de estabelecer padrões para a criação e a interpretação de conteúdos para a Web.

Foi fundado por Tim Berners-Lee em 1994 para levar a Web ao seu potencial máximo, por meio do desenvolvimento de protocolos comuns e fóruns abertos que promovam a sua evolução e assegurem a sua interoperabilidade. Sites desenvolvidos segundo esses padrões podem ser acessados e visualizados por qualquer pessoa ou tecnologia, independente dos hardwares ou software utilizados, como celulares (em Portugal, tele móveis) e PDAs, de maneira rápida e compatível com os novos padrões e tecnologias que possam surgir com a evolução da internet.



TABLELESS

TABLELESS

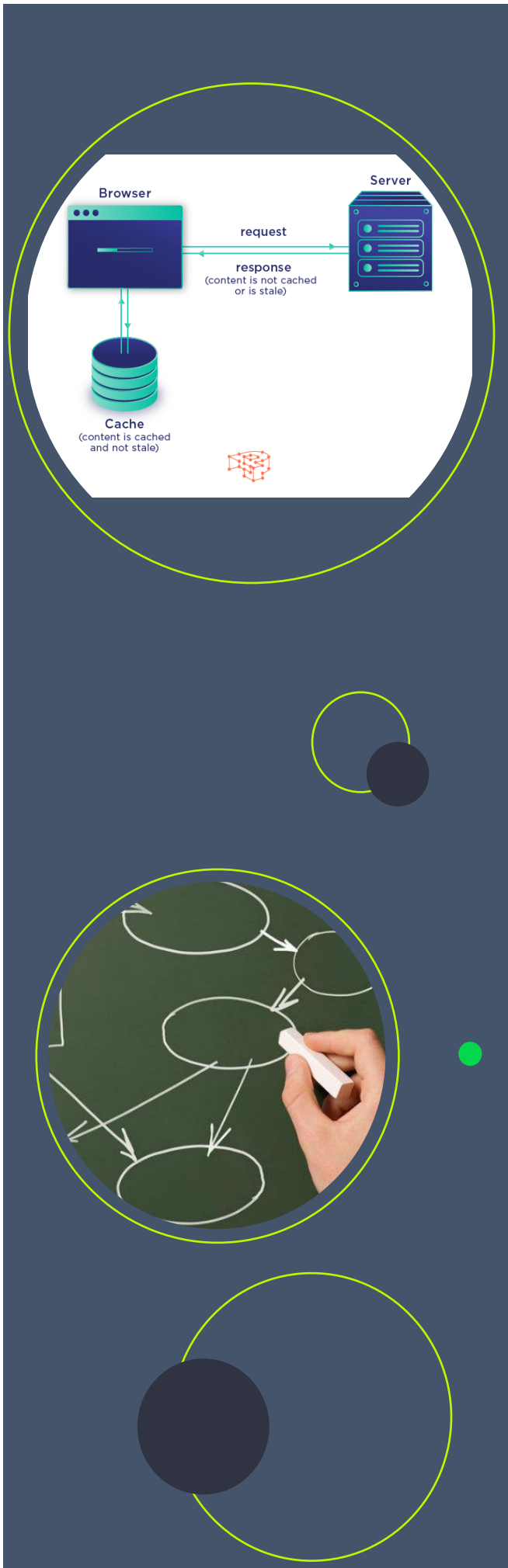
Tableless é uma forma de desenvolvimento de sites que não utiliza tabelas para disposição de conteúdo na página sugerido pela W3C, pois defende que os códigos HTML deveriam ser usados para o propósito que foi criado, sendo que tabelas foram criadas para exibir dados tabulares. Para a disposição da página o recomendado seria usar CSS.

Para desenvolver um site usando tabelas, muitas ferramentas e desenvolvedores abusam de recursos como criar tabelas com células possuindo elementos com Gifs com um único pixel transparente apenas para manter a célula visível e forçar o layout da página ficar visualmente elegante, porém o código torna-se totalmente incoerente se comparado com o conteúdo do site.

A W3C também não desaprova o uso de tabelas, desde que elas sejam utilizadas para tabular dados e não para formatar layout. Muitos navegadores travam ou exibem incorretamente formatações usando tabelas.

Tableless é a forma de desenvolvimento de sites que não utiliza tabelas para disposição de conteúdo.



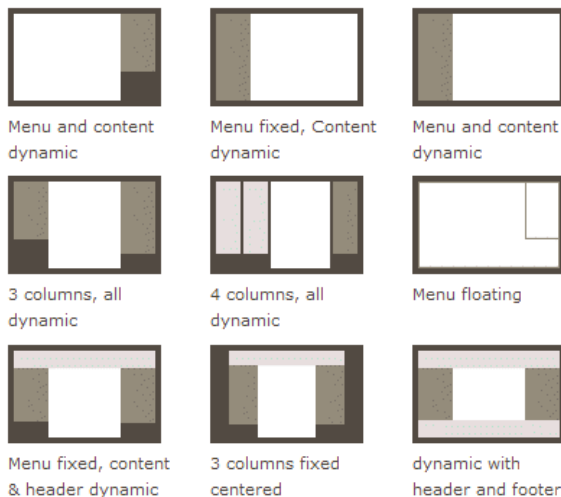


VANTAGENS

- Adotar este padrão de desenvolvimento também facilita a separação da camada de apresentação da aplicação para o arquivo de estilo (CSS).
- Diminuição de banda. Os navegadores modernos armazenam arquivos de CSS e de javascript em cache. Se a maneira que o site será visualizado é guardada em um CSS (padrão tableless), então o arquivo será cacheado após o primeiro acesso e todos os acessos seguintes não carregarão este arquivo, carregando apenas o conteúdo (texto) do site. Quando se usa tabela, a apresentação das tabelas (tags como "tr" e "td", gifs vazios, atributos como "cellspacing" e "border") são carregados todas as vezes que o usuário acessar o site.
- Manutenção. Estando o estilo separado do arquivo html, o mesmo facilita quando o desenvolvedor deseja mudar algo relacionado ao conteúdo, pois o conteúdo do site deixa de ficar oculto dentro de tabelas e subtabelas, para estarem dentro de divs (caixas de conteúdo) que não trazem nenhuma informação de aparência. Caso for necessário alterar o estilo, basta ir ao arquivo CSS e não precisará procurá-lo entre códigos e conteúdo que não tem relação com a aparência e apresentação do site em geral.

DESADVANTAGENS

- Para desenvolver usando o padrão tableless é necessário um aprofundamento muito maior em renderização de páginas HTML, tags HTML, CSS e DOM.



CSS

Cascading Style Sheets (ou simplesmente CSS) é uma linguagem de folhas de estilo utilizada para definir a apresentação de documentos escritos em uma linguagem de marcação, como HTML ou XML. Seu principal benefício é prover a separação entre o formato e o conteúdo de um documento. Em vez de colocar a formatação dentro do documento, o desenvolvedor cria um link (ligação) para uma página que contém os estilos, procedendo de forma idêntica para todas as páginas de um portal. Quando quiser alterar a aparência do portal basta, portanto, modificar apenas um arquivo.

Com a variação de atualizações dos navegadores (browsers), o suporte ao CSS pode variar. A interpretação dos navegadores pode ser avaliada com o teste Acid, que se tornou uma forma base de revelar quão eficiente é o suporte de CSS, fazendo com que a nova versão em desenvolvimento do Firefox seja totalmente compatível a ele assim como o Opera já é. O Doctype informado ou a ausência dele determina o *quirks mode* ou o *strict mode*, modificando o modo como o CSS é interpretado e a página desenhada.

```
h1 { color: white;
      background: orange;
      border: 1px solid bl
      padding: 0 0 0 0;
      font-weight: bold;
    }
/* begin: seaside-theme */

body {
  background-color:white;
  color:black;
  font-family:Arial,sans-serif;
  margin: 0 4px 0 0;
  border: 12px solid;
}
```

CSS



Ele salva os planos de fundo das páginas, principais links e diversos outros dados dela, o que torna a navegação mais rápida, fato ainda mais evidente para quem tem velocidades de conexão menores.

Resumidamente, cache refere-se a um espaço para o armazenamento de dados que têm boa probabilidade de serem utilizados futuramente. O cache está presente em softwares diversos assim como em placas mãe, discos rígidos e vários outros dispositivos que necessitem dessa função.

Para forçar o recarregamento, utiliza-se o:

CTRL-F5

CACHE DE NAVEGADORES

Basicamente, o termo cache pode ser compreendido como uma área de armazenamento onde dados ou processos frequentemente utilizados são guardados para um acesso futuro mais rápido, poupando tempo



e uso desnecessário do seu hardware.

Exemplo

Esse tipo de função é utilizado em diversos tipos de dispositivos e softwares, com a mesma procedência. Um bom exemplo da utilização do cache em um aplicativo é o caso dos navegadores. Repare que os sites que você frequenta constantemente costumam abrir mais rápido do que os que visita pela primeira vez. Isso se deve ao fato do cache do navegador salvar a estrutura básica das páginas que você está habituado a visitar, poupando o tempo de download delas em exibições futuras.





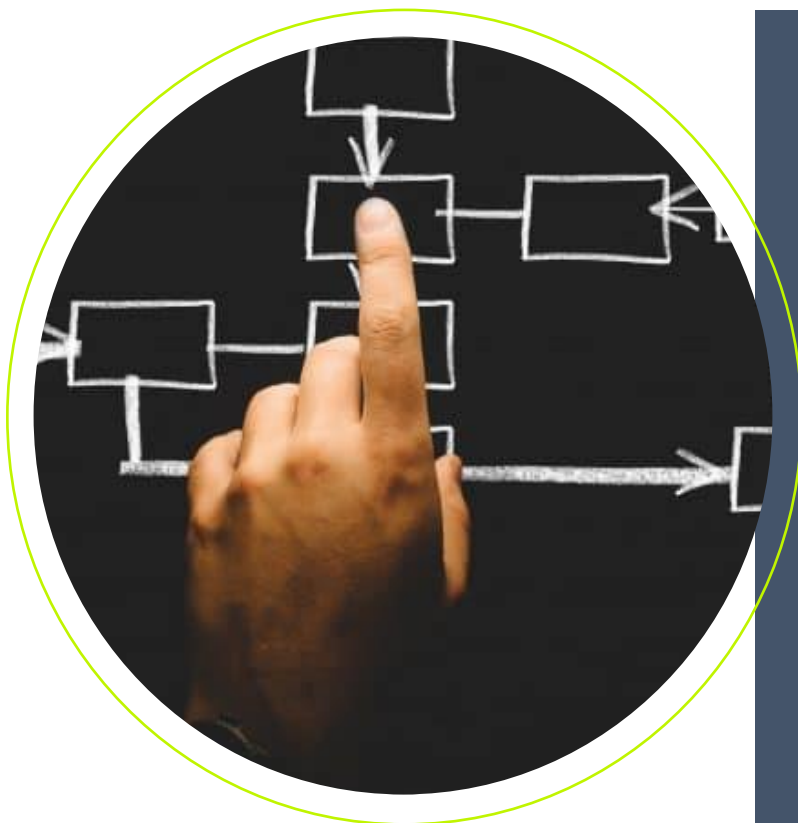
ANEXANDO A FOLHA DE ESTILO

Simplesmente aplique o script no código fonte da página:

```
<link href="modelo.css"
rel="stylesheet" type="text/css" />
```

Esse comando relaciona a folha de estilo criada com a página. O mais indicado é estar no topo do código entre as TAGS <head> e </head>. Por uma questão de organização demos manter separada a formatação do conteúdo.





STEP – CRIANDO O MODELO TODO (.CSS)

```
#todo{  
    width:900px;  
    min-height:300px;  
    background:#FFF;  
    border:#999 solid;  
    position:relative;  
    margin:0px auto;  
}
```

ESTRUTURAÇÃO DE PÁGINAS WEB

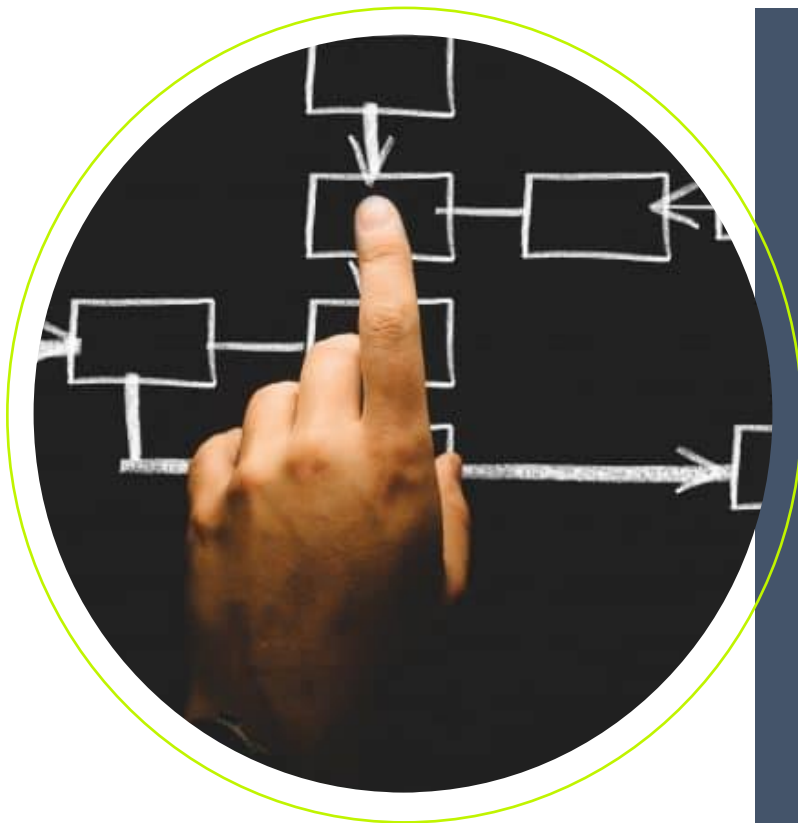
Os elementos div e span foram criados com o HTML 4 com a finalidade de fornecer um mecanismo genérico para agrupar e prover estrutura aos documentos. O elemento div é um container nível de bloco e span é um elemento inline. Um id e/ou class é em geral usada para fornecer uma identidade a uma div ou span com o propósito de fornecer uma referência para estilização por CSS ou captura por um script.

Toda estruturação do site, deve ser construído com elementos DIV e suas configurações atribuídas a um arquivo CSS, onde iremos definir a folha de estilo. É indicado que seja sempre em um arquivo externo para que a padronização seja aplicada em todo o site, e não somente em uma página.

Salientamos que em um CSS podemos criar elementos do tipo:

- (.) Classes: aplicadas preferencialmente a um item no código. Ex.: Cabeçalho.
- (#) ID: aplicadas preferencialmente em itens repetidos. Ex.: Itens de Menu.
- (elemento HTML) usados para definir as configurações de elementos HTML padronizados.





STEP – CRIANDO O MODELO DE CABEÇALHO. (.CSS)

```
#cabecalho{
    width:100%;
    height:120px;
    background:#FFC;
    margin-bottom:10px auto;
}
```

STEP – INCORPORANDO O CABEÇALHO

```
<body>
    <div id="todo">
        <div id="cabecalho"> </div>
    </div>
</body>
```

STEP – CRIANDO A ESTRUTURA

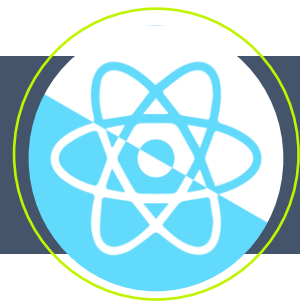
```
<body>
    <div id="todo">
        </div>
</body>
```

ALTERANDO O BODY (.CSS)

Note que o atributo é indicado ao elemento HTML.

```
body{
    background:#CCC;
    margin:5px; }
```





STEP – CRIANDO BASE-MODELO PARA MENU (.CSS)

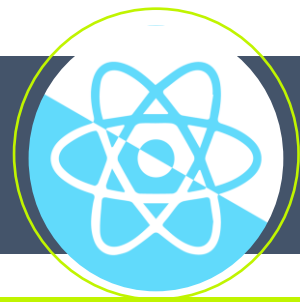
```
#menu{  
  
    width:100%;  
  
    height:20px;  
  
    background:#33C;  
  
}
```

STEP – INCORPORANDO O MENU

```
<body>  
  
    <div id="todo">  
  
        <div id="cabecalho"> </div>  
  
        <div id="menu"> </div>  
  
    </div>  
  
</body>
```

STEP – CRIANDO O MODELO DE ITENS DE MENU (.CSS)

```
.itemmenu{  
  
    width:100px;  
  
    text-align:center;  
  
    color:#33C;  
  
    font-weight:bolder;  
  
    height:18px;  
  
    background:#CCC;  
  
    margin-left:2px;  
  
    margin-top:1px;  
  
    font-size:12px;  
  
    float:left;  
  
}
```



STEP – INCORPORANDO OS ITENS AO MENU

```
<body>

  <div id="todo">

    <div id="cabecalho"> </div>

    <div id="menu">

      <div class="itemmenu">Home</div>

      <div class="itemmenu">Produtos</div>

    </div>

  </div>

</body>
```

STEP – CRIANDO O MODELO DO CORPO (.CSS)

```
#corpo{

  width:100%;

  min-height:200px;

  background:#FFF;

}
```

STEP – INCORPORANDO O CORPO A ESTRUTURA

```
<div id="corpo"> </div>
```

STEP – CRIANDO O MODELO DO RODAPÉ. (.CSS)

```
#rodape{

  width:100%;

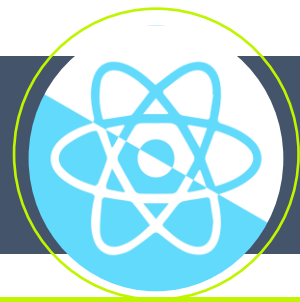
  min-height:120px;

  background:#CCC;

  color:#FFF;

  text-align:center;

}
```



INCORPORANDO A ESTRUTURA DO RODAPÉ

```
<body>

<div id="todo">

  <div id="cabecalho"> </div>

  <div id="menu">

    <div class="itemmenu">Home</div>

    <div class="itemmenu">Produtos</div>

  </div>

  <div id="corpo"> </div>

  <div id="rodape"></div>

</div>

</body>
```

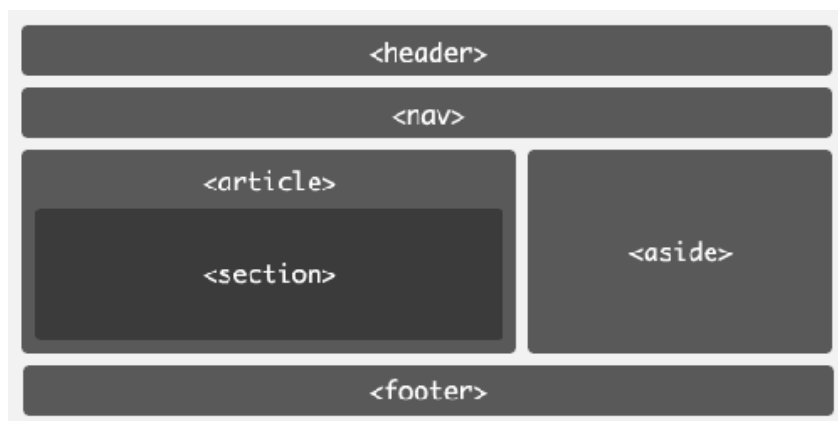
DIFERENÇAS ENTRE TABLE E TABLELESS

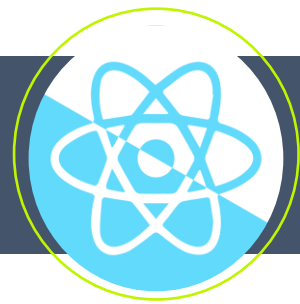
Table

- Tamanho de arquivo de 200 linhas: ~ 14Kb
- Consumo de banda a cada 100 visitantes: ~ 1.4 Mb
- Arquivo fica embaralhado e com muitas linhas

Tableless

- Tamanho de arquivo de 200 linhas: ~ 8Kb
- Consumo de banda a cada 100 visitantes: ~ 0.8 Mb
- Arquivo limpo e com menos linhas





MUDANDO O ESTADO DOS LINKS DE UMA PÁGINA: (.CSS)

```
a.menulink:link, a.menulink:visited {  
    text-decoration: none;  
    color:#33C;  
}  
  
a.menulink:hover {  
    text-decoration: underline;  
    color: #FFF;  
}  
  
a.menulink:active {  
    text-decoration: none;  
}
```

Exemplos de Links nos menus.

```
<div id="todo">  
    <div id="cabecalho"> </div>  
    <div id="menu">  
        <div class="itemmenu"><a href="index.html" class="menulink" >Home</a></div>  
        <div class="itemmenu"><a href="index.html" class="menulink">Produtos</a></div>  
    </div>  
    <div id="corpo"> </div>  
    <div id="rodape"></div>  
</div>
```