

# Web Design - Módulo I

## HTML



## Sumário

### **HTML (HyperText Markup Language)**

- 17 O que é Internet.
- 17 A história da Internet.
- 17 Internet foi criada com objetivo militar.
- 19 Primeiro visualizador foi criado em 1993.
- 19 Mosaic revolucionou o acesso à Rede.
- 20 NCSA – Um eclético centro de pesquisa científica.
- 20 Marc Andreessen tornou a “teia” visível a todos.
- 21 CERN foi o berço da Web.
- 21 Tim Berners-Lee é o criador da WWW.
- 22 Vinton G. Cerf e o protocolo TCP/IP.
- 23 A implantação da Internet no Brasil.
- 24 A situação da Internet no País.
- 25 Cronologia.
- 27 O Futuro da Internet.
- 27 Serviços de Informação da Internet.
- 28 Protocolos.
- 29 Os Serviços.
- 29 Correio Eletrônico (E-mail).
- 30 Usenet.
- 32 Mailing List.
- 33 FTP (File Transfer Protocol).
- 35 Telnet.
- 36 Archie.
- 37 Gopher.
- 38 WWW (World Wide Web).
- 39 WAIS (Wide Area Information Server).

## Web Design I – HTML (Hypertext Markup Language)

**WWW (World Wide Web)**

- 40      Introdução.
- 41      Do Cern para o Mundo.
- 42      Entendendo a Web.
- 43      Hyperlink.
- 44      Rede de Informações.
- 45      Hipertextos.
- 46      Navegadores da Web.

**Desenvolver Web Sites**

- 48      Como Construir / Pesquisa e Abstração.
- 48      Layout do Web Site.
- 49      Arquitetura da Informação.
- 50      Arquitetura de Design.
- 51      Perfis de Web Sites.
- 52      Design Digital.
- 53      Estruturação da Informação.
- 54      Conceitos de Ambiente.
- 55      Audiência do Web Site.
- 56      Propagandas na Internet.

### **Construindo um Web Site**

- 57      Introdução.
- 59      Hipertexto, Hipermídia e Hiperespaço.
- 59      Hipertexto e Hipermídia.
- 59      Hiperespaço.
- 60      HTML (HyperText Markup Language).
- 61      Os Elementos ou Tags de HTML.
- 63      Meta Tags.
- 65      O Elemento BODY – O corpo do documento.
- 67      A primeira Home Page.
- 68      Os Elementos P e BR – Parágrafo e Quebra de Linha.
- 69      Os Elementos Hn – Definindo Cabeçalhos.
- 70      O Elemento DIV – Alinhando Texto.
- 71      O Elemento ADDRESS.
- 72      O Elemento HR – Linha Horizontal.

### **Imagens para a Web**

- 74 Introdução.
- 76 Formatos da Web.
- 77 GIF (Graphic Information Format).
- 78 JPG (Joint Photographic Experts Groups).
- 79 PNG (Progressive Network Graphics).
- 81 A compressão JPG e o tamanho do arquivo.
- 83 Anti-aliasing.
- 84 O efeito “aréola (halo effect)”.
- 85 Conhecendo suas limitações.
- 85 Adicionando imagens.
- 86 O Elemento IMG.
- 89 Atributos para imagens.
- 92 Figuras Transparentes.
- 94 Colocando uma Imagem como Plano de Fundo.

**Digitação e Formatação**

- 96 Introdução.
- 96 Seção do Corpo de Texto.
- 97 Os Cabeçalhos.
- 98 Inserção de Quebras no Texto.
- 99 Quebras de Parágrafos.
- 100 Quebras de Linhas.
- 101 Controle sobre o Texto Pré-Formatado.
- 102 O Elemento PRE.
- 103 O Elemento BLOCKQUOTE.
- 104 Controle direto sobre seu texto.
- 105 Estilos Físicos e seus significados.
- 107 Estilos Lógicos e seus significados.
- 109 Formatando Partes do Texto com O Elemento FONT.
- 109 Atributos para a tag FONT.
- 112 O Elemento HR – Linha Horizontal.
- 113 Atributos para O Elemento HR.
- 114 Acentuação e Caracteres Especiais.
- 116 Extensões.
- 118 O Elemento MARQUEE – Faixas Animadas.
- 120 O Elemento BG SOUND – Inserindo Som de Fundo.

### **Links**

- 121 O Elemento A.
- 121 Atributos do Elemento A.
- 123 O Atributo NAME.
- 126 O Atributo TARGET.
- 127 Links registrados sobre imagens.
- 128 Referências para Outras Fontes de Informação.
- 129 Links para Sons.
- 130 Aplicações para o Elemento A.

### **Listas**

- 131 Organizando as Informações através de Listas.
- 132 Os Elementos OL e LI – Criando Lista Ordenada e Definindo o Item de Lista.
- 133 Atributos Adicionais do Elemento OL.
- 134 Os Elementos UL e LI – Criando Lista Não Ordenada e Definindo o Item de Lista.
- 135 Atributos Adicionais do Elemento UL.
- 136 O Elemento MENU – Lista de Índice.
- 137 Os Elementos DL, DT e DD – Lista de Definição.

**Tabelas**

- 139 Introdução.
- 139 O Elemento PRE – Construindo Tabelas.
- 141 O Elemento TABLE – Construindo Tabelas.
- 141 O Elemento CAPTION – O Título da Tabela.
- 141 O Elemento TH e o Table Headins.
- 141 O Elemento TD e o Table Data.
- 142 O Elemento TR e o End of Table Row.
- 143 Atributos para Tabelas.

**Frames e Frameset**

- 155 O Elemento FRAMESET – Construindo Frames.
- 155 Atributos de FRAMESET.
- 162 O Elemento FRAME – Definindo as Páginas.
- 162 Atributos para FRAME.
- 164 O Elemento NOFRAMES e Os Navegadores que não Suportam Frames.
- 165 Atributo TARGET – Definindo a Janela Alvo.

### **Formulários**

- 168 Introdução.
- 170 O Elemento FORM – Construindo Formulários.
- 170 Atributos para o Elemento FORM.
- 171 O Elemento INPUT – Campos de Entrada de Dados.
- 171 Atributos para o Elemento INPUT.
- 178 O Elemento TEXTAREA – Campos de Entrada de Texto.
- 178 Atributos para o Elemento TEXTAREA.
- 180 Os Elementos SELECT e OPTION – Menus e Listas.
- 180 Atributos para o Elemento SELECT.
- 182 Atributos para o Elemento OPTION.

**Mapas Clicáveis**

- 183      Introdução.
- 184      Características do MapEdit.
- 185      O Atributo USEMAP.
- 186      Tornando a imagem clicável.
- 186      Definindo as regiões.
- 188      Usando o “MapEdit”.

### **Imagens Animadas**

194	Características do Ulead Gif Animator.
196	Janela Principal.
196	Painel de Camadas.
196	Modos de Visualização.
197	Área de Trabalho.
198	Atributos.
198	Propriedades de Global Information.
200	Atributos da Camada de Imagem.
201	Gerenciando Imagens.
201	Adicionando Camadas de Imagem.
201	Importando outros formatos de imagens.
202	Exportando imagens.
203	Usando a Área de Transferência do Windows com o Ulead Gif Animator.
203	Removendo camadas de imagens.
203	Visualizando animações.
204	Editando Imagens.

### **Uploads e Downloads**

- 205 Características do CuteFTP.
- 206 Apresentação.
- 206 Configuração.
- 207 Configurando Sites.
- 207 Adicionar um Novo Site.
- 208 Editando um Site já existente.
- 208 Deletando um Site já existente.
- 209 Utilização – Como se Conectar.
- 209 Utilização – Como Desconectar.
- 209 Como Copiar Arquivos para o Servidor Remoto.
- 210 Como Copiar Arquivos para o Servidor Remoto para o seu micro.
- 210 Como Navegar pelos Diretórios Locais ou Remotos.
- 210 Como Renomear Arquivos.
- 210 Como Criar Diretórios.

**HTML - Tags**

- 211 Introdução.
- 212 Estrutura.
- 217 Frases e Parágrafos Textuais.
- 224 Elementos de Formatação de Texto.
- 228 Listas.
- 231 Vínculos.
- 233 Tabelas.
- 240 Frames.
- 243 Conteúdo Incorporado.
- 248 Estilo.
- 249 Formulários.
- 256 Scripts.

**MS FrontPage 2000**

- |     |   |
|-----|---|
| 257 | Introdução.                               |
| 258 | Iniciando.                                |
| 258 | Área de Trabalho.                         |
| 260 | Os Trabalhos.                             |
| 260 | Salvando o documento.                     |
| 261 | Abrir um documento.                       |
| 261 | Criando um Novo Documento.                |
| 261 | Para inserir uma figura no documento.     |
| 265 | Para criar um hyperlink sobre uma imagem. |
| 267 | Inserindo uma animação no documento.      |
| 269 | Opções de Visualização do Documento.      |
| 270 | Criando uma Web com o FrontPage 2000.     |
| 271 | Criando uma Estrutura de Navegação.       |
| 273 | Importando um documento para uma Web.     |

# HTML

## O que é Internet

### A história da Internet

Definir o que é a Internet constitui um desafio, mesmo para os seus visionários. Isso porque essa super-rede apresenta, hoje, uma estrutura tão abrangente e inovadora que é preciso cuidado para não se deixar de fora muitas de suas várias facetas.

Internet é a maior rede computadores de mundo, integrando informações localizadas em diferentes países, de continente. São milhões de computadores e dezenas de milhões de pessoas trocando informações em todo o mundo. Algumas estimativas apontam para o número de 22 milhões de usuários em 1988, de acordo com a World Wide Web Bilble.

A característica mais surpreendente dessa rede, chamada interoperabilidade, é a capacidade de conectar computadores bastante diferentes entre si, feitos por vários fabricantes, como PCs, Macintoshes, estações de trabalho, laptops. etc. Por isso, ela é freqüentemente referenciada como uma rede de menor porte. As sub-redes são controladas por hosts, que são portas de comunicação dos seus computadores com o resto do mundo, ou do ciberespaço.

E por falar em ciberespaço, é justamente nele que se pode conversar com alguém do outro lado do planeta, imprimir um relatório sobre o que há de mais novo em uma área de conhecimento, comprar um livro recém-lançado no exterior, estudar História da Humanidade, visitar museus e shopping centers, e muito mais!

### Internet foi criada com objetivo militar

A Arpanet, o embrião do que hoje é a maior rede de comunicação do planeta, surgiu em 1969, com a finalidade de atender a demandas do Departamento de Defesa dos Estados Unidos (DOD). A idéia inicial era criar uma rede que não pudesse ser destruída por bombardeiros e fossem capazes de ligar pontos estratégicos, como centros de pesquisa e tecnologia. O que começou como um projeto de estratégia militar, financiado pelo Advanced Research Projects Agency (Arpa), acabou se transformando na Internet.

## Web Design I – HTML (Hypertext Markup Language)

Na década de 60, em plena Guerra Fria, temendo as consequências de um ataque nuclear, os Estados Unidos investiram no projeto, liderado pelos pesquisadores da área de computação J.C.R. Licklider e Robert Taylor.

A idéia era criar uma rede sem centro, quebrando o tradicional modelo de pirâmide, conectado a um computador central. A estrutura proposta permitia que todos os pontos (nós) tivessem o mesmo status. Os dados caminhariam em qualquer sentido, em rotas intercambiáveis. Este conceito surgiu na Rand (Centro de Pesquisas Anti-Soviéticas) em 1964 e tomou vulto cinco anos depois.

Em uma primeira etapa, interligaram-se quatro pontos: Universidade da Califórnia (UCLA), o Instituto de Pesquisas Stanford, e a Universidade de Utah. O nó da UCLA foi implantado em setembro de 1969 e os cientistas fizeram a demonstração oficial no dia 21 de novembro. Por volta do meio-dia, um grupo de pesquisadores se reuniu no Departamento de Ciência da Computação da universidade, e acompanhou o contato feito por um computador com outro situado a 450 quilômetros de distância, no laboratório Doug Engelbart, no Instituto de Pesquisas de Stanford.

O cientista Leonardo Kleinrock, vencedor do Prêmio Ericsson – o equivalente ao Nobel das Telecomunicações -, não se esqueceu da mensagem inaugural. A pergunta, digitada em uma máquina de escrever elétrica, era "Você está recebendo isto?". A resposta chegou minutos depois de percorrer a distância que separa os dois centros de pesquisa: "Sim". A experiência fora bem sucedida.

A máquina foi oferecida pela UCLA a Smithsonian Institution, em Washington, que recusou a oferta. Agora, em campanha para restaurá-la, a Universidade da Califórnia não quer mais doa-la. Virou uma espécie de troféu, um símbolo.

As conexões cresceram em progressão geométrica. Em 1971, havia dúzias de junções de redes locais. Três anos depois, já chegavam a 62 e, em 1981, quando ocorreu o batismo da Internet, eram 200.

Durante muitos anos, o acesso à Internet ficou restrito a instituições de ensino e pesquisa. A partir da década de 80, os microcomputadores passaram a custar menos e se tornaram mais fáceis de usar. Hoje, qualquer pessoa pode se conectar a Net, desde que se associe a um provedor de acesso.

No início dos anos 90, a Internet ultrapassou a marca de um milhão de usuários e teve início a utilização comercial da rede. Empresas pioneiras montam redes próprias de comunicação (com a Compuserve americana) e agora se interligam na Internet e lucram com esta conexão.

O envolvimento de dinheiro e a utilização das conexões para vender produtos e serviços abrem duas frentes de discussão: a primeira, quem vai arcar com os custos? A segunda, de caráter mais subjetivo: a comercialização distancia a Rede de seus objetivos essenciais?

Uma organização foi estabelecida para supervisionar a criação, a distribuição e a atualização de padrões referente à Internet. A Internet Society (ISOC) foi formada em janeiro de 1992 para desempenhar o papel de "organização guarda-chuva", dividida em comitês e com autoridade sobre todos os aspectos da administração da Rede.

### **Primeiro visualizador foi criado em 1993**

O visualizador que popularizou o acesso à Internet foi criado em abril de 1993. Embora hoje o mercado de browsers (softwares de visualização de páginas Web) seja dominado pelo Netscape e pelo Internet Explorer, o Mosaic é lembrado tanto por sua sofisticada concepção quanto pela revolução tecnológica que provocou desde então.

Tudo começou no final da década de 80, quando o inovador conceito de World Wide Web (WWW) estava sendo desenvolvido nos célebres laboratórios CERN, na Suíça, sob o comando do físico Tim Berners-Lee.

Pouco depois, o National Center for Supercomputing Applications (NCSA), da Universidade de Illinois (EUA), que já reunia alguns dos melhores pesquisadores nas áreas de Física, Engenharia de Materiais e Astrofísica do mundo, começou a perseguir o desenvolvimento de um software que tornasse mais amigável a navegação pelo ciberespaço.

Após intensos estudos, o centro lançou o NCSA Mosaic, que popularizou o acesso à Internet, eliminando uma série de barreiras até então existentes entre o usuário e a Rede Mundial.

Nesta área especial, trazemos informações sobre o funcionamento do Mosaic, perfis dos criadores do software, depoimentos concedidos pelos pioneiros envolvidos na implantação da Internet no País e a situação atual da Rede no Brasil.

### **Mosaic revolucionou o acesso à Rede**

Em 1992, três anos após o início do desenvolvimento do conceito de World Wide Web (WWW) pelos cientistas do laboratório nuclear suíço CERN, o Centro Nacional para Aplicações em Supercomputadores (NCSA), sediado em Chicago (EUA), deu início a um projeto visando à criação de uma interface amigável para a comunicação via Internet.

Se a invenção da WWW havia sido coordenada pelo físico Tim Berners-Lee, o mérito da criação do Mosaic coube a Marc Andreessen, que na época tinha 21 anos e hoje é um profissional de tecnologia, tendo sido inclusive vice-presidente da Netscape. O resultado foi apresentado em abril de 1993 e obteve uma receptividade extremamente favorável.

Até então a troca de informações na Rede era normalmente feita por mail (correio eletrônico) ou por protocolos de transferência de arquivos (File Transfer Protocol – o FTP). Para se acessar a Rede por meio de FTP, era necessário se dar linhas de comandos. O processo não contava com recursos interativos ou uma apresentação gráfica.

A navegação melhorou um pouco com o surgimento do Gopher, um sistema de transmissão por menus. O sistema funciona a partir de uma árvore com itens de vários níveis, cada um deles permitindo o acesso à informação local e remota, a serviços e outros Gophers. A novidade foi utilizada pela maioria dos usuários por cerca de apenas de um ano, ao fim do qual havia perdido a razão de ser devido à criação do Mosaic.

Graças às inovações introduzidas pelo Mosaic, o usuário passou a contar com um programa de visualização que permitiu a apresentação de textos, imagens e gráficos de uma forma atraente como a de uma página de revista. “O aparecimento do Mosaic foi uma transformação histórica para nós que já utilizávamos a Internet”, antes o acesso era muito difícil, coisa para iniciados mesmo.

Em consequência desse avanço, a Rede Mundial viveu uma verdadeira explosão. Ao fim do primeiro ano de existência do Mosaic o número de usuários da WWW havia se tornado seis vezes maior. E o mais impressionante: no segundo semestre de 1993, o número de hosts (pontos ligados à Internet com ofertas de serviços) comerciais havia ultrapassado pela primeira vez o de acadêmicos. Era a demonstração de que a Internet deixava definitivamente os círculos científicos para ganhar o mundo.

### **NCSA – Um eclético centro de pesquisa científica**

O Centro Nacional de Aplicações em Supercomputadores (NCSA) é uma unidade da Universidade de Illinois em Urbana-Champain (EUA). Inaugurada em 1985, a NCSA obteve o patrocínio de instituições como Fundação Nacional de Ciência (NSF) e a própria NASA para desenvolver tecnologias que tornassem mais eficiente o uso dos computadores.

Atualmente a NCSA tem parcerias com grandes empresas, como American Airlines, AT&T, Caterpillar Inc. Dow Chemical, Kodak, Laboratórios Lilly, Motorola, Phillips e muitas outras. Suas pesquisas servem ainda a projetos educacionais e à criação de programas que auxiliem o acesso de deficientes físicos à Rede Mundial. Além disso, possui um dos laboratórios de Realidade Virtual mais avançados do mundo.

Dirigida por Larry Smarr, a NCSA também desenvolveu o projeto Chicago Mosaic, que aplica a tecnologia desenvolvida para a WWW no estreitamento das relações entre a administração e cidadãos daquela cidade.

### **Marc Andreessen tornou a “teia” visível a todos**

O design que deu à Rede Mundial uma aparência amigável e a popularizou em um curto espaço de tempo foi obra de um grupo de estudantes da Universidade de Urbana-Champaign, encabeçado por um certo Marc Andreessen, na época com apenas 21 anos.

Um ano após o lançamento do Mosaic, já formado em Computação, Andreessen participou da fundação da Netscape Communications Corporation, tornando-se vice-presidente de Tecnologia da empresa, sediada na Califórnia. Atualmente, o browser (visualizador) Netscape Navigator é utilizado por muitos usuários em todo o mundo.

## Web Design I – HTML (Hypertext Markup Language)

Ao final de 1994, Marc Andreessen integrou a relação de 50 homens mais importantes dos EUA com idade abaixo dos 40 anos, publicada pela revista Time, e foi eleito “O Homem do Ano” pela revista MicroTimes.

### CERN foi o berço da Web

A World Wide Web nasceu no Laboratório Europeu de partículas Físicas (CERN), cuja sigla deriva de sua antiga denominação Conselho Europeu pour la Recherche Nucleaire, hoje abolida por seus integrantes. Uma das mais importantes organizações de pesquisa científica em todo o mundo, com sede em Genebra, na Suíça, o CERN representa um notável exemplo de colaboração internacional, tendo como associados 19 países da Europa e contando com 2900 membros.

As pesquisas da CERN em torno da Rede Mundial começaram no início da década de 70, quando a transmissão de dados ainda era feita de forma absolutamente rudimentar. O aprimoramento do sistema era uma das prioridades do laboratório e começou a tomar impulso no início dos anos 80, quando o CERN criou seu primeiro sistema de correio eletrônico.

Em 1990, o CERN já possuía o maior site europeu na Internet e desenvolvia o conceito de World Wide Web (WWW), que seria consagrado com o advento do Mosaic.

### Tim Berners-Lee é o criador da WWW

Formado em Física na Universidade de Oxford (Inglaterra) entre os primeiros colocados, Tim Berners-Lee criou a World Wide Web (WWW) no laboratório suíço CERN (Laboratório Europeu de Estudo de Partículas Físicas), do qual foi integrante entre 1984 e 1993.

O projeto de comunicação via internet com o uso de hipertextos foi proposto por ele ao laboratório em 1989, iniciado em outubro de 1990 e finalizado em julho de 1991. A base do projeto era o seu programa Enquire, desenvolvido em 1980. Também se atribui a Berners-Lee a idéia de hipermídia, ou seja, que o texto produzido para a Internet não precisa seguir o padrão do impresso, mas deve agregar elementos interativos.

Antes de fazer parte do CERN, Berners-Lee esteve entre os fundadores da Image Computer Systems e foi o engenheiro-chefe da Plessey Communications, em Poole (Inglaterra). Hoje ele dirige o Laboratório de Ciências da Computação (LCS) do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), nos Estados Unidos, e está à frente do Consórcio W3, um fórum aberto de empresas e organizações que têm a missão de discutir o potencial da Rede.

Em 1995, Berners-Lee recebeu o prêmio “Jovem Pioneiro”, concedido pela Fundação Kilby, pela invenção da World Wide Web (WWW).

No décimo aniversário da WWW, Berners-Lee disse estar preocupado que a comercialização da Web possa move-la na direção errada: “Minha preocupação é que façamos um sistema que não é conceitualmente claro o suficiente... de modo que em dez anos, vamos considerar essa tecnologia limitadora”. Perguntado se teria feito algo diferente, se soubesse para onde sua criação estava indo, ele diz que teria mudado pouco – exceto talvez aquelas URLs incômodas. “Não teria colocado as barras duplas.

Não percebi quantas pessoas estariam escrevendo aquelas URLs e lendo-as e quanto tempo toma para as pessoas dizerem “barra barra”.

### **Vinton G. Cerf e o protocolo TCP/IP**

Conhecido como o “Pai da Internet”, Vinton G. Cerf é co-autor do protocolo TCP/IP, a linguagem de computação que deu origem à Internet e que é amplamente utilizada hoje. Em dezembro de 1997, o presidente Clinton concedeu a Medalha Nacional de tecnologia dos Estados Unidos a Cerf e seu sócio, Robert E. Kahn, por terem fundado e desenvolvido a Internet. De 1982 a 1986, como vice-presidente da MCI Digital Information Services, Cerf chefiou a engenharia do MCI Mail, o primeiro serviço comercial de e-mail a ser conectado à Internet.

Durante o tempo em que trabalhou para a DARPA, Agência de Projetos de Pesquisa Avançada do Ministério da Defesa dos Estados Unidos, exerceu papel fundamental na liderança do desenvolvimento de tecnologias de segurança e de conjunto de dados (data packages) na e para a Internet. Cerf retornou a MCI em 1994, e hoje ocupa o posto de presidente sênior de Arquitetura e Tecnologia da Internet, área que congrega equipe de engenheiros que projetam estruturas avançadas na Internet para o fornecimento de serviços de dados, informações, voz e vídeo para empresas e pessoas. Mas o projeto que mais o entusiasma é o desenvolvimento da Internet interplanetária.

## A implantação da Internet no Brasil

O ano de 1988 pode ser considerado o momento zero da Internet no País. A iniciativa pioneira de se buscar acesso à Rede coube a Fundação de Amparo à Pesquisa no Estado de São Paulo (Fapesp), ligada à Secretaria estadual de Ciência e Tecnologia.

A necessidade de se utilizar a Infovia foi apontada pelos bolsistas da instituição, que retornavam de cursos de doutorados nos Estados Unidos e sentiam falta do intercâmbio mantido no Exterior com outras instituições científicas.

O professor Oscar Sala, então conselheiro na Fapesp, ligado ao Fermilab, o laboratório de Física de Altas Energias de Chicago (EUA), fez os primeiros contatos a fim de conseguir uma conexão do Brasil com as redes mundiais. Flávio Fava de Moraes, na época diretor científico da Fapesp, aprovou o projeto. A troca de dados começou a ser feita logo a seguir e o serviço foi inaugurado oficialmente em abril de 1989.

No primeiro ano de funcionamento, a linha da Fapesp utilizou a Bitnet – Because is Time to Network -, que permitia apenas a retirada de arquivos e correio eletrônico, embora fosse uma das redes de maior amplitude à época.

Em 1991, uma linha internacional foi conectada à Fapesp para que fosse liberado o acesso à Internet a instituições educacionais, fundações de pesquisa, entidades sem fins lucrativos e órgãos governamentais, que passaram a participar de fóruns de debates, acessar bases de dados nacionais e internacionais, supercomputadores de outros países e transferir arquivos e softwares.

Inicialmente, a velocidade da linha Fapesp-Fermilab era de 4800 kbps. Foi passando sucessivamente a 9600 kbps, a 128 K e a 256 K. Atualmente a linha trafega a 2 Mb.

Em 1992, durante a Eco-92, o Instituto Brasileiro de Análises Sociais e Econômicas (Ibase), com sede no Rio de Janeiro, firmou um convênio com a Associação para o Progresso das Comunicações (APC), para dar espaço as Organizações Não-Governamentais (ONGs) brasileiras na Rede Mundial.

Os convênios foram alterados em 1992, com a criação da Rede Nacional de Pesquisa (RNP) pelo Ministério da Ciência e Tecnologia. Coordenada por Tadao Takahashi, a RNP organizou o acesso a Infovia, criando um backbone – tronco principal da rede -, estabelecendo pontos de presença nas capitais e operando os nós da rede no País.

Uma portaria conjunta do Ministério das Comunicações e do Ministério da Ciência e Tecnologia, publicada em maio de 1995, criou a figura do provedor de acesso privado, liberando a operação comercial da Rede no Brasil.

### A situação da Internet no País

As estatísticas de 1999 indicavam que cerca de 250 mil servidores Internet estavam em atividade no Brasil na ocasião, muitos deles conectando outras centenas de instituições. Apenas a máquina da Fapesp – a eu.ansp.br – agregava mais de 700 entidades de pesquisa, ensino, governamentais e não-governamentais.

O número de endereços (número que permite o uso do protocolo-padrão na Internet e a conexão de um computador a um servidor da Rede Mundial) vem crescendo vertiginosamente a cada mês no País. A contagem feita pelo Comitê Gestor da Internet Brasil indica que 31 de janeiro de 1996 a parcela com era de 17.429. Em agosto de 1997, o total havia subido para 54.447. “A resposta do mercado à abertura do uso comercial da Rede também foi impressionante”, afirmava, na época, o coordenador do comitê gestor e secretário nacional de Informática, Ivan de Moura Campos. “Esta expansão está sendo responsável pela geração de empregos em todas as regiões do país, inclusive no Norte e Nordeste.”

Segundo relatórios do comitê, em outubro de 1994 o Brasil estava atrás do México, então líder na América Latina em número de usuários da Internet. Em 1969, era o primeiro na região e o terceiro nas Américas, situando-se atrás apenas dos EUA e do Canadá, com um contingente de pelo menos 3 milhões de pessoas ligas à Rede através de centenas de provedores de acesso. Em todo o mundo, o País situava-se na 12<sup>a</sup> posição.

## Cronologia

**1971** – O pesquisador norte-americano Ray Tomlinson envia o primeiro e-mail, utilizando o programa SNDMSG. Hoje ele não se lembra mais do teor da mensagem. Acha que foi clássico “Testando 1-2-3”.

**1974** – A palavra Internet é utilizada pela primeira vez, pelo cientista da MCI Vinton Cerf, ao descrever o protocolo TCP (Transmission Control Protocol).

**1977** – A TheoryNet liga 100 pesquisadores via e-mail. É a primeira lista de discussões na rede.

**1980** – Evoluindo de um sistema fechado de computadores criado em 1970, a entidade que se tornaria o grande provedor de acesso e serviços Compuserve é comprada pela H&R Block.

**1984** – Fundado o serviço online Prodigy, que a partir de 1988 se tornaria uma grande shopping e centro de entretenimento e informação virtuais.

**1985** – William Gibson lança o já clássico da ficção científica *Neuromancer*, no qual cunha a expressão *ciberespaço*. É registrado o primeiro domínio .com, da empresa de informática Symbolics.com; Fundação da **América On Line (AOL)**.

**1988** – O primeiro grande vírus a se alastrar pela Internet – o vírus dos modens a 2400 kbps – ameaça os hard disks.

**1990** – Tim Berners-Lee e Robert Cailliau concebem a Word Wide Web (WWW). O sistema de hipertextos, com links acessados a partir de palavras sublinhadas, permite a combinação de textos, imagens, sons e outros recursos de linguagem.

**1993** – Criado o Mosaic, o primeiro visualizador gráfico da Internet. O tráfego aumenta 341.634 por cento em um ano. Surgem expressões como infovia e *Netizen* (misto de citizen – cidadão – e *Internet*, algo como cidadão da Internet). Lançada a revista *Wired*, de design sofisticado e vanguardista.

**1994** – David Filo e Jerry Yang criam o site **Yahoo!** – que rastreia e agrupa assuntos de interesse do usuário.

**1995** – Lançado o Netscape Navigator, que rapidamente conquista 70% do mercado de browsers. O criador é o mesmo que desenvolveu o Mosaic, Marc Andreessen.

**1996** – O Congresso americano aprova a Telecommunications Bill, que prevê punições a quem divulgar pornografia pela Internet. Começa a ser utilizada a Web TV.

**1997** – O presidente Clinton menciona a Internet State of the Union, o tradicional discurso à nação, embora naquele momento ainda não seja um usuário da rede. O computador Deep Blue, criado pela IBM, vence uma partida de xadrez com o mestre Garry Kasparov.

**1998** – Janet Reno, chefe de departamento de justiça dos EUA, processa a Microsoft com base na lei antitruste, sob a alegação de que a empresa prejudicava a concorrência ao embutir o browser Internet Explorer no Microsoft Windows. Em 2000, Bill Gates seria condenado a dividir a empresa em três.

**2000** – O MP3 e o Napster, programas para ouvir, baixar e compartilhar música pela Rede propagam-se e despertam uma nova polêmica em torno dos direitos autorais. O grupo de rock Metallica leva a questão ao Congresso americano, por sentir-se lesado.

## O Futuro da Internet

A Internet continua a evoluir sob diversas formas, principalmente no que diz respeito à criação de novos serviços e ao aprimoramento dos padrões utilizados atualmente na Web, sempre procurando expandir as suas possibilidades.

O crescimento relativo às aplicações comerciais da World Wide Web (WWW) tem impulsionado o desenvolvimento da rede, porém algumas tecnologias de troca de informação na Internet ainda são bastante incipientes. É o caso das transações bancárias, que necessitam de eficiência, segurança e privacidade. Entretanto, as oportunidades comerciais são tão atraentes que algumas empresas estão investindo seus recursos em pesquisa na área, esperando encontrar soluções adequadas. Essas soluções geralmente se apresentam sob a forma de novos padrões e protocolos de comunicação.

Para que o usuário não seja prejudicado nessa disputa, foi criado um comitê, o W3C (World Wide Web Consortium), em um esforço conjunto do MIT (Massachusetts Institute of Technology) e o CERN (Laboratório Europeu de Física de partículas). O W3C possui a tarefa de controlar os padrões utilizados na Web, divulgando periodicamente as suas novas versões – como é o caso da especificação da linguagem HTML. Ele visa, acima de tudo, a expandir os serviços fornecidos, manter a compatibilidade, garantir a integridade e segurança no tráfego das informações e evitar o surgimento de um monopólio na rede.

## Serviços de Informação da Internet

O advento da Internet tem proporcionado uma revolução nos sistemas de informação da atualidade. A globalização e a democratização são algumas das características mais atraentes desse novo meio. E a chave dessa revolução são os serviços de informação que a rede disponibiliza aos usuários.

Esse serviços são de vários tipos, cada qual com seu protocolo de comunicação específico. Alguns exemplos de serviços são: visitar um museu virtual, transferir um arquivo remoto para uma máquina local, ler as últimas novidades sobre a preservação do mico-leão, ouvir uma estação de rádio, etc. As vantagens são óbvias: todos chegam rápida e eficientemente até o usuário, através da linha telefônica (principalmente), sem que ele tenha que sair de casa e viajar para o outro lado do mundo. Isso representa uma enorme economia de tempo e dinheiro.

A afirmação de que a Internet é bastante democrática reflete a sua característica de permitir que qualquer pessoa, a custo relativamente baixo de forma simples, possa usufruir desses serviços de informação.

Existem vários interessados em prover serviços de informação na rede, por exemplo: organizações com fins culturais, sociais e educativos; universidades; institutos de pesquisa; empresas que se interessam em fazer negócios com a Internet e também qualquer pessoa que queira compartilhar sua opinião sobre determinado assunto.

Aqui apresentaremos brevemente os principais serviços prestados na Internet.

Porém, antes, é necessário um esclarecimento sobre protocolos.

## Protocols

Simplificadamente, protocolo é a língua que os computadores utilizam para conversar entre si. Na verdade, protocolos são conjuntos de regras e convenções que devem ser obedecidos para permitir o tráfego das informações na rede.

A própria sociedade humana possui seus protocolos. Ao atender ao telefone, o usuário diz “alô” (uma convenção), indicando à pessoa no outro lado da linha que respondeu à chamada e está pronto para iniciar a conversação. O conjunto de palavras “alô”, “tchau”, “um momento, por favor”, “ok” pode ser comparado a um protocolo de comunicação, já que não representa a informação em si que a pessoa deseja passar ao telefone, mas as convenções utilizadas para que a conversa possa ocorrer.

Dependendo do tipo da informação e do serviço que está sendo fornecido, o protocolo pode mudar. O protocolo mais importante da Internet é o TCP/IP (Transfer Control / Internet Protocol), que deve ser entendido por todos os computadores da rede. Ele é organizado em camadas, com diferentes funcionalidades. Por exemplo, IP é o protocolo mais básico, sobre o qual estão construídos os demais protocolos TCP/IP.

O IP (Internet Protocol) usa uma seqüência de 32 bits (número IP) que indica o endereço do computador na Internet, como 17.255.2.71. Os primeiros oito bits representam o endereço de uma determinada sub-rede da Internet, e os próximos números identificam um computador nessa sub-rede. Esse números são bastante difíceis de lembrar, por isso, podem ser mapeados em nomes, como, por exemplo, <http://www.altavista.digital.com/>.

Sem o endereço IP, as informações trafegando na Internet, em forma de “pacotes”, não saberiam como chegar ao destinatário correto.

Além do TCP/IP, outros protocolos específicos, de mais alto nível, são utilizados por cada serviço particular da rede. Destes, o que será visto com mais detalhes será o protocolo HTTP, utilizado na Web.

## Os Serviços

O número de serviços que podem estar disponíveis na Internet é ilimitado, dada a transparência que o protocolo TCP/IP dá a essa rede, facilitando assim o desenvolvimento contínuo de novas aplicações e serviços.

### *Os mais conhecidos da Internet*

A Internet oferece não somente os serviços chamados de World Wide Web, a que estamos acostumados, mas também o serviço de correio, o e-mail, que permite a troca de mensagens ou correspondências, ou o FTP (File Transfer Protocol) que permite a troca de arquivos e outros diversos serviços.

Os diversos serviços que a Internet oferece são os seguintes:

- \* Correio Eletrônico (E-mail)
- \* Usenet
- \* Mailing List
- \* Telnet
- \* Archie
- \* Gopher
- \* FTP (File Transfer Protocol)
- \* WWW (World Wide Web)
- \* WAIS

### **Correio Eletrônico (E-mail)**

Este é um serviço pouco interativo, mas que atinge o maior número de pessoas, englobando não só a comunidade da Internet, mas também de outras redes, como Compuserve e América Online.

O correio eletrônico permite que se enviem textos para usuários que possuam endereços eletrônicos (e-mail), como por exemplo: fulando@minhaorg.com.

Ele geralmente é usado para enviar informações textuais e é um bom meio para a divulgação de informações importantes ou urgentes, pois é lido constantemente.

As listas eletrônicas são uma forma eficiente de se referir a várias pessoas (muitos endereços eletrônicos) utilizando um único endereço. Eles podem servir a vários propósitos: listas informativas, grupos de discussão, etc. Para gerenciá-las, são necessários programas servidores especiais, como Majordomo e Listserver, por exemplo.

Uma maneira bastante utilizada para ler correio eletrônico é através do comando mail do sistema operacional UNIX. Porém, existem programas mais sofisticados, com interfaces gráficas e listas de endereços personalizadas, como o Microsoft Outlook Express, da Microsoft Corporation.

## **Usenet**

Usenet é um ambiente comunitário no qual pessoas do mundo inteiro podem participar livremente de debates com temas específicos.

O Usenet é também chamado de Grupo de Notícias (Newsgroup) e é ideal para se discutir sobre temas de maior interesse de cada pessoa como política, hobby, questões sociais, colocando sua própria posição e ouvindo opiniões dos outros participantes.

### *Utilizando o Usenet*

Para poder aproveitar o Usenet da melhor forma, é importante que se tenha algumas noções básicas. Primeiro, o Usenet é um grupo de debate formado a partir dos temas de interesse. Portanto, para obter informações necessárias para a empresa ou para a promoção de um produto, é preciso achar o grupo de notícias mais compatível.

Segundo, apesar de ter aparência semelhante a um quadro de avisos (message board), em geral, as informações são divulgadas por meio de softwares ou correios eletrônicos possibilitando o download de todos os artigos divulgados. Isso é devido ao fato do Usenet, no início, ter se baseado nas linhas telefônicas para a publicação dos dados e não na Internet. Mesmo que a partida inicial não tenha se baseado na Internet, à medida que a popularidade da Web foi ampliando, os grupos de notícias foram optando cada vez mais pela utilização da Internet e assim, até transformar-se em parte dos seus serviços.

Terceiro, o Usenet não aceita ser controlado por ninguém. Como o grupo de notícias é uma comunidade que surgiu naturalmente, junto a seus integrantes, as normas vão surgindo, aos poucos, e são aplicadas, naturalmente, de acordo com os seus membros.

### *Etiqueta*

Mas por mais que o Usenet não aceite limitações por ninguém, vale lembrar que por ser uma sociedade virtual, onde as pessoas se encontram, existem regras a serem respeitadas. É o que se denomina de **Netiqueta** (Netiquete). E caso ela não seja respeitada, não só a pessoa será ignorada pelo grupo, como também receberá mensagens de aviso notificando sua má conduta.

É aconselhável a uma pessoa que está participando do grupo de notícias pela primeira vez, visitar antes o Guia de utilização e netiqueta para entender a respeito da netiqueta aplicada nos grupos de notícias.

Quem quiser deixar uma mensagem no grupo de notícias é só formular o texto e enviar ao grupo correspondente. Para isso, não precisa ser membro cadastrado e também não há restrições ou condições para participar. A partir do momento em que algum participante retornar uma mensagem, o debate estará sendo iniciado.

*Divisão do grupo de notícias*

O grupo de notícias está organizado e separado por assuntos que se subdividem em vários tópicos. O ponto (.) indica a divisão de cada um dos assuntos e cada vez que o nome do assunto se expande à direita, são exibidas as suas subdivisões. Por exemplo, “**comp.databases.theory**” significa, dentro do grupo relacionado ao assunto computador, especificamente o assunto banco de dados, em particular sobre teoria.

*Nome dos grupos e os assuntos relacionados*

<b>Nomes dos grupos</b>	<b>Assuntos relacionados</b>
alt.	Assuntos alternativos
biz.	Assuntos relacionados a business
comp.	Assuntos relacionados a computador
news.	Assuntos relacionados a notícias
rec.	Assuntos relacionados a recreações
sci.	Assuntos relacionados à ciência
soc.	Assuntos relacionados à sociedade
talk.	Assuntos diversos a atualidades
misc.	Outros assuntos não inclusos nos grupos acima

## Mailing List

O Mailing List gerencia a lista de pessoas que participaram de um grupo de debate e quando um membro emite uma opinião através do e-mail, esse é repassado a todos os membros do mailing list, dando continuidade ao debate pela troca de opiniões.

### *Diferenças entre mailing list e grupo de notícias*

À primeira vista, o mailing list pode ser semelhante a um grupo de notícias, principalmente pelo seu aspecto de debate. Mas há diferenças a considerar, como o armazenamento separado de endereço de e-mail dos seus integrantes, a qualidade de parecer menos interativo em decorrência do não armazenamento das mensagens enviadas, e o fato de ter alguém exclusivo para administrar o mailing list fazendo a checagem das mensagens antes do seu encaminhamento.

O mailing list é administrado através de algumas operações. Cadastro e exclusão de nomes, registro dos endereços de correio eletrônico, checagem e envio de e-mails. Em geral, essas tarefas são feitas automaticamente com o auxílio de softwares como o LISTSERV, Majordomo, entre outros.

Não se sabe ainda quantos mailing lists existem ao todo no mundo inteiro. O que se sabe é que no final do ano de 1998, verificou-se a existência de mais de 40.000 mailing lists relacionados aos assuntos de arte, comédia, política e outros.

Quanto ao mailing list relacionado a Web, existe o **World Wide Web Mailing List** (<http://www.w3.org/Mail/Lists.html>) organizado pelo **World Wide Web Consortium** (W3C), e também o **WWW-Security** – ([http://www.w3.org/Mail/WWW\\_VRML.html](http://www.w3.org/Mail/WWW_VRML.html)) da Universidade Rutger que trata especificamente das questões de segurança, além do **WWW-VRML Mailinglist** ([http://www.w3.org/Mail/WWW\\_VRML.html](http://www.w3.org/Mail/WWW_VRML.html)) do W3C que permite a troca de opiniões a respeito de VRML.

Para achar o mailing list do seu interesse visite os seguintes sites:

### **List**

Esse site, com a ajuda do Spider, procura pela web um servidor que forneça o serviço de mailing list e grava o resultado de sua busca no banco de dados, permitindo assim disponibilizar quase todos os mailing lists. É como se fosse um site comum de busca que ajuda a achar os mailing lists facilmente.

### **Reference.COM**

Esse site faz buscas de assunto não somente no mailing list como também no grupo de notícias. Vale a pena conferir os resultados, devido ao seu banco de dados gigante.

### **CataList**

Esse é um site administrado por uma empresa de software, L-Soft, que criou o LISTSERV. Nesse site é possível buscar os mailing lists operados pelo LISTSERV, podendo até, às vezes, descobrir listas que não estão inclusas nesse diretório.

Como o mailing list é direcionado a um público específico, assim como o grupo de notícias pode ser uma ferramenta bastante útil para se atingir o público alvo. Ainda mais que os seus integrantes são, geralmente, profissionais especializados em muitas áreas, o efeito de divulgação através deles pode trazer grandes resultados.

## FTP (File Transfer Protocol)

FTP é um protocolo para transferência de arquivos. Isso significa que o usuário desse serviço pode copiar arquivos remotos, inclusive programas executáveis. Existem várias bibliotecas de softwares de domínio público na rede, disponíveis via FTP.

O FTP simula uma sessão do usuário na máquina remota, disponibilizando para ele um conjunto de comandos que permite verificar os arquivos de um diretório, caminhar pela árvore de diretórios ou receber e enviar arquivos.

O servidor FTP pode ser configurado com várias opções que fornecem ao provedor do serviço um controle eficiente. Por exemplo, o acesso a um arquivo pode ser público (os chamados arquivos de FTP anônimo) ou restrito a um grupo de usuários.

FTP é um dos serviços mais populares da Internet. A sua maior desvantagem é a necessidade de se saber de antemão a localização exata do arquivo na rede (máquina e diretório correspondente).

Através dos serviços do FTP é possível ter acesso ao sistema de diretórios de arquivos do outro computador da internet podendo enviar (upload) e receber (download) arquivos. A troca de informações é feita através do sistema ASCII ou Binary por isso além dos arquivos de texto, pode-se trocar arquivos de gráficos, sons, vídeos.

### *Como usar*

Para usar o FTP, será preciso inicializar um cliente de FTP, ou seja, um programa aplicativo que permite estabelecer uma conexão a outro computador da internet e trocar arquivos com ele.

Para obter acesso a outro computador, o usuário deve, em geral, fornecer o nome de login (ID) e a senha, que é normalmente “anonymous”. Mas muitos navegadores da web podem funcionar como clientes FTP. Desse modo, o ID e a senha não são requeridos, permitindo o download de arquivos normalmente.

Para conferir pessoalmente os serviços do FTP é só digitar [ftp://ftp.uol.com.br](http://ftp.uol.com.br) na barra de endereço do browser. Então surgirá a tela principal do servidor FTP do UOL onde poderá, livremente, fazer download de arquivos que desejar.

A maioria dos sites que permitem o download de arquivos utiliza o FTP. Eis alguns exemplos:

- ◊ **Superdownloads** <http://www.superdownloads.com.br/>
- ◊ **Tucows** <http://www.tucows.com.br/>
- ◊ **Shareware** <http://www.shareware.com/>

Mas esses sites só oferecem links dos arquivos disponíveis nos seus servidores e com certeza poderá haver casos em que queira localizar arquivos que não estão disponíveis neles. Neste caso o modo mais prático seria utilizar o **FAST FTP Search** (<http://ftpssearch.lycos.com/>), o serviço de busca da empresa **Lycos** que é especialista em fornecimento de dados de FTP.

Como a internet se desenvolveu e está se desenvolvendo continuamente, tornando-se num meio muito poderoso de comunicação, a maioria dos arquivos pode ser encontrada facilmente e o download pode ser feito de uma maneira muito simples e rápido.

Mas no caso de arquivos teóricos para fins educacionais e os produzidos por maníacos só por pura diversão, é comum existirem só no servidor de FTP. Ao procurar sites de FTP, ocasionalmente pode-se descobrir sites que possuam arquivos variados e raros, podendo servir de grande ajuda. E é justamente essa característica que torna o FTP ainda mais atrativo.

Para poder explorar melhor os serviços de FTP, é preciso adquirir um software específico para ele. Os principais representantes de software de FTP são o **Gozilla**, **WS\_FTP**, **Cute FTP**. Principalmente no caso de querer enviar um arquivo (upload) para um web site, esses softwares podem ser bem úteis.

### **Telnet**

Telnet é um serviço básico da Internet que permite uma execução remota de aplicações.

Esse serviço é útil para executar programas em outros equipamentos da Internet, interagindo com esses programas a partir de seu terminal ou estação local.

#### *Como usar*

Para utilizar este serviço tem que instalar o programa cliente telnet (Telnet Client), selecionando o equipamento onde deseja executar uma determinada aplicação. E também precisará saber o nome de domínio (Domain Name), o ID e a Senha de Acesso (password) do computador remoto.

A maioria dos computadores que aceitam o serviço de Telnet usa a palavra “guest” tanto para o ID de login como para a senha. Contudo, este serviço nem sempre estará disponível em todos os computadores.

Ao utilizar os serviços do Telnet, será possível também, acessar o banco de dados de um outro computador, podendo obter facilmente muitas informações úteis.

Eis aqui alguns dos principais serviços disponíveis com o uso do Telnet.

#### **ERIC**

Banco de dados que auxilia na pesquisa de publicações relacionadas à educação. Pode ser obtido pela web.

#### **CARL**

Banco de dados que auxilia na pesquisa de revistas especializadas.

#### **OCLC**

Para o uso e a administração da biblioteca, o serviço foi disponibilizado por meio de uma rede conectada ao computador da biblioteca.

Como o Telnet foi criado com o intuito de possibilitar o uso de recursos de um computador remoto, os usuários comuns acabam encontrando muitas dificuldades para aproveita-lo. Por isso os serviços fornecidos pelo Telnet estão sendo utilizados para a web e em geral, estão sendo utilizados para programar usando um computador remoto ou para o serviço A/S à distância.

### **Archie**

Durante a fase inicial da internet quando não havia muitos computadores conectados na rede e estes não dispunham de muitos arquivos, os usuários conseguiam memorizar os nomes dos computadores e seus arquivos.

Mas com o aumento de número de computadores conectados, ficou complicado gravar tantos nomes, sendo necessário criar outros meios de localização de arquivos.

Para atender a essas necessidades é que surgiu o Archie. Archie é uma ferramenta da internet cujo objetivo é localizar arquivos específicos em arquivos compactados (archieves) acessíveis por FTP (File Transfer Protocol). Ou seja, é um software que verifica automaticamente os servidores que estão conectados na internet transformando e armazenando seus arquivos no formato de banco de dados.

Os usuários podem localizar os arquivos desejados com a ajuda do banco de dados do Archie fornecendo os nomes dos arquivos ou do servidor.

Nesses aspectos, o Archie não fornece dados amplos e ricos como os serviços de busca disponíveis na web atualmente, mas pode ser considerado o pioneiro dentro de sua área de atuação.

### *Archie x WWW*

Antes do surgimento do WWW, o Archie era uma ferramenta muito útil. Mas à medida que a tecnologia da Web foi se desenvolvendo, começaram a surgir mecanismos de busca cada vez mais simples e poderosos que transformaram o Archie num serviço dispensável.

### **Gopher**

Os primeiros usuários de internet começaram a sentir necessidade de uma organização bem dividida e estruturada dos muitos dados disponíveis na internet para uma fácil localização, independente de qual sistema ou computador eles pertencessem.

O Gopher surgiu para atender a essas necessidades, mas não surgiu da internet. Foi criado na Universidade de Minnesota em 1991 para a finalidade de organizar melhor os seus documentos.

Mas aqueles que perceberam as vantagens do Gopher para um melhor aproveitamento das opções da internet, logo passaram a utiliza-lo para uma divisão sistemática de informações.

Depois de entender bem a estrutura e a organização do Gopher, este pode ser usado sem que saiba detalhes sobre hosts, diretórios e nomes de arquivo. Depois de achar a informação desejada é possível lê-la ou grava-la.

#### *Fim do Gopher*

Apesar do sucesso do Gopher, sua duração não foi tão longa. Devido a sua estrutura hierárquica, havia o incômodo de ter que se deslocar para o nível acima toda vez que precisasse fazer uma nova pesquisa.

Mas o principal motivo que encurtou a duração do Gopher foi o aparecimento do WWW. Na medida em que o WWW foi se expandindo, as pesquisas se tornaram muito mais fáceis, fazendo com que o Gopher perdesse o seu espaço de vez para o WWW.

E por esses motivos, o Gopher praticamente não está sendo mais utilizado nos dias de hoje.

### **WWW (World Wide Web)**

Atualmente quando se fala na internet, a primeira coisa a se pensar é o World Wide Web. Isso quer dizer que a internet e o WWW quase funcionam ao mesmo tempo.

Na verdade, pelo ponto de vista conceitual, o WWW não passa de mais um dos serviços fornecidos pela internet. Mesmo assim, são duas as razões que fazem lembrar o WWW ao falar na internet.

O primeiro motivo é devido à rápida evolução dos browsers. Com o desenvolvimento dos browsers, foi possível fundir os diversos serviços básicos da internet facilitando o seu uso.

O segundo motivo é devido ao maior costume de uso do WWW pelos internautas. O WWW foi responsável pelo estouro de uso da internet, não somente por especialistas ou cientistas, mas também por pessoas comuns.

#### *Aumento do número de usuários*

O surgimento do WWW fez com que o número de usuários de internet aumentasse, permitindo um acesso fácil por pessoas do mundo todo sem restrições. Devido à sua facilidade de acesso, transformou-se num dos instrumentos mais pesquisados para realizar negócios na internet.

Nesse sentido, é preciso compreender o conceito de WWW, a sua característica, e o seu funcionamento se quiser realizar negócios bem sucedidos pela internet.

**WAIS (Wide Area Information Server)**

WAIS são serviços de busca de dados.

Eles pesquisam documentos em uma lista de servidores, através de palavras-chave. Alguns programas de WAIS apresentam várias opções de busca e visualização dos resultados.

Os dados são indexados previamente. Assim, quando o usuário faz uma consulta, eles são rapidamente pesquisados. Os dados podem ser de várias fontes, como textos ASCII, arquivos de NetNews, etc.

O maior problema com esse serviço é que os arquivos de índices são muito grandes, podendo chegar ao mesmo tamanho da biblioteca de dados pesquisada. Alguns arquivos ocupam muita memória de armazenamento e podem tornar a pesquisa bastante lenta.

# WWW (World Wide Web)

## Introdução

WWW (World Wide Web, W3 ou Web) é o mais poderoso sistema de informação da Internet e o que mais tem se desenvolvido. Ele integra recursos multimídia e hipertexto em uma interface gráfica bastante interativa.

No contexto de serviços de informação, a Web funciona como um superserviço, pois consegue prover as informações que os outros sistemas de informação (FTP, Gopher, etc.) já proviam, com a vantagem de possuir uma interface agradável e simples de usar, o que lhe garante uma grande popularidade.

Dependendo do programa que esteja em utilizando para navegar na Web, o usuário terá ou não acesso aos outros serviços de informação.

O poder de sedução da Web não vem do fato de ela ser um superserviço, mas dos recursos singulares que apresenta mais bem ilustrado com algumas de suas aplicações:

- ⊕ Divulgação de produtos para consumidores em potencial, com visualização dos preços e outras características. Compra e venda via Web.
- ⊕ Revistas eletrônicas (e-zines), jornais, rádios podem ser acessados através da Web. Toda essa gama de informações pode ser obtida de qualquer parte do mundo.
- ⊕ Museus, galerias, agendas culturais, mapas, calendários de cursos e outras informações, com fins educativos.
- ⊕ Informações turísticas, com texto, imagens, sons e vídeos sobre o local.

A seguir, dissertaremos detalhadamente a filosofia que faz tudo isso acontecer, desde os primórdios da Web, passando pela linguagem HTML (HyperText Markup Language) e chegando, finalmente, às tão esperadas home pages.



## **Do Cern para o Mundo**

A Web se originou no CERN (Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire – Laboratório Europeu de Física de partículas), em Genebra, Suíça. A princípio, pode parecer bastante estranho a Web ter se originado em um laboratório de física, porém a explicação é simples. Os cientistas do CERN, como em várias outras instituições, necessitavam de uma forma de distribuir informações, como relatórios técnicos e resultados experimentais, para pesquisadores em várias localidades.

Para os pesquisadores do CERN, manter-se atualizado era uma questão fundamental. A partir disso, foi criada a rede HEPNet (High-Energy Physics Network), usando-se o protocolo TCP/IP para conectar pesquisadores de física da Europa e da América.

Em março de 1989, Tim Bernes-Lee, um especialista de Oxford em processamento de documentos, propôs um conjunto de protocolos baseado no TCP/IP para um novo sistema de informação da Internet: a Web.

Através desses protocolos, um pesquisador utilizaria um programa, chamado de navegador ou browser, para visualizar a informação armazenada em outro computador. O navegador mandaria pedidos aos servidores Web, que encontrariam a informação requisitada e a enviariam de volta a ele. Os protocolos controlariam essa comunicação.

Um protótipo de navegador foi desenvolvido em novembro de 1990, em uma estação de trabalho NeXT. Em agosto de 1991, os navegadores (browsers) da Web começaram a ser difundidos por toda a Internet.

Aos poucos, a Web cresceu e seus protocolos foram sendo adotados por outras organizações. Para controlá-los e estende-los, foi criado o W3C, ou WWW Consortium, já mencionado anteriormente. Ele é dirigido pelo MIT, CERN e INRIA (Institut National de Recherche en Informatique et em Automatique).

## Entendendo a Web

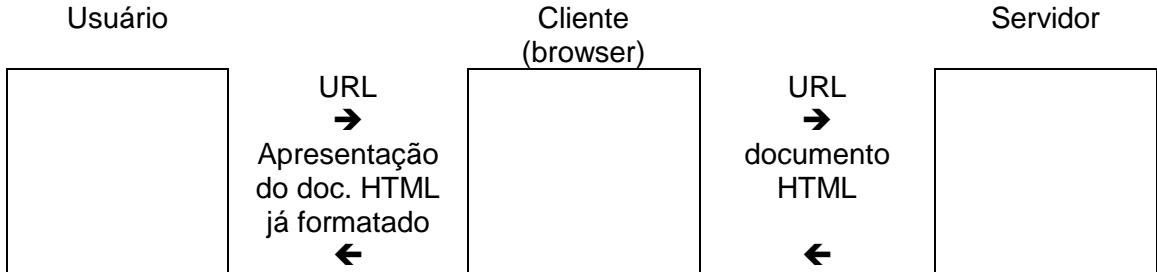
Por trás da tela do computador, que exibe ao usuário as informações da Web, existe uma complexa estrutura de clientes e servidores trabalhando em harmonia (através de protocolos) para atingir os objetivos propostos por Tim Bernes-Lee. Junto com hipertextos, estes três conceitos – clientes, servidores e o protocolo HTTP – formam a base para se entender a filosofia da Web.

Por enquanto, é suficiente saber que hipertextos são textos que possuem links (também chamados de vínculos e referências) para outros documentos e que, na Web, eles são escritos na linguagem HTML. A Web permite que hipertextos nos mais diversos locais do mundo sejam ligados por links, montando-se uma “teia de alcance mundial”.

Quando o usuário deseja ter acesso a um documento HTML, ele precisa utilizar um aplicativo que possa apresentá-lo. Esse programa é chamado de navegador, browser, programa de navegação, paginador ou cliente WWW.

Em seguida, o usuário precisa informar ao navegador qual o protocolo a ser usado, a localização do arquivo que ele deseja ver: em que servidor ele está, em qual diretório dentro desse servidor e, por último, o nome do arquivo. Essa informação é chamada de URL (Uniform Resource Locator) e é única para cada arquivo em um servidor.

De posse da URL, o cliente a envia ao servidor. O servidor tem como papel principal o fornecimento de documentos para o cliente. Através da URL, o servidor irá encontrar o arquivo requisitado e enviá-lo para o cliente, que é encarregado de mostrar o documento formatado ao usuário.



*demonstração do acesso a um documento HTML*

HTTP (HyperText Transfer Protocol) é o protocolo de transferência de documentos da Web e a base de toda a sua funcionalidade. Ele é um protocolo leve e veloz, construído sobre o TCP/IP (Transfer Control Protocol / Internet Protocol) e orientado a objetos.

O HTTP permite que programas-cliente conversem com servidores Web, façam pedidos e recebam documentos, através de uma conexão Internet.

## ***Hyperlink***

O TCP/IP era um instrumento importantíssimo para a troca de informações entre os usuários, mas não tão eficaz quando se tratava de pesquisar informações contidas na Internet.

E este problema foi crescendo, especialmente com o aumento da quantidade de informações.

A fim de superar este problema, foi apresentada uma nova idéia por Tim Berners-Lee, em 1989 no Laboratório de Pesquisas Nucleares – CERN, em Genebra – Suíça. Em 1991, o hiperlink começou a ser utilizado largamente na Internet, com a finalidade de melhor organizar as informações.

Até antes então, a dificuldade que se tinha para conseguir ver informações em seqüência chegava a ponto de o usuário ter que se locomover para o diretório inicial para somente depois conseguir acessar a informação desejada. Em comparação com os dias de hoje, em que o hiperlink está sendo largamente utilizado, a idéia de poder se locomover instantaneamente, com um simples clique, da página atual para o assunto que se interessa, chegava a ser revolucionária.

### **Rede de Informações**

O World Wide Web permite a ramificação de informações no mundo inteiro criando a imagem de uma teia de aranha, daí o seu nome, que se fosse traduzido seria “Teia de Alcance Mundial”.

Em conjunto com um bom navegador, o World Wide Web adquire uma importância incomparável em relação aos outros serviços da Internet.

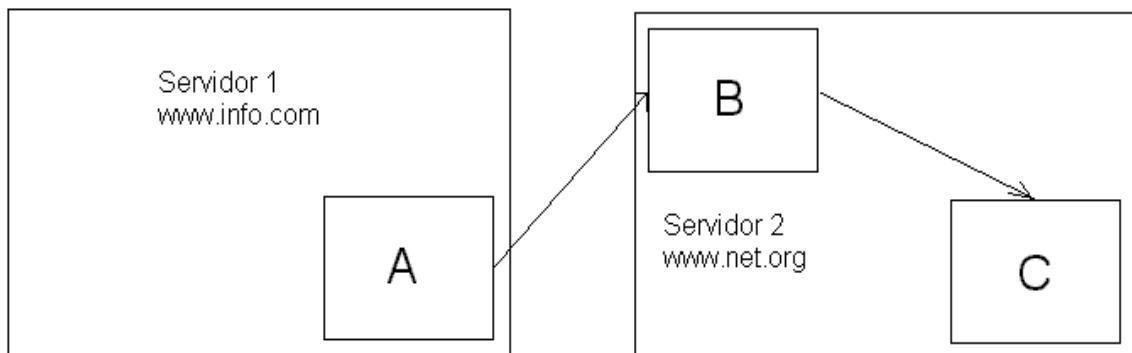
A World Wide Web foi a maior responsável para fazer com que a Internet, até então de uso restrito a poucas pessoas, ganhasse o mundo. Ou seja, o WWW apresentado por Tim Berners-Lee foi uma criação fundamental para a Internet de hoje constituindo uma importante página na história.

## Hipertextos

Hipertextos são o meio mais comum de armazenamento das informações na Web. Assim como os textos regulares, hipertextos podem ser armazenados, lidos e editados. A diferença é que um hipertexto possui conexões para outros objetos, distribuídas pelo seu conteúdo. No caso da Web, o objeto da conexão pode ser um ponto qualquer em outro documento hipertexto ou no próprio documento original, uma imagem GIF, ou qualquer outro objeto suportado pelo navegador.

O fato mais interessante é que, usando hipertextos, o leitor pode, a partir de um documento, sair navegando (direcionando-se de um documento a outro) pela teia mundial. Isso é alcançado através das âncoras e dos links, ou vínculos, entre documentos. Os documentos podem estar no mesmo diretório, em diretórios diferentes da mesma máquina ou em máquinas localizadas em qualquer lugar do mundo, ligadas pela Internet!

Para ilustrar o conceito de links, o exemplo a seguir exibe como ocorre a conexão entre documentos.



*exemplo de documentos conectados*

O documento **A**, no servidor [www.info.com](http://www.info.com), possui uma âncora, um trecho do hipertexto sensível ao mouse, que guarda uma referência para o documento **B**, em [www.net.org](http://www.net.org). Esse documento, por sua vez, possui uma âncora com um link para **C**, no mesmo servidor.

Dessa forma, as âncoras e seus links podem criar uma complexa rede ou teia virtual de conexões entre documentos. Os iniciantes na Web facilmente se perdem nesse labirinto.

## Navegadores da Web

Navegador da Web é o programa que você utilizar para visualizar páginas e navegar pela World Wide Web (WWW). Os navegadores da Web são também chamados de *browser* da Web ou outros nomes (“ferramentas de navegação na Internet”, por exemplo). Mas navegador da Web é o termo mais comum.

Existe uma grande variedade de navegadores da Web, praticamente para todas as plataformas que você possa imaginar, desde sistemas baseados em GUI – Interface Gráfica com o Usuário (Mac, Windows, X11), a sistemas de texto para conexões UNIX por discagem. Muitos dos navegadores são programas *freeware* ou *shareware* (“experimente antes de comprar”) ou têm a política flexível do licenciamento. De modo geral, para obter um navegador basta fazer o download desse software a partir da Net.

Se sua conexão com a Internet é através de um serviço on-line comercial, como por exemplo, América On-line ou UOL, é possível que tenha vários navegadores à sua disposição. Experimente alguns e verifique qual deles atende melhor às suas necessidades.

A função do navegador é dupla – uma vez determinado um ponteiro para uma informação específica disponível na Net (denominado URL – Uniform Resource Locator), ele tem de acessar essa informação ou operar de alguma forma com base no conteúdo desse ponteiro. Em documentos Web de hipertexto, isso implica que o navegador seja capaz de se comunicar com o servidor Web através do protocolo HTTP. Como a Web pode também gerenciar informações contidas em servidores FTP e Gopher, no Usenet News, em artigos, em correspondência eletrônica, etc., freqüentemente o navegador pode se comunicar também com esses servidores e protocolos.

No entanto, o que o navegador faz com maior freqüência é lidar com a formatação e a apresentação de documentos da web. Cada página da web é um arquivo, criado em uma linguagem denominada HTML (HyperText Markup Language), que contém o texto da página, sua estrutura e vínculos para outros documentos, imagens ou outros meios. O navegador obtém as informações a partir do servidor Web e as formata e apresenta no seu sistema. Os diversos navegadores podem formatar e apresentar o mesmo arquivo de diferentes maneiras, dependendo dos recursos desse sistema e das opções padrão de layout do próprio navegador.

A recuperação de documentos a partir da Web e a formatação desses documentos no seu sistema são as duas tarefas que compõem a base da funcionalidade de um navegador. Entretanto, dependendo do navegador que esteja usando e dos recursos oferecidos por ele, talvez você possa também executar arquivos de multimídia, exibir e interagir com applets Java, ler sua correspondência eletrônica ou usar outros recursos avançados que determinado navegador ofereça.

### *Navegadores mais conhecidos:*

- Netscape;
- NCSA Mosaic;
- Lynix;
- Microsoft Internet Explorer;
- Opera;
- entre outros.

### *A Guerra dos Navegadores*

A Netscape, criadora do navegador que facilitou consideravelmente o uso da World Wide Web (WWW) no PC (Computador Pessoal), progrediu de uma maneira espantosa.

A empresa, iniciada em 1995 por alguns engenheiros, transformou-se em uma empresa monstruosa em apenas três anos e em 1997, já contava com 2400 funcionários com um faturamento anual de 540.000.000 dólares.

Mas o futuro da Netscape, a nova estrela da Internet, não era assim tão iluminado. Foi travada uma batalha difícil com a entrada do Golias do mercado de softwares, a Microsoft.

### *Netscape x Microsoft*

Netscape pôde dominar, inicialmente, 80% do mercado pelo seu sucesso e pela qualidade em relação ao Microsoft Internet Explorer 3.0. Mas com a parceria da Microsoft com a AOL (a maior empresa de serviços on-line dos Estados Unidos) e com a inclusão gratuita do Explorer no Windows 95, a hegemonia da Netscape foi caindo gradativamente.

Assim, a Netscape e a Microsoft tornaram-se feras do mercado de navegadores. Ainda mais com a grande melhoria das funções da Microsoft após o desenvolvimento do Microsoft Internet Explorer 4.0, igualando-se ao Netscape, e o no final de 1998 a concorrência se tornou mais acirrada com o favorecimento da Microsoft.

Esta concorrência fez com que a guerra do mercado de navegadores envolvesse potências de outros mercados.

Inicialmente, a Netscape argumentou que a Microsoft estaria dominando o mercado de PCs e que estaria aproveitando este domínio para vender em conjunto o Explorer. Alegou, ainda, violação da lei de domínio do mercado para processar a empresa concorrente junto ao Ministério da Justiça e ao governo dos Estados Unidos.

### *Netscape estabelece parceiros*

Um novo ambiente foi estabelecido com a fusão da Netscape com a AOL, por US\$ 4,21 milhões de dólares. A compra fortificou a estrutura do mercado, definindo a Netscape como o navegador oficial.

Com a parceria com a empresa Sun Microsystems criadora da linguagem JAVA, considerada a mais apropriada para a Internet, formou-se uma grande fortaleza composta pela união de três gigantes: a AOL, o imenso portal e possuidora de comunidades; a Netscape, navegador de mais alto nível, e a Sun Microsystems, detentora da linguagem JAVA e Servidor. Consequentemente, o mercado de navegadores está novamente numa situação impossível de se definir.

Estas disputas não chegam a ser tão explosivas, como o desenvolvimento inicial da Netscape, mas têm contribuído para um progresso positivo da Internet com distribuição gratuita de navegadores.

# Desenvolver Web Sites

## Como Construir / Pesquisa e Abstração

Elaborar o roteiro para a pesquisa, todo material, agrupar os conteúdos por natureza da informação e organiza-los por relevância.

<b>Pesquisar</b>	Os Web sites de assuntos afins.
<b>Elaborar</b>	Uma relação de tudo o que website deve conter.
<b>Agrupar</b>	Os conteúdos e defina as ligações que os assuntos terão entre si.
<b>Abstrair</b>	Imagine como você prepararia uma palestra sobre o assunto do website; qual o conteúdo programático? Qual ordem da apresentação?
<b>Distribuir</b>	Os assuntos no núcleo, nas bordas e pense em como atualizar as informações geradas dinamicamente. Pense no caminho para se encontrar a informação, na ordem natural da leitura.

## Layout do Web Site

A partir da identidade visual do produto ou serviço, trabalhar a aplicação da marca na **interface** do Web Site traçando o primeiro esboço do layout.

## Arquitetura da Informação

Refinamento do conteúdo organizado na pesquisa. Analisar interligação das páginas e aos aspectos da interatividade com o visitante.

### Design da informação

Consiste em “desenhar a informação”, uma folha de papel em branco, um lápis e várias idéias na cabeça, como escrever tudo isso?

### Processo intuitivo

Agrupamos as informações em pequenos “grupos de assuntos”, classificam e interligam.

### Os “grupos de assuntos”

Dão origem aos grupos de páginas, compondo-se a arquitetura da informação.

Após a identificação de todos os “grupos de assuntos” que o web site irá abranger, serão agrupados em “áreas” (institucionais, serviços, destaques, etc).

### Arquitetura da Informação

Monte-a, utilizando-se papel picado com os nomes dos “grupos de assuntos” e “áreas”, arranje-os em um espaço que corresponda à tela do computador. Monte o quebra cabeça intuitivamente.

### Os elementos

Os elementos que não são da área de intersecção dos “grupos de assuntos” eleitos, mas se ligam com **elementos** entre as “áreas” (ex. as buscas), necessitam ser colocados na arquitetura.

### **Arquitetura de Design**

Preparar as imagens e layouts das páginas. O design deve seguir a arquitetura de informação proposta inicialmente.

- O layout do web site deve causar IMPACTO e persuadir o visitante.
- O web site não pode ser desenvolvido como uma revista ou um folheto (folder) em formato eletrônico.
- A internet é um veículo de informação muito ágil e dinâmico.
- O visitante espera uma solução digital surpreendente, diferente, que abra caminho para interatividade.
- É importante que o web site responda aos interesses dos seus visitantes.

### **Conteúdo**

- A informação é agrupada em pequenos textos, que podem ser lidos em qualquer ordem, é importante classifica-los e interliga-los, para facilitar o acesso à informação.
- Atualizar o conteúdo – o lançamento do web site é um passo importante, mas lembrar sempre que o sucesso dele se dá com a atualização constante de seu conteúdo.
- Manter o foco nos assuntos contidos na arquitetura de informação. Cumpri o seu objetivo.
- Responder e-mails recebidos na conta webmaster de forma esclarecedora.

### **Desenvolvimento**

Criação dos processos de produção de conteúdo e aplicativos.

### **Hospedagem**

Criação do ambiente de produção ou pesquisa de infra-estrutura do provedor de acesso para armazenagem e atualização.

## Perfis de Web Sites

Alguns perfis de web sites para que possa reconhece-los em sua pesquisa pela Internet.

Não há um único modelo para construção dos web sites, eles podem variar de acordo com a natureza e propósito do projeto. Há web sites que são verdadeiras “colchas de retalhos”, complicados e de navegação confusa, que o visitante se perde antes de conseguir a informação desejada.

### Institucionais

Normalmente seu escopo compõe-se do seu histórico, sua repercussão no mercado, seu potencial de gerar negócios e informações, ou seja, seu conteúdo possui maior teor institucional do que produtos ou serviços.

### Produtos

Vendem seus produtos apresentando suas características e benefícios. São dirigidos aos consumidores. Seu maior propósito é persuadir o consumidor.

### Serviços

Vendem serviços de consultoria, treinamento, etc. Seu conteúdo normalmente é rico em informação para esclarecer o domínio e conhecimento dos serviços.

### Promocionais

Chamados de “hot sites” são breves normalmente com uma página apenas. Comunicam um evento, uma promoção.

### Comunidades Virtuais

Normalmente surgem sobre um tema em pauta, criado e mantido pela própria dinâmica de seus visitantes.

## Design Digital

Dicas importantes para fazer o design digital.

### Tamanho da tela

Os monitores de vídeo são de tamanhos variados. Critério na definição do formato do web site (para 640x480 ou 800x600 ou 1024x768).

### Ícones

Utilize ícones do web site se for agregar valor ao conteúdo ou tornar a interface mais agradável e clara.

### Plug-ins

Evite o uso de plug-ins ou use-o com critério, senão pode ser um motivo a mais para o visitante ir embora, não esqueça que ele é quem paga a conta e, portanto, não estará disposto a esperar por um longo tempo de carregamento.

### Fontes

Fontes inadequadas para leitura, letras capitulares no início do parágrafo, fundos rebuscados (ou escuros) e títulos coloridos deixam o carregamento da página lento e prejudicam a leitura.

### Peso da imagem

A soma das imagens em um layout não deve ultrapassar a 20 Kb.

### Texto

Cuidado com o tamanho do texto. Seja objetivo e sucinto sem comprometer a informação.

### Cores

Explorar as 216 cores seguras para o sistema web (do total de 256 cores da planilha utilizada por uma imagem GIF subtraí-se 40 cores que são diferentes entre computadores Macintosh e PC).

### Máximas da Bauhaus

“Menos é mais” e “a forma deve seguir a função”.

## Estruturação da Informação

Cuide para que a internet não se torne lenta e confusa.

### Planejar

O web site é fundamental para não criar verdadeiros “becos sem saída”, onde o acesso entre uma seção e outra é à volta para a página principal, estruturas que forçam o visitante a passar por várias páginas até chegar ao ponto desejado.

### Estruturar

As informações organizando-as por relevância e pontos em comum. Elas ficam em áreas que são como seções de uma revista. Mudar de assunto deverá ser tão fácil quanto virar uma página.

### Página principal

A **página principal** é como índice de um livro ou a recepção de uma empresa: só uma orientação para seguir ao destino. Imagine você estar em um determinado departamento da empresa e ter que voltar na recepção para perguntar onde fica o banheiro mais próximo ou ter que passar pela recepção toda vez que vai mudar de departamento. Em todas as páginas do site deve-se ter uma noção clara de onde você está e para onde pode ir (navegação visível).

### Web sites na Internet

Os **web sites na internet** devem ser lineares como uma revista ou hierárquico como uma enciclopédia. **Não!** A comunicação digital deve ser como a conversa com um especialista assim que o assunto vai se aprofundando, vão surgindo novas opiniões.

### Organizar

**Organizar** a informação, desenhar a estrutura do sistema e definir os caminhos para navegar por ela. O mapa do web site está pronto. Não tente mostrar ao visitante o tempo todo onde ela está. Isso é tão chato e inútil quanto uma transmissão de futebol pela TV que mostre o placar durante todo o jogo.

### Arquitetura do Design

A **Arquitetura do design** é fundamental quando seguida da **Arquitetura da Informação** constituída de conteúdo claro e objetivo. Muitos designers ignoram essa parte do processo e se concentram apenas na elaboração de uma interface visualmente agradável, deixando para um segundo plano a arquitetura de informação.

## Conceitos de Ambiente

### *Cyberspace*

Uma comunicação via telefone entre duas pessoas não as transportam de um lugar para outro, mas cria um espaço intermediário inexistente, criado por meios tecnológicos e chamado de **ciberespaço**, válido para qualquer tipo de comunicação remota, como o telefone, chat, rádio, etc. Ao desligar o aparelho, esse espaço deixa de existir. A tarefa dos **arquitetos de informação e Web Designers** é fazer com que esse espaço seja aconchegante e interessante.

*Comunicação não-linear.*

- Não existe comunicação não-linear. Muitas mensagens e possibilidades de conexão geram uma comunicação que permite vários caminhos, mas nunca dois ao mesmo tempo, pois quando a gente vê um texto fora de seqüência, imediatamente você sente incomodado e corrige-o em seqüência.
- A “comunicação não-linear” é uma forma de expressão que permite várias seqüências, todas lineares, ou uma comunicação multidimensional, organizada em camadas, como páginas de texto impressas em papel transparentes.
- Esse tipo de comunicação pode ser atordoante. O excesso de desvios em um texto pode fazer com que a mensagem se perca pelo caminho. Por isso é fundamental saber qual é o sentido da comunicação antes de montar sua estrutura.

### *Textualidade digital*

Não dá para “folhear” um web site. Um texto digital não tem uma seqüência, nem páginas numeradas que impõem uma rota de navegação. No web site, cada um lê o que interessa, na ordem que desejar. Podem existir várias leituras. Em papel isso é impossível. Aqui o texto terá que ser bem elaborado para atingir o objetivo do leitor, pois não está organizado em capítulos.

## Audiência do Web Site

Existem muitas formas de medir a audiência de um site e muitas formas de tapear essa medição. Muitos endereços digitais se vangloriam da quantidade de hits que eles conseguem por mês. Alguns se baseiam nesse número para fazer tabelas com custos de m'dia. Não acredite nisso.

### *Hits*

Cada hit é um objeto transferido para o computador do espectador. Uma página com texto e dez imagens fornecerá onze hits. Cem mil hits não significam cem mil pessoas visitando.

### *Page Views*

Quantidade de documentos (“páginas”) acessadas. Cem mil page views não significam cem mil pessoas visitando.

O fato de uma página ter sido enviada para o computador do usuário não significa que ela foi vista. Existem relatórios de acessos que indicam não só o número de visitantes, mas quais páginas foram visitadas, em que hora do dia, e de que servidor elas vieram.

## Propagandas na Internet

Colocar a ficha técnica de um Audi em páginas da Veja é um desperdício de dinheiro, pois o público é limitado, etc. A internet é um veículo de informação onde as pessoas não ligam seus computadores e se conectam, gastando um dinheiro, para ver só umas imagens bonitinhas. É importante fornecer conteúdo.

### *Rede de pessoas*

A internet é uma rede mundial de pessoas, conectadas dos mais diversos pontos do mundo, pelos mais remotos motivos. Hoje elas usam computadores, daqui a algum tempo vão estar usando outro veículo, não importa.

Planejar a presença internet como uma ação de comunicação, não de informática. Da mesma forma que as revistas e programas de TV, que usam vários recursos de computação gráfica, mas não são consideradas produtos de informática.

### *Conteúdo*

Por mais interessante que possa ser um bom design, ele é apenas a embalagem de um produto digital, o público pode até achar agradável, mas não está interessado nela, e sim em seu conteúdo.

A interatividade e os recursos gráficos de um endereço digital são apenas chamarizes. O que interessa, cativa e mantém um visitante conectado é a possibilidade de participação. É a porta de entrada para um relacionamento íntimo e pessoal entre uma empresa e seus consumidores.

### *Empatia*

Analise os sites que você conhece, que reação eles provocam no visitante? Muitos são lerdos, feios, lineares e monótonos. E com pouco conteúdo relevante. Não é preciso nem dizer que o visitante que caia num desses provavelmente vai embora, mesmo que esteja interessado no assunto. Da mesma forma que nós fugimos dos chatos que se orgulham do carro, contam histórias dos filhos ou das viagens que fizeram a Cancun.

Mas se o conteúdo e a forma do site forem bacanas, incentivam a participação e a interferência do visitante, eles gerarão uma empatia, ou seja, uma identificação completa com o público, que visita, volta e conta para os amigos.

### *Interface*

Nós falamos português, o computador fala HTML (HyperText Markup Language – Linguagem de Marcação de Hipertexto). Pra servir de intérprete, os layouts têm um nome bacana “interfaces”, funcionam como uma “face intermediária” entre o computador e você.

Por isso não adianta fazer só uma carinha bonitinha, cheia de ícones e desenhinhos ou fotos legais. É preciso estimular o visitante a reagir, participar, opinar, brincar com o site. As interfaces existem para que as pessoas esqueçam que estão usando computadores. Por isso elas precisam ser naturais, divertidas e interativas.

## Construindo um Web Site

### Introdução

Para começar a construir um Web Site, é indispensável dispor de duas coisas: um software para construir as páginas e espaço num servidor da web conectado à Internet para publicá-las. Felizmente, as duas coisas são fáceis de conseguir. E o que é melhor, sem gastar um centavo.

Não é preciso gastar muito dinheiro com programas caros ou complexos. A linguagem em que estão escritas as páginas na Web não passa de simples texto, sendo necessário, pois, apenas um editor de texto capaz de guardar arquivos neste formato (às vezes denominado ASCII, simples ou sem formato). Trata-se de um formato que só pode guardar letras, números, sinais de pontuação e alguns caracteres especiais, mas não indicações estéticas, como tipografia, corpo de letra, cor, etc.

Todos os sistemas operacionais possuem algum editor de texto básico: o Microsoft Windows tem o **NotePad** ou **Bloco de Notas**, o Macintosh oferece o **SimpleText** e no Unix existem alternativas como **vi** ou **ed**.

Na Web pode-se obter versões-teste de editores de texto populares, como:

#### **NoteTab**

<http://www.notetab.com/>

#### **UltraEdit**

<http://www.ultraedit.com/>

#### **Microsoft Word**

<http://www.microsoft.com/office/word/default.htm>

#### **Corel Word Perfect**

<http://www.corel.com/products/wordperfect/index.htm>

#### **Lotus Ami Pro**

<http://www.lotus.com/>

Finalmente, existem programas especialmente criados para construir páginas na web, onde a interface gráfica se parece bastante com a de um programa de diagramação editorial, como:

**Adobe PageMaker**

<http://www.adobe.com/products/main.html>

**QuarkXpress**

<http://www.quark.com/>

**Macromedia Dreamweaver**

<http://www.macromedia.com/software/dreamweaver/>

**Microsoft FrontPage**

<http://www.microsoft.com/catalog>

***HotMetal***

[http://www.softquad.com/top\\_frame.sq](http://www.softquad.com/top_frame.sq)

Os dois browsers mais conhecidos – **Microsoft Internet Explorer** e **Netscape Navigator** – incluem nas suas últimas versões editores para criar páginas web: **FrontPage Express** e **Netscape Composer**.

Os arquivos de texto são facilmente reconhecíveis no Microsoft Windows pela extensão **.txt**, mas, quando queremos que um arquivo de texto seja reconhecido como uma página web, o que devemos fazer ao terminarmos de criá-lo é trocar a extensão **.txt** por **.htm** ou **.html**. A partir desse momento, quando esse arquivo for publicado num servidor web e recebido por um usuário através da Internet, o browser do usuário poderão interpretar o conteúdo do documento e coloca-lo na tela da melhor maneira possível.

Com respeito ao espaço necessário para publicar os documentos da web, atualmente são muitos os sites que oferecem serviços de “hosting” ou “hospedagem” (algo como aluguel de espaços virtuais) para que os usuários possam guardar e publicar suas páginas de forma gratuita. Estes sites, como **Xoom** - <http://www.xoom.com> ou **GeoCities** - <http://geocities.yahoo.com/home>, oferecem ao usuário uma pasta de arquivos para que ele deposite ali toda informação que deseja publicar.

Para ter sua página em um destes sites, é necessário que você se registre. Se ainda não registrou, você pode fazê-lo bastando para isso acessar os respectivos sites e realizar o procedimento de cadastro e realizar o upload de seus documentos de HTML.

## Hipertexto, Hipermídia e Hiperespaço

### Hipertexto e Hipermídia

Hipertexto é texto sublinhado. Hipertexto com recursos multimídia é chamado de hipermídia. Um hipertexto contém um conjunto de textos interligados e recursivos, ele não começa em lugar algum nem tem final e apresenta várias seqüências de leitura. Funciona com um bom papo que um assunto leva a outro ou como boa uma aula que cresce de acordo com o interesse do aluno. Um documento digital em hipertexto pode ter páginas de qualquer tamanho (aconselha-se páginas não maiores que um formato A4 evitando-se uma leitura cansativa e chata). Um sistema de hipertexto dá ao leitor a informação que quiser, na quantidade que quiser. A maior parte dos roteiros são lineares, quadrados, caretas, sem horizontes.

### Hiperespaço

Estar em dois lugares no espaço ao mesmo tempo. Sair daqui para ir para o Japão acionando um botão. Passear por lugares que não existem. É só usar a internet. Vamos explorar mais.

#### *Linguagem internet (linguagem digital)*

Visitada através de um monitor, internet não é revista, não é rádio, não é TV. Apesar de transmitir mensagens sonoras ao vivo. Apesar dos clips em vídeo. Experimente mostrar um artigo de revista e suas fotos pela TV. Ou usar o rádio para transmitir um filme. Os transcrever a narrativa de um jogo de futebol em uma revista. Ou fazer o layout de uma mensagem de secretária eletrônica. Portanto, muito critério em usar a internet como algo que ela não é.

A Internet é um veículo de comunicação, com características próprias. Você pode ver a rede a qualquer hora de onde desejar. Imprimir um texto, pegar uma imagem, mudar de assunto se desejar, enviar e-mail, pesquisar um tema, se encontrar nos chats, grupos de discussão, mailing list enfim dá pra fazer de tudo na Internet.

A rede tem uma linguagem própria, mas poucos estão interessados nela. A maioria das pessoas que desenha interfaces adapta idéias de design gráfico, da TV ou da propaganda.

## **HTML (HyperText Markup Language)**

Afinal, o que existe de tão especial na HTML? Pode parecer lógico que o simples envio de documentos do Microsoft Word para outro equipamento teria o mesmo efeito. No entanto, existem alguns detalhes que tornam a HTML um pouco diferente de um documento típico com a extensão .DOC.

*A HTML foi criada para a Web.* Embora a maioria dos editores de textos tenha muito cuidado em relação aos pequenos detalhes - por exemplo, a fonte específica que você escolheu para o texto - a HTML foi projetada para funcionar praticamente com qualquer tipo de computador, em qualquer lugar no mundo. Ela tem a finalidade de ser ao mesmo tempo fácil de transportar pela Internet e fácil de ler e compreender por todas as diferentes espécies de computadores (e pessoas).

*A HTML é um padrão aberto.* A HTML não pertence a nenhuma empresa em particular. Se usássemos o formato .DOC da Microsoft, por exemplo, talvez tivéssemos de pagar a Microsoft um bom dinheiro pelo privilégio.

*A HTML é legível pelos seres humanos.* Na realidade, essa é uma parte importante do projeto. Talvez você já tenha visto acidentalmente um pequeno trecho de um documento do Microsoft Word em um editor de textos, e deve ter percebido que ele não tem uma aparência muito boa. A HTML foi criada desde o princípio de modo a fazer sentido para as pessoas - e não apenas para programas de computador.

*A HTML incorpora o hipertexto.* Esse detalhe pode ser a chave de tudo. Se já passou muito tempo surfando pela Web, você sabe que os pequenos trechos de texto que podem ser ativados por cliques do mouse constituem a chave para a movimentação nas páginas Web. A HTML foi criada de forma a facilitar a tarefa de autores da Web como nós, no momento de incluirmos hipertexto nos nossos documentos.

*A HTML aceita a multimídia.* Esse é o nosso último motivo razoável para utilizarmos a HTML durante a criação de páginas da Web... ela sobe como atuar com a multimídia. Se existe algo capaz de distinguir a Web de outros meios de comunicação - como os jornais ou até o correio eletrônico - é o seu suporte para todas as diferentes formas de mídia, inclusive sons, imagens, texto, vídeo e muitas outras.

Em resumo, isso é a HTML. Vamos examinar mais de perto os dois últimos itens o **hipertexto** e a união entre o hipertexto e a multimídia na Web, formando aquilo que se denomina **hipermídia**.

## Os Elementos ou Tags de HTML

As tags indicam as diversas partes da página e produzem diferentes efeitos no navegador.

A primeira página a ser exibida geralmente recebe o nome de **index.htm** ou **index.html**, dependendo do provedor que hospeda a página.

As tags normalmente são especificadas em pares, delimitando um texto que sofrerá algum tipo de formatação. As tags são identificadas por estarem entre os sinais <> e </>.

Entre os sinais <> são especificados os comandos propriamente ditos. No caso de tags que necessitam envolver um texto, sua finalização deve ser feita usando-se a barra de /, indicando que a tag está finalizando a marcação de um texto.

O formato genérico de uma tag é:

**<nome da tag> texto </nome da tag>**

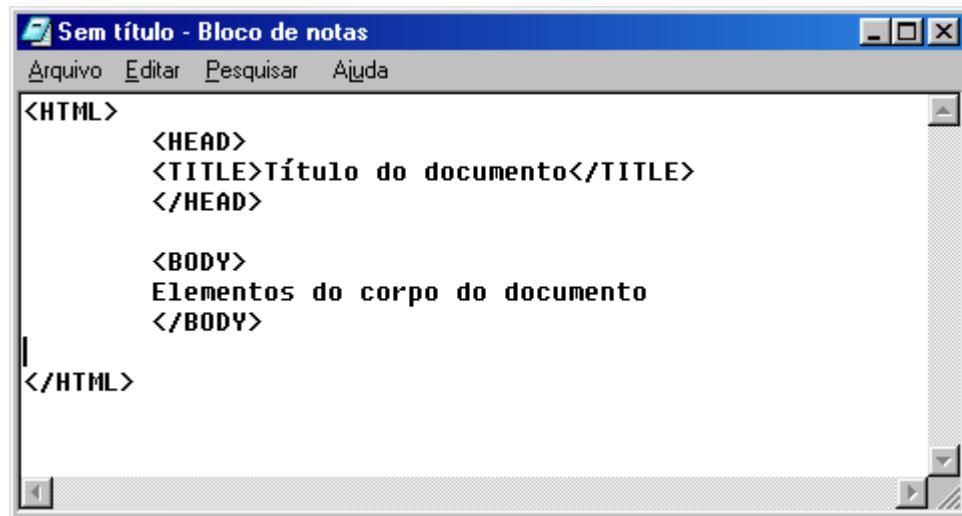
Mas algumas tags não possuem finalização.

Assim como outras linguagens, a HTML possui uma estrutura básica para seus documentos. Para que um browser interprete corretamente o programa, ele deve possuir alguns comandos básicos que sempre deverão estar presentes. Alguns browsers até dispensam seu uso, porém é melhor assumir como parte fundamental do programa tais comandos.

Um documento de HTML possui três partes básicas, a estrutura principal, o cabeçalho e o corpo do documento. Todo documento deve iniciar com o comando, tag, **<HTML>** e ser encerrado com a tag **</HTML>**. Esse par de tags é essencial. A área de cabeçalho é opcional e é delimitada pelo par de tags **<HEAD>** e **</HEAD>**. Estes comandos para cabeçalho são usados para especificar alguns poucos comandos da linguagem.

Eles são opcionais, ou seja, um documento HTML pode funcionar sem eles. Mas é conveniente usa-los, pois o título da página é acrescentado através deles. E ainda temos as tags **<TITLE>** e **</TITLE>**, estes comandos delimitam o texto que irá aparecer na barra de título do browser.

A maioria dos comandos será especificado no corpo do documento que é delimitado pelas tags **<BODY>** e **</BODY>**. É um comando obrigatório.



The screenshot shows a Windows Notepad window with the title bar 'Sem título - Bloco de notas'. The menu bar includes 'Arquivo', 'Editar', 'Pesquisar', and 'Ajuda'. The main content area displays the following HTML code:

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Título do documento</TITLE>
  </HEAD>

  <BODY>
    Elementos do corpo do documento
  </BODY>

</HTML>
```

- O elemento, ou marca, **<HTML>** indica o início de um documento HTML.
- **Cabeçalho:**  
Os elementos **<HEAD>** e **</HEAD>** delimitam, respectivamente, o começo e o fim do cabeçalho do documento. O cabeçalho é um lugar no qual se pode guardar informações sobre o documento que, a princípio, não vai aparecer no interior da janela do browser do usuário. Por exemplo, aqui se colocam as marcas **<TITLE>** e **</TITLE>** (apesar do nome das marcas) não é normalmente interpretado pelos usuários como o título *real* da página; só serve como uma referência. Existem outras marcas que cumprem melhor a função de intitular um documento.
- **Corpo:**  
As marcas **<BODY>** e **</BODY>** delimitam o corpo do documento. O corpo contém tudo o que o usuário observará na tela, na janela principal do navegador. Entre estas duas marcas vai o texto que você estiver a fim de publicar, intercalado com as marcas HTML necessárias para que você veja de forma apropriada na tela.
- Na última linha, a marca **</HTML>** indica a finalização do documento HTML.

## Meta Tags

O que são META TAGS e para que servem?

Os META tags são “etiquetas eletrônicas” usadas para colocar informações adicionais em páginas Web para uso por parte dos indexadores de páginas (exemplo: AltaVista). Estas informações podem ser sobre o autor, o conteúdo, ou como indexar e seguir links.

Os Meta Tags devem ser colocados em cada página web, no cabeçalho entre o <HEAD> e o </HEAD>.

**Exemplo:**

```
<html>
<head>
<meta name="robots" content="follow, index">
<meta name="description" content="Esta página mostra...">
<title>Título da página</title>
</head>
</html>
```

Aqui vamos dar alguns exemplos de META TAGS para uso na criação de páginas. Substitua os textos entre aspas, após a palavra CONTENT, conforme o caso.

### INDEXAÇÃO

**<meta name="robots" content="[no]index, [no]follow">**

A intenção desta tag é informar ao robô de indexação se a página pode ou não ser indexado e se pode ou não seguir os links nela contidas.

### DESCRIÇÃO

**<meta name="description" content="Web Site Pessoal">**

A intenção desta tag é para que o serviço de indexação possa fornecer ao solicitante uma breve descrição da página (ao invés das primeiras linhas da página).

### AUTOR

**<meta name="author" content="Sr. Fulano de Tal – fulanodetal@xpto.com.br">**

Indicação do autor da página.

### PALAVRAS CHAVE

**<meta name="keywords" content="Participante do Curso de Web Design">**

Indicação de palavras chave da página.

NÃO FAZER CACHE

**<meta http-equiv="Pragma" content="no-cache">**

Indicação de não colocar no cache do browser, ou seja, sempre vai buscar nova página.

FAZER REFRESH AUTOMÁTICO

**<meta http-equiv="Refresh" content="60">**

Indicação para fazer refresh da página a cada 60 segundos. (Usado com câmeras de vídeo).

FAZER REDIRECIONAMENTO AUTOMÁTICO

**<meta http-equiv="Refresh" content="3; URL=the new location's URL">**

Indicação para ficar 3 segundos na página atual, depois redirecionar para a página indicada.

**Observação:**

Você pode usar-se de serviços de criação de Meta Tags automáticos, serviço encontrado nos principais sistemas de buscas.

## O Elemento BODY - O corpo do documento

É no corpo do documento que está a página propriamente dita. A container tag **<BODY>** delimita todo o texto que irá aparecer na página.

Quando o navegador identifica o elemento **<BODY>** em um documento passa a interpretar as linhas subsequentes do documento como possíveis elementos de HTML, até encontrar a tag **</BODY>**.

### *Os atributos de BODY e as cores do documento*

Além de delimitar o corpo do documento HTML, a tag **<BODY>** pode opcionalmente delimitar as cores de fundo do texto, de links, ou ainda definir uma imagem que será utilizada como um “papel de parede” da página.

Esse efeito é atingido com o uso dos seguintes atributos:

#### **BACKGROUND="URL da imagem"**

Define um arquivo gráfico para ser usado como papel de parede.

#### **BGCOLOR="#RRGGBB" | nome-cor**

Define a cor do fundo do documento.

#### **TEXT="#RRGGBB" | nome-cor**

Define a cor a ser utilizada pelo texto simples no documento.

#### **LINK="#RRGGBB" | nome-cor**

Define a cor a ser utilizada em textos que representam hiperlinks para outros documentos ou seções do mesmo texto.

#### **VLINK="#RRGGBB" | nome-cor**

Define a cor de links recentemente visitados.

#### **ALINK="#RRGGBB" | nome-cor**

Define a cor do link enquanto o ponteiro do mouse está pressionado sobre ele.

As cores são definidas segundo o padrão RGB utilizado em quase todas as linguagens de programação para definir a paleta de cores. Ele consiste em um trio de valores das cores básicas (vermelho, verde e azul, nessa ordem) entre 00 e FF (255 em hexadecimal), em que cada valor identifica a intensidade. Um trio de 00 representa a cor preta; um trio de FF, a cor branca, etc. A tabela mostra algumas cores mais utilizadas e seus respectivos trios:

**Tabela**

Cor	RGB
Preto	000000
Vermelho	FF0000
Verde	00FF00
Azul	0000FF
Ciano	00FFFF
Magenta	FF00FF
Amarelo	FFFF00
Branco	FFFFFF

As cores podem ser descobertas na base da tentativa e erro, ou usando-se alguns utilitários, como a opção de Editar Cores do Paintbrush, que provê uma interface simples para se descobrir a melhor cor a ser utilizada. Pode-se também acessar páginas de cores pela rede, que contém várias amostras de cores combinadas com backgrounds, que podem ser definidos pelo usuário.

Outra maneira de especificar as cores é usando os próprios nomes. Por enquanto, essa facilidade só está definida para as cores da tabela.

**Tabela**

Cor	Nome da Cor
Preto	Black
Branco	White
Cinza	Gray
Prata	Silver
Bronze	Olive
Vermelho	Red
Amarelo	Yellow
Marron	Maroon
Magenta	Fucshia
Púrpura	Purple
Ciano	Aqua
Azul	Blue
Azul-marinho	Navy
Verde	Green
Verde-mar	Teal
Verde-limão	Lime

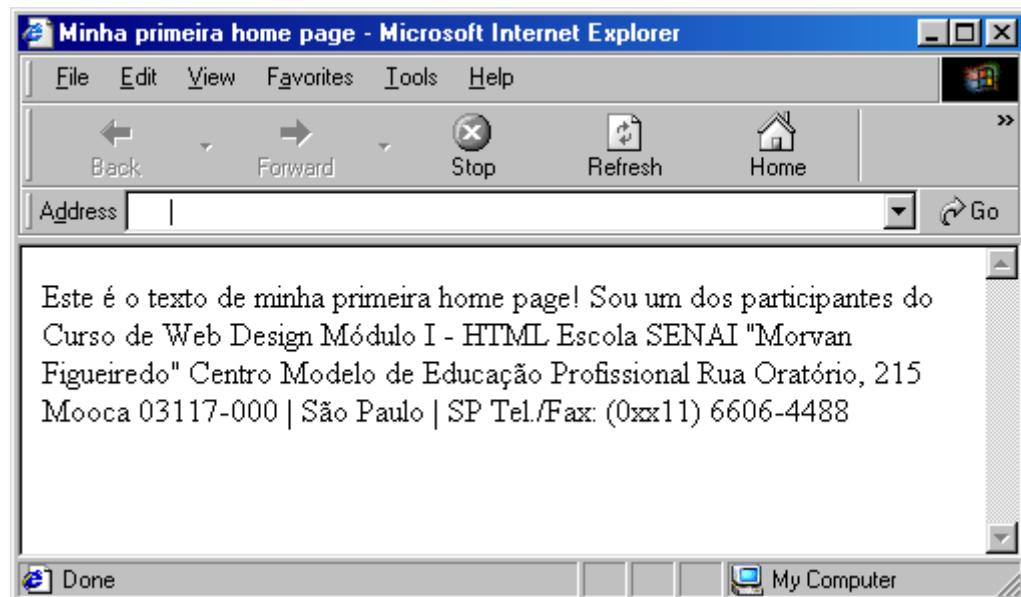
Um ponto importante deve ser lembrado: existem usuários que não possuem navegadores capazes de mostrar todas as cores que o esquema RRGGBB pode definir (até 16.777.216 cores diferentes). O projetista de web sites deve escolher as cores com cuidado, para, mesmo em um monitor monocromático, o usuário poder identificar todas as informações contidas nas páginas.

### A primeira Home Page

As cores do texto da home page já estão definidas, mas ela ainda está vazia... Qualquer texto que for aparecer na página deve ficar entre as tags **<BODY>** e **</BODY>**. Aqui está a primeira home page:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Minha primeira home page</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
Este é o texto de minha primeira home page!
Sou um dos participantes do Curso de Web Design
Módulo I – HTML
Escola SENAI "Morvan Figueiredo"
Centro Modelo de Educação Profissional
Rua Oratório, 215
Mooca
03117-000 | São Paulo | SP
Tel./Fax: (0xx11) 6606-4488
</BODY>
</HTML>
```

Depois de editado e gravado, a visualização do arquivo será algo surpreendente, conforme exibição a seguir:

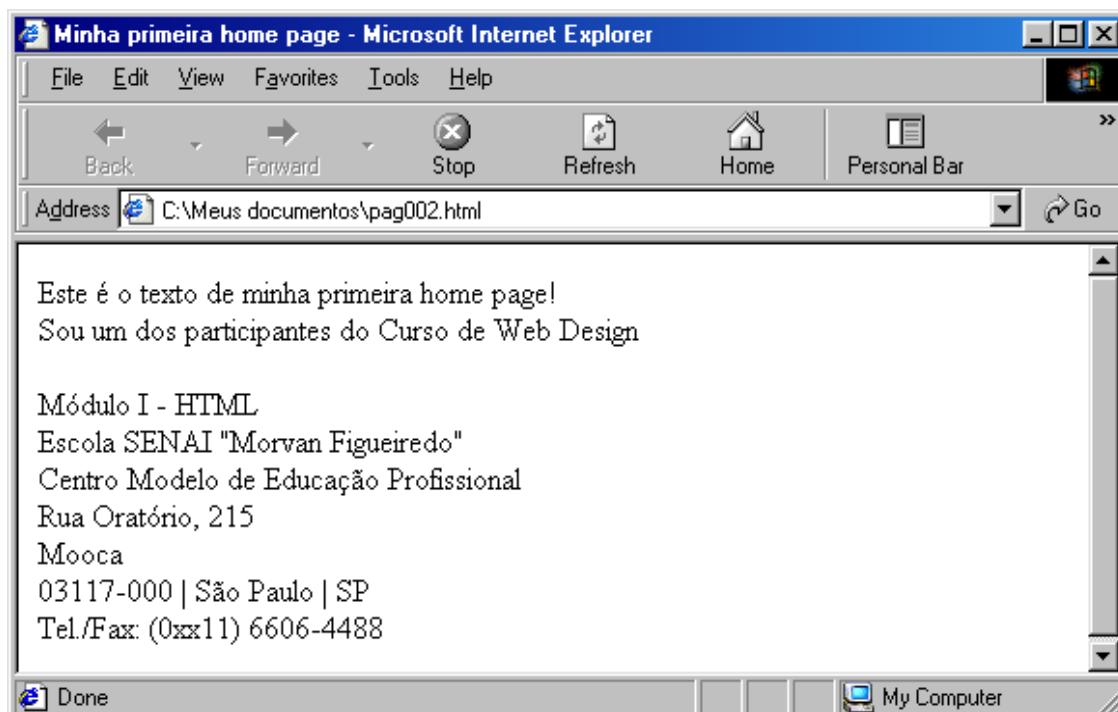


### Os Elementos P e BR – Parágrafo e Quebra de Linha

Parece, a princípio, que HTML não respeitou a formatação usada na entrada dos dados do documento. Na verdade, HTML respeita a formatação que foi definida. O que aconteceu nessa primeira home page é que não foi definido nenhum tipo de formatação. HTML exige que se especifique onde deve haver quebras de linha e onde acaba um parágrafo.

Para tanto, existem as empty tags **<BR>** e **<P>**, que representam, respectivamente, um e dois retornos de carro (line feeds).

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Minha primeira home page</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
Este é o texto de minha primeira home page!<BR>
Sou um dos participantes do Curso de Web Design<BR><P>
Módulo I - HTML<BR>
Escola SENAI "Morvan Figueiredo"<BR>
Centro Modelo de Educação Profissional<BR>
Rua Oratório, 215<BR>
Mooca<BR>
03117-000 | São Paulo | SP<BR>
Tel./Fax: (0xx11) 6606-4488<BR>
</BODY>
</HTML>
```



## **Os Elementos Hn - Definindo Cabeçalhos**

Até agora foi utilizado apenas texto de uma única fonte. É preciso, de alguma maneira, estabelecer uma relação de ordem de importância no texto.

**<H1> ... <H6>**

Os elementos H1, H2, H3, H4, H5, e H6 são usados para descrever títulos de uma sentença. Entre os seis elementos, o **H1** é o mais importante e o **H6**, o menos importante. Navegadores como o Microsoft Internet Explorer e o Netscape Navigator costumam apresentar os títulos mais importantes em fontes maiores.

**Exemplo:**

```
<H1> Cabeçalho – Nível 1 </H1>
<H2> Cabeçalho – Nível 2 </H2>
<H3> Cabeçalho – Nível 3 </H3>
<H4> Cabeçalho – Nível 4 </H4>
<H5> Cabeçalho – Nível 5 </H5>
<H6> Cabeçalho – Nível 6 </H6>
```

### O Elemento DIV - Alinhando o Texto

É possível modificar o alinhamento à esquerda (padrão) dos documentos através da container tag **<DIV>**. Esse elemento cria uma “divisão” no documento e alinha o texto pertencente a essa divisão, de acordo com o atributo **ALIGN**.

Esse atributo também pode ser utilizado em outros elementos, como os cabeçalhos (**<Hn>**) e a quebra de parágrafo (**<P>**), sempre indicando o alinhamento a ser usado no texto.

**ALIGN** pode receber como parâmetros **right**, **center** ou **left**, que representam alinhamento à direita, centralizado e à esquerda, respectivamente. Caso esse atributo seja omitido, tem-se, como padrão, o alinhamento à esquerda.

Um outro elemento, introduzido pelo Netscape e incorporado à especificação de HTML é a container tag **<CENTER>**, que centraliza textos e imagens, da mesma forma que faria o DIV com **ALIGN="center"**.

## O Elemento ADDRESS

A container tag **<ADDRESS>** é usada especialmente para indicar informações sobre o autor e a página. Normalmente, o texto formatado com **<ADDRESS>** apresenta-se em itálico.

Às vezes, se deseja que um determinado trecho do documento não seja dividido em linhas diferentes pelo navegador. Para proibir essa quebra de linha, o Netscape implementou a container tag **<NOBR>** que inibe a divisão do texto contido nele.

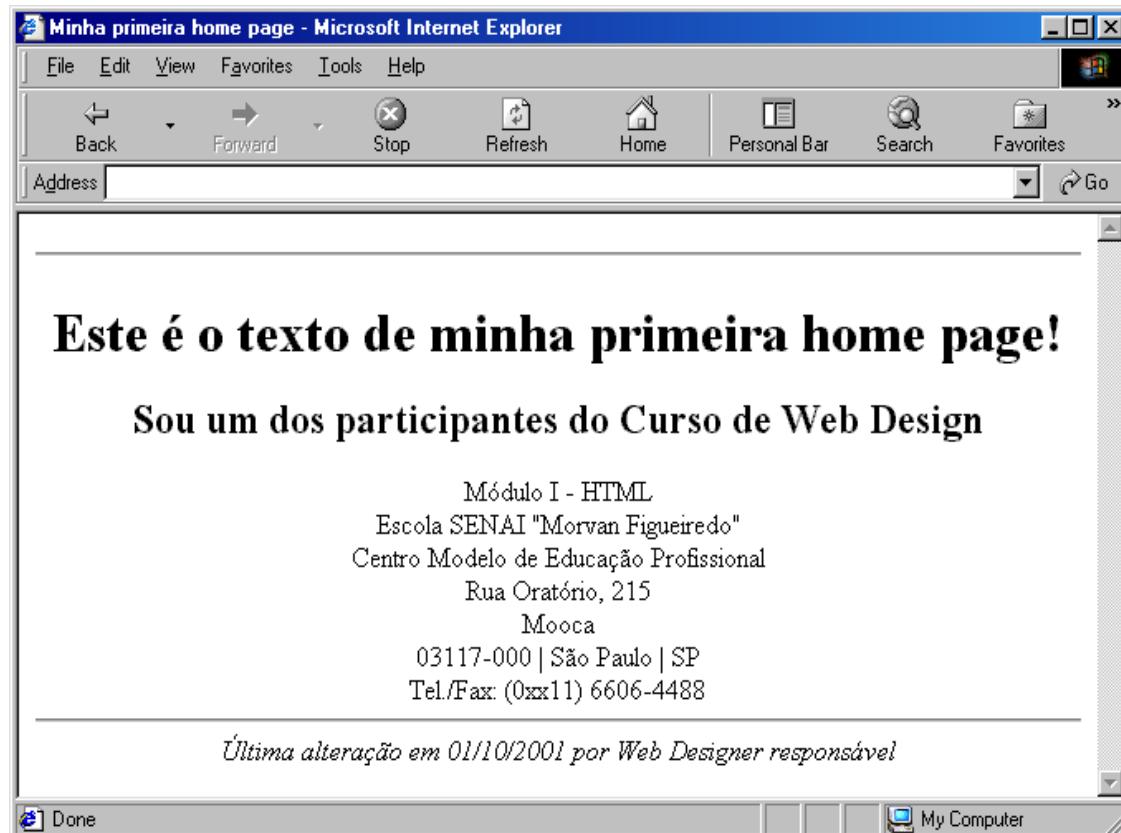
## O Elemento HR - Linha Horizontal

A primeira home page está quase pronta. Mas ainda falta algo que indique uma separação efetiva do documento em seções distintas. Por exemplo, as informações sobre a autoria do documento não fazem parte da mesma idéia dói restante do documento. HTML provê uma forma simples de separar as seções de um documento: linhas horizontais. A empty tag **<hr>** traça uma reta no local especificado.

A tag **<HR>** permite alguns atributos que dão ao autor um maior controle sobre o visual de seu documento. **SIZE="n"** determina a espessura da reta em **n** pontos. **WIDTH="n"** (ou **n%**) determina a largura da reta em **n** pontos (ou em **n%** da largura da janela do navegador). **NOSHADe** especifica que a reta não terá o efeito de sombra.

Com esse recursos, o documento apresenta-se muito mais organizada.

```
<HTML>
<HEAD><TITLE>Minha primeira home page</TITLE></HEAD>
<BODY>
<HR>
<CENTER>
<H1>Este é o texto de minha primeira home page!</H1>
<H2>Sou um dos participantes do Curso de Web Design</H2><P>
<DIV ALIGN="CENTER">
Módulo I - HTML<BR>
Escola SENAI "Morvan Figueiredo"<BR>
Centro Modelo de Educação Profissional<BR>
Rua Oratório, 215<BR>
Mooca<BR>
03117-000 | São Paulo | SP<BR>
Tel./Fax: (0xx11) 6606-4488<BR>
<HR>
<ADDRESS>
Última alteração em 01/10/2001 por Web Designer responsável
</ADDRESS>
</BODY>
</HTML>
```



**Comentários:**

Como toda linguagem, HTML oferece ao projetista uma forma de colocar comentários em suas páginas.

Tudo o que estiver entre “`<!--`” e “`-->`” será ignorado pelo navegador.

## Imagens para a Web

Bons web sites necessitam de uma correta integração entre textos e imagens. A seguir apresentamos informações que você precisa saber sobre imagens para a web.

### Introdução

#### **Formato**

Salve imagens “simples” com GIFs e imagens “fotográficas” como JPGs.

#### **Tamanho**

Figuras devem ser salvas a uma resolução de 72 dpi e não devem ter mais de 600 pixels de largura.

#### **Cor**

Quanto mais bits você usar por pixel, melhor será o detalhe das cores e maior o tamanho da imagem.

#### **Jaggies**

Converte a aparência recortada através do anti-aliasing para formas curvas e textos.

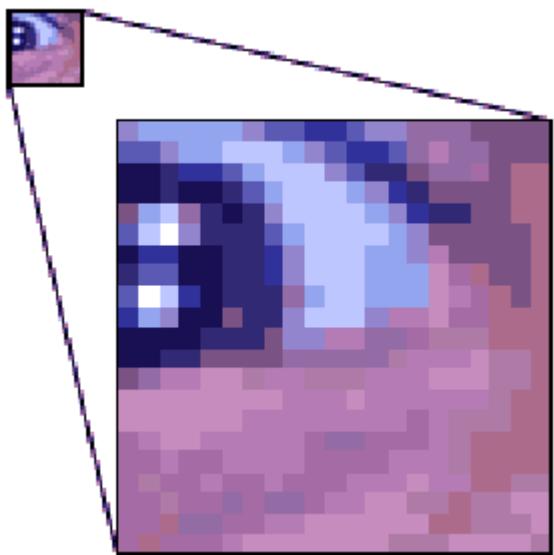
#### **Background**

Pare o “Olha o efeito” desenhando a imagem sobre a cor de fundo.

Anos atrás, a Web não passava de texto na cor sobre um fundo cinza. As poucas imagens demoravam três semanas para carregar, um pão francês custava dois centavos e eu tinha que caminhar na lama quando chovia para ir à escola. Os tempos mudaram, os pãozinho custa 20 centavos e a Web tornou-se um lugar onde os visitantes esperam encontrar imagens profissionais.

Mas se você não souber como tomar vantagem o potencial da Web, a história vai se repetir. Sua página levará três semanas para carregar e você vai receber um bilhete

para ser entregue aos seus pais convidando-os a uma reunião de pais e mestres, para falar sobre o seu “mau comportamento na sala de aula”.



O primeiro passo para você entender como criar e gerenciar gráficos para a Web é compreender o que propriamente são as imagens. As imagens eletrônicas são feitas de milhares de pequenos pontinhos coloridos chamados de “píxels”. Os píxels são tão pequenos que um deles sozinho não pode ser captado pelo olho humano, por isso eles dão a ilusão de uma imagem contínua. É assim que todas as imagens que você vê em seu computador (e TV) funcionam. Claro, você já olhou na tela da TV com uma lupa quando era criança. Se não, vá e faça isso agora mesmo. Algumas telas tem pontos, outras têm linhas, mas o princípio é o mesmo.

Então, continue lendo e eu vou ajudar a preparar você para manejá-los corretamente.

## **Formatos da Web**

Os Navegadores da Web (browsers) podem exibir apenas imagens salvas em tipos especiais de arquivos. Os dois principais tipos usados são GIF e JPG.

É importante saber as diferenças e escolher o melhor formato para cada imagem, para que as figuras sejam o mais compactas possíveis para que elas apareçam na tela do seu visitante o mais rápido possível.

Quanto tempo? Para estimar quanto tempo vai demorar a alguém ver uma imagem usando um modem de 28.800 kbps (a velocidade mais comum), divida o tamanho da imagem por dois. Assim, um arquivo com 12 Kb vai normalmente demorar 6 segundos para carregar e aparecer.

**GIF – Graphic Information Format**

(lê-se “guifi”)

- Arquivos GIF são melhores para imagens com poucas camadas de cores. Use-a para “imagens de apresentação”: gráficos, figuras ou imagens de texto. Quanto menos cores você usar, mais eficiente será o arquivo GIF. Um arquivo do tipo GIF pode conter no máximo 256 cores.
- Arquivos GIF pode ser “entrelaçados” assim eles parecem “fade in” (vão aparecendo aos poucos), de uma menor para uma maior qualidade enquanto estão sendo carregados. Isso dá a seus visitantes algo para ser visto enquanto eles estão esperando.
- Arquivos GIF podem ser transparentes. Isto significa que você pode escolher uma ou mais cores para “não serem” mostradas permitindo que as cores do fundo da sua página apareçam através delas. Isto evita que os gráficos pareçam estar em caixas e visualmente causa a impressão de que eles estão mais integrados com a página.
- Os arquivos GIFs são “lossless”, o que significa que a qualidade da imagem não é degradada pelo processo de compressão.
- Os arquivos GIF podem ser animados. Como filmes, só que bem mais simples, as GIFs animadas simulam movimento usando uma série de imagens individuais.



- Os arquivos GIF não são bons para fotografia – você perde qualidade e os arquivos não serão compactados. Use arquivos JPG para fotos.

**JPG – Joint Photographic Experts Groups**

*JPEG, (lê-se “jota-peque” e muitas vezes como “JPG”)*

- Arquivos JPG são melhores para imagens com muitas cores, como fotografias e arte digitalizada. O JPG admite 16 milhões de cores.
- A compressão do JPG é variável. Você pode aplicar maior ou menor compressão a cada imagem individualmente.
- O sistema JPG é do tipo “lossey”. Quanto maior a compressão que você usar, menor será a qualidade. O tamanho do arquivo pode diminuir bastante neste sistema, mas você deve balancear o tamanho do arquivo com a qualidade da imagem. Os novos softwares gráficos (Macromedia Fireworks ou Adobe Photoshop) permitem a você pré-visualizar suas imagens JPG, assim você pode escolher o melhor balanço entre tamanho e qualidade.
- As novas versões deste tipo de imagem introduzem a possibilidade de salvar seu JPG como um arquivo entrelaçado, causando a impressão de que ele vai sendo carregado, mas browsers antigos não suportam este formato.
- Arquivos JPG não são bons para imagens com poucas cores. Se você usar JPG para estas imagens, elas serão maiores que o necessário e parecerão embaçadas.

### PNG – Progressive Network Graphics

- PNG é o mais novo formato de arquivo gráfico para a Web, por isso, só é suportado pelos browsers mais novos. Estes arquivos não aparecerão em browsers antigos, por essa razão ao usar este formato você pode fazer com que visitantes do seu site sejam incapazes de ver as suas imagens.
- Arquivos PNG são compactos e versáteis e podem combinar as melhores características do GIF e JPG, como a capacidade de ter um fundo transparente ou conter imagens com milhões de cores. Mesmo assim, o formato PNG ainda não é muito usado, principalmente porque ele não é suportado por browsers antigos.
- Embora este formato seja útil e eficiente, você não deve usa-lo por enquanto.

Quando usar qual deles?

O erro mais comum que as pessoas cometem quanto às imagens para a Web é usar o formato errado para estas imagens. Mas a escolha é simples:

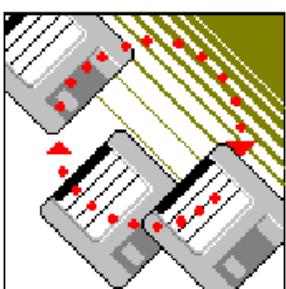
- Se a imagem tem poucas cores, escolha GIF.
- Se a imagem tem muitas cores (como uma foto), escolha JPG.

É isso.

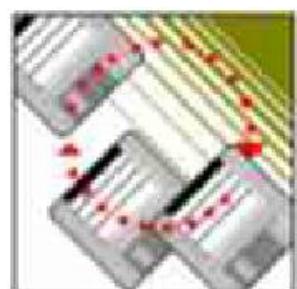
Escolhendo o formato correto faz com que suas imagens tenham uma boa aparência e carreguem rápido no computador de seu visitante. Escolhendo o formato errado as imagens terão uma péssima aparência e levarão uma eternidade para carregar. Por isso, se você não for capaz de lembrar dessas regras simples, faça uma tatuagem com elas em algum lugar do seu corpo que seja bem visível.

Para encerrar a discussão, vamos separar todos os tipos de imagem possíveis nas categorias: fotografias e simples. Uma imagem simples geralmente é composta por texto, gráficos e diagramas, tudo com contornos definidos e grandes formas com cores contínuas.

Uma imagem fotográfica pode ser qualquer coisa desde uma fotografia de seu cachorro, Sigmund o Cão Maravilhoso, a uma pintura, basicamente qualquer coisa com uma grande quantidade de cores. Como regra geral conteúdo “simples” deve ser salvo como GIF e fotográfico como JPG.



As imagens deste parágrafo mostram as diferenças entre tamanho do arquivo e qualidade da imagem que você vai encontrar. A imagem da esquerda foi salva no formato GIF e a da direita incorretamente como um JPG.



Eles têm o mesmo tamanho, mas fica fácil ver qual delas ganha em qualidade: GIF é melhor para imagens não fotográficas.

Mas JPG é virtualmente sempre mais eficiente (e tem uma melhor aparência) para fotos, como você vê abaixo. Mas o tamanho do arquivo JPG e a qualidade da imagem podem variar, por isso você precisa conhecer um pouco sobre a compressão JPG.



### A compressão JPG e o tamanho do arquivo

Se não comprimida esta imagem teria cerca de 100 Kb. Quando salvo como JPG com qualidade 80, o arquivo é reduzido para 10 Kb. Aumentando a compressão para 30 (imagem do meio), você consegue um arquivo de 5 Kb, mas você já consegue observar a perda da qualidade.

A imagem da direita foi salva com a compressão ajustada para 10, a imagem tem 3 Kb, mas há uma clara perda de qualidade. Neste caso, é melhor usar a imagem com compressão igual a 30 no lugar da de 10, pois os 2 Kb de diferença no tamanho correspondem a apenas 1 segundo no download da imagem. A imagem salva em GIF, não só é maior do que precisava ser (12 Kb), mas também tem uma péssima qualidade. Mesmo que você consiga fotos com qualidade próxima a JPG/80 usando o formato GIF, o tamanho do arquivo seria de 29 Kb, o que é três a seis vezes maior que o necessário (isto significa três a seis vezes mais tempo para carregar).

Compressão e qualidade variam de imagem para imagem, por isso é aconselhável que você use um software que permita a você pré visualizar a imagem antes dela ser salva – isto permite que você experimente vários níveis de compressão a fim de escolher o melhor balanço entre qualidade e tamanho de arquivo.

#### *Sobre os números JPG*

Diferentes programas usam diferentes números para a compressão JPG, mas geralmente, quanto maior o número, maior a qualidade da imagem e seu tamanho. Você deve procurar na documentação de seu software para saber como ele faz este tratamento.

#### *Formato original*

Embora você deva usar GIF ou JPG como gráficos para web, você deve salvar o seu arquivo *original* em um formato como **TIF** (*Tagged Image File Format*) ou o formato nativo de seu software gráfico. Por que? Porque assim você preserva a resolução e qualidade da imagem original para usa-la de novo na web ou não!

#### *Resolução*

Se decidir entre os dois tipos de arquivos para salvar suas imagens não é o conceito mais complicado em Web design, resolução é.

O número de pixels que podem ser mostrados em uma tela refere-se à resolução desta tela. Quanto maior a resolução, mais pixels podem ser mostrados, o que permite que mais coisas apareçam na tela ao mesmo tempo.

Mas existem alguns problemas relacionados a isso quando se trabalha com design online, os pixels são menores a altas resoluções e detalhes podem ser difíceis de serem formados em telas menores. Como regra, os gráficos para a Web não devem ser maiores que 600 pixels de largura aproximadamente. Já que a maioria das pessoas vê a Web a uma resolução de tela de 640x480. Imagens mais largas que 640 não são mostradas completamente na mesma tela. Com essa resolução você garante que todos os seus visitantes terão uma melhor visualização de seu site, mas hoje em dia já pode aumentar um pouco mais que isso, já que o padrão está em 800x600, para resolução de tela.

## Web Design I – HTML (Hypertext Markup Language)

Quando você estiver criando para a Web, uma resolução maior que 72 dpi (pontos por polegada) é um desperdício. Não há benefício com resoluções maiores já que os monitores não são capazes de exibi-las de uma melhor forma. Os arquivos serão maiores, mas a qualidade com que são mostradas na tela será a mesma.

Realmente, pode ser bastante confuso pensar em resoluções como um todo – por isso é melhor pensar sobre o tamanho de suas imagens em termos de pixels. Quando você cria uma imagem, seu software deve ser capaz de lhe dizer o quanto essa imagem tem de altura e largura – isto é o que realmente importa.

### *Cor em “profundidade”*

Cada pixel da sua imagem é mostrado pelo monitor usando uma combinação de três sinais de cores: vermelho, verde e azul. A intensidade de cada uma desses sinais determina a sua aparência.

Em um monitor de TV preto e branco, os pixels têm apenas duas cores possíveis: preto ou branco. O que é chamado de “1-bit” porque ou o pixel está ligado ou está desligado.

Em monitores coloridos, isto é um pouco mais complicado. Cad pixel pode exibir um certo número de cores, que vão de 16 (4-bit) a 16 milhões. A maioria dos computadores hoje em dia pode exibir 65.000 (16 bits) cores. Novos computadores exibem de 65.000 (16-bit) a 16 milhões de cores.

Como grande parte dos sistemas dos visitantes de seu Web site podem exibir apenas 256 cores, você deve criar para este número. O que não se aplica a fotos, que sempre devem ser salvas como arquivos JPG de 24-bits.

### **Anti-aliasing**

Como as imagens são criadas usando pixels, quadrados quadriculados, figuras que não sejam quadradas podem parecer recortadas. A divisão visível entre pixels chama-se “alias”, por isso muitos programas gráficos utilizam um método chamado “anti-aliasing” para criar a ilusão de suavidade.

Formas curvas e textos devem sempre usar esta técnica para manterem a clareza e apresentação. Este efeito de suavização do contorno requer uma maior quantidade de cores, aumentando o total de cores na imagem final.

Na imagem abaixo, você pode ver a diferença entre o texto sem suavização (aliased) e com suavização (anti-aliased).

A comparison of two text samples demonstrating anti-aliasing. The top line, "Anti-alias off", shows jagged, pixelated edges on the letters. The bottom line, "Anti-Alias on", shows smooth, rounded edges, indicating the effect of anti-aliasing.

**Anti-alias off**  
**Anti-Alias on**

**O efeito “aréola (halo effect)”**

A transparência pode substituir apenas uma cor de sombra. Se sua GIF tem um fundo muito diferente daquela no qual ela vai ser colocada na página, tornando o background transparente deixará o que é conhecido como “halo effect” ao redor do objeto após a suavização (anti-aliasing):



Jagged “Halo” Effect

Para concertar este problema, crie sua figura sobre um fundo de cor semelhante ao do fundo de sua página Web, exporte uma versão suavizada,e então defina a cor de fundo como transparente.



No “Halo” Effect  
anti-aliased against background

### **Conhecendo suas limitações**

Boas imagens para a Web são sempre aquelas que têm uma boa aparência e são carregadas rapidamente no browser de seu visitante. Tenha isso em mente e você terá boas imagens em seu site.

### **Adicionando imagens**

A home page já está com uma apresentação razoável. A partir dos elementos que foram vistos, é possível se transmitir praticamente toda informação necessária. No entanto, o que causa o crescimento exponencial da Web é o fato de as páginas poderem apresentar não apenas texto, mas imagens e outras formas de informação.

## O Elemento IMG

Adicionar imagens a uma página é muito simples: utiliza-se a empty tag <IMG>, especificando-se a URL da imagem no atributo **SRC**. Uma segunda home page do participante do Curso de Web Design poderia ser iniciada desta forma:

```
<HTML>
<HEAD><TITLE>Minha primeira home page</TITLE></HEAD>
<BODY>
<HR>
<CENTER>
<H1>Este é o texto de minha primeira home page!</H1>
<H2>Sou um dos participantes do Curso de Web Design</H2><P>
<IMG SRC="Aluno.gif"></P>
<DIV ALIGN="CENTER">
Módulo I - HTML<BR>
Escola SENAI "Morvan Figueiredo"<BR>
Centro Modelo de Educação Profissional<BR>
Rua Oratório, 215<BR>
Mooca<BR>
03117-000 | São Paulo | SP<BR>
Tel./Fax: (0xx11) 6606-4488<BR>
<HR>
<ADDRESS>
Última alteração em 01/10/2001 por Web Designer responsável
</ADDRESS>
</BODY>
</HTML>
```

Minha primeira home page - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Back Forward Stop Refresh Home Personal Bar Search Favorites >

---

**Este é o texto de minha primeira home page!**

**Sou um dos participantes do Curso de Web Design**



Módulo I - HTML  
Escola SENAI "Morvan Figueiredo"  
Centro Modelo de Educação Profissional  
Rua Oratório, 215  
Mooca  
03117-000 | São Paulo | SP  
Tel./Fax: (0xx11) 6606-4488

---

*Última alteração em 01/10/2001 por Web Designer responsável*

Done My Computer

*Esclarecendo*

**<IMG>**

O <IMG> serve para inserir uma imagem em um documento HTML. O atributo SRC deve sempre ser usado para identificar a origem da imagem utilizada.

**Exemplo:**

```
<IMG SRC="http://www.sp.senai.br/mooca/imagens/logo.gif">
```

Atributos usados com este elemento:

- ID
- CLASS
- LANG
- DIR
- TITLE
- STYLE
- ONFOCUS
- ONCLICK
- ONDBCLICK
- ONMOUSEOUT
- ONMOUSEDOWN
- ONMOUSEUP
- ONMOUSEOVER
- ONMOUSEMOVE
- ONMOUSEOUT
- ONKEYPRESS
- ONKEYDOWN e ONKEYUP
- ISMAP
- USEMAP
- ALIGN
- WIDTH
- HEIGHT
- BORDER
- HSPACE
- VSPACE

## Atributos para Imagens

### *ALT (ALT="texto")*

Além do SRC, o elemento IMG tem alguns atributos opcionais. Em navegadores que não são capazes de mostrar imagens (como o Lynx), no local onde existe a imagem aparece apenas um “[Image]” indicando que há uma figura, a qual não pode ser exibida. Entretanto, não há nenhuma informação sobre o que a figura representa. HTML provê uma forma alternativa para os navegadores que não podem mostrar a imagens: o atributo ALT=”texto”. Esse atributo faz com que o navegador apresente texto, o qual pode passar informações sobre aquilo que a figura mostraria.

O uso desse atributo é recomendado, principalmente em formatos gráficos que não são suportados por todos os navegadores (na verdade, somente o formato GIF é suportado por todos os navegadores gráficos; o suporte ao formato JPG ou JPEG também está crescendo, mas ainda não é completo).

### *BORDER (BORDER="n")*

Esse atributo define a largura da borda da imagem em *n* pontos. Então, se o desejo for uma imagem sem bordas, usa-se:

```
<IMG SRC="URL" BORDER="0">
```

### *ALIGN <ALIGN="top / bottom / middle">*

O atributo ALIGN=top / bottom / middle especifica o alinhamento do texto em relação à figura, como mostra a exibição logo a diante.

Além do top, bottom e center, a partir da versão 3.0 do HTML introduziu-se dois novos valores possíveis: LEFT e RIGHT (que foram introduzidos primeiramente pelo Netscape). Esses atributos criam um novo tipo de imagem, chamado de flutuante. A imagem “flutua” para o lado da margem especificada, e o texto se alinha com ela.

### *WIDTH e HEIGHT (WIDTH="n" HEIGHT="n")*

Outros dois atributos importantes do elemento IMG são WIDTH e HEIGHT. Eles informam ao navegador de antemão o tamanho dos arquivos, o que acelera seu carregamento, uma vez que a figura vai sendo mostrada à medida que é carregada, enquanto que, se esses parâmetros não forem especificados, há grandes chances de a figura só ser mostrada quando é totalmente (ou em grande parte) carregada. Outro uso para esses atributos é o redimensionamento de figuras; se os valores de *m* e *n* forem diferentes dos valores reais de largura e altura da figura, ela será comprimida ou expandida para o tamanho especificado.

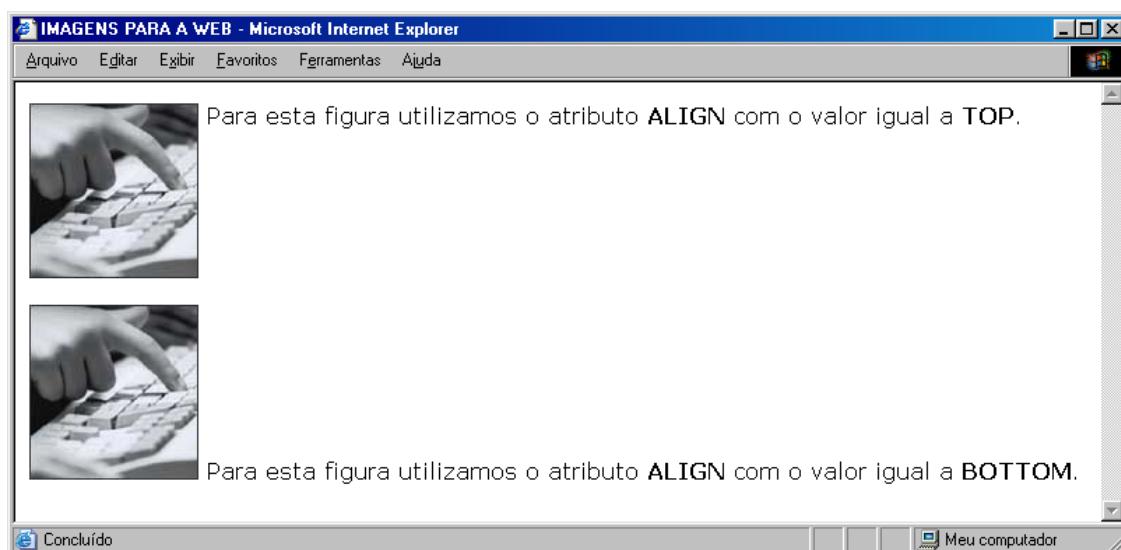
*HSPACE e VSPACE (HSPACE="n" VSPACE="m")*

HSPACE e VSPACE são usados para controlar a distância horizontal e vertical, respectivamente, que o texto da página deve manter da figura.

```
<html>
<head>
<title>IMAGENS PARA A WEB</title>
</head>
<body>
<p>
<font face="Verdana">

Para esta figura utilizamos o atributo <b> ALIGN</b> com o valor igual a
<b>TOP</b>.
</font>
</p>
<p>
<font face="Verdana">

Para esta figura utilizamos o atributo <b> ALIGN</b> com o valor igual a
<b>BOTTOM</b>.
</font>
</p>
</body>
</html>
```

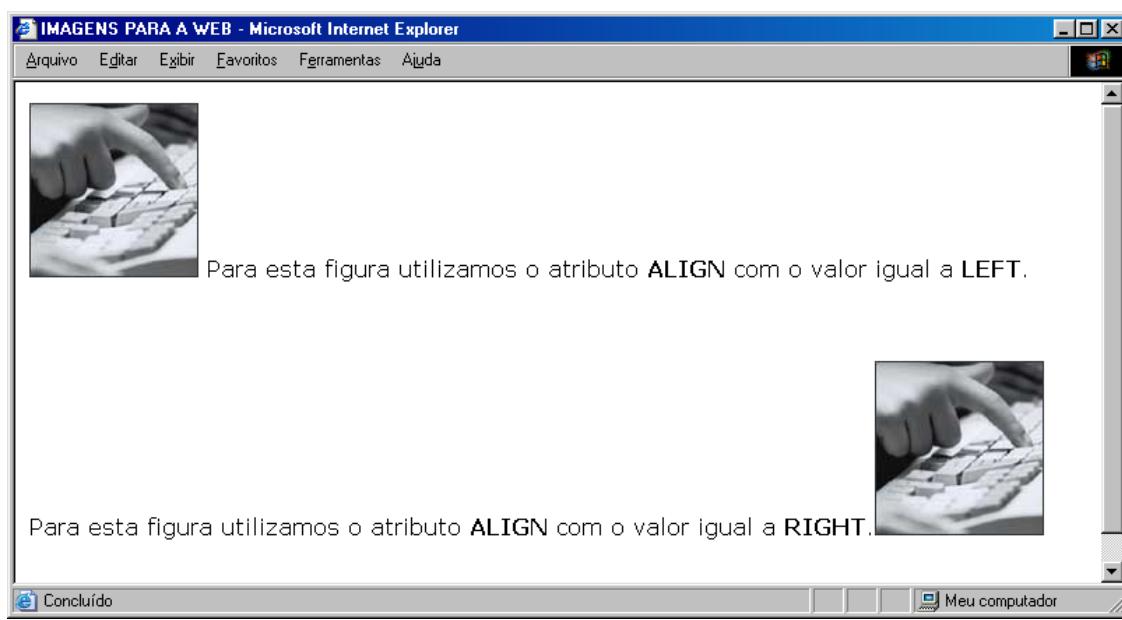


*Alinhamento vertical de texto em relação às imagens.*

```
<html>
<head>
<title>IMAGENS PARA A WEB</title>
</head>
<body>
<p>
<font face="Verdana">

Para esta figura utilizamos o atributo <b>ALIGN</b> com o valor igual a
<b>LEFT</b>.
</font></p>
<p>&nbsp;</p>
<p>
<font face="Verdana">
Para esta figura utilizamos o atributo <b>ALIGN</b> com o valor igual a
<b>RIGHT</b>.</font>
<font face="Verdana">

</font></p>
<p>&nbsp;</p>
</body>
</html>
```

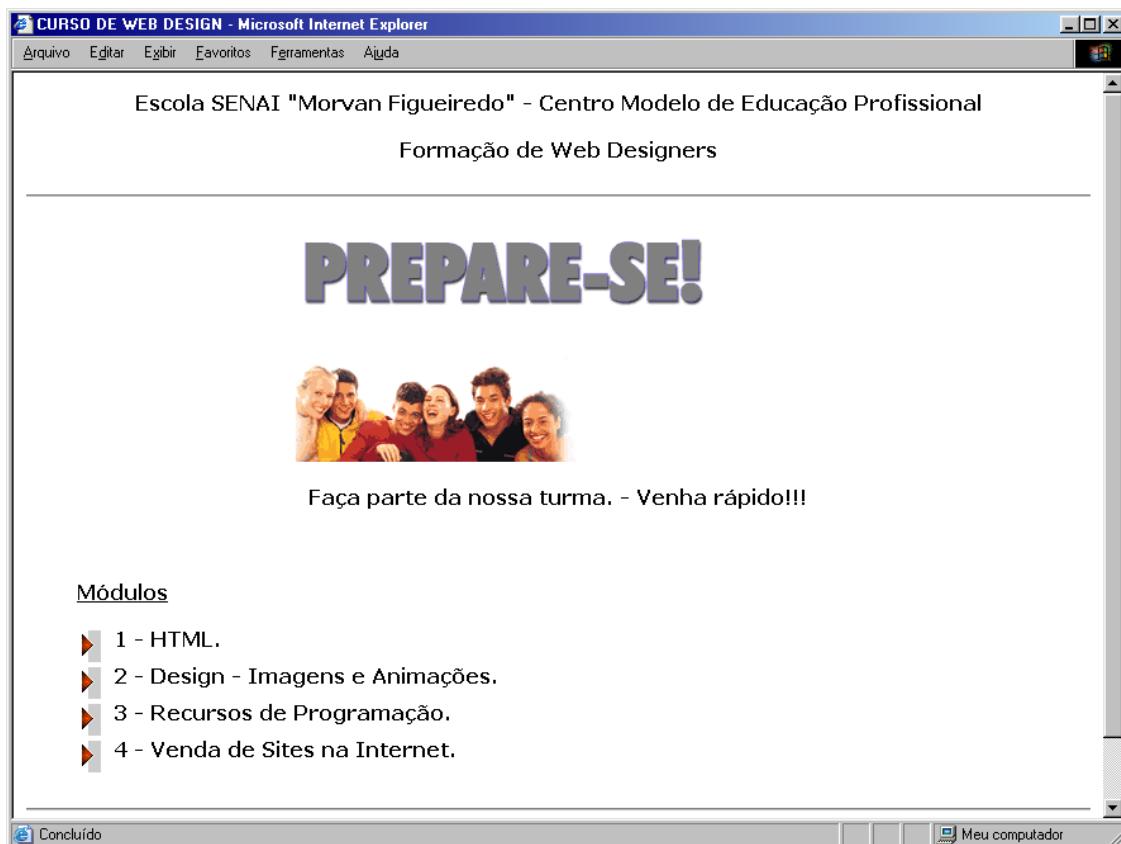


*Alinhamento horizontal de texto em relação às imagens.*

## Figuras Transparentes

Uma característica incorporada por alguns navegadores é o uso de figuras transparentes, que funcionam da seguinte forma: define-se uma das cores presentes na figura para ser “transparente”, o seja, ela apresentará a mesma cor do fundo da página (definida no atributo BGCOLOR do elemento BODY). Essa característica foi incorporada pela versão 89<sup>a</sup> do GIF (Graphics Interchange Format), resultado em que somente arquivos gráficos com esse formato podem utilizar esse recurso.

```
<html>
<head>
<title>CURSO DE WEB DESIGN</title>
</head>
<body>
<p align="center"><b><font face="Verdana" size="3">
Escola SENAI “Morvan Figueiredo” - Centro Modelo de Educação
Profissional</font></b></p>
<p align="center"><b><font face="Verdana">
Formação de Web Designers</font></b></p>
<hr>
<p align="center"></p>
<p align="center"><b><font face="Verdana">
Faça parte da nossa turma. – Venha rápido!!!</font></b></p>
<p align="center">&nbsp;</p>
<blockquote>
<p><b><font face="Verdana"><u>Módulos</u></font></b></p>
<p><b><font face="Verdana">
 1 - HTML.<br>
 2 - Design - Imagens e
Animações.<br>
 3 - Recursos de
Programação.<br>
 4 - Venda de Sites na
Internet.</font></b></p>
</blockquote>
<hr>
<p>&nbsp;</p>
</body>
</html>
```



*Figuras transparentes.*

A criação de figuras transparentes é simples, podendo ser feita com vários programas e ferramentas. No **Lview Pro** para Microsoft Windows, basta carregar a figura e definir no menu *Options/Background Color* a cor que se deseja tornar transparente.

Uma maneira também muito simples é se utilizar a ferramenta disponível em <http://www.di.ufpe.br/~web/GD/trans>. Basta fornecer a URL da figura e clicar um ponto desta, cuja cor se deseja tornar transparente e depois salva-la no diretório desejado. Além dessas ferramentas, ainda existe o utilitário **Transgif**, para UNIX. Sua sintaxe é a seguinte:

```
Transgif -rgb RR GG BB arquivo.gif > arquivo_saída.gif
```

Onde RR, GG e BB são as intensidades das cores primárias que compõem a cor que se deseja tornar transparente; arquivo.gif é o nome do arquivo que será usado para gerar a figura transparente; e arquivo\_saída.gif é o nome do arquivo que apresentará a característica de transparência.

### **Colocando uma Imagem como Plano de Fundo**

Este é um recurso duvidoso, pois se mal usado jogará por terra todo o seu esforço no resto da página. Escolha com muito cuidado seus fundos. Serão as imagens mais vistas de todo o seu site. Se possível, opte pelos muito claros ou muito escuros. Os intermediários não conseguem uma boa relação de contraste com o texto, e não há nada pior que uma página ilegível. Com tantas páginas lindas, úteis e fáceis de ler, é querer demais que o usuário se esforce para ultrapassar as limitações que nós mesmos impusemos.

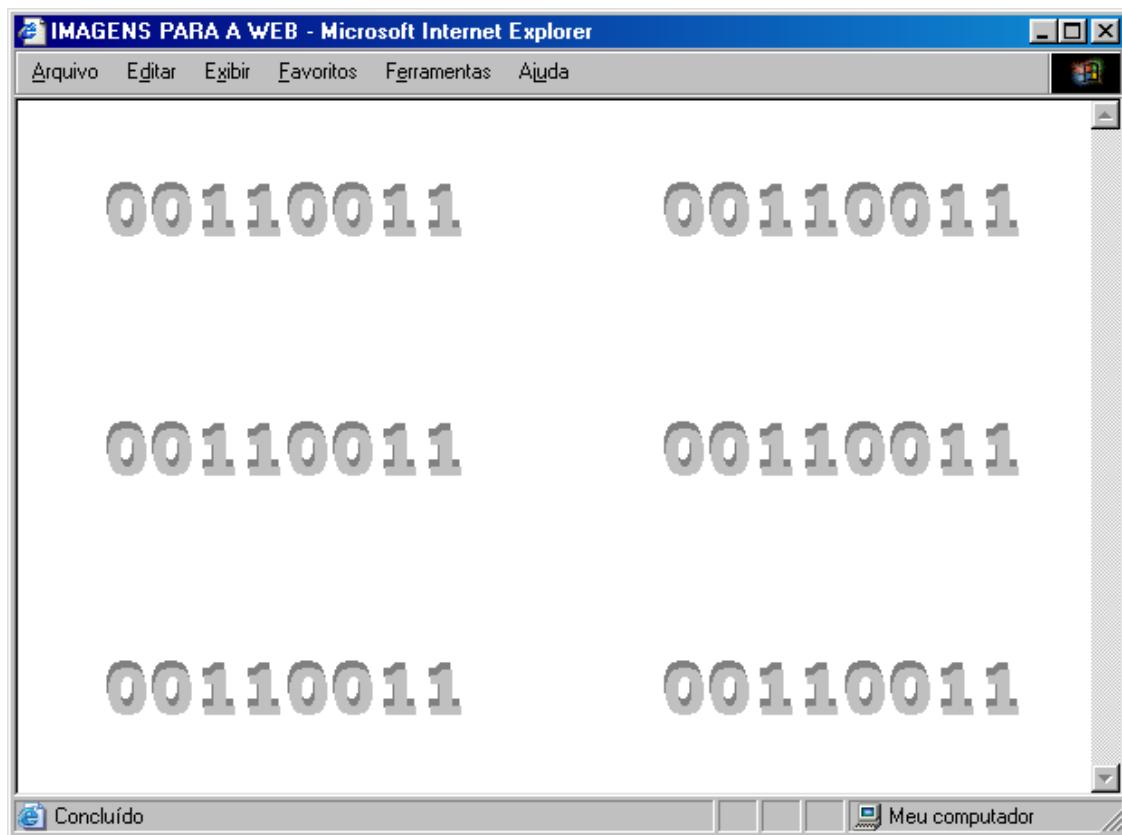
Para atribuirmos uma imagem ao fundo de uma página, usamos o atributo BACKGROUND, no elemento <BODY>:

```
<BODY BACKGROUND="arquivo.ext">
```

O arquivo de imagem pode ser .GIF ou .JPG (.JPEG). É também uma boa política acrescentar o atributo BGCOLOR para definir a cor de fundo do documento, caso algo de sinistro ocorra com o arquivo a ser usado no background.

Veja um exemplo de página com uma figura de fundo:

```
<html>
<head>
<title>IMAGENS PARA A WEB</title>
</head>
<body background="fundo.gif" bgcolor="white">
</body>
</html>
```



*Usando uma imagem de fundo.*

## Digitacão e Formataçao

## Introdução

A principal parte de uma página da Web – onde você coloca tudo que os usuários realmente irão ver – é chamada de corpo. Ela pode ser grande ou pequena, mas tem de estar correta!

Iremos abordar a partir de agora:

- ❖ A função da seção de corpo de uma página da Web.
- ❖ Dicas sobre como utilizar cabeçalhos de texto.
- ❖ A divisão do texto em parágrafos ou em linhas.
- ❖ A escolha dos estilos de texto para as páginas.
- ❖ Além dos conceitos básicos: tamanho de fontes.
- ❖ A utilização da linha horizontal.

### Seção do Corpo de Texto

A seção do corpo de texto de todos os documentos da World Wide Web (WWW) é definida pelo elemento <BODY>. Esse elemento possui uma tag de abertura <BODY>, utilizada para mostrar onde sua informação se inicia, além de uma tag de fechamento </BODY>, que indica onde se encerram os dados. No interior do corpo do documento você encontra o texto, os hiperlinks, os cabeçalhos, os gráficos, os imagemaps, os formulários, as tabelas e tudo mais que os usuários realmente verão na sua página.

Apresentação do código de HTML de uma home page

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Título da página</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
Aqui são apresentados todos os outros elementos do seu documento
</BODY>
</HTML>
```

Embora a maioria dos navegadores da Web possa manipular páginas da Web sem o elemento <BODY>, você deve realmente usa-lo. À medida que a HTML progredir, as tags <BODY> terão uma importância muito maior. Por exemplo, você precisa de tags <BODY> para incluir na sua página elementos avançados, como um gráfico de fundo ou sons em segundo plano. O uso das tags <BODY> é uma boa alternativa para lhe poupar trabalho mais tarde, quando os códigos se tornarem cruciais para seus documentos.

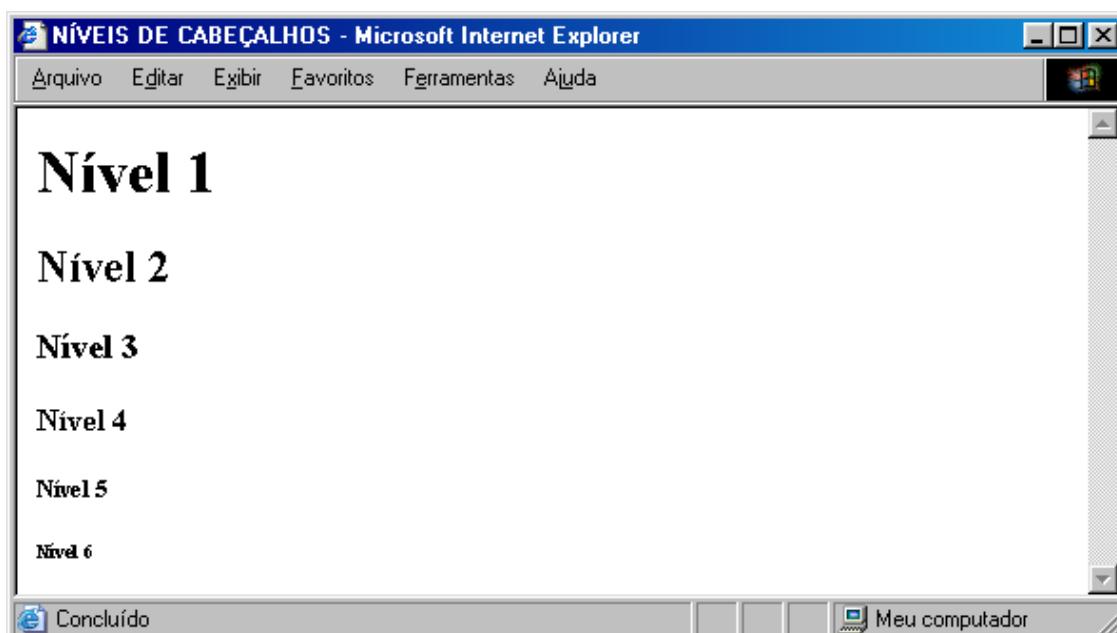
### Os Cabeçalhos

Os cabeçalhos são os primeiros itens que os autores de HTML aprendem a escrever. Existem seis níveis de cabeçalhos (ou títulos) e os navegadores geralmente mostram um tamanho diferente de fonte para cada nível. Você pode usar os tamanhos variados de cabeçalhos para criar uma hierarquia de informações. A idéia é manter informações

de importância equivalente dentro de cabeçalhos de igual tamanho, fornecer cabeçalhos maiores para categorias mais importantes, e assim por diante.

Os padrões atuais de HTML admitem seis níveis de cabeçalhos, H1, H2, H3, H4, H5 e H6. Cada navegador tem uma definição diferente para cada nível de cabeçalho; assim, um cabeçalho H1 terá aparência de um cabeçalho H4. Porém, lembre-se de que os usuários de alguns navegadores da Web podem exibir os cabeçalhos na fonte que desejarem e, dessa forma, não seria sensato perder muito tempo na criação dos cabeçalhos.

```
<html>
<head>
<title>NÍVEIS DE CABEÇALHOS</title>
</head>
<body>
<h1>Nível 1</h1>
<h2>Nível 2</h2>
<h3>Nível 3</h3>
<h4>Nível 4</h4>
<h5>Nível 5</h5>
<h6>Nível 6</h6>
</body>
</html>
```



Esta é a maneira como o Internet Explorer formata os diversos níveis de cabeçalhos; outros navegadores podem exibi-los de modo bem diferente.

### **Inserção de Quebras no Texto**

A maioria das pessoas não gosta de ler parágrafos densos na tela do computador. Em vez disso, eles preferem que as informações sejam apresentadas na tela em pequenos blocos, acompanhadas por cabeçalhos, gráficos, linhas de separação, e assim por diante. Um dos métodos para isolar e dividir as informações em blocos consiste em usar quebras de parágrafos e quebra de linhas. O elemento `<P>` e `<BR>` lhe permitem acrescentar espaços em branco nos seus documentos, a fim de manter separados os diversos blocos de informações.

Ao inserir uma quebra de parágrafo `<P>`, você está informando ao navegador que este deve encerrar o parágrafo atual e inserir um espaço duplo antes de prosseguir com o item seguinte de informações. Inserindo uma quebra de linha, `<BR>`, você está informando ao navegador para encerrar o texto atual nesse ponto – seja qual for à linha ocupada pelo texto – continuar a apresentar as informações na linha seguinte.

Se estiver tentando produzir a função da tecla **Return** ou **Enter** do seu editor de textos, use `<BR>` em lugar de `<P>`, pois `<BR>` lhe proporciona um controle mais direto sobre o espaçamento na sua página.

### **Quebras de Parágrafos**

A tag <P> divide o texto em parágrafos, a fim de facilitar a leitura e aumentar o apelo visual. Embora a HTML defina a tag de parágrafo como um container – exigindo as tags <P> e </P> - os navegadores irão reconhecer o padrão de HTML mais antigo, que só requer a tag de abertura <P>. No entanto, é uma boa idéia usar o formato de container: primeiro porque ele está se tornando essencial, e segundo porque ele oferece algumas vantagens importantes para a formatação. Por exemplo:

Obrigado por parar aqui.<P>

Esse é o uso mais comum de <P>, mas não é mais correto. É melhor usar <P></P> sob a forma de um container, como neste exemplo:

<P>Obrigado por para aqui.</P>

## Quebras de Linhas

Algumas vezes, você deseja que o fluxo do seu texto termine em um certo ponto e recomece em uma nova linha, sem espaços separando os trechos de texto. A tag de HTML que cria essas quebras de texto é <BR>. Essa tag não é um container – sempre que é inserida em algum lugar no documento, ela informa ao navegador para interromper o conteúdo e colocar as informações seguintes no início da próxima linha.

O efeito é o mesmo do espaçamento simples (em contraste com as tags de parágrafos, que inserem um espaço duplo logo após o container). Você pode posicionar tantas tags <BR> consecutivas quantas desejar, obtendo quantidades diferentes de novas linhas. Essa é a maneira mais segura de controlar o número de “retornos do cursor” que você insere no seu documento.

*Criação de listas com o elemento <BR>*

```
<html>
<head>
<title>CRIAÇÃO DE LISTAS COM O ELEMENTO </title>
</head>
<body>
<H3>Nossos aviões</h3>
Cessna 172 - 19 anos de idade, 4400 TT, GPS<br>
Cessna 170 - 23 anos de idade, 5200 TT, VFR<br>
Cessna 152 - 11 anos de idade, 1750 TT, GPS<br>
Cessna 150 - 22 anos de idade, 3200 TT, TRAIL-DRAG<br>
</body>
</html>
```



### **Controle sobre o Texto Pré-Formatado**

Se quiser colocar informações na Web e já tiver essas informações em um documento que não seja de HTML, você não precisa perder seu tempo redigitando todo o documento. Em vez disso, você pode usar as tags containers de texto pré-formatado de HTML <PRE></PRE>. Esse container lhe permite manter a formatação original do texto, e até mesmos retornos de cursor digitados no teclado como quebras de linhas, sem utilizar a tag <BR>. Outros containers, como <BLOCKQUOTE>, lhe proporcionam um controle extra sobre a aparência de seu texto.

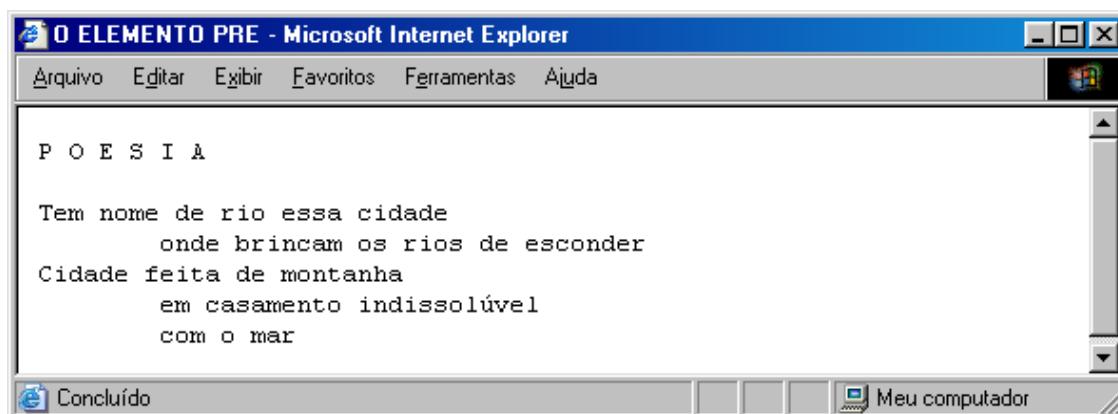
## O Elemento PRE

O elemento de texto pré-formatado, representado pelas tags <PRE> e </PRE>, admite espaços em branco e permite que outras tags ou links (como os estilos de texto negrito e forte, e também as âncoras) modifiquem o texto. O único inconveniente é o fato de que os navegadores da WWW normalmente representam o texto pré-formatado em uma fonte monoespaçada comum, como a pouco atraente Courier (embora alguns navegadores permitam que você modifique a fonte).

Como exemplo, considere o caso da poesia. Não é fácil conseguir a formatação a seguir sem as tags <PRE> e obter uma aparência semelhante à da apresentação abaixo.

```
<html>
<head>
<title>O ELEMENTO PRE</title>
</head>
<body>
<PRE>
P O E S I A

Tem nome de rio essa cidade
    onde brincam os rios de esconder
Cidade feita de montanha
    em casamento indissolúvel
    com o mar
</PRE>
</body>
</html>
```



Usando-se o container <PRE></PRE>, a poesia é representada com perfeição.

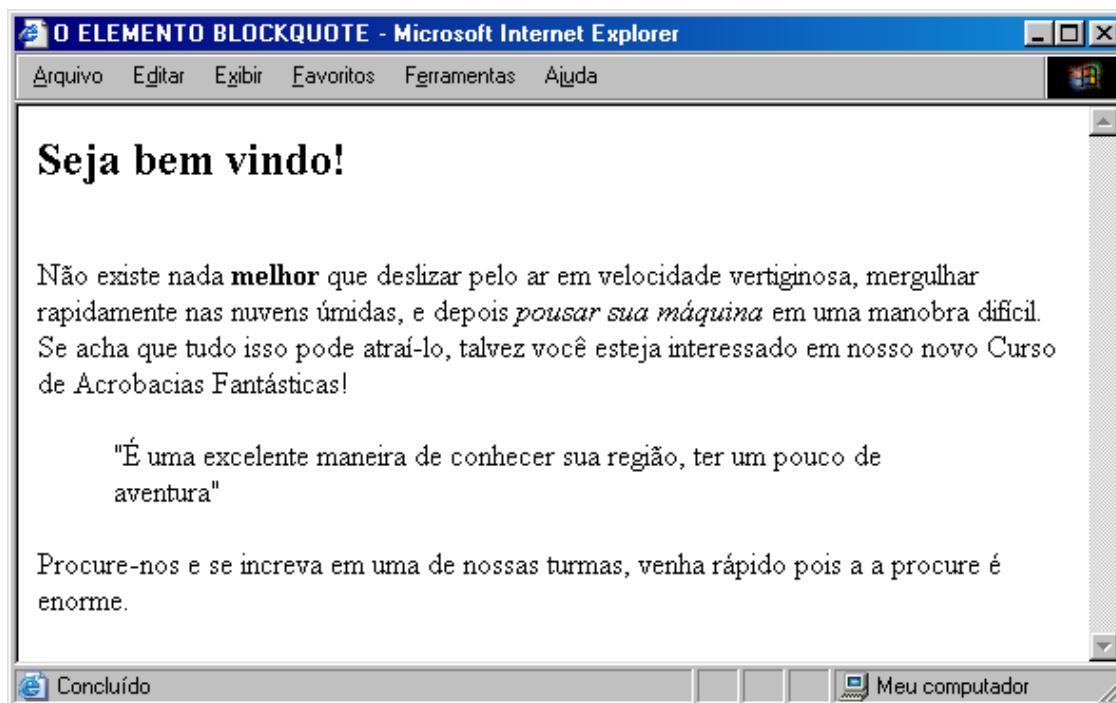
O texto pré-formatado é excelente no caso de itens como exemplos de código, quando você deseja acrescentar recuos e formatar o texto de maneira apropriada. As tags <PRE></PRE> também lhe permitem alinhar o texto, completando-o com espaços durante a criação de tabelas. No entanto, tendo em vista que as tabelas são exibidas em uma fonte monoespaçada, talvez você prefira passar um tempo extra construindo blocos de tabelas padrão de HTML.

## O Elemento BLOCKQUOTE

Deseja incluir recuos no seu texto? O container <BLOCKQUOTE> pode cuidar dessa tarefa. Diferente <PRE>, <BLOCKQUOTE> não conserva os avanços de linhas já presentes no seu texto, nem permite que apareçam espaços em branco consecutivos. O resultado é um formato recuado uniforme.

Também está correto usar outras tags de HTML no container <BLOCKQUOTE>, tais como estilos de texto e quebras de linha. Mostramos abaixo como utilizar <BLOCKQUOTE> em uma página Web.

```
<html>
<head>
<title>O ELEMENTO BLOCKQUOTE</title>
</head>
<body>
<h2>Seja bem vindo!</h2><br>
Não existe nada <b>melhor</b> que deslizar pelo ar em velocidade vertiginosa,
mergulhar rapidamente nas
nuvens úmidas, e depois <i>pousar sua máquina</i> em uma manobra difícil. Se
achar que tudo isso pode atraí-lo,
talvez você esteja interessado em nosso novo Curso de Acrobacias Fantásticas!
<blockquote>"É uma excelente maneira de conhecer sua região, ter um pouco de
aventura"</blockquote>
Procure-nos e se inscreva em uma de nossas turmas, venha rápido, pois a
procure é enorme.
</body>
</html>
```



O texto de <BLOCKQUOTE> utiliza a fonte normal do corpo de texto (o mesmo estilo exibido em todo o restante do seu documento de HTML), bem como um recuo ainda maior em relação à margem esquerda.

### **Controle direto sobre seu texto**

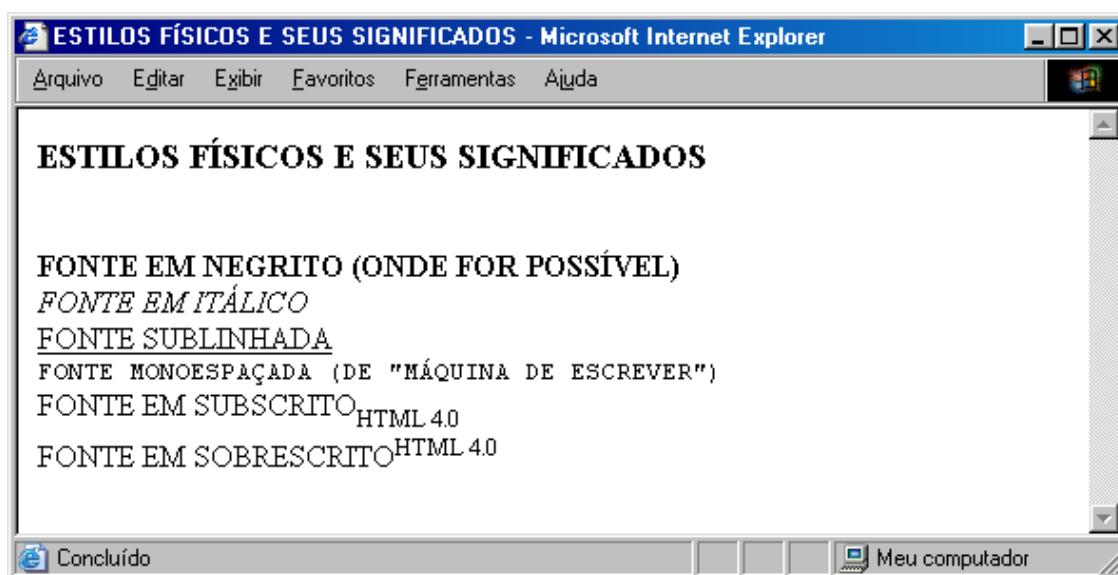
Estando acostumado a usar qualquer editor de textos mais conhecido, você irá reconhecer instantaneamente os elementos de estilos físicos de HTML. Os estilos físicos enfatizam o texto comum da sua página da Web com formatação em negrito, itálico e sublinhado. Essas tags containers são absolutas; isso significa que todo navegador da Web exibe os elementos de estilo físico exatamente da mesma maneira.

Embora alguns navegadores possam apresentar limitações no modo como podem exibir estilos lógicos de texto – por exemplo, o Lynx, um navegador somente de texto – não há nenhuma maneira alternativa pela qual um navegador possa interpretar um estilo físico. Negrito é negrito, itálico é itálico. Os estilos lógicos podem ser flexíveis, mas não os estilos físicos.

### **Estilos Físicos e seus significados**

<b>Estilo</b>	<b>Significado</b>
<B>	Fonte em negrito (onde for possível).
<I>	Fonte em itálico.
<U>	Fonte sublinhada.
<TT>	Fonte monoespaciada (de “máquina de escrever”).
<SUB>	Fonte em subscrito.
<SUP>	Fonte em sobrescrito.

```
<html>
<head>
<title>ESTILOS FÍSICOS E SEUS SIGNIFICADOS</title>
</head>
<body>
<H3>ESTILOS FÍSICOS E SEUS SIGNIFICADOS</H3>
<BR>
<b>FONTE EM NEGRITO (ONDE FOR POSSÍVEL)</b><BR>
<i>FONTE EM ITÁLICO</i><BR>
<u>FONTE SUBLINHADA</u><BR>
<tt>FONTE MONOESPAÇADA (DE "MÁQUINA DE ESCREVER")</tt><BR>
FONTE EM SUBSCRITO<sub>HTML 4.0</sub><BR>
FONTE EM SOBRESCRITO<sup>HTML 4.0</sup><BR>
</body>
</html>
```



Estilos Físicos.

### **Estilos Lógicos e seus significados**

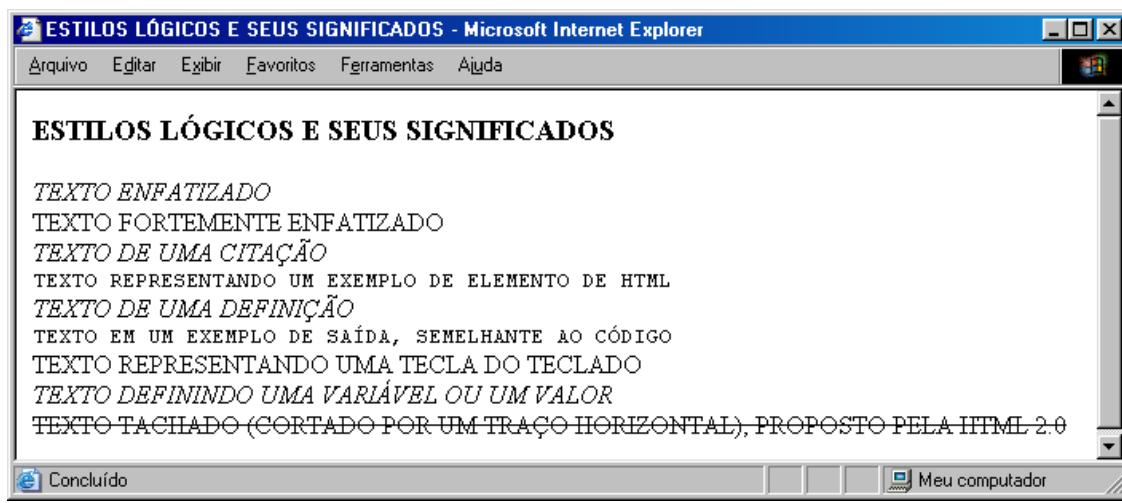
<b>Estilo</b>	<b>Significado</b>
<EM>	Texto enfatizado.
<STRONG>	Texto fortemente enfatizado.
<CITE>	Texto de uma citação.
<CODE>	Texto representando um exemplo de elemento do HTML.
<DFN>	Texto de uma definição.
<SAMP>	Texto em um exemplo de saída, semelhante ao código.
<KBD>	Texto representando uma tecla do teclado.
<VAR>	Texto definindo uma variável ou um valor.
<STRIKE>	Texto tachado, proposta pela HTML 2.0.

#### *O que é tão lógico nos Estilos Lógicos*

As tags de estilos lógicos indicam como o editor da Web emprega o texto aplicado, e não de que modo os navegadores da Web devem exibir o documento. Da mesma forma que as tags de parágrafos e de cabeçalhos indicam como uma passagem de texto deve ser usada no interior do documento, os estilos lógicos permitem ao navegador determinar como formatar o texto para obter a melhor adaptação ao restante da sua página da Web.

Cada estilo lógico de caracteres possui uma tag de abertura e uma tag de fechamento que, juntas, formam um container para o texto inserido e limitam a aplicação do estilo lógico aos dados contidos entre elas.

```
<html>
<head>
<title>ESTILOS LÓGICOS E SEUS SIGNIFICADOS</title>
</head>
<body>
<H3>ESTILOS LÓGICOS E SEUS SIGNIFICADOS</H3>
<em>TEXTO ENFATIZADO</em><BR>
<strong>TEXTO FORTEMENTE ENFATIZADO</strong><BR>
<cite>TEXTO DE UMA CITAÇÃO</cite><BR>
<code>TEXTO REPRESENTANDO UM EXEMPLO DE ELEMENTO DE
HTML</code><BR>
<dfn>TEXTO DE UMA DEFINIÇÃO</dfn><BR>
<samp>TEXTO EM UM EXEMPLO DE SAÍDA, SEMELHANTE AO
CÓDIGO</samp><BR>
<kbd>TEXTO REPRESENTANDO UMA TECLA DO TECLADO</kbd><BR>
<var>TEXTO DEFININDO UMA VARIÁVEL OU UM VALOR</var><BR>
<strike>TEXTO TACHADO (CORTADO POR UM TRAÇO HORIZONTAL),
PROPOSTO PELA HTML 2.0</strike><BR>
</body>
</html>
```



Estilos Lógicos.

## Formatando Partes do Texto com O Elemento FONT

A container <FONT> pode ser utilizada para ajustar a cor ou o tamanho da fonte do texto, de acordo com seu atributo.

### Atributos para a tag FONT

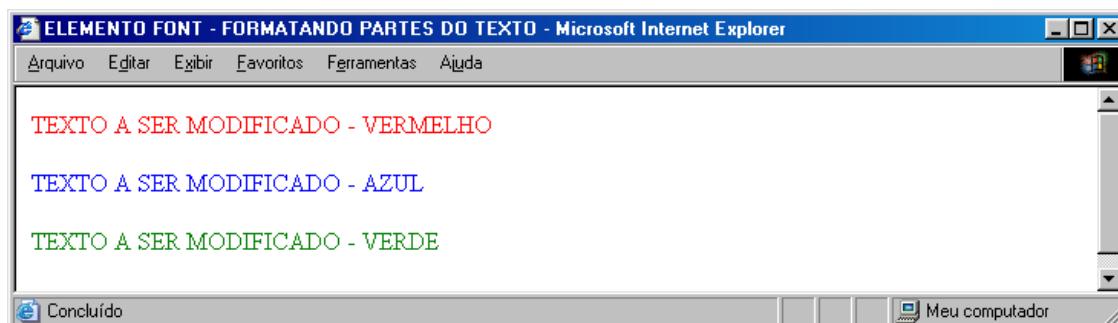
<FONT COLOR="#RRGGBB"> (nome-cor)

A cor atribuída a COLOR segue o padrão RGB (red, Green, Blue).

Como visto, pode-se tornar o texto azul, vermelho ou verde (dentre muitas outras cores), usando o atributo TEXT.

O elemento FONT proporciona o mesmo efeito com a vantagem adicional de poder ser utilizado em partes específicas do texto, como no exemplo apresentado a seguir.

```
<html>
<head>
<title>ELEMENTO FONT - FORMATANDO PARTES DO TEXTO</title>
</head>
<body>
<FONT COLOR="RED">TEXTO A SER MODIFICADO - VERMELHO</FONT><P>
<FONT COLOR="BLUE">TEXTO A SER MODIFICADO - AZUL</FONT><P>
<FONT COLOR="GREEN">TEXTO A SER MODIFICADO - VERDE</FONT><P>
</body>
</html>
```



Para alterar o tamanho de determinado texto, utiliza-se a seguinte sintaxe:

<FONT SIZE="valor">TEXTO</FONT>

Por exemplo:

<FONT SIZE="int">

Este texto pode estar maior ou menor que o texto normal dependendo do número inteiro (int) especificado.

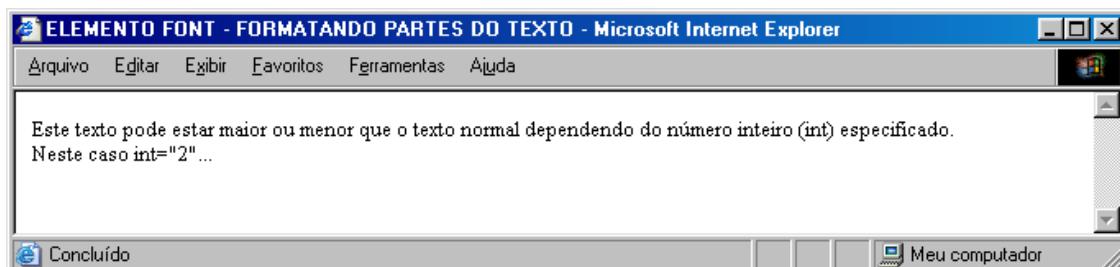
</FONT>

O Inteiro int é que determina qual o tamanho da fonte que vai aparecer no navegador. Esse inteiro int pode assumir valores de 1 a 6, em escala crescente.

<FONT SIZE="2">

Este texto pode estar maior ou menor que o texto normal dependendo do número inteiro (int) especificado. Neste caso int="2"....

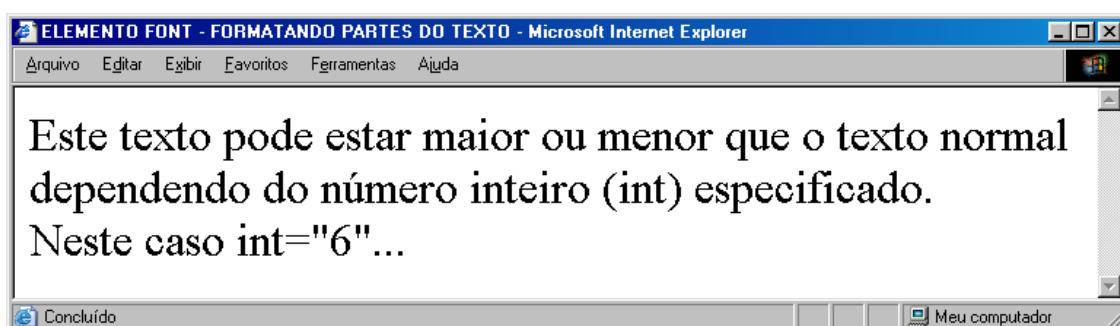
</FONT>



<FONT SIZE="6">

Este texto pode estar maior ou menor que o texto normal dependendo do número inteiro (int) especificado. Neste caso int="6"....

</FONT>

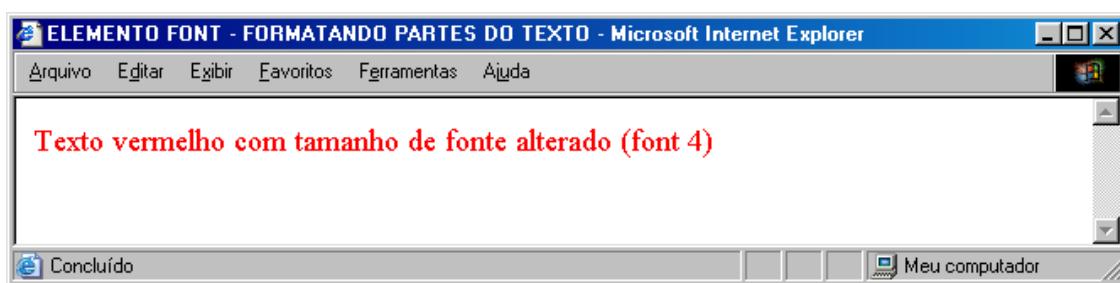


Pode-se alterar a cor (<FONT COLOR="cor">) e o tamanho da fonte de um documento (<FONT SIZE="int">) separadamente. Por que não alterar a cor e o tamanho de determinado texto com o mesmo elemento FONT? Isso pode ser conseguido da seguinte maneira.

<FONT SIZE="4" COLOR="#FF0000">

Texto vermelho com tamanho de fonte alterado (fonte 4)

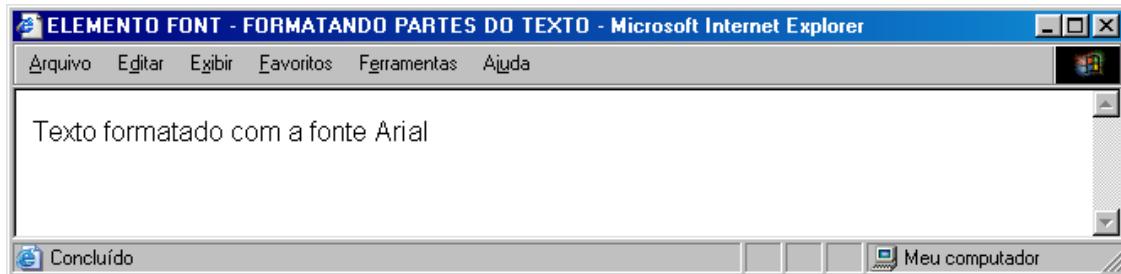
</FONT>



<FONT FACE="fonte">Texto</FONT>

O Netscape 3.0 para Microsoft Windows implementou esse novo atributo, que permite a formatação do texto com a fonte especificada em fonte (o padrão é a fonte Times New Roman), desde que ela esteja presente na máquina cliente.

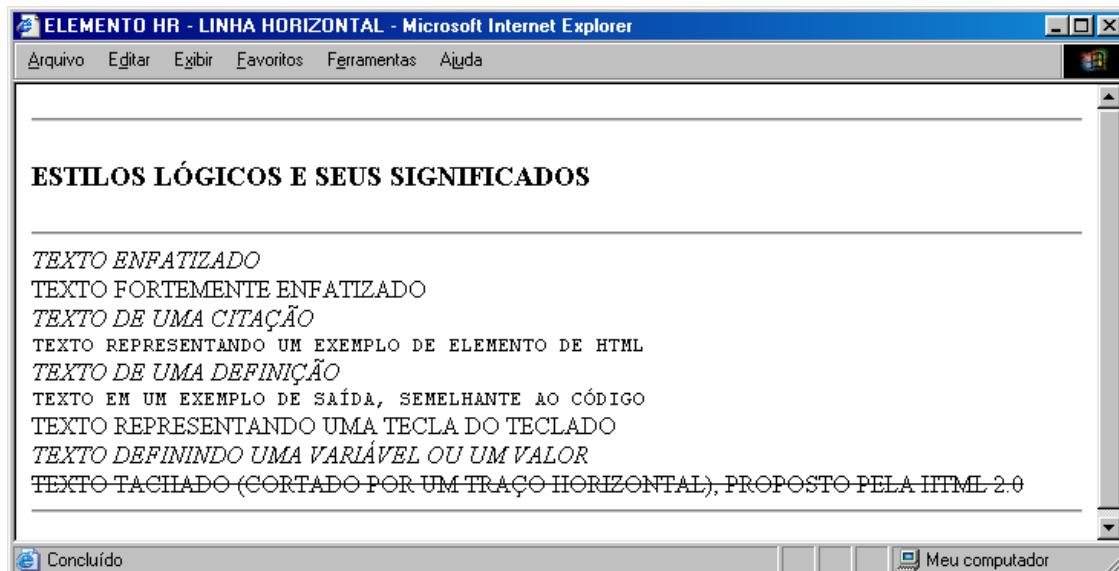
```
<FONT FACE="Arial">  
Texto formatado com a fonte Arial  
</FONT>
```



Lembre-se que esse atributo não está disponível em ambientes não-Windows e utilize as fontes mais comuns, que estão presentes na maioria dos computadores, como Arial e Script.

## O Elemento HR - Linha Horizontal

Na realidade, não há muito a dizer sobre as linhas horizontais, exceto que elas são muito populares. A tag <HR> insere uma linha sombreada que atravessa toda a largura da janela do navegador da Web. O tamanho da linha se auto-ajusta com o tamanho da janela do navegador, ou seja, a linha será redimensionada para se adaptar à nova largura. A tag <HR> é uma tag vazia e não requer um elemento de fechamento para funcionar. As linhas horizontais inserem uma quebra de parágrafo antes e após a linha.

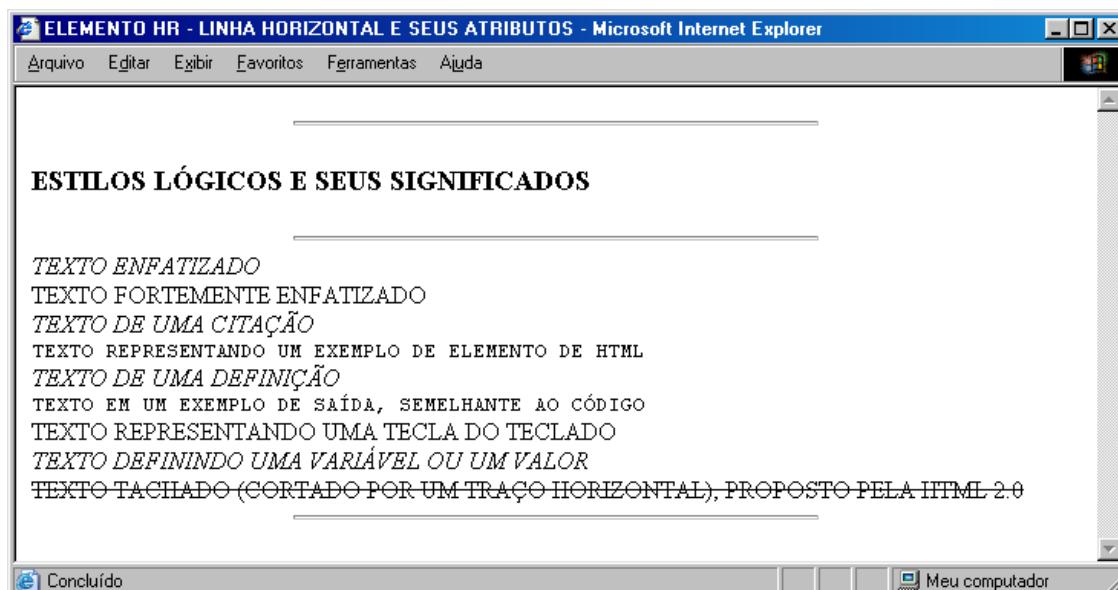


### Atributos para O Elemento HR

A especificação da HTML oferece funções adicionais para as linhas horizontais. Essas funções lhe proporcionam controle sobre a espessura da linha, seu comprimento e sobre a posição da linha na janela do navegador. Também é possível trocar a aparência “em relevo” da linha por uma linha sólida em cor preta.

### Extensões de HTML para HR

Extensão	Descrição
SIZE	Define a espessura.
WIDTH	Define a largura (como uma medida em pixels ou porcentagem da largura da janela do navegador).
ALIGN	Permite que a linha seja justificada à esquerda, à direita ou centralizada, no interior da janela do navegador.
NOSHADE	Modifica a aparência da linha horizontal, trocando-a por uma linha sólida em cor preta, sem nenhum efeito de “relevo”.



### Acentuação e Caracteres Especiais

Como HTML foi desenvolvida para ser utilizada nas mais diversas plataformas, foi criado um método de acentuar caracteres em terminais que não dispunham de tal capacidade. HTML permite que os documentos sejam acentuados através da utilização dos chamados caracteres especiais ou códigos de escape.

Os códigos utilizados para acentuação seguem um padrão fixo:

& + vogal a ser acentuada + acento + ;

onde “&” é o símbolo do “E comercial”, acento é o nome (ou abreviação) do acento em inglês e “;” é o finalizador do caractere especial. Mostramos a seguir uma tabela com alguns caracteres acentuados com seus devidos códigos de escape.

Surge um problema: o “&” foi utilizado para representar os caracteres acentuados, então, como fazer para mostrá-los nas home pages? Os caracteres “<” e “>” foram usados para definir as marcações de tags – como fazer com que eles também apareçam nas páginas?

Há páginas com caracteres especiais, como ©, ª, entre outros; há alguma forma de representá-los na WWW, ou apenas com imagens é possível apresentar caracteres como esses?

Aparecem então mais códigos de escape para representar esses e outros símbolos em documentos HTML. Os códigos continuam a apresentar a mesma formação: “&+ nome + ;”. Alguns deles são apresentados na tabela abaixo:

**Tabela: Caracteres acentuados**

Caracteres	Códigos	Caracteres	Códigos	Caracteres	Códigos
Á	&Aacute;	À	&Agrave;	Ã	&Acirc;
À	&Atilde;	Ã	&Auml;	á	&aacute;
À	&agrave;	â	&acirc;	ã	&atilde;
À	&auml;	É	&Eacute;	Ê	&Egrave;
È	&Ecirc;	Ó	&Otilde;	Ë	&Euml;
É	&eacute;	è	&egrave;	ê	&ecirc;
Ó	&otilde;	ë	&euml;	Í	&iacute;
Í	&lgrave;	Í	&lcirc;	Ñ	&Ntilde;
Í	&luml;	í	&iacute;	ì	&igrave;
Í	&icirc;	ñ	&ntilde;	ï	&iuml;
Ó	&Oacute;	Ò	&Ograve;	Ô	&Ocirc;
Ç	&Ccedil;	Ö	&Ouml;	ó	&oacute;
Ó	&ograve;	ô	&ocirc;	ç	&ccedil;
Ó	&Ouml;	Ú	&Uacute;	Ù	&Ugrave;
Û	&Ucirc;	Ã	&Aring;	Ü	&Uuml;
Û	&uacute;	ù	&ugrave;	û	&ucirc;
ã	&aring;	ü	&uuml;		&

O código &nbsp; representa um espaço em branco no qual a linha do texto não pode ser quebrada pelo navegador.

## Extensões

As dicas a seguir serão a respeito de algumas extensões do HTML, e os exemplos serão baseados nos browsers da Netscape e da Microsoft, que podem ser obtidos, respectivamente, acessando os endereços <http://www.netscape.com> e <http://www.microsoft.com>.

Podemos entender extensões HTML como tudo o que a especificação da linguagem HTML não cobria na versão 2.0. E neste caso, temos desde novos elementos e tags até novos atributos que estão sendo criados para melhorar e aprimorar o código HTML. Na verdade, estas modificações produziram uma nova versão, a 3.0.

É importante ter em mente que, dependendo do browser utilizado, os resultados visuais podem ser bem diferentes para um mesmo código HTML que faça uso de extensões. Isto porque cada browser reconhece um conjunto próprio de elementos, atributos e elementos HTML que não estão presentes na especificação 2.0.

Mas qual o motivo para se usar extensões, se nem todos os browsers serão capazes de reconhecer-las?

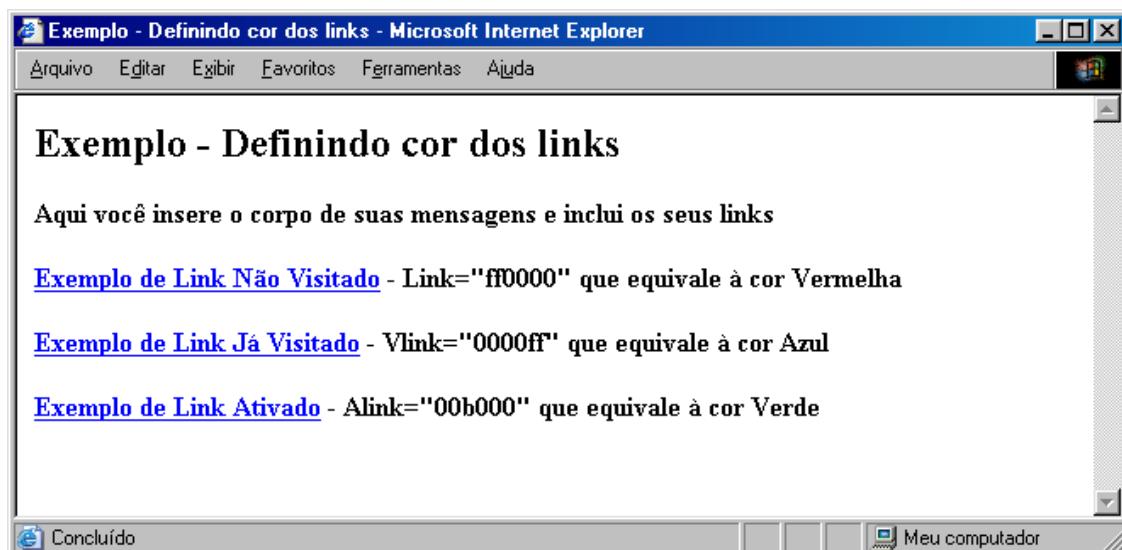
A vantagem está exatamente nas facilidades e truques que estas extensões possibilitem, sem causar efeitos colaterais para o browser que não souber trata-las. Se um browser encontrar um código HTML que não esteja presente na especificação que ele reconhece, a sua ação é simplesmente ignorar a presença do código, sem gerar erros. Interessante, não é?

O exemplo a seguir aprenderemos algumas extensões reconhecidas pelo browser Netscape Navigator a partir da versão 1.1. O seu código HTML utiliza os seguintes atributos de elemento <BODY>.

BGCOLOR	Define a cor de fundo.
TEXT	Define a cor do texto.
LINK	Define a cor de um link ainda não visitado.
VLINK	Define a cor de um link já visitado.
ALINK	Define a cor que um link terá ao ser “clicado”.

Todos estes atributos têm os seus valores pré-definidos e são usados opcionalmente por você. Se forem utilizados estes atributos, devem ter como valor um número de 6 dígitos representados na base hexadecimal precedido de um caractere #. Estes dígitos correspondem a uma cor definida no padrão RGB.

```
<html>
<head>
<title>Exemplo - Definindo cor dos links</title>
</head>
<body bgcolor="FFFFFF" text="#000000" link="#ff0000" vlink="#0000ff"
alink="#00b000">
<h2>Exemplo - Definindo cor dos links</h2>
<b>
Aqui você insere o corpo de suas mensagens e inclui os seus links<p>
<a href="nao_visitado.htm">Exemplo de Link Não Visitado</a> - Link="#ff0000"
que equivale à cor Vermelha<p>
<a href="exemplo2.htm">Exemplo de Link Já Visitado</a> - Vlink="#0000ff" que
equivale à cor Azul<p>
<a href="http://www.script.com.br">Exemplo de Link Ativado</a> -
Alink="#00b000" que equivale à cor Verde
</b>
</body>
</html>
```



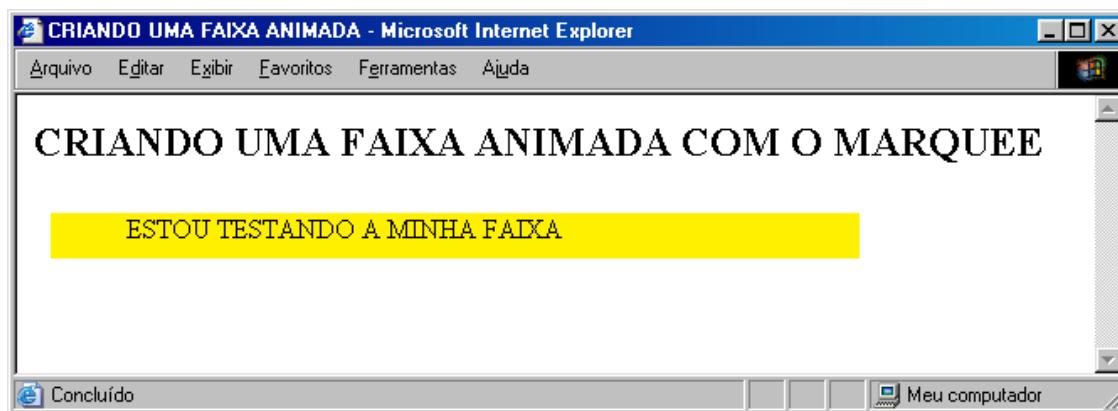
*Definindo cor para os Links.*

### O Elemento MARQUEE - Faixas Animadas

Agora veremos duas extensões que são reconhecidas pelo Microsoft Internet Explorer a partir da versão 3.0. A primeira delas é o elemento <MARQUEE></MARQUEE>. Com ele você pode colocar uma faixa decorativa com um texto animado em sua página!

Verifique o efeito que este elemento produz ao elaborar o documento especificado abaixo.

```
<html>
<head>
<title>CRIANDO UMA FAIXA ANIMADA</title>
</head>
<body>
<H2>CRIANDO UMA FAIXA ANIMADA COM O MARQUEE</H2>
<MARQUEE ALIGN="MIDDLE" BEHAVIOR="SCROLL" BGCOLOR="#FFF000"
DIRECTION="RIGHT"
HEIGHT="20%" WIDTH="80%" HSPACE="10" VSPACE="10" LOOP="INFINITE"
SCROLLAMOUNT="2"
SCROLLDELAY="20">ESTOU TESTANDO A MINHA FAIXA</MARQUEE>
</body>
</html>
```



*Usando uma faixa.*

Este elemento possui vários atributos, e por isso é um pouco mais complexo do que os outros. Veremos agora o que significa cada um destes atributos.

**ALIGN=(LEFT | RIGHT | MIDDLE)**

Usado para alinhar a faixa. Pode assumir os valores: LEFT (esquerda), RIGHT (direita) e MIDDLE (centro).

**BEHAVIOR=(SCROLL | SLIDE | ALTERNATE)**

Define a animação do texto. Pode assumir os valores SCROLL, que faz o texto passar por toda a extensão da faixa em um movimento horizontal até sumir; SLIDE que indica que o texto deve passar pela faixa, mas parar ao atingir um dos cantos; e, por fim, o último valor é ALTERNATE, que pode ser usado para fazer com que o texto se alterne entre os lados esquerdo e direito da faixa.

**BGCOLOR=(cor RGB)**

Indica a cor da faixa. Assume valores equivalentes ao do atributo BGCOLOR da tag <BODY>.

**DIRECTION=(LEFT | RIGHT)**

Indica para que direção o texto deve se encaminhar. Pode assumir os valores LEFT (esquerda) ou RIGHT (direita).

**HEIGHT / WIDTH**

Definem, respectivamente, a altura e a largura da faixa. Os valores são indicados em percentuais relativos à janela do browser.

**HSPACE / VSPACE**

Definem as margens que delimitam as distâncias vertical (margem superior) e horizontal (margem esquerda) onde a faixa deve estar posicionada. Os valores são expressos em píxel.

**LOOP**

Define o número de vezes que a animação será repetida. Pode ser atribuído o valor INFINITE, animando o texto por um número infinito de vezes.

**SCROLLAMOUNT / SCROLLDELAY**

Regulam a velocidade do texto. O primeiro controla a quantidade de informação que será movimentada (quantos pixels serão movidos entre um desenho e outro). Os valores entre 2 e 5 apresentam uma boa resposta. O segundo define os intervalos entre cada desenho. Este valor é medido em milésimos de segundo, e um valor em torno de 20 é bastante razoável.

### O Elemento BG SOUND - Inserindo Som de Fundo

Uma outra extensão é o elemento <BG SOUND>, que permite ao browser tocar o som de sua preferência. Os atributos disponíveis são:

#### SRC

Define o caminho para o arquivo de som, que pode ter a extensão: .wav, .au ou .mid.

#### LOOP

Define o número de vezes que o arquivo será lido. Pode ser atribuído o valor INFINITE fazendo com que o arquivo seja lido infinitas vezes.

Exemplo:

```
<html>
<head>
<title>EXEMPLO DE SOM DE FUNDO - ELEMENTO "BG SOUND"</title>
<BG SOUND SRC="MUSICA.MID" LOOP="INFINITE">
</head>
<body>
<H2>EXEMPLO DE SOM DE FUNDO</H2>
</body>
</html>
```

## Links

### O Elemento A

Neste ponto, a home page do participante do curso já apresenta uma boa qualidade. No entanto, o mesmo resultado (e ainda melhor) poderia ter sido obtido através de um software de edição eletrônica ou desktop publishing. A diferença entre os documentos HTML e os outros é que os primeiros estão na World Wide Web, em que cada ponto pode se ligar a vários outros nos mais diversos locais do globo. Com um simples clique do ponteiro do mouse, o usuário sai de uma página do Japão para, em questão de segundos, acessar uma informação dos Estados Unidos. A interligação dos documentos cria a chamada teia de alcance mundial, que vem revolucionando a forma de transmissão de informação no mundo.

Essa interligação é conseguida através de âncoras, definidas pela container tag **<A>**. Essa tag contém informações adicionais (definidas em seus argumentos), que identificam a sua função e, se for o caso, a URL do documento de destino.

O elemento **A** possui mais de uma função: ele pode ser usado tanto para sinalizar um link para algum documento, quanto para definir uma posição que será o destino de algum outro link. A primeira função será vista agora (com o atributo HREF) e, a última, mais adiante.

### **Atributos do Elemento A**

#### **Href – criando hiperlinks (HREF="URL")**

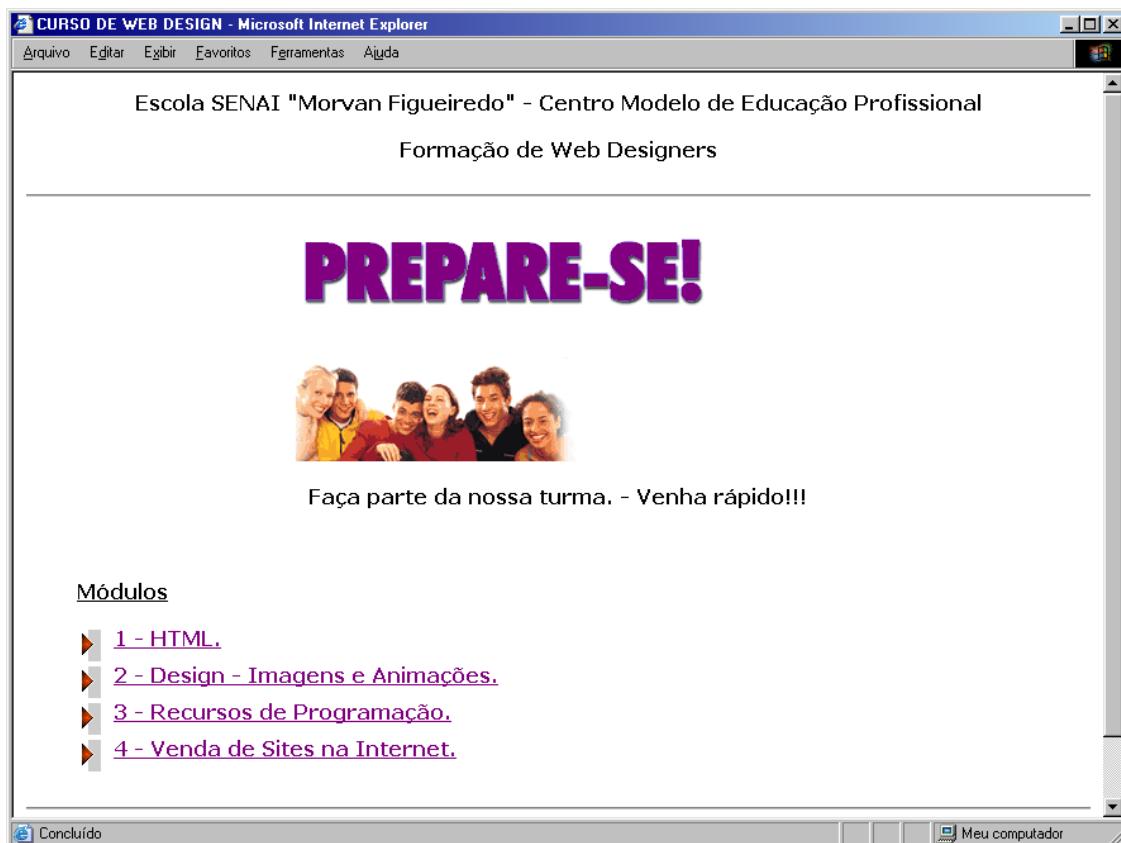
Quando a home page do participante do curso apresenta informações sobre o local onde ele estuda, nada mais natural do que alguém que esteja lendo a página deseje saber mais informações sobre esse local. Assim, um link para a página principal do Departamento de Informática da UFPE pode ser acrescentado a home page. Links também ficam muito bem na lista das áreas de interesse: o usuário pode clicar o assunto para obter mais informações sobre aquele tópico. Outro ponto do documento em que é muito utilizado o recurso de links é a seção de informações sobre a autoria da página. É até recomendado que se coloque um link para o envio de mensagens (e-mail) ao autor, para que os usuários possam facilmente enviar sugestões e comentários para ele.

Para fazer referência a algum outro documento, utiliza-se o atributo HREF do elemento **A**, que deve receber o valor da URL do documento que se deseja referenciar.

Uma nova página do participante ficaria desta forma:

```
<html>
<head>
<title>CURSO DE WEB DESIGN</title>
</head>
<body>
<p align="center"><b><font face="Verdana">Estou sou eu!</font></b></p>
<p align="center"><font face="Verdana">
</font>
</p>
<p align="center"><b><font face="Verdana">
Sou um dos participantes do Curso de Web Design.</font></b>
</p>
<p align="center"><b><font face="Verdana">
Escola SENAI &quot;Morvan Figueiredo&quot; - Centro Modelo de Educação
Profissional</font></b>
</p>
<p><b><font face="Verdana">Módulos:</font></b></p>
<p><b><font face="Verdana">
 <a href="pag011.htm">1 -
HTML.</a><br>
 <a href="pag012.htm">2 -
Design &quot;Imagens e
Animações&quot;.</a><br>
 <a href="pag013.htm">3 -
Recursos de Programação.</a><br>
 <a href="pag014.htm">4 -
Venda de Sites na Internet.</a></font></b></p>
<p><b><font face="Verdana">Considerações:</font></b></p>
<p><b><font face="Verdana">Os cursos serão de extrema importância para o
meu aprimoramento
profissional.</font></b></p>
</body>
</html>
```

Os pedaços de texto que representam links são destacados pelo navegador, geralmente através do sublinhamento do texto, como pode ser visto na exibição a seguir.



Página com links.

## O Atributo NAME

*Referenciadas partes específicas de documentos (NAME="nome")*

HTML também permite que se especifique exatamente à parte do documento a que o link levará o usuário. Em um documento grande, por exemplo, dividido em seções distintas, um índice pode levar o navegador a mostrar exatamente a seção escolhida.

A explicação desse atributo se torna mais clara com um exemplo. Ao publicar um livro pela Internet, um autor decidiu colocar toda a informação em um único arquivo HTML, para facilitar a sua impressão. Um índice foi então criado para agilizar a busca do capítulo em questão, o que poderia tomar um tempo considerável, se o usuário tivesse que percorrer o arquivo em busca do ponto desejado. O índice está no arquivo **Índice.html** e o livro, no arquivo **Livro.html**.

```
<html>
<head>
<title>CURSO DE WEB DESIGN</title>
</head>
<body>


<b><font face="Verdana" size="3">Escola SENAI "Morvan Figueiredo" - Centro Modelo de Educação Profissional</font></b></p>



<b><font face="Verdana">Formação de Web Designers</font></b></p>



---



</p>



<b><font face="Verdana">Faça parte da nossa turma. - Venha rápido!!!</font></b></p>



&nbsp;</p>


<blockquote>


<b><font face="Verdana"><u>Módulos</u></font></b></p>

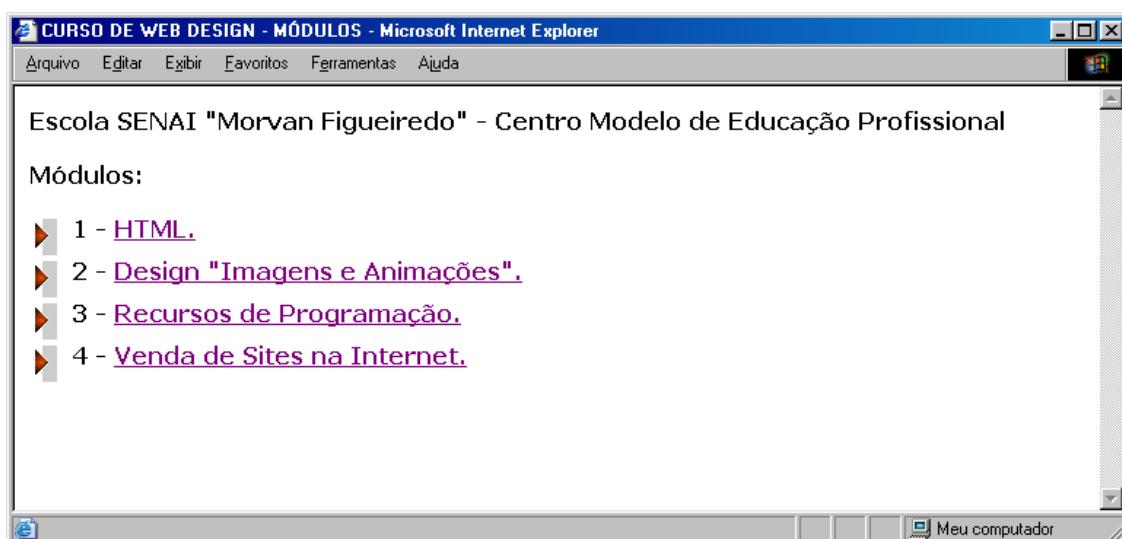


<b><font face="Verdana"><a href="DESIGN.HTML">1 - HTML.</a><br><a href="DESIGN.HTML">2 - Design - Imagens e Animações.</a><br><a href="DESIGN.HTML">3 - Recursos de Programação.</a><br><a href="DESIGN.HTML">4 - Venda de Sites na Internet.</a></font></b></p>


</blockquote>

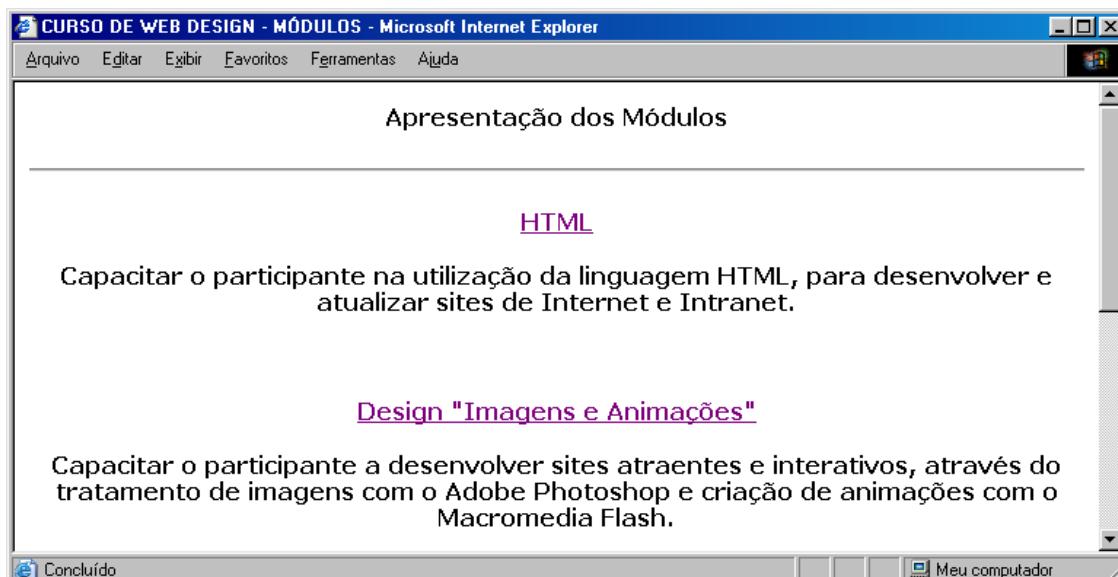

---


<p>&nbsp;</p>
</body>
</html>
```



Índice.html.

```
<html>
<head>
<title>CURSO DE WEB DESIGN - MÓDULOS</title>
</head>
<body>
<font face="Verdana">
<p align="center"><b>Apresentação dos Módulos</b></font></p>
<hr>
<p align="center"><b><u><a href="#html" name="html"><font
face="Verdana">HTML</font></a></u></b></p>
<p align="center"><b><font face="Verdana">Capacitar o participante na
utilização
da linguagem HTML, para desenvolver e atualizar sites de Internet e
Intranet.</font></b></p>
<p align="center"><font face="Verdana">&ampnbsp</font></p>
<p align="center"><b><u><a href="#design" name="design"><font
face="Verdana">Design
&quot;Imagens e Animações&quot;</font></a></u></b></p>
<p align="center"><b><font face="Verdana">Capacitar o participante a
desenvolver sites atraentes e interativos, através do tratamento de imagens com
o Adobe
Photoshop e criação de animações com o Macromedia Flash.</font></b></p>
<p align="center"><font face="Verdana">&ampnbsp</font></p>
<p align="center"><b><u><a href="#recursos" name="recursos"><font
face="Verdana">Recursos de
Programação</font></a></u></b></p>
<p align="center"><b><font face="Verdana">Capacitar o participante a
desenvolver
sites, utilizando recursos de programação complementares tais como
JavaScript,
DHTML, XML, Cookies e Segurança na Internet.</font></b></p>
<p align="center"><font face="Verdana">&ampnbsp</font></p>
<p align="center"><b><u><a href="#venda" name="venda"><font
face="Verdana">Venda de Sites na
Internet</font></a></u></b></p>
<p align="center"><b><font face="Verdana">Capacitar o participante a projetar
sites desde a sua concepção até a manutenção, bem como estruturar um plano
de negócios para venda de sites na Internet.</font></b></p>
<hr>
</body>
</html>
```



*Livro.html.*

Nesse exemplo, nota-se que a referência a partes específicas de documentos segue a mesma regra de construção de URLs relativas. Após cada capítulo, há um link para o arquivo de Índices e para o início dos tópicos anteriores. Assim, quando se faz referência a "#Html", temos na realidade uma referência à URL .../Livro.html#html. O mesmo se aplica às outras seções encontradas no **Livro.html**.

No caso de o identificador de posição no documento não existir, o navegador (browser) simplesmente vai para o início da página.

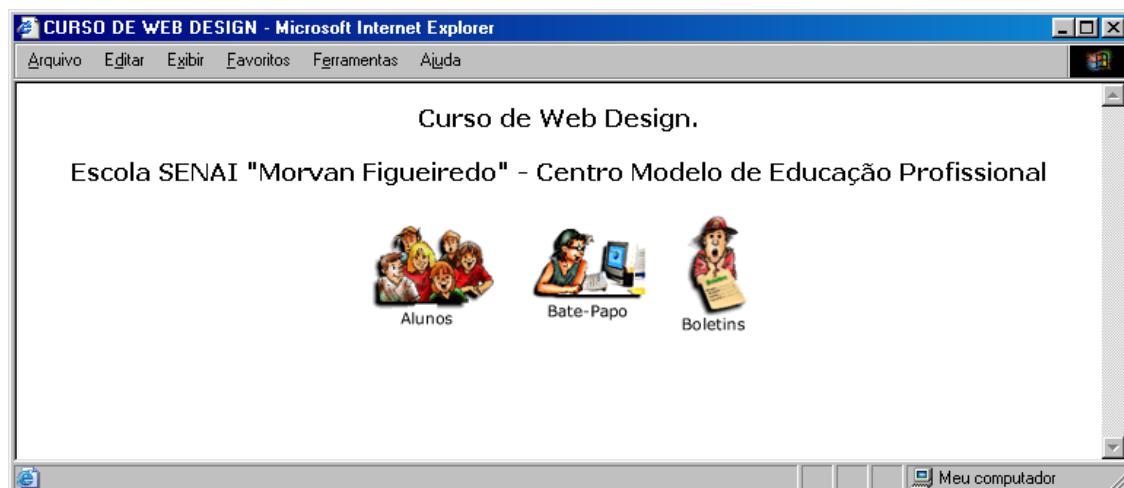
#### O Atributo TARGET

**(<A HREF="URL" TARGET="nome-de-janela">**

O Netscape introduziu um novo atributo ao elemento **A**: TARGET. Se algum link apresentar esse parâmetro, ao ser invocado pela primeira vez, ele abrirá uma nova janela do Netscape e, nessa outra janela, apresentará a página solicitada. O atributo TARGET recebe como parâmetro um nome que será dado à nova janela. Assim, se mais de um link apresentar o atributo TARGET com o mesmo nome, eles passarão a controlar a mesma janela. Ou seja, após clicar o primeiro link, abre-se outra janela do Netscape. Quando se clicar o segundo, a página solicitada aparecerá na janela que foi aberta anteriormente.

### Links registrados sobre imagens

```
<html>
<head>
<title>CURSO DE WEB DESIGN</title>
</head>
<body>
<p align="center"><b><font face="Verdana">Curso de Web
Design.</font></b></p>
<p align="center"><b><font face="Verdana">Escola SENAI &quot;Morvan
Figueiredo&quot; - Centro Modelo de Educação Profissional</font></b></p>
<p align="center"><a href="pag01.htm"></a>&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;
<a href="pag02.htm"></a>&nbsp;&nbsp;&nbsp;
<a href="pag03.htm">
</a></p>
</body>
</html>
```



### **Referências para Outras Fontes de Informação**

O elemento **A** também pode criar links para outras fontes de informação, além da World Wide Web. Como visto anteriormente, as URLs podem representar vários tipos de serviços da Internet. Assim, é perfeitamente válido uma página conter links como estes:

```
<A HREF="file://ftp.di.ufpe.br/pub">Área pública de FTP do DI</A>
<A HREF="telnet:frua.stanford.edu">Um joguinho legal</A>
<A HREF="news:rec.sport.soccer">Usenet – Futebol</A>
<A HREF="gopher://gopher.ufba.br">Gopher da UFBA</A>
<A HREF="mailto:participante@di.ufpe.br">Fulano de Tal</A>
```

O mais utilizado desses é o último, mailto, que já foi usado anteriormente na página do participante do curso. Praticamente toda página bem escrita tem uma referência desse tipo, através da qual o usuário pode enviar críticas, comentários e sugestões para o projetista.

### **Links para Sons**

É possível definir links para arquivos de sons da mesma forma que se faz referência a imagens e páginas: <A HREF="URL do arquivo de som">.

Caso a máquina utilizada tenha alguma saída de som disponível, ao se acessar esses links, o som será emitido pela saída apropriada.

```
<A HREF=".//sons/tango.au">minha música preferida...</A>
```

### ***RealAudio***

A **RealAudio** (<http://www.realaudio.com>) revolucionou a transmissão de som pela rede, ao disponibilizar um servidor capaz de fazer transmissões on-line. A transmissão em tempo real pode transformar qualquer computador conectado à Internet, com requisitos de hardware bem simples (basta um Pentium 233 com 32 MB de RAM, um modem de 28.800 Kbps e uma placa de som para obter escutar os arquivos de áudio), em um verdadeiro sistema de som. É possível até transmitir a programação de emissoras de rádio através da rede.

Para disponibilizar arquivos próprios de som em tempo real, é preciso codificá-lo usando a tecnologia de compressão RealAudio e disponibilizá-los em um servidor RealAudio. Já a inserção de links para esses arquivos em páginas HTML é simples, similar aos links para outros arquivos de som: <A HREF="URL do arquivo.ram"> (onde o arquivo.ram é um arquivo-texto, que deve conter a URL do arquivo tipo armazenado em um servidor (RealAudio)). Se o navegador estiver configurado para aceitar esse tipo de arquivo (através do Real Audio Player ou de um plug-in do Netscape, por exemplo), o computador poderá ser usado como um aparelho de som.

### Aplicações para o Elemento A

#### <A HREF>

O <A HREF> é usado para criar os links (ligações) entre páginas e servidores da Internet. Ele também tem a função de definir quais áreas do texto ou quais imagens serão usadas para ligar as diversas páginas.

Exemplo:

Link para uma página na Internet

<BR><A HREF="<http://www.uol.com.br>"> Clique aqui para acessar o site da UOL</A>

#### <A NAME>

O <A NAME> define uma área dentro de uma página HTML e atribui um nome a essa área. Dessa forma, a região criada com o elemento <A NAME> pode ser chamada diretamente, usando o elemento <A HREF>.

Exemplos:

<A NAME="Capitulo1">Essa área do arquivo “exemplo.html” foi marcada como Capítulo1</A><P> Link para a área marcada anteriormente.

<A HREF="http://www.trabalhos.com.br/arquivo.html#Capítulo1">Clique aqui para ir ao Capítulo1</A><P>.

## Listas

### ***Organizando as Informações através de Listas***

A informação pode ser organizada de várias formas. Uma das mais interessantes é através de listas. As listas são ao mesmo tempo funcionais e de fácil compreensão. Elas podem definir procedimentos seqüenciais, ordem de importância, coleção de dados relacionados, entre outras aplicações. As listas desempenham um papel importante na organização dos dados, sejam menus de restaurantes ou catálogos.

HTML provê alguns elementos para a criação de listas em home pages. Os tipos básicos de listas definidos são: ordenadas, não ordenadas, listas de índice e listas de definição. Basicamente, elas consistem em uma container tag indicando seu início e listas de definição. Basicamente, elas consistem em uma container tag indicando seu início e fim e de empty tags indicando seus itens. Essas listas podem ser misturadas e aninhadas, criando-se, assim, uma grande variedade de formas de se apresentar à informação.

As listas, assim como os cabeçalhos, incluem automaticamente uma quebra de linha em seu início e fim.

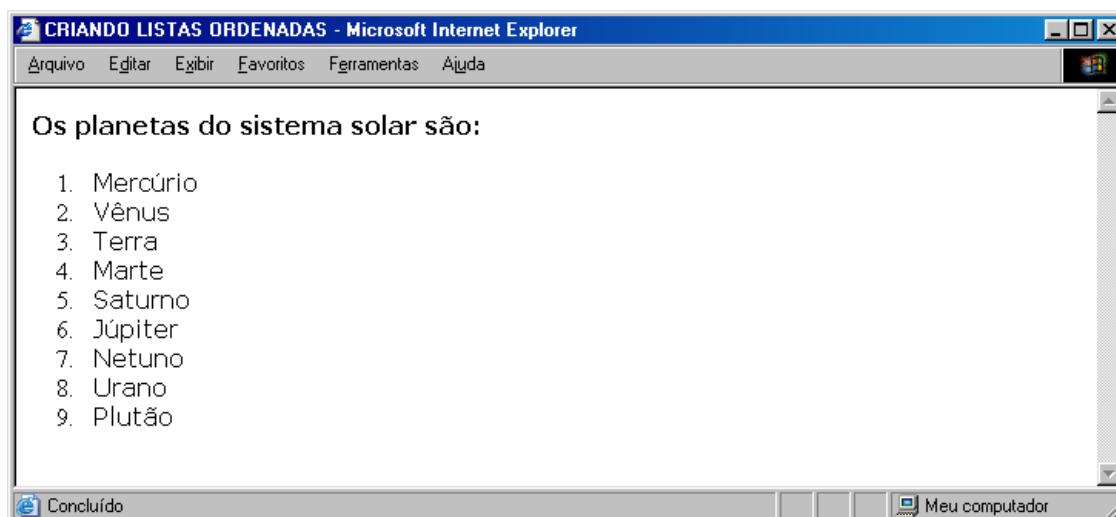
### Os Elementos OL e LI - Criando Lista Ordenada e Definido o Item de Lista

Listas ordenadas são também denominadas listas numeradas, pois, quando um navegador encontra uma tag iniciando uma lista ordenada, ele passa a mostrar cada item utilizando números, como 1, 2, 3 e assim sucessivamente.

Listas ordenadas são iniciadas pela container tag **<OL>**, cada item utiliza a tag **<LI>**, finalmente, **</OL>** fecha a lista.

Uma receita de bolo, uma seqüência de passos que devem ser tomados em uma determinada ordem, uma enumeração dos planetas do sistema solar – todos são exemplos de ocasiões em que listas ordenadas podem ser utilizadas, conforme apresentamos a seguir:

```
<html>
<head>
<title>CRIANDO LISTAS ORDENADAS</title>
</head>
<body>
<p><font face="Verdana"><b>Os planetas do sistema solar são:</b></font></p>
<ol>
<li><font face="Verdana">Mercúrio</font></li>
<li><font face="Verdana">Vênus</font></li>
<li><font face="Verdana">Terra</font></li>
<li><font face="Verdana">Marte</font></li>
<li><font face="Verdana">Saturno</font></li>
<li><font face="Verdana">Júpiter</font></li>
<li><font face="Verdana">Netuno</font></li>
<li><font face="Verdana">Urano</font></li>
<li><font face="Verdana">Plutão</font></li>
</ol>
</body>
</html>
```



*Lista Ordenada.*

### Atributos Adicionais do Elemento OL

TYPE (TYPE="A | a | I | i")

O Netscape introduziu algumas extensões ao elemento **OL**. Elas dão ao projetista um maior controle sobre a aparência dos marcadores de itens (os números que aparecem à esquerda) e sobre o número que inicia seqüência. O atributo TYPE recebe um valor que indica o tipo do marcador, o qual pode ser A (letras maiúsculas), a (letras minúsculas), I (números romanos com letras maiúsculas) e i (números romanos com letras minúsculas). Se o atributo TYPE não for especificado, os números naturais são usados para a seqüência. Veja abaixo a tabela apresentando os diversos tipos de marcadores de listas ordenadas.

### Exemplos de Listas Ordenadas

*Marcadores para Listas Ordenadas*

1. Item	a. Item	A. Item	i. Item
2. Item	b. Item	B. Item	ii. Item
3. Item	c. Item	C. Item	iii. Item
4. Item	d. Item	D. Item	iv. Item

Sem TYPE                    TYPE=a                    TYPE=a                    TYPE=i

- I. Item
- II. Item
- III. Item
- IV. Item

TYPE=I

START (START=valor)

Além do tipo de marcador, o Netscape introduziu esse atributo, que determina o número que iniciará a lista. Assim, <OL TYPE=a START=e> inicia uma lista ordenada, com marcadores de letras minúsculas, a começar pela letra e. Esse atributo já foi incorporado ao padrão HTML 4.0.

Elemento	Tipo	Atributos
<OL>	Container tag	TYPE, START
<LI>	Empty tag	---

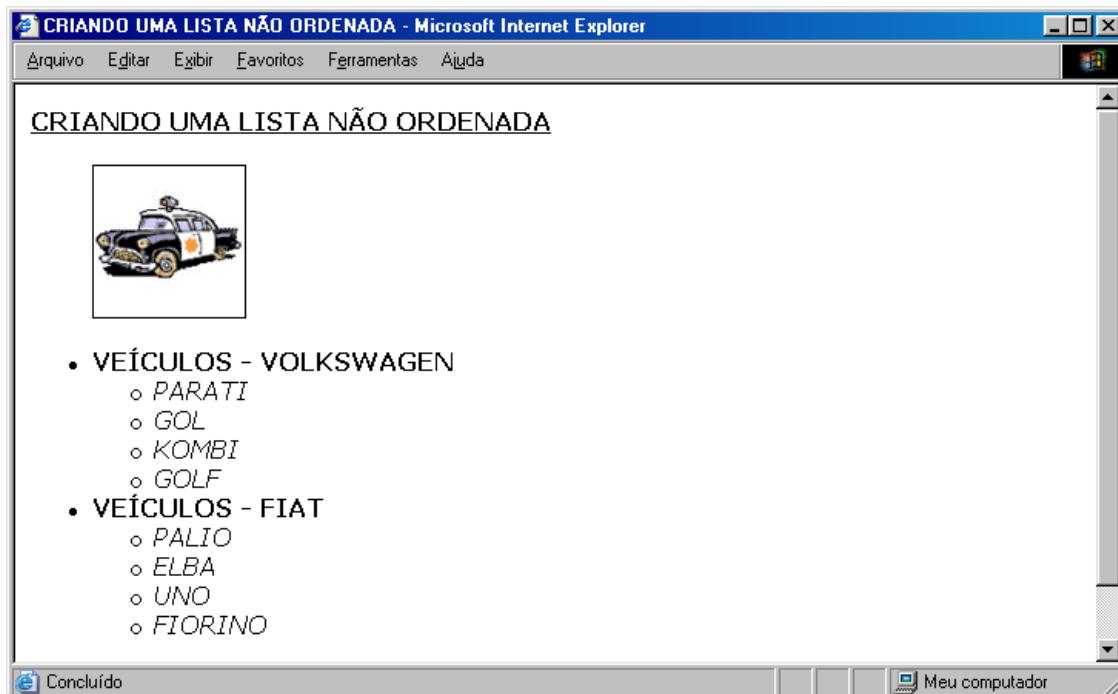
## Os Elementos UL e LI - Criando Lista Não Ordenada e Definido o Item de Lista

Listas não ordenadas são muito parecidas com as ordenadas. A única diferença é o fato de elas não definirem explicitamente uma ordem. Os marcadores das listas ordenadas são substituídos por símbolos como quadrados, discos e círculos, que apenas organizam os itens de uma forma visual agradável, não explicitando nenhuma ordem de relevância entre eles.

A criação de listas não ordenadas é idêntica à de listas ordenadas. A única diferença está na tag que as envolve. Listas não ordenadas são iniciadas com a container tag **<UL>**, e seus itens são identificados pelo elemento **<LI>**.

Uma aplicação imediata das listas não ordenadas pode ser vista no exemplo a seguir, onde criaremos uma lista de veículos.

```
<html>
<head>
<title>CRIANDO UMA LISTA NÃO ORDENADA</title>
</head>
<body>
<p><font face="Verdana"><b><u>CRIANDO UMA LISTA NÃO
ORDENADA</u></b></font></p>
<blockquote>
<p></p>
</blockquote>
<ul>
<li><font face="Verdana"><b>VEÍCULOS - VOLKSWAGEN</b></font>
<ul>
<li><font face="Verdana"><i>PARATI</i></font></li>
<li><font face="Verdana"><i>GOL</i></font></li>
<li><font face="Verdana"><i>KOMBI</i></font></li>
<li><font face="Verdana"><i>GOLF</i></font></li>
</ul>
</li>
<li><font face="Verdana"><b>VEÍCULOS - FIAT</b></font>
<ul>
<li><font face="Verdana"><i>PALIO</i></font></li>
<li><font face="Verdana"><i>ELBA</i></font></li>
<li><font face="Verdana"><i>UNO</i></font></li>
<li><font face="Verdana"><i>FIORINO</i></font></li>
</ul>
</li>
</ul>
<p>&nbsp;</p>
</body>
</html>
```



*Lista Não Ordenada.*

### Atributos Adicionais do Elemento UL

TYPE (TYPE="circle | square | disc")

O Netscape introduziu o atributo TYPE também em listas não ordenadas. Ele recebe o tipo de marcador que será utilizado ao lado dos itens da lista, o qual pode ser circle, square ou disc, representando círculos vazados, quadrados e círculos cheios respectivamente.

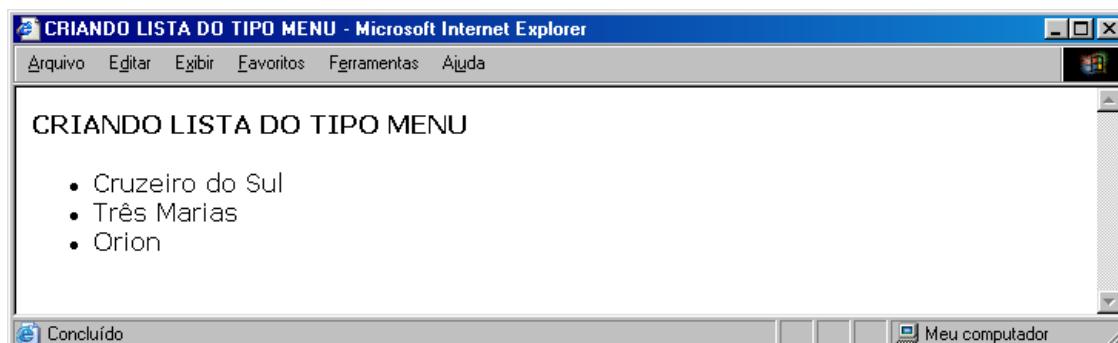
Elemento	Tipo	Atributos
<UL>	container tag	TYPE, START
<LI>	Empty tag	---

### O Elemento MENU - Lista de Índice

HTML também provê uma forma elegante de se construir índices: as listas do tipo MENU, que são delimitadas pela container tag <MENU>. Seu uso é idêntico ao das demais listas vistas até este ponto.

A seguir, uma aplicação típica do elemento MENU. Trata-se de uma listagem em que se deseja dar um certo destaque aos itens, sem enfatizá-los tanto como fazem as listas não ordenadas.

```
<html>
<head>
<title>CRIANDO LISTA DO TIPO MENU</title>
</head>
<body>
<font face="Verdana">
<b>CRIANDO LISTA DO TIPO MENU</b>
</font>
<MENU>
<LI><font face="Verdana">Cruzeiro do Sul</font>
<LI><font face="Verdana">Três Marias</font>
<LI><font face="Verdana">Orion</font>
</MENU>
</body>
</html>
```



*Lista de Índice*

Elemento	Tipo	Atributos
<MENU>	Container tag	---
<LI>	Empty tag	---

### Os Elementos DL, DT e DD - Lista de Definição

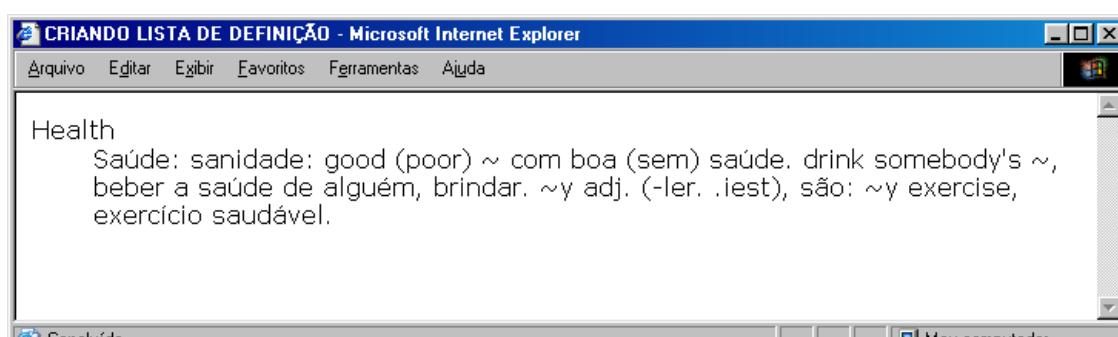
Listas de Definição são um tipo especial de lista em HTML. Elas provêem uma forma fácil de se criar listas no estilo de dicionários, com um termo a ser definido e um parágrafo recuado. Esse formato é útil em glossários, catálogos de produtos (cada produto vem com uma descrição detalhada de seu funcionamento), ou em aplicações onde existam descrições extensas dos itens.

As listas de definição não seguem o padrão de listas visto até este ponto (<Tag Inicial<, <LI>, <LI>, ..., <Tag Final>). Elas são englobadas pela container tag <DL>, as empty tags <DT> indicam os termos e as empty tags <DD> definem os parágrafos. A sintaxe geral das listas de definição é a seguinte:

```
<DL>
<DT>Termo
<DD>Definição do termo
<DT>Termo
<DD>Definição do termo
</DL>
```

Um exemplo típico do uso de listas de definição é dicionários. Vamos apresentar como item da lista um trecho de arquivo HTML que contém um dicionário inglês/português:

```
<html>
<head>
<title>CRIANDO LISTA DE DEFINIÇÃO</title>
</head>
<body>
<dl>
<dt><font face="Verdana">Health</font>
<dd><font face="Verdana">Saúde: sanidade: good (poor) ~ com boa (sem)
saúde. drink somebody's ~, beber a saúde de alguém, brindar. ~y adj. (-ler. .iest),
são: ~y exercise, exercício saudável.</font>
</dl>
</body>
</html>
```



*Lista de Definição*

Elemento	Tipo	Atributos
<DL>	Container tag	---
<DT>	Empty tag	---
<DD>	Empty tag	---

# Tabelas

## Introdução

Tabelas correspondem a um ótimo formato para organizar informações, e é por essa razão que elas foram acrescentadas a especificações da linguagem HTML.

### O Elemento PRE - Construindo Tabelas

A container tag <PRE> permite que uma seção de texto seja apresentada no navegador exatamente como foi formatada pelo desenvolvedor da página (com espaços em branco e tudo mais). Essa era a única maneira de se apresentar dados tabulares antes da especificação do elemento <TABLE>, que será explicado a seguir.

O exemplo a seguir, uma tabela simples (pré-formatada), demonstra o uso de PRE e seu resultado no navegador:

```
<html>
<head>
<title>Exemplo de Tabela com o elemento PRE</title>
</head>
<body>
<pre>
```

---

#### Exemplo de Tabela com o elemento PRE

---

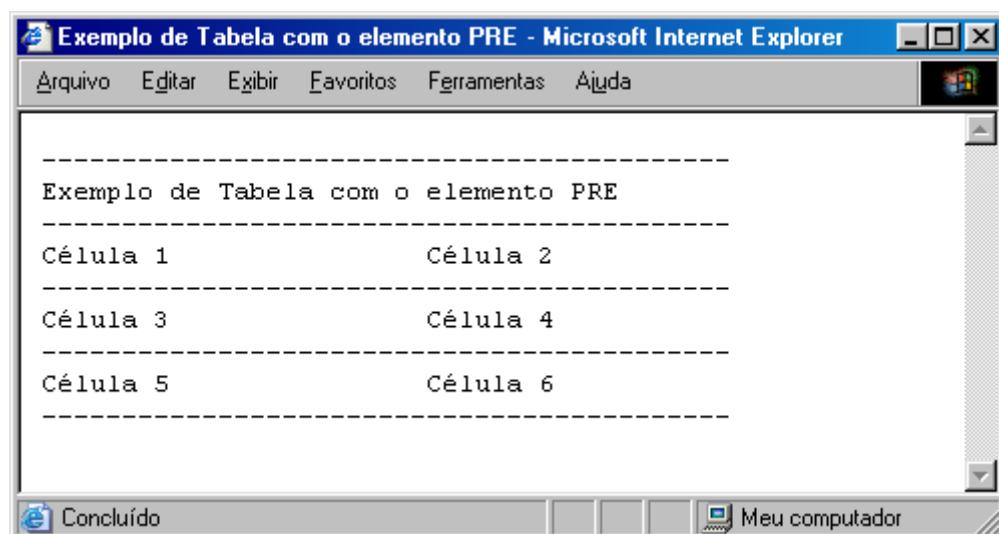
Célula 1	Célula 2
Célula 3	Célula 4

---

Célula 5

Célula 6

```
</pre>
</body>
</html>
```



*Tabela pré-formatada.*

Essa não é a maneira mais fácil (nem a mais bonita!) de se obter uma representação tabular... “Contar” os espaços em branco para organizar os dados pode vir a tomar um bom tempo! Então, surgiu o elemento TABLE, que poupa esse trabalho e formata as mais variadas tabelas. As facilidades são tantas que se pode fazer até a Tabela Periódica em HTML.

## O Elemento TABLE - Construindo Tabelas

A container tag <TABLE> é utilizada para a representação de dados tabulares. A estrutura e o conteúdo da tabela são definidos por elementos adicionais que podem aparecer apenas dentro das marcações <TABLE> e </TABLE>.

Antes e depois de uma tabela sempre acontece uma quebra de linha.

## O Elemento CAPTION - O Título da Tabela

A container tag <CAPTION> especifica o título de uma tabela. Cada tabela pode ter no máximo um título. Por exemplo:

```
<CAPTION>Notas da primeira avaliação</CAPTION>
```

Nas próximas seções apresentaremos o que deve ser feito para descrever as células de uma tabela, seu conteúdo e estrutura.

## O Elemento TH e o Table Headins

A container tag <TH> é usada para especificar as células de cabeçalho da tabela. Essas células são diferentes das outras, pois seu conteúdo aparece geralmente em negrito. O elemento TH pode ser apresentado sem conteúdo algum: isso corresponde a uma célula em branco. As tabelas podem ainda conter mais de um TH para uma dada coluna (ou linha) ou, simplesmente, não conter nenhum elemento TH, isto é, não conter nenhuma célula em destaque (tabela simples). Tudo depende do desejo do projetista.

A sintaxe desse elemento é simples, basta usar o TH antecedendo o texto que deve fazer parte da célula em questão. O alinhamento padrão deste texto é à esquerda.

```
<TH>  
Essa é a primeira célula de cabeçalho da minha tabela  
</TH>
```

A tag de terminação </TH> é opcional.

## O Elemento TD e o Table Data

A container tag <TD> especifica as células de dados de uma tabela. Por se tratar de dados comuns (e não cabeçalhos), essas células possuem seu conteúdo escrito em fonte normal, sem nenhum destaque e alinhado à esquerda. Assim como o TH, pode-se construir células em branco usando o elemento TD, como no exemplo a seguir.

```
<TD>Célula de dados</TD>
```

A tag de terminação </TD> também é opcional.

## O Elemento TR e o End of Table Row

A container tag <TR> indica o fim de uma linha da tabela e pode também ser usada como uma empty tag. Cada linha da tabela pode conter várias células e, portanto, é necessário que se faça uso de uma marcação que indique exatamente o ponto de quebra de uma linha e início de outra.

Toda linha deve terminar com um elemento TR, com exceção da última linha da tabela, que dispensa o TR porque o uso da própria marcação de fim de tabela (</TABLE>) toma implícito o fim da linha.

Aqui está um exemplo de tabela que utiliza as marcações básicas:

```
<html>
<head>
<title>Notas da primeira avaliação</title>
</head>
<body>
<table>
<caption>Notas da primeira avaliação</caption>
<td>Notas / Alunos</td>
<th>Carlos</th>
<th>Renato</th>
<th>Guilherme</th>
<tr>
<th>Notas</th>
<td>8,0</td>
<td>9,3</td>
<td>7,8</td>
<tr>
<th>Inscrição</th>
<td>998877</td>
<td>776554</td>
<td>544333</td>
</table>
</body>
</html>
```

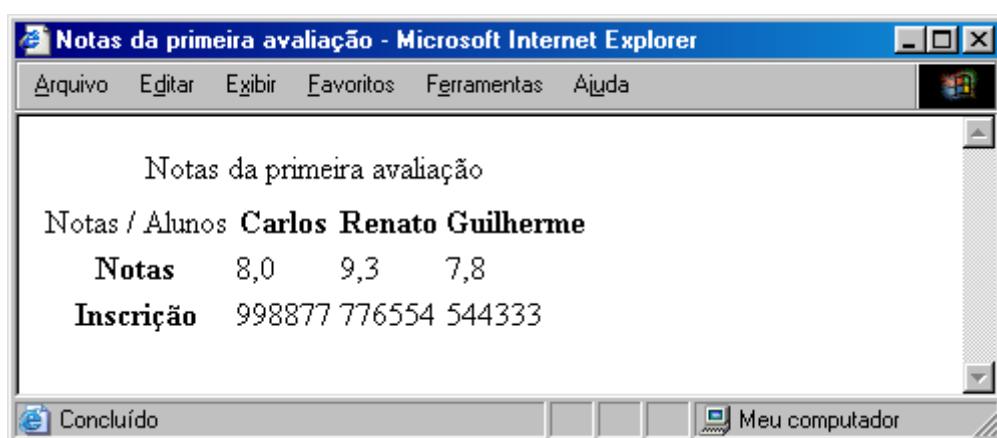


Tabela simples com o elemento TABLE.

Nota-se que as células que foram definidas com o elemento TH estão em negrito e centralizados dentro de seus campos.

### Atributos para Tabelas

As marcações das tabelas podem apresentar resultados diferentes, se acompanhadas de alguns atributos. Os principais são:

#### *BORDER*

Um atributo opcional para ser usado com TABLE é o atributo BORDER. Se ele estiver presente, a tabela será formatada com linhas de borda.

```
<html>
<head>
<title>Notas da primeira avaliação</title>
</head>
<body>
<table border>
<td>Notas / Alunos</td>
<th>Carlos</th>
<th>Renato</th>
<th>Guilherme</th>
<tr>
<th>Notas</th>
<td>8,0</td>
<td>9,3</td>
<td>7,8</td>
<tr>
<th>Inscrição</th>
<td>998877</td>
<td>776554</td>
<td>544333</td>
</table>
</body>
</html>
```



*Tabela com bordas.*

O atributo BORDER pode também receber um valor que vai estabelecer qual a espessura (além da existência) da linha de borda da tabela (BORDER="valor"). Se o valor atribuído for 0 (zero), o BORDER funciona exatamente como o caso padrão (quando ele é omitido).

Dessa maneira, é possível colocar tabelas em maior destaque atribuindo um valor maior que 1 para o BORDER.

```
<html>
<head>
<title>Notas da primeira avaliação</title>
</head>
<body>
<table border="5">
<td>Teste 1</td>
<td>Teste 2</td>
<td>Teste 3</td>
<tr>
<td>Teste 4</td>
<td>Teste 5</td>
<td>Teste 6</td>
</table>
</body>
</html>
```



*Tabela com bordas espessas.*

ALIGN (ALIGN="left | right | center")

Esse atributo pode ser aplicado a TH, TD ou TR e controla o alinhamento do texto dentro de uma célula, com relação às bordas laterais.

Quando aplicado a TR, ele define o alinhamento de toda uma linha da tabela.

O exemplo a seguir mostra como o atributo ALIGN aceita os valores left, right ou center, para alinhar à esquerda, para alinhar à direita ou centralizar respectivamente.

```
<html>
<head>
<title>Exemplo de Tabela com Bordas e Alinhamento</title>
</head>
<body>
<table border>
<td>1a Célula</td>
<td>2a Célula</td>
<td>3a Célula</td>
<TR>
<td align="center">Alinhado ao Centro</td>
<td align="left">Alinhado à Esquerda</td>
<td align="right">Alinhado à Direita</td>
</table>
</body>
```

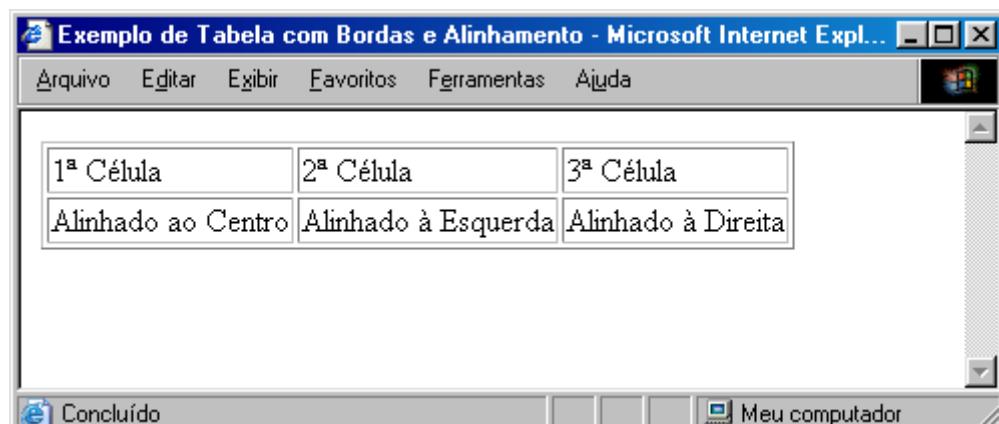


Tabela usando diferentes alinhamentos horizontais.

O alinhamento padrão para o elemento TH é centralizado, enquanto o alinhamento para TD é à esquerda.

VALIGN (VALIGN="top | middle | bottom")

Pode ser aplicado a TH e TD e define o alinhamento do texto nas células com relação às borda superior e inferior.

Aceita os valores top, middle e bottom para alinhar na parte de cima, no meio e na parte de baixo, respectivamente.

```
<html>
<head>
<title>Exemplo de Tabela com Bordas e Alinhamento</title>
</head>
<body>
<table border>
<td>Teste para Alinhamento<br>
com relação às bordas<br>
inferior e superior<br>
<td>
<td valign="top">TOP</td>
<td valign="middle">MIDDLE</td>
<td valign="bottom">BOTTOM</td>
</table>
</body>
```



Tabela com diferentes alinhamentos verticais.

**COLSPAN (COLSPAN="valor")**

Para fazer tabelas com um número diferente de células de uma linha para outra, usa-se o atributo COLSPAN. Ele pode ser aplicado apenas a TH ou TD. Tal atributo define quantas colunas de tamanho normal uma célula poderá abranger. Por padrão, COLSPAN="1".

A primeira linha da tabela apresentada a seguir contém três células; mas uma delas ocupa, de fato, o espaço de três células simples (de uma só coluna). As outras duas ocupam o espaço visual de uma célula simples (apenas uma coluna).

```
<html>
<head>
<title>Exemplo de Tabela</title>
</head>
<body>
<table border>
<td colspan="3">
Célula ocupando 3 colunas
<td>Célula normal</td>
<td>Célula normal</td>
<tr>
<td>Coluna 1</td>
<td>Coluna 2</td>
<td>Coluna 3</td>
<td>Coluna 4</td>
<td>Coluna 5</td>
</table>
</body>
```

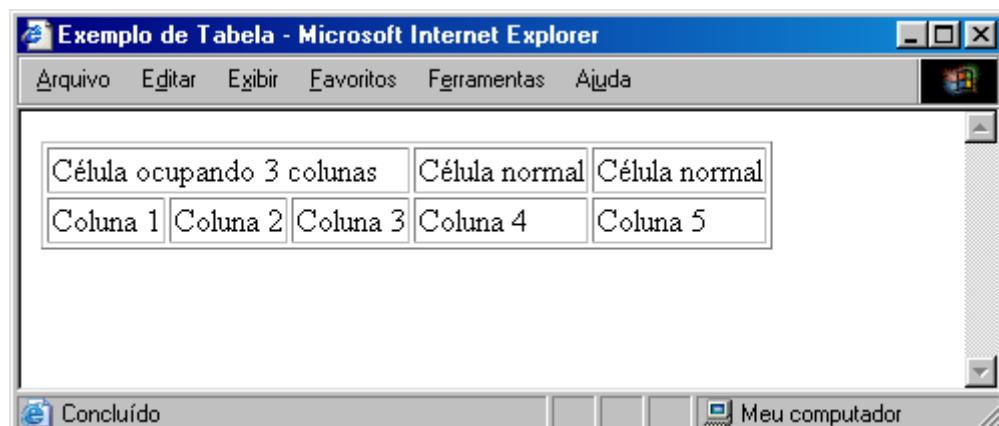


Tabela com células de comprimento de três colunas.

Deve-se ter cuidado para que todas as linhas da tabela tenham o mesmo número de colunas, mesmo que uma única célula ocupe todas as colunas da linha.

ROWSPAN (ROWSPAN="valor")

Esse atributo funciona exatamente como o COLSPAN. A única diferença é que ele define quantas linhas uma determinada célula deve ocupar. Assim como para colunas, o valor padrão é 1 (ROWSPAN="1").

```
<html>
<head>
<title>Exemplo de Tabela</title>
</head>
<body>
<table border>
<td rowspan="3">Célula ocupando 3 linhas</td>
<td>Coluna 2</td>
<td>Coluna 3</td>
<td>Coluna 4</td>
<td>Coluna 5</td>
<tr>
<td>Coluna 2</td>
<td>Coluna 3</td>
<td>Coluna 4</td>
<td>Coluna 5</td>
<tr>
<td>Coluna 2</td>
<td>Coluna 3</td>
<td>Coluna 4</td>
<td>Coluna 5</td>
</table>
</body>
```

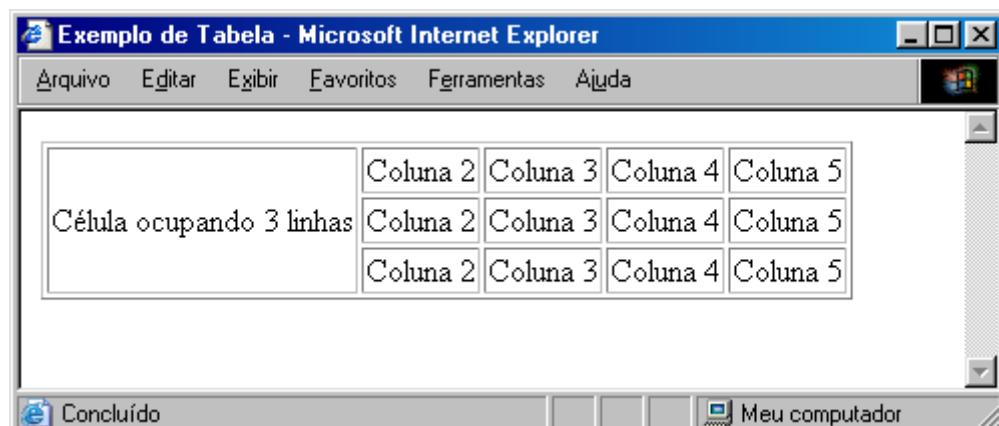


Tabela com células ocupando três linhas.

É importante ressaltar que tanto o atributo COLSPAN quanto o ROWSPAN podem ser usados em uma mesma tabela, proporcionando-se assim uma maior flexibilidade (geralmente necessária) para construir tabelas mais complexas.

Um exemplo em que se faz uso do dois atributos:

```
<html>
<head>
<title>Exemplo de Tabela</title>
</head>
<body>
<table border>
<td>Célula Normal</td>
<td colspan="2" rowspan="2">Célula ocupando 2 colunas e 2 linhas</td>
<tr>
<td>Célula Normal</td>
<tr>
<td>Célula Normal</td>
<td>Célula Normal</td>
<td>Célula Normal</td>
</table>
</body>
</html>
```

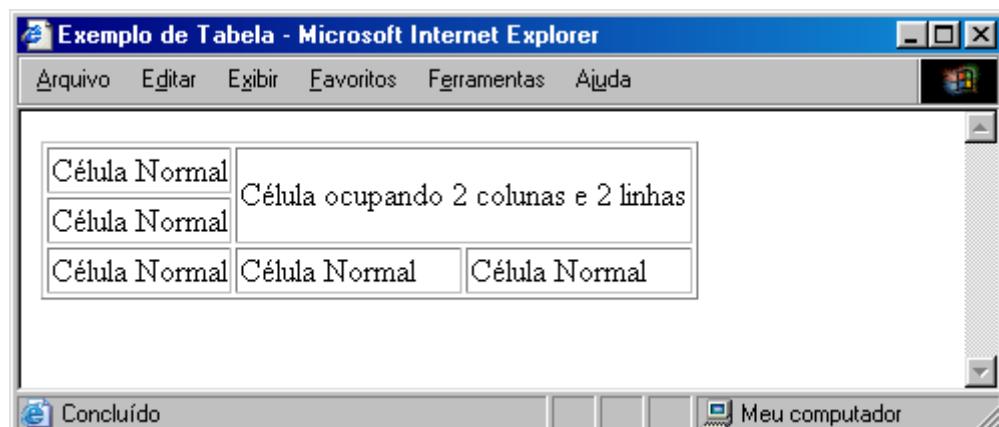


Tabela com os atributos COLSPAN e ROWSPAN.

CELLSPACING (CELLSPACING="valor")

Esse atributo é aplicável ao elemento TABLE e define o espaço entre cada célula na tabela. Como padrão, o Netscape utiliza espaço 2 entre as células. Como veremos no exemplo a seguir:

```
<html>
<head>
<title>Exemplo de Tabela</title>
</head>
<body>
<table border cellspacing="5">
<tr>
<td>Teste 1</td>
<td>Teste 2</td>
<td>Teste 3</td>
<tr>
<td>Teste 4</td>
<td>Teste 5</td>
<td>Teste 6</td>
</table>
</body>
</html>
```

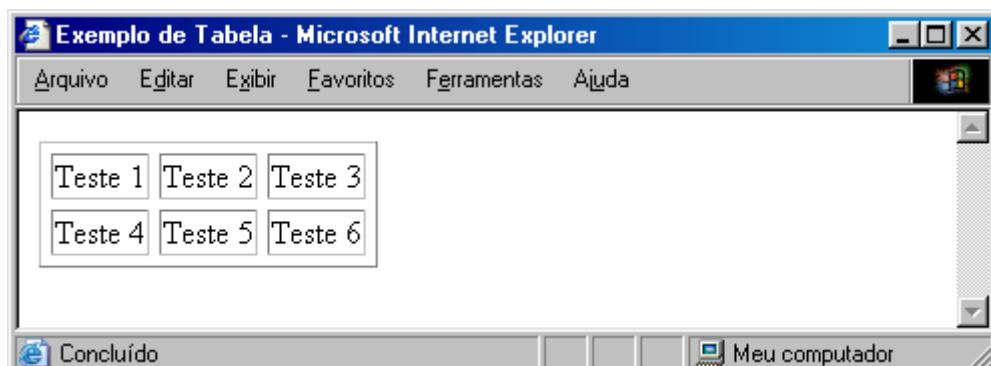


Tabela com maior espaçamento entre as células.

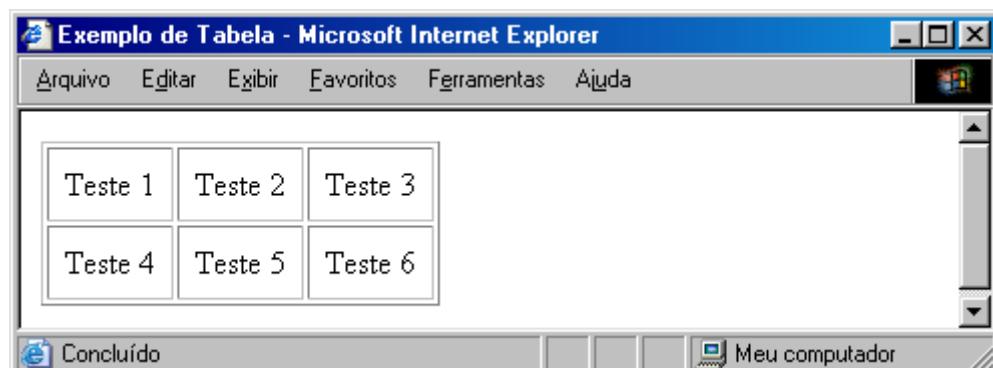
CELLPADDING (CELLPADING="valor")

Esse atributo é aplicado também ao elemento TABLE e define a distância entre o texto e a borda de cada célula.

A tabela mais compacta possível seria definida como:

```
<table border="0" cellspacing="0" cellpadding="0">
```

```
<html>
<head>
<title>Exemplo de Tabela</title>
</head>
<body>
<table border cellpadding="8">
<td>Teste 1</td>
<td>Teste 2</td>
<td>Teste 3</td>
<tr>
<td>Teste 4</td>
<td>Teste 5</td>
<td>Teste 6</td>
</table>
</body>
</html>
```



*Definindo a distância entre o texto e as bordas das células.*

NOWRAP

Às vezes, o próprio navegador insere pontos de quebra de linha dentro das células das tabelas. Isso ocorre para diminuir o tamanho da tabela, possibilitar que ela caiba na tela e evitar uma barra de rolagem horizontal.

Para impedir esse comportamento dos navegadores, faz-se uso do atributo NOWRAP:

```
<html>
<head>
<title>Exemplo de Tabela</title>
</head>
<body>
<table border>
<td nowrap>TESTE1 - TESTE 1 - TESTE 1 - TESTE 1</td>
<td>TESTE 2</td>
<td>TESTE 3</td>
<tr>
<td>TESTE 4</td>
<td>TESTE 5</td>
<td>TESTE 6</td>
</table>
</body>
</html>
```

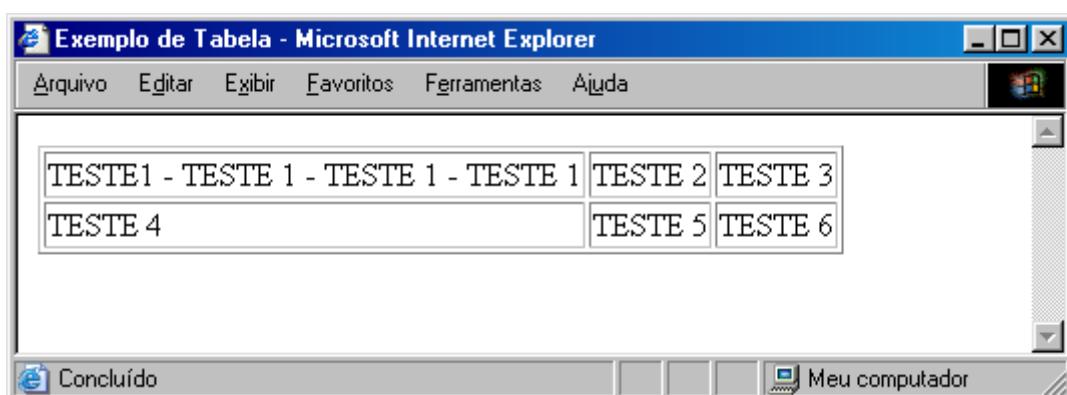


Tabela que evita a quebra de linha.

## Web Design I – HTML (Hypertext Markup Language)

WIDTH (WIDTH="valor percentual ou em número de pixels")  
Esse atributo pode ser aplicado a TABLE, TH ou TD.

Quando aplicado a TABLE, ele define o tamanho em pixels ou o tamanho percentual de toda a tabela dentro da página.

```
<html>
<head>
<title>Exemplo de Tabela</title>
</head>
<body>
<table border width="50%">
<td>TESTE 1</td>
<td>TESTE 2</td>
<td>TESTE 3</td>
<tr>
<td>TESTE 4</td>
<td>TESTE 5</td>
<td>TESTE 6</td>
</table>
</body>
</html>
```



Tabela ocupando 50% da largura da página.

Quando aplicado a TH ou a TD, ele define qual o tamanho de uma célula em relação ao tamanho total da tabela.

```
<html>
<head><title>Exemplo de Tabela</title></head>
<body>
<table borders>
<td width="70%">TESTE 1</td>
<td>TESTE 2</td>
<td>TESTE 3</td>
<tr>
<td>TESTE 4</td>
<td>TESTE 5</td>
<td>TESTE 6</td>
</table>
</body>
</html>
```

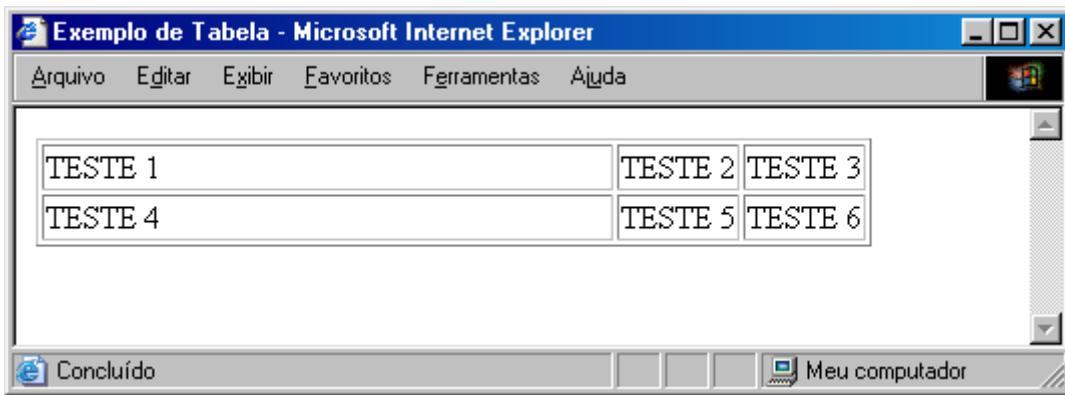


Tabela onde a coluna ocupa 70% da tabela.

Não é preciso que se aplique esse atributo a mais de uma célula em cada coluna. Caso isso aconteça, o tamanho final da coluna corresponderá ao maior valor atribuído às suas células.

Assim como se pode intercalar listas em HTML, é possível também se intercalarem tabelas, aumentando-se mais as facilidades para a sua utilização em documentos.

## Frames e Frameset

### O Elemento FRAMESET - Construindo Frames

A tag container <FRAMESET> partitiona um documento em diversas regiões. Para tal, ele faz uso dos atributos COLS e ROWS, referentes a divisões verticais (como colunas em uma tabela) e horizontais (como linhas) entre janelas na tela. Os atributos FRAMEBORDER, BORDER e BORDERCOLOR também podem ser utilizados, para modificar o layout dos frames.

É importante observar que dentro de um FRAMESET não se pode utilizar nenhum outro dos elementos válidos no corpo de um texto HTML comum.

## Atributos de FRAMESET

ROWS (ROWS="valor, valor, valor...")

Define divisões horizontais entre janelas. Vem sempre acompanhado de valores que definem qual o espaço da tela que vai ser ocupado por cada janela. Cada janela a ser criada deverá ter, portanto, um valor associado, e esses valores devem estar separados por vírgulas.

Cada valor poderá ser:

<b>Numérico – pixels (ROWS="30, 50")</b>	Referindo-se a quantos pixels cada frame (ou janela) deve ocupar. A desvantagem dessa notação é que não é possível ter controle do valor total de pixels que o navegador do usuário contém.
<b>Percentual (ROWS="25%, 25%, 50%)</b>	Correspondendo a um valor percentual do tamanho da página, sempre somando um total de 100%. Esse é o método mais simples.
<b>Relativo (ROWS="*, *, 2*)")</b>	Definindo o tamanho de uma janela em relação às outras. No exemplo, os dois primeiros frames vão ocupar um quarto da tela, e o terceiro frame ocupará dois quartos, ou seja, metade da tela.

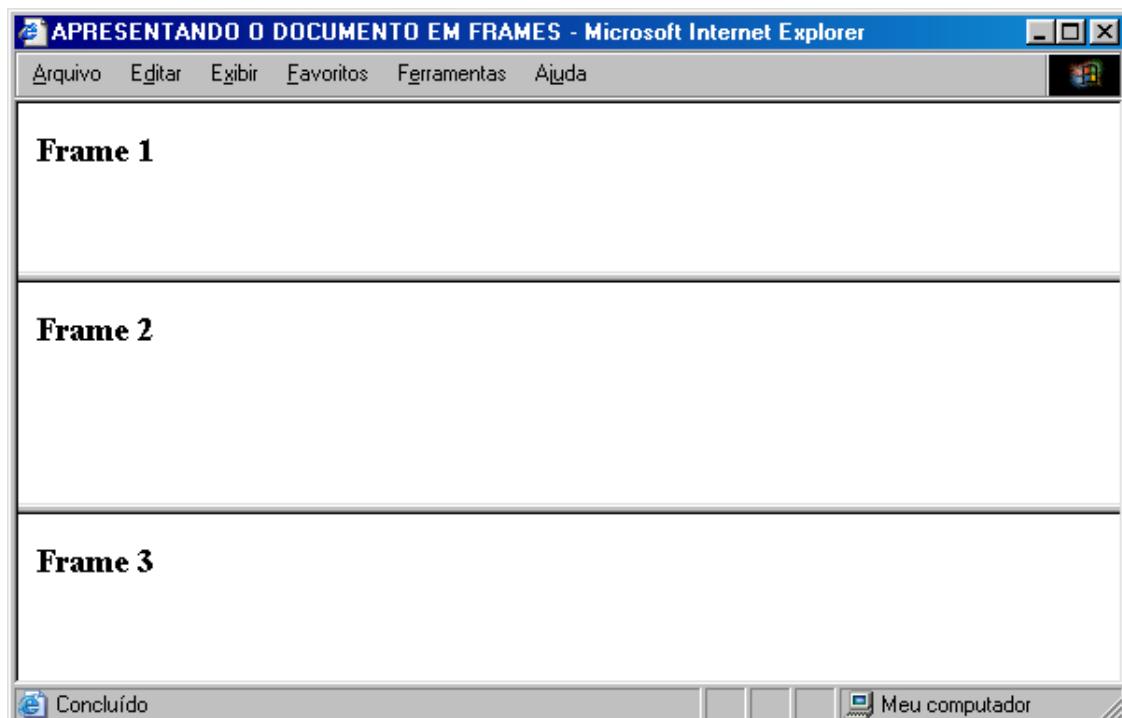
No último caso citado, o \* funciona como uma variável: somando-se os valores de cada um dos campos em que se vai dividir a tela, deve-se obter 1 (um).

Por isso, as primeiras janelas ocupam um quarto da tela (\*) e a terceira janela ocupa um meio (2\*).

É possível combinar os valores numéricos, percentuais e relativos, como demonstram os exemplos a seguir.

1 - Para dividir a tela do browser em três janelas horizontais, com a do meio mais larga que as de cima e de baixo.

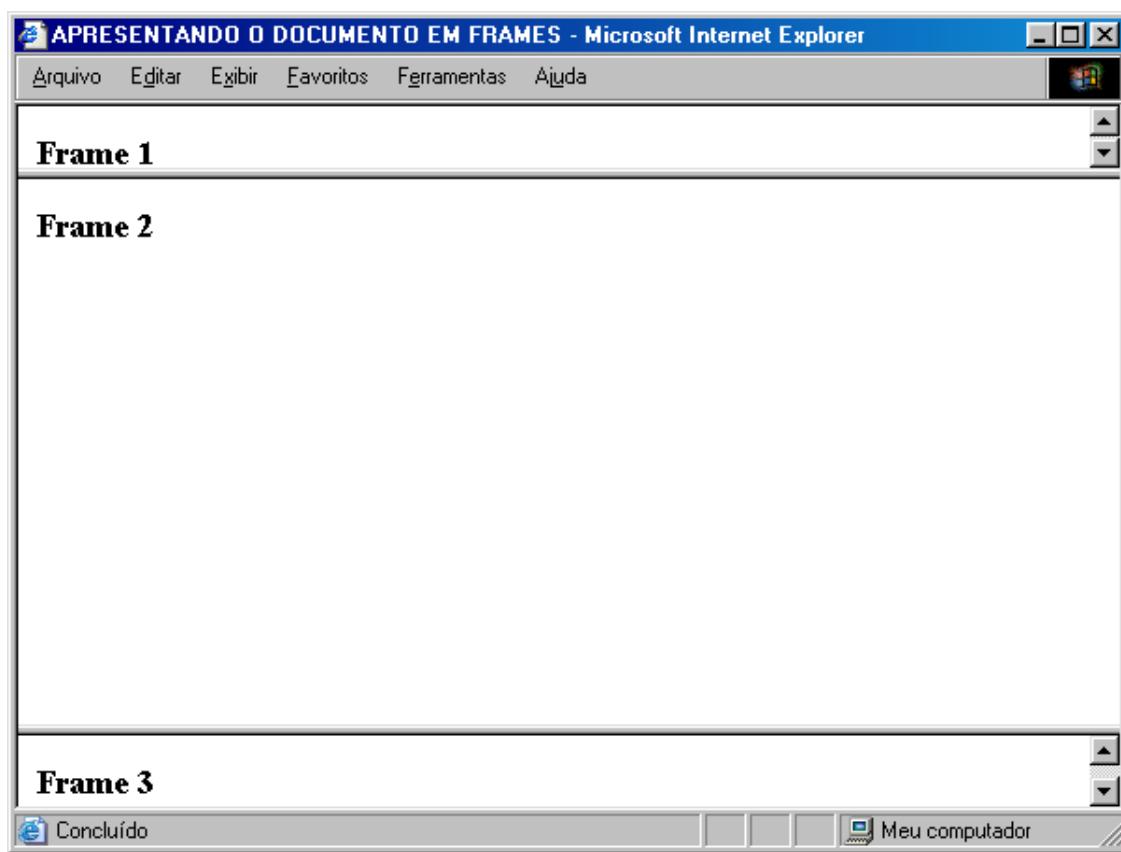
```
<html>
<head>
<title>APRESENTANDO O DOCUMENTO EM FRAMES</title>
</head>
<FRAMESET rows="30%,40%,30%">
    <FRAME SRC="EXEMPLO 1.HTM">
    <FRAME SRC="EXEMPLO 2.HTM">
    <FRAME SRC="EXEMPLO 3.HTM">
</frameset>
</html>
```



*Divisão horizontal da janela do browser usando percentagem.*

2 - Três janelas horizontais: a primeira e a última com uma altura fixa, e o frame central ocupando o restante do espaço (é o próprio navegador que define qual o tamanho do frame central, de acordo com o espaço que sobra na tela após a definição do primeiro e do último frame).

```
<html>
<head>
<title>APRESENTANDO O DOCUMENTO EM FRAMES</title>
</head>
<FRAMESET ROWS="15%,70%,15%">
    <FRAME SRC="EXEMPLO 1.HTM">
    <FRAME SRC="EXEMPLO 2.HTM">
    <FRAME SRC="EXEMPLO 3.HTM">
</FRAMESET>
</html>
```



*Divisão horizontal – usando pixels.*

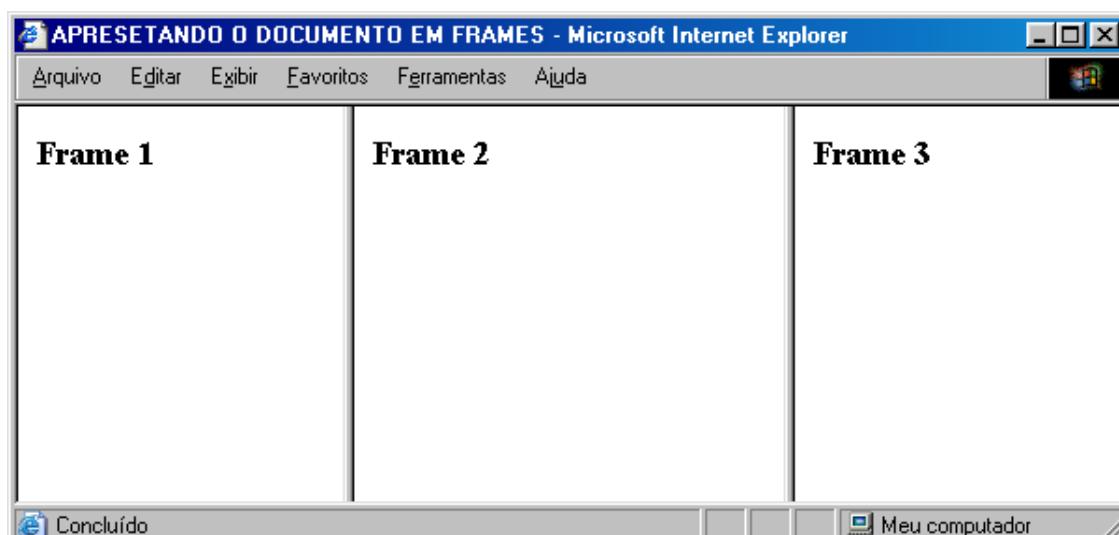
Na definição do “**Frame Document**”, cada janela (frame) corresponde a um elemento FRAME que indica, o mínimo, a URL que será associada a essa região da tela. O elemento FRAME e seus atributos serão descritos em breve.

COLS (COLS=“valor, valor, valor...”)

Funciona exatamente como a marcação anterior (inclusive no que diz respeito ao modo de apresentação do campo “valor”, no entanto, divide a tela em frames ou janelas verticais (assim como as colunas em tabelas), como mostram os exemplos a seguir):

1 - Divide a tela em três colunas, sendo que a do meio é mais larga que as outras:

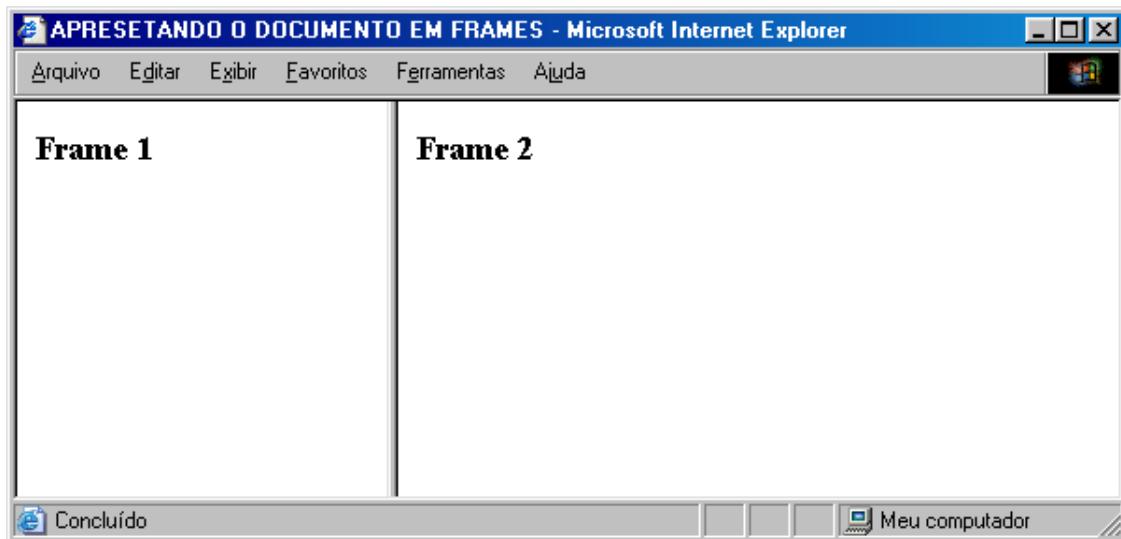
```
<html>
<head>
<title>APRESETANDO O DOCUMENTO EM FRAMES</title>
</head>
<FRAMESET COLS="30%, 40%, 30%">
    <FRAME SRC="EXEMPLO 1.HTM">
    <FRAME SRC="EXEMPLO 2.HTM">
    <FRAME SRC="EXEMPLO 3.HTM">
</FRAMESET>
</html>
```



*Divisão vertical da janela do browser usado porcentagem.*

Divide a tela em duas janelas verticais:

```
<html>
<head>
<title>APRESETANDO O DOCUMENTO EM FRAMES</title>
</head>
<FRAMESET COLS="30%,70%">
    <FRAME SRC="EXEMPLO 1.HTM">
    <FRAME SRC="EXEMPLO 2.HTM">
</FRAMESET>
</html>
```



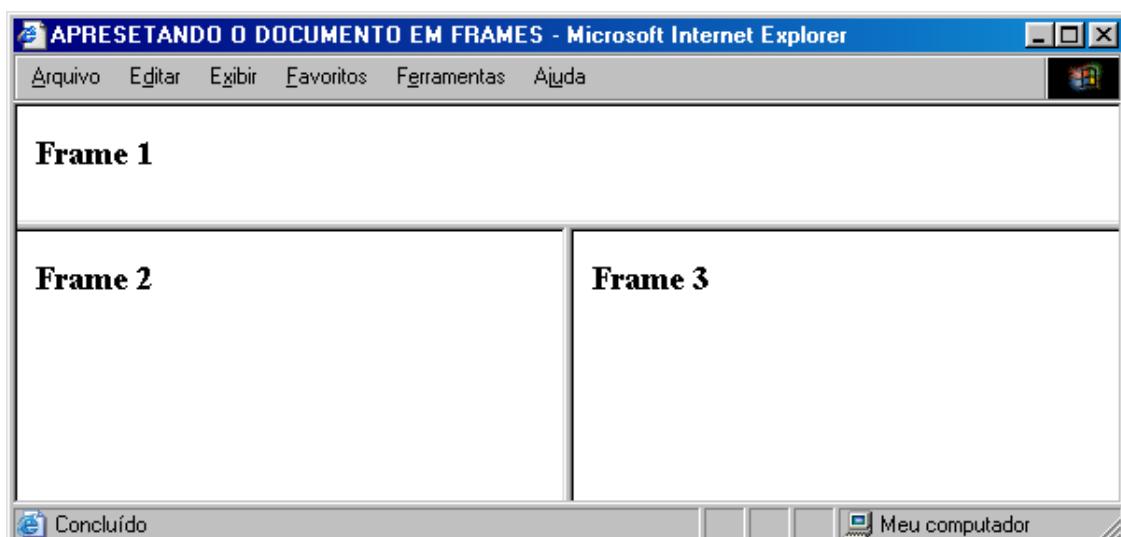
*Divisão vertical – usando píxel.*

Da mesma maneira que nos exemplos das linhas (ROWS), o navegador irá definir sozinho qual o tamanho da segunda célula.

Para intercalar janela vertical e horizontal, é necessária definir várias áreas FRAMESET. Para cada área delimitada com FRAMESET, pode-se definir o número de linhas ou colunas. Não é possível definir COLS e ROWS para uma mesma área FRAMESET.

Para intercalar linhas e colunas, podem fazer como no exemplo a seguir:

```
<html>
<head>
<title>APRESETANDO O DOCUMENTO EM FRAMES</title>
</head>
<!-- O tag HTML abaixo divide a tela em duas linhas -->
<FRAMESET ROWS="30%, 70%">
    <FRAME SRC="EXEMPLO 1.HTM">
<!-- A linha de código abaixo divide a segunda linha em duas colunas -->
<FRAMESET COLS="50%, 50%">
    <FRAME SRC="EXEMPLO 2.HTM">
    <FRAME SRC="EXEMPLO 3.HTM">
</FRAMESET>
</FRAMESET>
</html>
```



*Divisão horizontal e vertical da janela do browser.*

#### **FRAMEBORDER (FRAMEBORDER="yes | no")**

Especifica se os frames do FRAMESET devem apresentar uma borda ou não. Se ele for omitido, será usado o valor ("yes" ou "não") do FRAMESET mais externo. Se nenhum FRAMESET apresentar esse atributo, então o valor padrão (com bordas) será usado.

```
<FRAMEBORDER="no">
```

#### **BORDER (BORDER="valor")**

Especifica a largura da borda que os frames desse FRAMESET devem apresentar. BORDER="0" equivale a definir FRAMEBORDER="no". O exemplo a seguir define bordas com espessura de 10 pixels.

<BORDER="10">

*BORDERCOLOR (BORDERCOLOR="nome-cor | RGB")*

Especifica a cor da borda que os frames desse FRAMESET devem apresentar. Para isso, pode-se usar tanto o nome de uma cor (nome-cor\_ quanto o padrão RGB (como ocorre com o elemento FONT)).

<BORDERCOLOR="blue">

## O Elemento FRAME - Definindo as Páginas

A container tag <FRAME> define que página HTML será carregada em cada janela contida em uma área FRAMESET. Ela aceita seis possíveis atributos, cuja utilização depende das necessidades do criador da página (**Frame Document**).

### Atributos para FRAME

#### *SRC (SRC="url")*

O atributo SRC define a URL que será exibida em cada frame. Ele pode ser omitido caso se deseje criar uma região em branco na tela.

```
<FRAME SRC="índice.html">
```

#### *NAME (NAME="nome")*

Esse atributo é utilizado para associar um nome a uma das divisões do **Frame Document**. Deve ser usado quando se deseja especificar onde (em que janela) documentos devem ser carregados. É um atributo opcional. Por padrão, os frames não têm nome, mas, quando acontece de estabelecerem nomes para janelas, estes devem começar com um caracter alfanumérico.

```
<FRAME SRC="índice.html" NAME="navega">
```

#### *MARGINWIDTH (MARGINWIDTH="valor")*

Esse atributo controla as margens esquerda e direita de cada frame, ou seja, à distância entre o conteúdo da página e as margens da janela. O valor associado será um valor absoluto em pixels. O menor valor aceito é 1. É um atributo opcional. Caso não esteja definido, o navegador usará o seu padrão para definir as margens dos frames ou janelas.

```
<FRAME SRC="índice.html" MARGINWIDTH="3">
```

#### *MARGINHEIGHT (MARGINHEIGHT="valor")*

Também é um atributo opcional. Funciona exatamente como o anterior, só que determina as margens superiores / inferior de cada frame.

```
<FRAME SRC="índice.html" MARGINHEIGHT="4">
```

#### *SCROLLING (SCROLLING="yes / no / auto")*

Novamente, é um atributo opcional, que define se uma janela deve possuir barra de rolagem ou não. Caso seja definido como YES, a janela possuirá uma barra de rolagem visível. Caso seja definido como NO, nunca haverá barra de rolagem. E finalmente, se vier como AUTO, o navegador aplicará a barra quando necessário.

O valor padrão é AUTO, portanto, se ao atributo SCROLLING não for definido o navegador aplicará a barra de rolagem à janela em questão, automaticamente toda vez que o conteúdo da página HTML não couber completamente no frame.

```
<FRAME SRC="índice.html" SCROLLING="yes">
```

**NORESIZE**

NORESIZE é também opcional. Esse atributo não possui valor associado; quando ele aparece, o usuário poderá alterar o tamanho da janela, arrastando a sua borda com o ponteiro do mouse. Caso contrário, a janela terá sempre um tamanho inalterável.

Normalmente, todas as janelas podem ter seu tamanho alterado, já que navegadores diferentes estarão sendo utilizados por diferentes pessoas, e as páginas podem não caber na tela, impedindo que os usuários possam lê-las.

<FRAME SRC="índice.html" NORESIZE>

**FRAMEBORDER (FRAMEBORDER="yes | no")**

Especifica se o frame apresentará uma borda ou não. Se o frame em questão não tiver esse atributo, será usado o valor definido pelo FRAMESET. Se o frame apresentar esse atributo, seu valor irá sobrepor qualquer outro valor que tiver sido definido no FRAMESET correspondente.

<FRAMEBORDER="no">

Uma borda só será desativada se todos os frames que a compartilham tiverem FRAMEBORDER="0".

**BORDERCOLOR (BORDERCOLOR="nome-cor | RGB")**

Especifica a cor das bordas do frame. Para isso, pode-se usar tanto o nome de uma cor (nome-cor) quanto o padrão RGB (como ocorre com o elemento FONT.).

<BORDERCOLOR="blue">

Aqui está um exemplo do elemento FRAME acompanhado de alguns atributos:

<FRAME SRC="índice.html" NAME="índice" MARGINWIDTH="3" MARGINHEIGHT="4" SCROLLING="yes" NORESIZE>

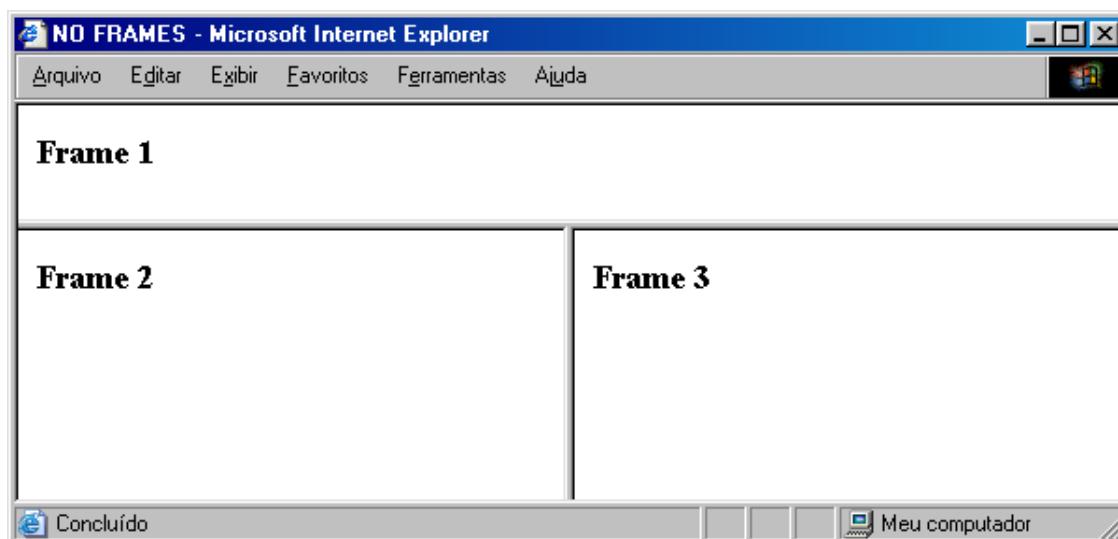
### O Elemento NOFRAMES e Os Navegadores que não Suportam Frames

Se existem navegadores que não suportam ou não entendem frames, o que fazer para viabilizar **Frame Documents** que possam ser navegados por eles?

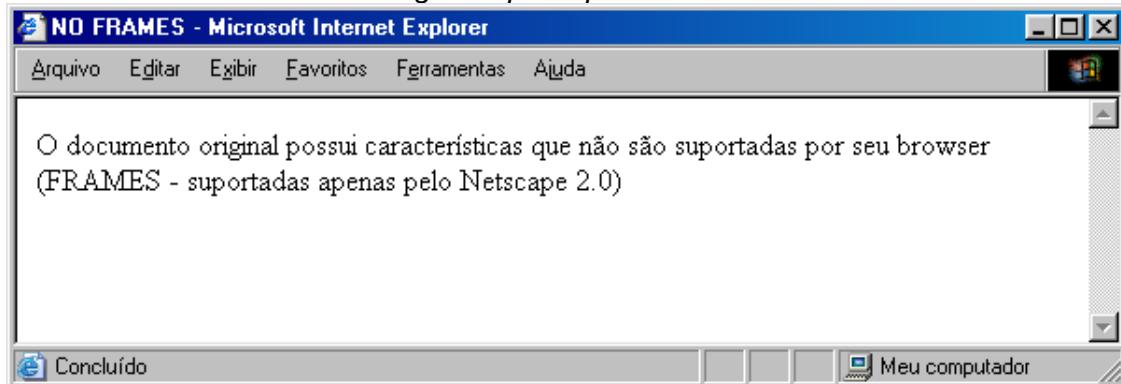
É justamente aí que entra a container tag <NOFRAMES>. Ela possibilita que se crie uma opção de navegação na página para quem não possui um browser que entenda frames. Isso é bastante recomendável! Essa marcação aparece no documento inicial **Frame Document**.

Quando o acesso for feito através de um navegador que não entenda frames, os elementos FRAMESET e FRAME (e NOFRAMES também!) serão ignorados pelo navegador, e as marcações entre <NOFRAME> e </NOFRAME> serão obedecidas, montando-se uma página alternativa. Os navegadores que suportam frames ignoram todo o conteúdo entre as marcações NOFRAMES. Veja o exemplo a seguir:

```
<html>
<head>
<title>NO FRAMES</title>
</head>
<FRAMESET ROWS="30%, 70%">
    <FRAME SRC="EXEMPLO 1.HTM">
<FRAMESET COLS="50%, 50%">
    <FRAME SRC="EXEMPLO 2.HTM">
    <FRAME SRC="EXEMPLO 3.HTM">
</FRAMESET>
<noframes>
<BODY>
<FONT SIZE="3">
O documento original possui características que não são suportadas por seu
browser
(FRAMES - suportadas apenas pelo Netscape 2.0)
</FONT>
</BODY>
</noframes>
</html>
```



*Navegador que suporta FRAMES.*



*Navegador que não suporta FRAMES.*

### Atributo TARGET - Definindo a Janela Alvo

O atributo TARGET permite que se controle em qual janela um link específico será exibido quando o usuário clicar sobre ele. Por exemplo, pode-se ter uma janela lateral com uma espécie de índice, em que vários links estarão disponíveis, e uma outra janela, em que serão carregados os documentos referentes a esses links. Para projetar um documento com essas características, é preciso que o atributo TARGET seja utilizado, pois ele é responsável por indicar em que lugar um determinado documento deve ser visualizado.

É aqui que entra a necessidade de se adicionar o atributo NAME ao elemento FRAME, pois é a partir dele que o elemento TARGET saberá em qual janela da tela deve ser exibido o documento. Proceda como exemplificaremos a seguir:

- 1 - Atribuir um NAME a cada FRAME presente no **Frame Document** (NAME="valor").
- 2 - No documento em que será criado um link que vai aparecer em outra janela, acrescentar a marcação TARGET="valor" à âncora:

```
<A HREF="URL" TARGET="valor">
```

Esse valor deve ser idêntico aquele associado à marcação NAME no **Frame Document**.

Na tabela abaixo apresentamos um documento com duas janelas, sendo que uma delas representa um índice para documentos interessantes e a outra representa o local onde serão carregadas as páginas que forem escolhidas pelo usuário na janela adjacente. O exemplo mostra o código para gerar tal documento e o seu resultado no navegador.

#### *Exemplo de Código para gerar Documentos com Frame*

1 – O **Frame Document** deverá ser escrito assim:

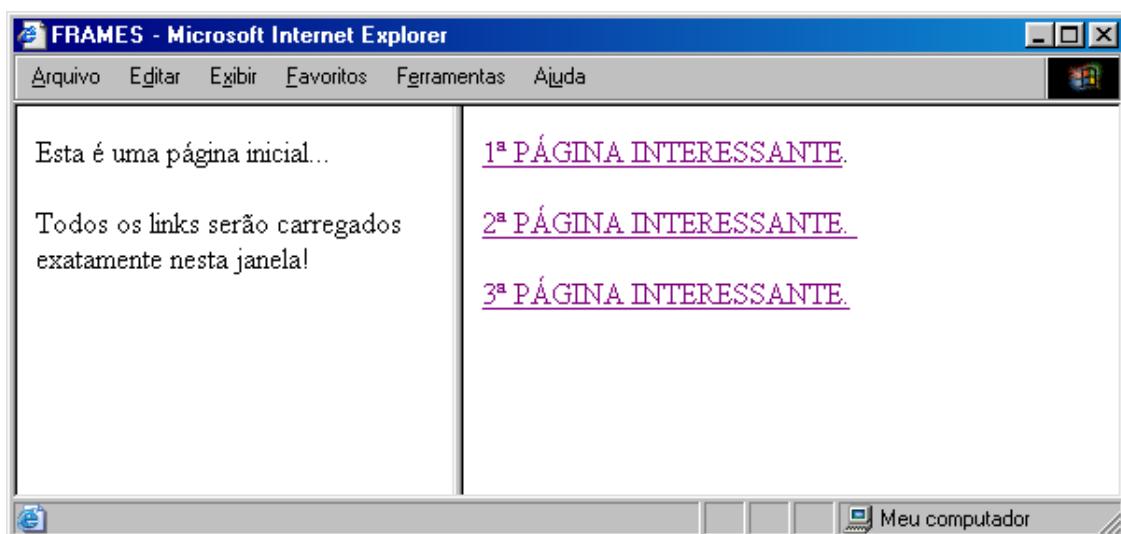
```
<html>
<head>
<title>FRAMES</title>
</head>
<frameset cols="40%, 60%">
    <frame name="NAVEGA" src="INICIAL.HTM">
    <frame src="INDEX.HTM">
<body>
ESTE DOCUMENTO É MELHOR VISUALIZADO ATRAVÉS DE UM BROWSER QUE
SUPORTE FRAMES.
</body>
</frameset>
</html>
```

2 – O documento que contém o índice de navegação (index.html) será assim:

```
<html>
<head>
<title>FRAMES</title>
</head>
<body>
<a href="exemplo 1.htm" TARGET="navega">
1ª PÁGINA INTERESSANTE.</a>.<br><br>

<a href="exemplo 2.htm" TARGET="navega">
2ª PÁGINA INTERESSANTE. </a><br><br>

<a href="exemplo 3.htm" TARGET="navega">
3ª PÁGINA INTERESSANTE.</a>
</body>
</html>
```



## Formulários

### Introdução

A linguagem HTML também permite que o cliente (navegador) interaja com o servidor, preenchendo campos, clicando botões, passando informações. Essas informações devem ser tratadas por programas, denominados scripts, que podem armazena-las para posterior utilização, usa-las para busca em um banco de dados, etc. Os scripts podem ainda retornar um outro documento HTML, uma URL ou algum outro tipo de dado para o cliente.

O elemento FORM da linguagem HTML é justamente o responsável por tal interação. Ele provê uma maneira agradável e familiar para coletar dados do usuário através da criação de formulários com janelas de entradas de texto, botões, etc.

É preciso ter em mente que o FORM coleta dados, mas não os processa. São os scripts que entendem os dados, como mencionado. É aí que entra a necessidade da interface CGI (Common Gateway Interface). Tal interface permite que o servidor se comunique com o script que vai atuar sobre essas informações, retornando os resultados para o navegador.

A interface CGI será explicada adiante, bem como a associação scripts-formulários.

**Observação:**

A confecção de scripts exige que se aprenda uma linguagem de programação (como PERL, C ou alguma Shell).

Abaixo apresentamos um exemplo de formulário.

The screenshot shows a Microsoft Internet Explorer window with the title bar "FORMULÁRIOS - Microsoft Internet Explorer". The menu bar includes "Arquivo", "Editar", "Exibir", "Favoritos", "Ferramentas", and "Ajuda". The toolbar includes icons for Back, Forward, Stop, Home, and Favorites. The status bar at the bottom shows "Concluído" and "Meu computador".

**FORMULÁRIO - DADOS PESSOAIS**

**Preencha os campos abaixo:**

**Nome:**

**Endereço:**

**Bairro:**

**Cidade/Estado:**  /

**Sexo:**  
 Masculino  Feminino

**Qual o navegador que você utiliza?**

Netscape  
 Mosaic  
 Internet Explorer

*Um exemplo de formulário.*

## O Elemento FORM - Construindo Formulários

Formulários são declarados através da container tag <FORM>. Todo formulário deve conter o elemento FORM. Podem existir ainda vários formulários em um único documento, porém, não se pode ter formulários aninhados, ou seja:

<FORM>

<FORM>inviável</FORM>

<FORM>

Esse exemplo é inviável!

### Atributos para o Elemento FORM

O elemento FORM pode conter dois atributos que determinam para onde será

mandada a entrada do FORM e que protocolo será usado para envio dos dados.

Esses atributos serão descritos a seguir:

*ACTION (ACTION="URL")*

O atributo ACTION especifica a URL para qual o conteúdo do formulário será enviado. Usualmente, essa URL aponta para o script que deve receber e tratar os dados de entrada.

Como usar o atributo ACTION:

```
<FORM ACTION="http://www.target.com.br/teste">...</FORM>
```

*METHOD (METHOD="GET" ou "POST")*

Esse atributo indica justamente como o dado é passado para o script ou programa definindo no atributo ACTION.

O método GET passa a entrada do formulário para a variável de ambiente QUERY\_STRING, que corresponde a uma lista de variáveis e argumentos coletados e passados diretamente para o script especificado em ACTION.

Já o método POST passa os dados para a entrada-padrão do sistema operacional (stdin, no caso do UNIX).

Em caso de omissão do atributo METHOD, O MÉTODO DEFAULT É O GET.

Como usar o atributo METHOD:

```
<FORM ACTION="URL" METHOD="POST">...</FORM>
```

Quando o número de campos do formulário for muito grande, o tamanho dos dados de entrada do usuário pode ser maior que a variável QUERY\_STRING. Nesse caso, o método GET não deve ser escolhido para a passagem de parâmetros. É preciso que se use o método POST, para evitar a perda dos dados que estão sendo enviados para o script. Em geral, é recomendado o uso de POST, pois quando se usa o método GET, as informações são passadas na própria URL.

## O Elemento INPUT - Campos de Entrada de Dados

A empty tag <INPUT> especifica uma variedade de campos editáveis dentro de um formulário. Ele pode receber diversos atributos que definem o tipo de mecanismo de entrada (botões, janelas de texto, etc.), o nome da variável associada com o dado de entrada, o alinhamento e o tamanho do campo mostrado no navegador.

O atributo mais importante do elemento INPUT é o NAME. Ele associa um nome de uma variável ao valor de entrada do elemento. Outro atributo importante é o TYPE, que determina o tipo do campo de entrada de dados. Existem muitos outros atributos, mas seu uso e relevância dependem do tipo de entrada de dados especificados (botões, caixas de diálogo, etc.) através de TYPE.

### Atributos para o Elemento INPUT

#### NAME (*NAME="nome"*)

O atributo NAME é obrigatório! Ele atribui o conteúdo do elemento INPUT à variável “nome”. Essa atribuição é necessária para que se possa fazer referências a essa variável dentro do script.

#### TYPE

Como mencionado anteriormente, o atributo TYPE pode receber uma variedade de valores que determinarão o tipo do campo de entrada de dados.

*Campos de texto de linha única (TYPE="text")*

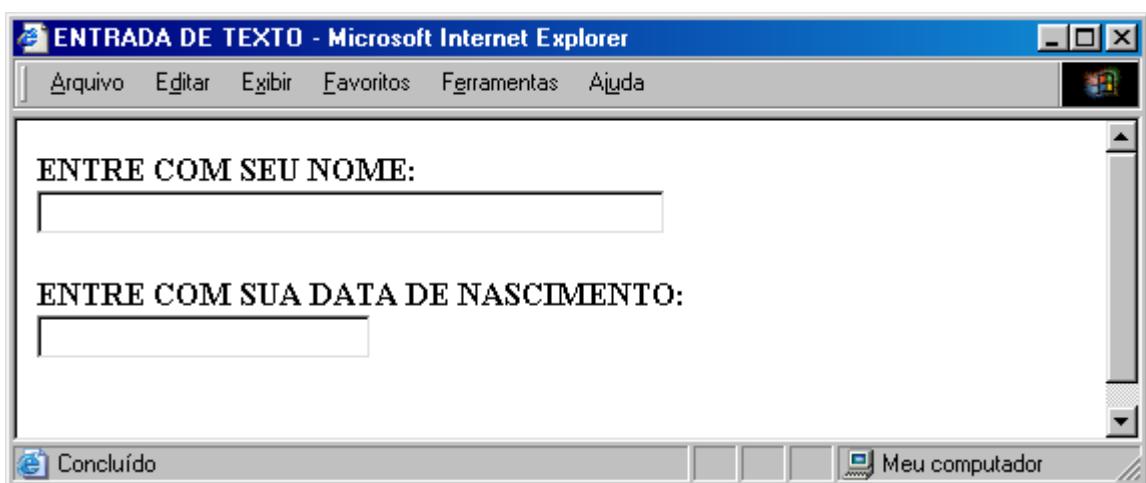
Entradas de texto têm uma grande aplicabilidade quando se deseja requisitar strings dos usuários, como nomes, endereços, datas, etc.

```
<INPUT TYPE="text" NAME="nome">
```

O comprimento visível do campo, em caracteres, pode ser delimitado através do atributo SIZE.

```
<INPUT TYPE="text" NAME="data" SIZE="8">
```

O exemplo abaixo mostra a diferença no tamanho dos campos, quando se faz uso do atributo SIZE.



*Campos de entrada de dados – Tipo texto.*

É preciso ter em mente que o atributo SIZE não delimita o tamanho do dado de entrada, ele apenas delimita o tamanho do campo de texto mostrado no navegador – o usuário pode escrever o quanto quiser. Porém, algumas vezes se deseja que os campos tenham um cumprimento fixo. Para tal, faz-se uso do atributo MAXLENGTH em vez do atributo SIZE.

```
<INPUT TYPE="text" NAME="data" MAXLENGTH="8">
```

Pode-se atribuir, previamente, um valor padrão ao campo de entrada de texto. Isso é feito através do atributo VALUE.

```
<INPUT TYPE="text" NAME="nome" SIZE="20" VALUE="Seu nome">
```



*Definindo o tamanho e atribuindo um valor ao campo de entrada de dados.*

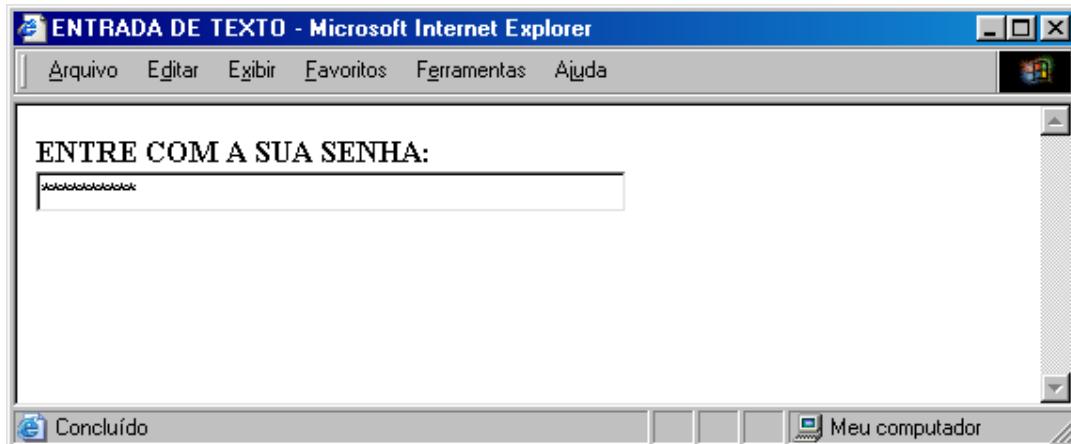
Se o atributo TYPE for omitido, o elemento INPUT assume como tipo padrão o tipo text.

*Campos de senha (TYPE="password")*

O tipo password é exatamente como o tipo text, mas o texto digitado aparece como asteriscos, já que se trata de uma senha.

O tipo password também admite os atributos SIZE e MAXLENGTH.

```
<INPUT TYPE="password" NAME="senha" MAXLENGTH="6">
```



*Campo de entrada de dados – Tipo password.*

Esse elemento deve ser utilizado sempre com o método POST.

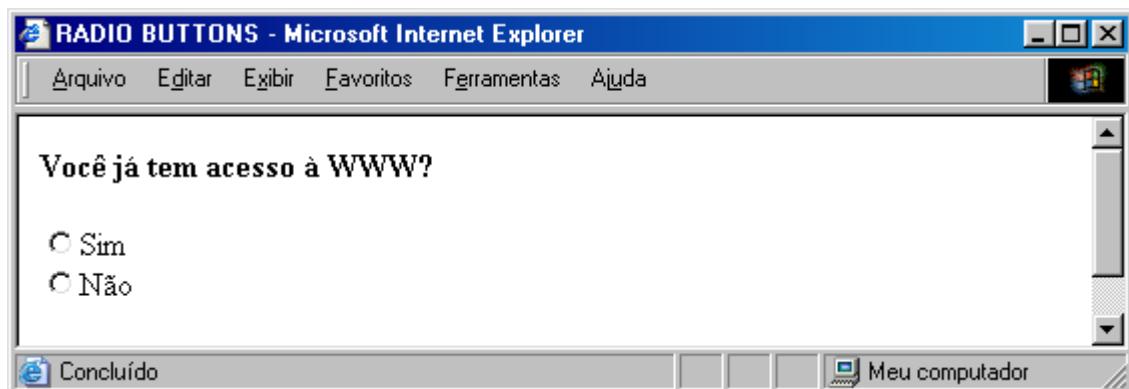
*Radio Buttons (TYPE="radio")*

Quando o usuário deve escolher uma única resposta de um conjunto de alternativas, utiliza-se Radio Buttons. Um exemplo típico do uso de tais botões é uma questão cuja resposta pode ser um sim ou não (alternativas excludentes!).

É preciso que todos os radio buttons em um mesmo grupo (ou seja, referentes a uma mesma pergunta) tenham o mesmo atributo NAME. Para esse tipo de entrada de dados, tanto o atributo NAME quanto a VALUE são necessários.

```
<INPUT TYPE="radio" NAME="answer" VALUE="sim">Sim<p>
```

```
<INPUT TYPE="radio" NAME="answer" VALUE="nao">Não<p>
```



*Radio Buttons.*

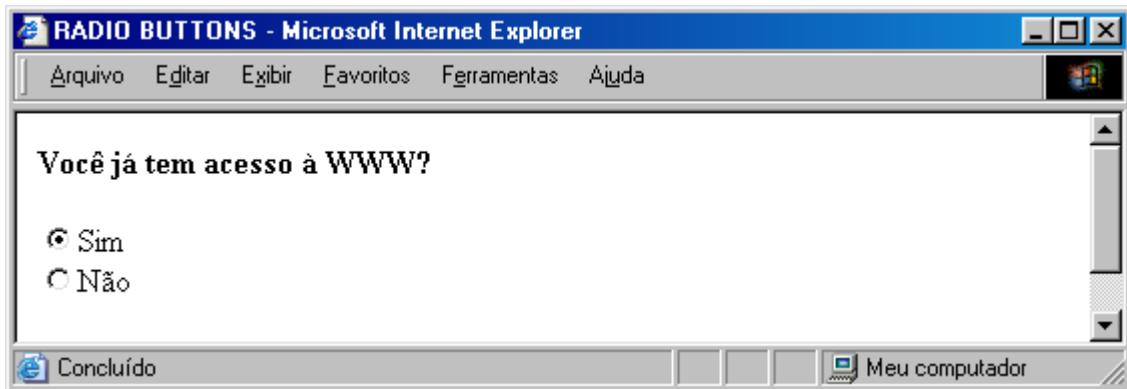
É importante perceber que a variável answer receberá o valor sim se o botão correspondente a ele for selecionado. Caso contrário, essa variável receberá o valor não.

O par (variável, valor) é passado para o script da seguinte maneira: answer=sim ou answer=não.

Para ter uma das alternativas previamente selecionada, utilizando-se o atributo CHECKED.

```
<INPUT TYPE="radio" NAME="answer" VALUE="sim" CHECKED>Sim<p>
```

```
<INPUT TYPE="radio" NAME="answer" VALUE="nao">Não<p>
```



*Radio Buttons – uma alternativa previamente selecionada.*

*Campos “checkbox” (TYPE="checkbox")*

Radio Buttons são válidos quando apenas uma resposta é esperada. Mas nem sempre essa é a situação... O tipo checkbox provê outros botões através dos quais mais de uma alternativa pode ser escolhida.

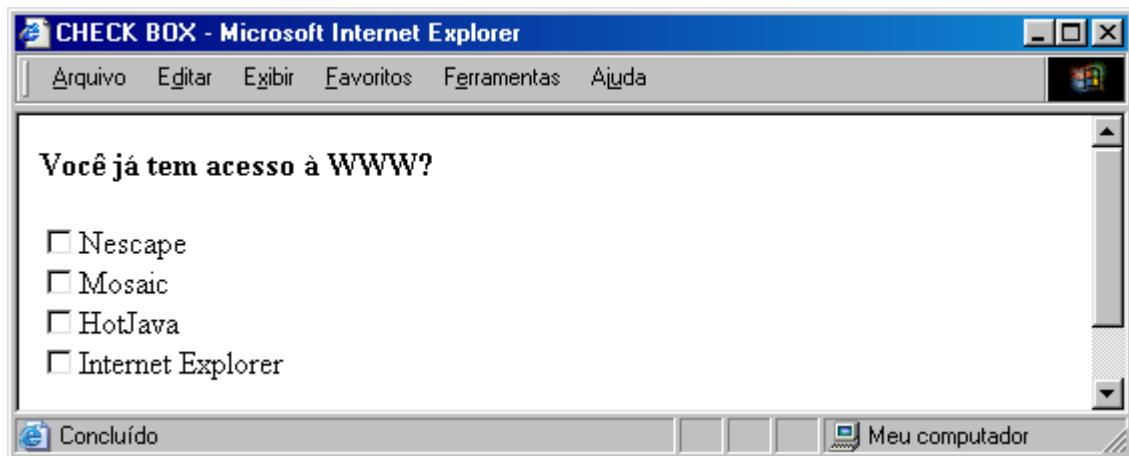
Definição dos checkboxes:

```
<INPUT TYPE="checkbox" NAME="answer1" VALUE="net">Netscape<p>
```

```
<INPUT TYPE="checkbox" NAME="answer2" VALUE="mos">Mosaic<p>
```

```
<INPUT TYPE="checkbox" NAME="answer3" VALUE="hot">HotJava<p>
```

```
<INPUT TYPE="checkbox" NAME="answer4" VALUE="int">Internet Explorer<p>
```



*Checkboxes.*

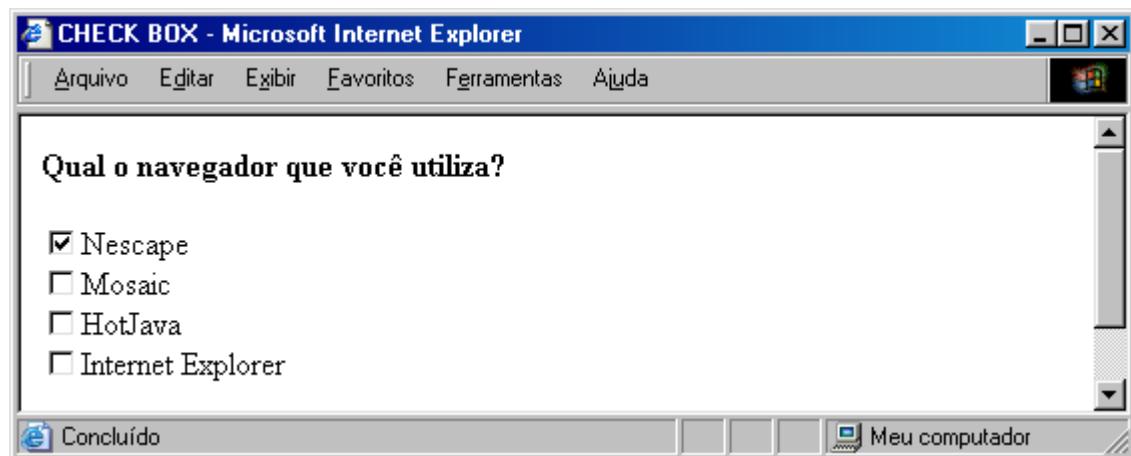
Da mesma maneira que nos radio buttons, os atributos NAME e VALUE são requisitados e uma ou mais alternativas já pode(m) estar marcada(s) através do atributo CHECKED.

```
<INPUT TYPE="checkbox" NAME="answer1" VALUE="net" CHECKED>Netscape
```

```
<INPUT TYPE="checkbox" NAME="answer2" VALUE="mos">Mosaic
```

```
<INPUT TYPE="checkbox" NAME="answer3" VALUE="hot">HotJava
```

```
<INPUT TYPE="checkbox" NAME="answer4" VALUE="int">Internet Explorer
```



*Checkboxes – opção previamente selecionada.*

O número de pares (variável, valor) passados para o script corresponde ao número de opções escolhidas pelo usuário. Se, no exemplo anterior, forem escolhidos os navegadores Netscape e Mosaic, dois pares serão passados para o script: answer1=net e answer2=mos.

#### *Campos ocultos (TYPE="hidden")*

Algumas vezes é necessário que informações que não correspondem a entradas do usuário sejam passadas para o programa que vai tratar os dados do formulário. Isso é freqüente quando a resposta de um formulário corresponde a outro formulário, pois o servidor Web não guarda informações a respeito de um script já executado. Uma variável hidden pode guardar informações no formulário, sem que o usuário as veja.

Um bom exemplo da utilização de variáveis hidden é o seguinte: existem algumas páginas na Web que não podem ser acessadas por todos.

Tais páginas exigem uma senha do usuário. Pode ser que a partir de uma dessas páginas existam muitos outros documentos que também só devam ser acessados por pessoas autorizadas. Seria muito incômodo para o usuário se ele tivesse que entrar sempre com uma senha ao clicar os links do documento protegido. Assim, depois do acesso à primeira página, é ideal que se repasse a senha do usuário para as páginas seguintes, sem que ele saiba (através de campos ocultos).

Usando o tipo hidden:

```
<INPUT TYPE="hidden" NAME="hid" VALUE="Big Brother">
```

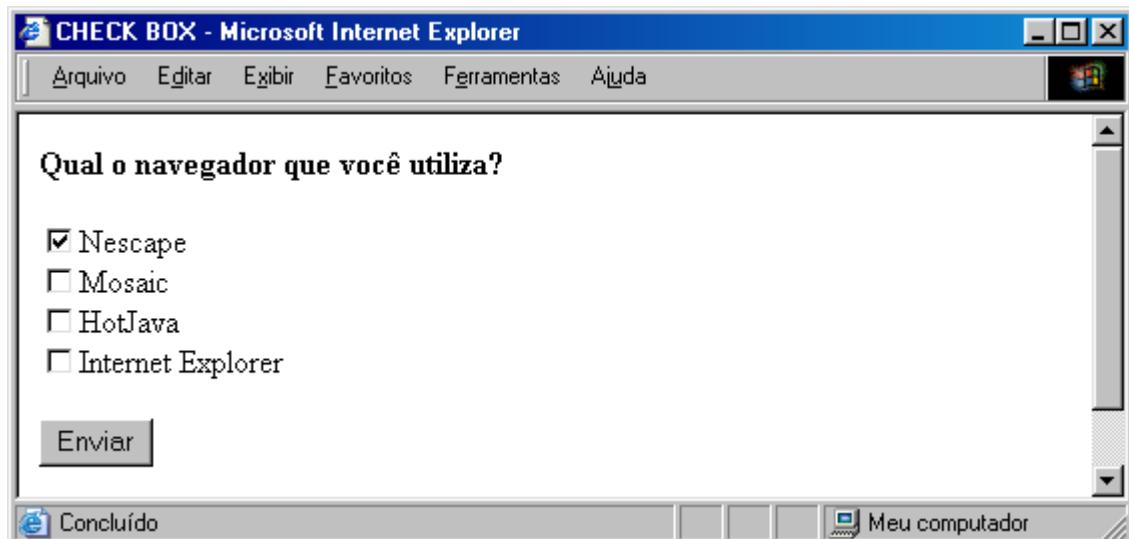
*Botões de envio de dados – Submit Buttons (TYPE="Big Brother")*

Esses são os botões que submetem os dados do formulário quando pressionados, ou seja, possibilitam o envio dos dados para o script que vai trata-los. Um formulário pode ter mais de um botão desse tipo, cada um deles com atributos NAME e VALUE diferentes: no caso, o formulário envia apenas o par (nome, valor) associado ao botão que for pressionado.

Isso pode ser usado para distinguir qual botão foi pressionado pelo usuário.

É válido ressaltar, no entanto, quem nem todos os clientes (navegadores) suportam múltiplos botões de envio de dados. Assim, é melhor utilizar apenas um botão para transmitir a informação digitada no formulário. O netscape e o Mosaic são exemplos de navegadores que suportam mais de uns desses botões.

```
<INPUT TYPE="submit" VALUR="enviar">
```



*Botões de envio de dados.*

O VALUE é mostrado no navegador como o rótulo do botão de envio de dados.

Caso ele seja omitido, o navegador usa um valor padrão como rótulo. O Netscape utiliza Submit Query como valor padrão.

#### *Campos de Imagens (TYPE="image")*

Um outro método para se submeter um formulário é através de uma imagem clicável. Com imagens clicáveis, as coordenadas x e y do ponto onde a imagem foi clicada são retornadas para os script que vai tratar os dados juntamente com o restante das informações do formulário.

Nesse caso, é necessário o atributo SRC para indicar qual imagem deve ser carregada na página.

O atributo NAME="nome" é opcional. Tal atributo adiciona um nome de uma variável às coordenadas que serão retornadas ao script. Isso é necessário quando mais de uma imagem clicável é incluída em um mesmo formulário.

```
<INPUT TYPE="image" SRC="imagem.gif" NAME="teste">
```

Se o atributo NAME for omitido, as coordenadas x e y, são passadas, por exemplo, da seguinte maneira:

X=120

Y=10

Caso contrário, as coordenadas são passadas como segue:

teste.x=120

teste.y=10

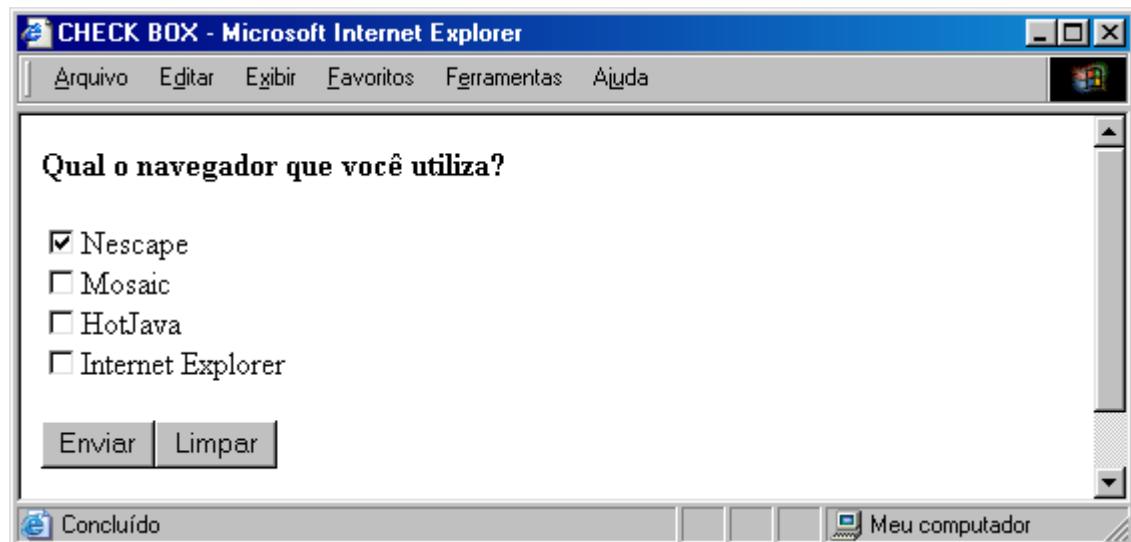
#### *Botões Reset (TYPE="reset")*

No caso dos botões reset, quando o botão é clicado, ele automaticamente limpa todos os campos já preenchidos no formulário, voltando à situação inicial.

O atributo VALUE pode ser utilizado para alterar o layout do botão.

O layout padrão do botão é, geralmente, clear (limpar).

```
<INPUT TYPE="reset"VALUE="limpar">
```



*Botões Reset.*

### O Elemento TEXTAREA - Campos de Entrada de Texto

A container tag <TEXTAREA> permite que o usuário entre com um bloco de texto.

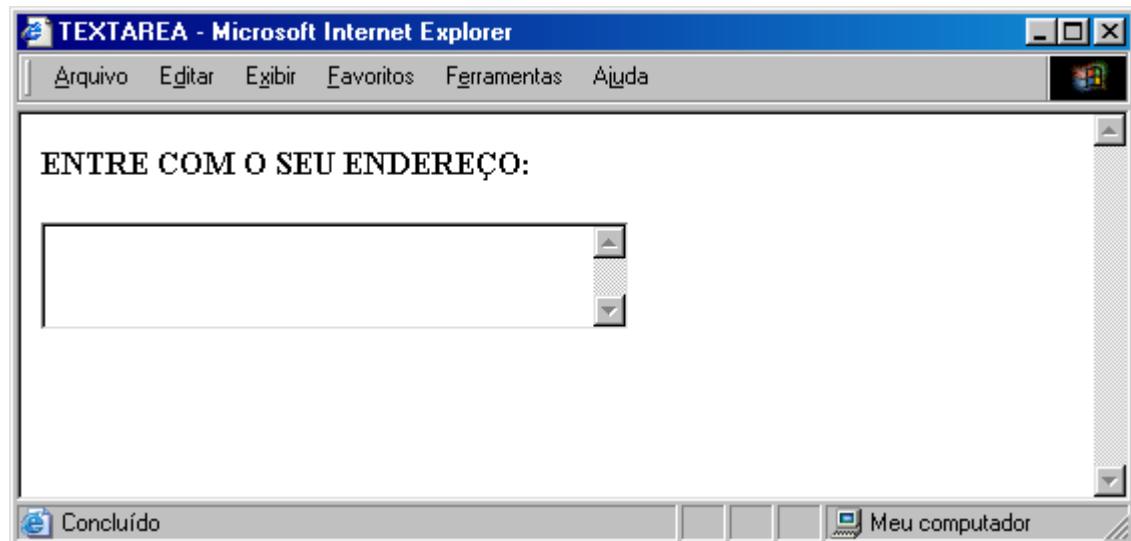
O bloco de texto de entrada pode crescer bastante, não sendo limitado pelo tamanho da área mostrada na tela. Barras de rolagem (scrollbars) geralmente são apresentadas se a área do texto é maior que a região mostrada na tela.

#### Atributos para o Elemento TEXTAREA

Para se limitar o tamanho do campo mostrado na tela, faz-se uso dos atributos COLS e ROWS que se especificam, respectivamente, o número de colunas e linhas que se deseja mostrar para o usuário.

O atributo NAME é obrigatório e especifica o nome da variável que será associada à entrada do cliente (navegador).

```
<TEXTAREA NAME="end" COLS="20" ROWS="3">...</TEXTAREA>
```



*Área de Texto.*

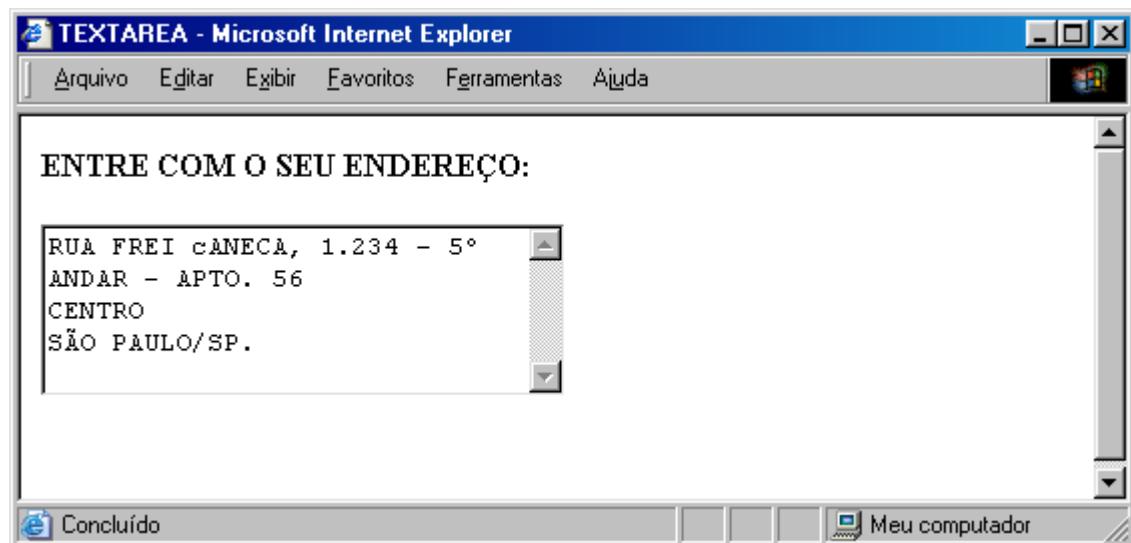
```
<TEXTAREA NAME="end" COLS="30" ROWS="5">
```

Rua Frei Caneca, 1.234 – 5º andar – Apto. 56

Centro

São Paulo – SP

```
</TEXTAREA>
```



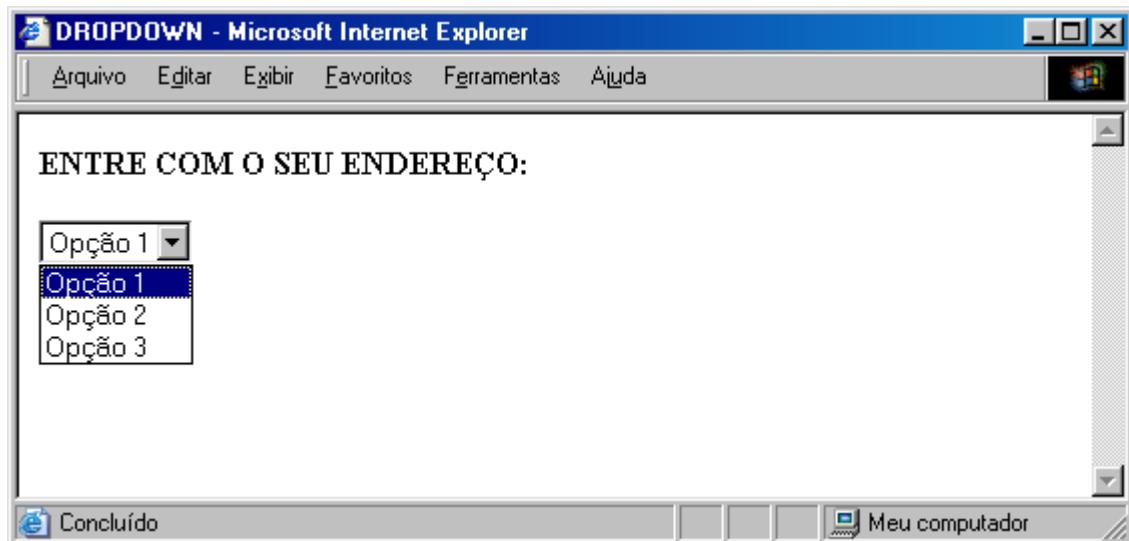
*Área de texto previamente preenchida.*

### **Os Elementos SELECT e OPTION - Menus e Listas**

Embora os usuários não precisem digitar sempre suas respostas, mostrar cada opção através de botões consome um bom espaço. Menus e scrolling lists resolvem essas necessidades.

Menus e scrolling lists podem ser definidos a partir da container tag SELECT e da empty tag OPTION. O elemento SELECT deve ainda ser acompanhado do atributo NAME.

```
<SELECT NAME="answer">  
  <OPTION>OPÇÃO 1  
  <OPTION>OPÇÃO 2  
  <OPTION>OPÇÃO 3  
</SELECT>
```

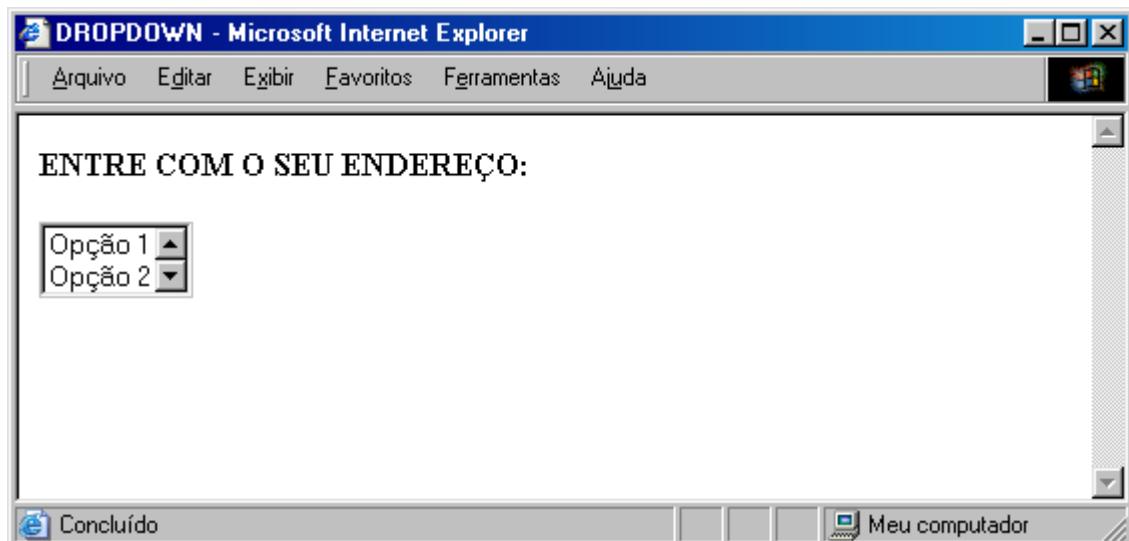


*Menu de Opções.*

### Atributos para o Elemento SELECT

#### SIZE

Permite mostrar mais de um item por vez (no menu).

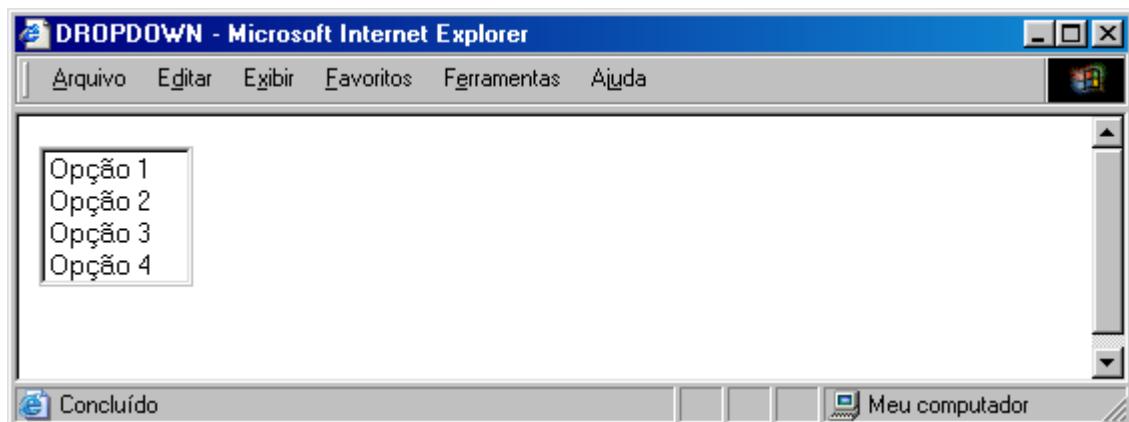


*Menu de Opções com duas opções visíveis.*

## MULTIPLE

Quando se deseja que mais de uma opção possa ser escolhida, como no caso das checkboxes, basta que o atributo MULTIPLE seja acrescentado ao campo SELECT.

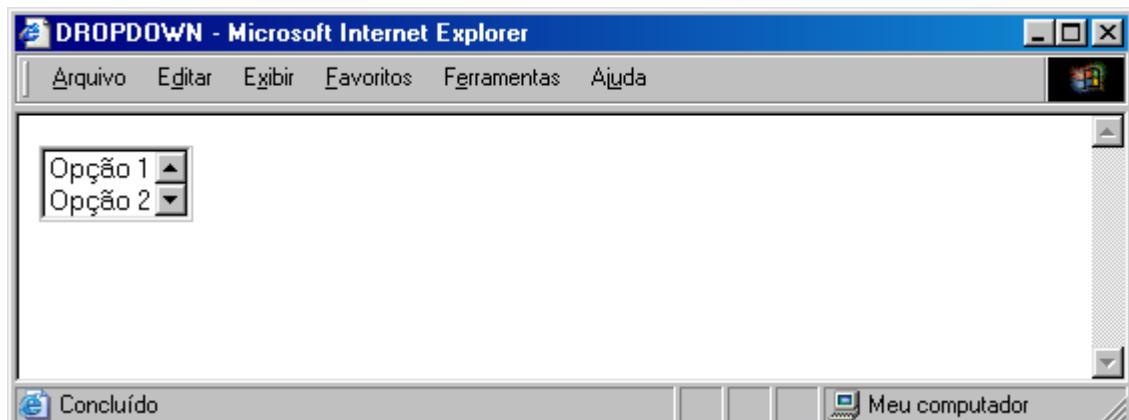
```
<SELECT NAME="answer" MULTIPLE>  
  
<OPTION>OPÇÃO 1  
  
<OPTION>OPÇÃO 2  
  
<OPTION>OPÇÃO 3  
  
<OPTION>OPÇÃO 4  
  
</SELECT>
```



*Lista com barra de rolagem.*

Já para limitar o tamanho da caixa de opção múltipla, é possível continuar fazendo uso do atributo SIZE.

```
<SELECT NAME="answer" size="2" MULTIPLE>  
<OPTION>OPÇÃO 1  
<OPTION>OPÇÃO 2  
<OPTION>OPÇÃO 3  
<OPTION>OPÇÃO 4  
</SELECT>
```

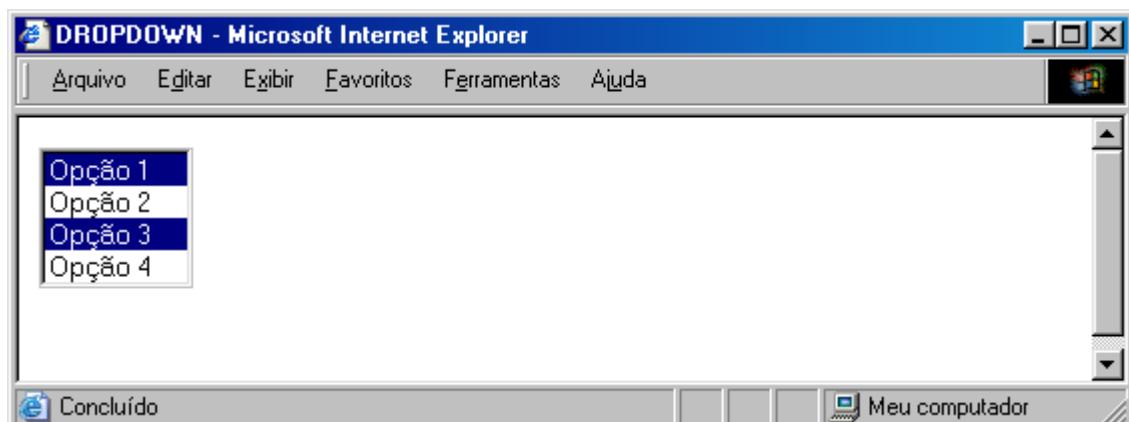


*Lista com barra de rolagem com número limitado de opções visíveis.*

#### Atributos para o Elemento OPTION

Para se terem opções previamente selecionadas, basta que se faça uso do atributo SELECTED dentro do campo OPTION.

```
<SELECT NAME="answer" MULTIPLE>  
<OPTION SELECTED>OPÇÃO 1  
<OPTION>OPÇÃO 2  
<OPTION SELECTED>OPÇÃO 3  
<OPTION>OPÇÃO 4  
</SELECT>
```



*Lista com barra de rolagem com opções previamente selecionadas.*

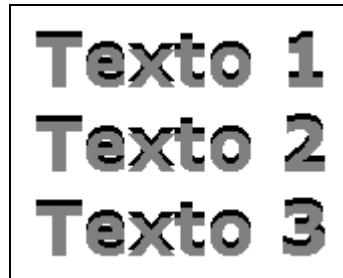
## Mapas Clicáveis

## Introdução

É possível associar links a figuras através da tag:

<A HREF="URL"></A> de modo que elas se tornam sensíveis (como um todo) e, quando clicadas, carregam a página especificada no link.

Só que, às vezes, o projetista de uma página deseja uma maior flexibilidade no que diz respeito à associação de links a figuras, em que o projetista deseja que as partes do texto pertencentes à figura funcionem como links para documentos diferentes, da seguinte maneira:



*Imagen com textos distintos.*

Isso é definitivamente impossível de se conseguir associando uma âncora a uma figura através da tag: <A HREF="URL"></A>. Para tal, é preciso definir a figura como um mapa clicável. Ter um mapa clicável ou imagem clicável significa ter uma

imagem que possui vários pontos sensíveis, ou seja, diferentes eventos podem acontecer, dependendo do ponto em que se clicar com o mouse na figura. Para que mapas clicáveis sejam criados, é preciso definir regiões como quadrados, retângulos, círculos ou polígonos ao redor dos itens da imagem aos quais se deseja associar diferentes URLs. Para o exemplo anterior seria suficiente definir retângulos contendo cada um dos textos e relacioná-los com diferentes links. Assim, qualquer clique dentro do retângulo que contém o texto 1 levaria à página 1 (e o mesmo aconteceria para os textos 2 e 3, carregando-se as páginas 2 e 3, respectivamente).

Podemos construir mapas clicáveis de duas maneiras: primeiro através dos atributos ISMAP ou USEMAP, e em segundo através do uso de programas específicos para interpretar as coordenadas junto ao cliente (browser) e junto ao servidor de HTTP, onde deverá existir um arquivo de configuração na área de usuários do servidor que relate as coordenadas da figura às suas ações associadas. Cada imagem clicável tem um arquivo de configuração associado.

Podemos citar dois programas que realizam este trabalho: **Htimage** e o **Imagemap**.

No entanto para os nossos trabalhos utilizaremos o **MapEdit**.

### **Características do Mapedit**

MapEdit

<http://www.boutell.com/mapedit>

Mapeia imagens para seu site, criando hotspots e áreas clicáveis com os links correspondentes.

Possui utilitário de instalação e desinstalação.

Roda em ambiente Microsoft Windows 95, 98, NT, 2000, ME.

### **Ficha Técnica**

Publisher:	Boutell.Com, Inc.
Tamanho:	302,00 Kb
Categoria:	Mapeadores de imagem
Distribuição:	Shareware
Preço:	US\$ 25,00
Expira em:	30 dias

### **Opções de download**

<http://www.boutell.com> (map32dst.exe)

O formato de imagens que deve ser utilizado para mapas clicáveis é o GIF. É sempre necessário que se convertam outros formatos para GIF antes de trabalhar com a figura.

### O Atributo USEMAP

Existem algumas desvantagens e limitações da implementação de imagens clicáveis através do atributo ISMAP:

- Mapas que utilizam o atributo ISMAP só funcionam com o protocolo HTTP, o que os torna inadequados para leitura de arquivos locais ou arquivos acessados via protocolos alternativos.
- Uma transação com o servidor (nova conexão) é sempre requerida apenas para determinar que URL deve ser carregada a partir de um determinado ponto.
- O usuário não tem como saber qual ação que será executada para cada ponto da figura, antes que ele de fato clique esse ponto. O usuário tem que escolher um ponto de “olhos fechados” e esperar que o programa interprete o arquivo de configuração para saber o resultado do seu clique.
- O mapa clicável construído a partir do atributo ISMAP precisa associar links a toda a figura, mesmo que apenas algumas regiões sejam significativas.
- A implementação de mapas através do ISMAP é dependente do servidor, o que compromete a portabilidade dos documentos.

Por que dependente do servidor? Porque, para que se possa copiar tal documento para outro servidor. É preciso se certificar de que o novo servidor contém o programa **Htimage** ou **Imagemap** que interpreta o mapa da imagem (o arquivo de configuração). E é preciso ainda conseguir uma cópia do arquivo de configuração referente a essa imagem.

O uso do atributo USEMAP evitaria tais desvantagens.

Mapas clicáveis implementados com o atributo USEMAP são conhecidos como *Client-Side Maps* porque nenhuma transação com o servidor é requerida. Todas as áreas sensíveis da figura são especificadas no próprio documento em que a figura é colocada, não sendo necessário nenhum arquivo de configuração.

Em contraposição, os mapas construídos a partir do elemento ISMAP são conhecidos como *Server-Side Maps*, pelo fato de sempre requererem uma comunicação a mais com o servidor HTTP.

Uma das maiores vantagens dos *Client-Side Maps* é que o navegador pode indicar a existência e o destino de uma referência associada a uma região quando se passa o mouse sobre ela. Além disso, não é preciso definir regiões sensíveis para toda a figura.

Um dos problemas quanto à utilização dos *Client-Side Maps* é o fato de esses mapas ainda não estarem implementados por todos os navegadores (o Netscape, a partir da versão 2.0, e o Internet Explorer, versão 3.0, implementam essa característica).

### **Tornando a imagem clicável**

A sintaxe para o atributo USEMAP, dentro do elemento IMG, para definição *Client-Side Maps*:

```
<IMG SRC="figura1.gif" USEMAP="#mapa1">
```

O elemento USEMAP dispensa o elemento âncora:

<A HREF="..."></A> ao redor da figura, pois ele próprio indica qual o mapa que deve ser utilizado (mapa1) para a figura em questão. O mapa (mapa1) é construído no próprio documento e funciona como o arquivo de configuração usado com o atributo ISMAP, mapeando as regiões ativas da figura em suas ações associadas.

O símbolo # que antecede o nome do mapa (mapa1) indica que tal mapa está definido no documento corrente.

### **Definindo as regiões**

Para definir as diferentes regiões da figura e mapeá-las em URLs distintas, faz-se uso da container tag <MAP>.

O formato básico para o elemento MAP é o seguinte:

```
<MAP NAME="name">  
  
<AREA [SHAPE="shape"] COORDS="x, y, ..." [HREF="url"] [NOHREF]>  
  
</MAP>
```

O atributo NAME do elemento MAP especifica o nome do mapa, para que ele possa ser referenciado dentro do elemento IMG.

Entre as tags <MAP></MAP>, é preciso que exista ainda a empty tag <AREA>, que tem por objetivo definir as regiões ativas da imagem.

O elemento AREA possui vários atributos que especificam a forma, coordenadas e ações associadas aos pontos da figura.

SHAPE (SHAPE="circle/rect/poly")

O atributo SHAPE do elemento AREA especifica a forma da área sensível. SHAPE pode receber os parâmetros “circle”, “rect” ou “poly”, que delimitam respectivamente círculos, retângulos e polígonos sensíveis. SHAPE pode ainda ser omitido e, nesse caso, o navegador assume como padrão à forma retangular, ou seja, SHAPE="rect".

COORDS (COORDS="x, y, ...")

O atributo COORDS fornece as coordenadas das formas especificadas em SHAPE.

Essas coordenadas são medidas em píxels. As coordenadas são definidas da mesma maneira que para *Server-Side Maps*, ou seja:

*.circle(x, y, r)*

Requer três valores: x, y, r; onde (x, y) corresponde ao centro do círculo e r corresponde ao raio.

*.rect(x1, y1, x2, y2)*

Requer quatro valores: x1, y1, x2, y2; onde (x1, y1) corresponde ao vértice superior esquerdo e (x2, y2) corresponde ao vértice inferior direito.

*.poly(x1, y1, x2, y2, ... xn, yn)*

Requer um número par de valores: x1, y1, x2, y2, ..., xn, yn; onde cada um dos pares (x, y) corresponde a um vértice do polígono.

## NOHREF e HREF

O atributo NOHREF é utilizado para definir uma região que não possui nenhuma ação associada. E o atributo HREF funciona exatamente da maneira oposta, associando-se uma URL a determinada área. Sendo assim, eles não podem ser usados simultaneamente.

Um número arbitrário de tags AREA pode ser especificado para determinar todas as áreas sensíveis de uma figura (que podem ser muitas).

<MAP NAME="mapa1">

```
<AREA SHAPE="rect" COORDS="10, 20, 35, 10 HREF="doc1.html">  
<AREA SHAPE="circle" COORDS="10, 80, 20 HREF="doc2.html">  
<AREA SHAPE="poly" COORDS="40, 10, 30, 56, 70 NOHREF>  
</MAP>
```

Esse exemplo inclui uma região que não é sensível, pois utiliza o atributo NOHREF em vez do atributo HREF. O uso do elemento NOHREF é de fato redundante porque qualquer região que não tem um elemento AREA associado funciona, por padrão, como se não houvesse nenhuma ação associada a ela (NOHREF).

Se duas áreas se interceptam, aquela que aparecer primeiro na definição do mapa é que vai ser reconhecida pelo browser.

### Usando o “Mapedit”

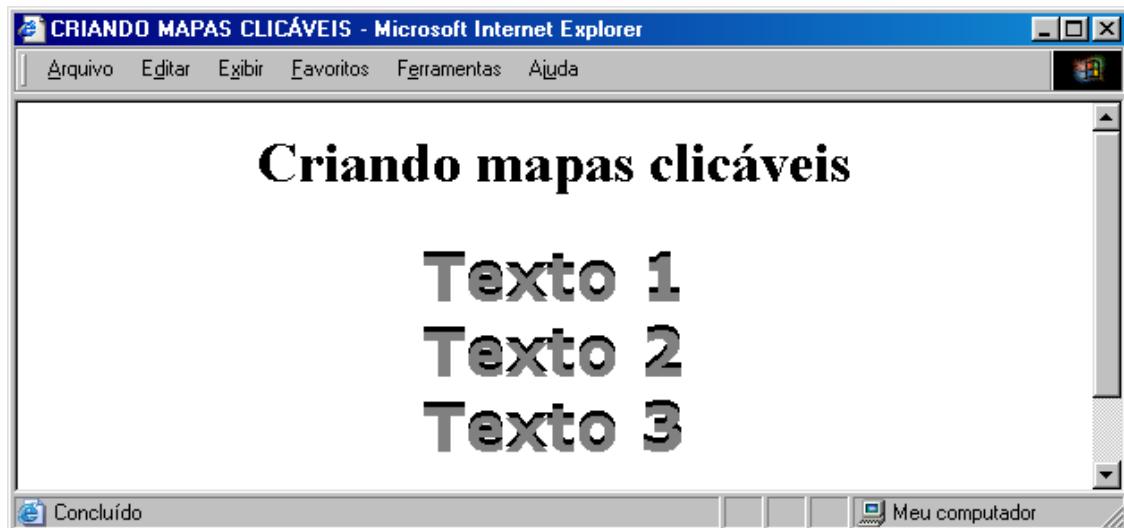
Eis as etapas para criar essas regiões:

- Antes de qualquer coisa é preciso criar uma página em HTML que contenha uma imagem a ser mapeada, para isso pode-se utilizar qualquer programa para edição de HTML, como **Webedit**, **HotDog**, **Hotmetal**, **FrontPage**, etc.

O código para se colocar uma imagem é:

<IMG SRC="localização da imagem">Esta é a imagem a ser mapeada.

```
<html>
<head>
<title>CRIANDO MAPAS CLICÁVEIS</title>
</head>
<body>
<h1 align="center">Criando mapas clicáveis</h1>
<p align="center">&nbsp;</p>
<p>&nbsp;</p>
</body>
</html>
```



Após pode-se utilizar o programa para edição de mapas clicáveis – **Mapedit**.

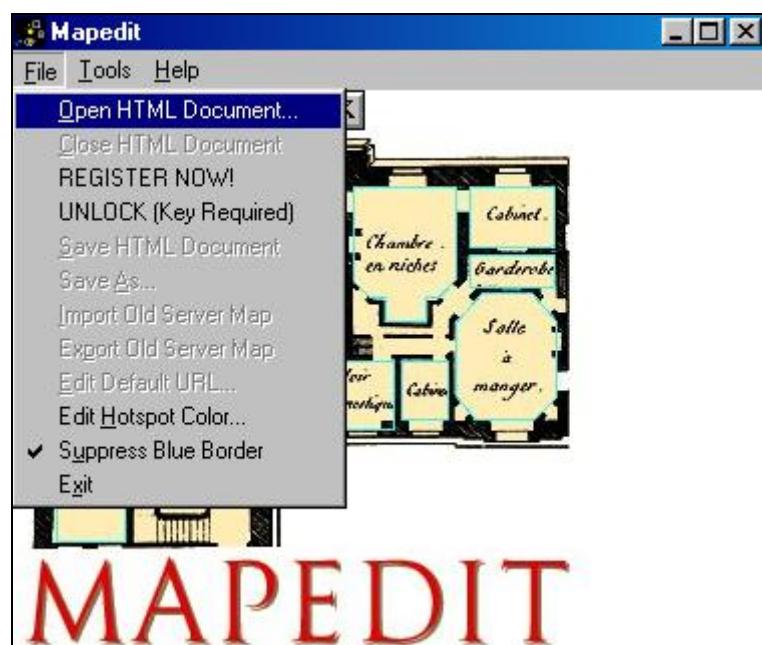
Esta ferramenta permite:

- Definir as áreas que poderão ser clicadas pelos usuários.
- Criar um conjunto de coordenadas a ser associado à figura, contendo as definições de regiões (retângulos, círculos ou polígonos).
- Salvar esta definição no index.html onde a figura foi incluída.

**Opções do Mapedit:**

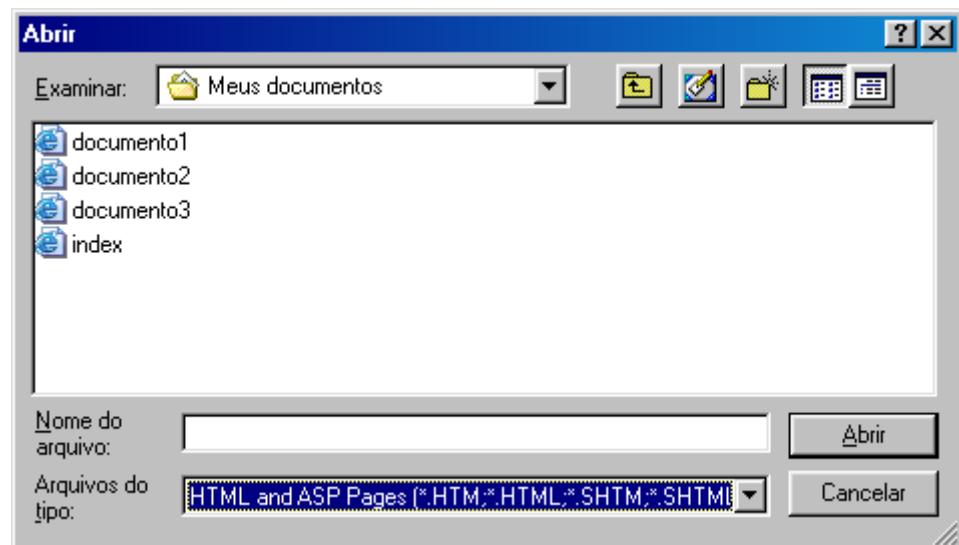
- 1) Para criar/editar mapas:

File > Open > Create

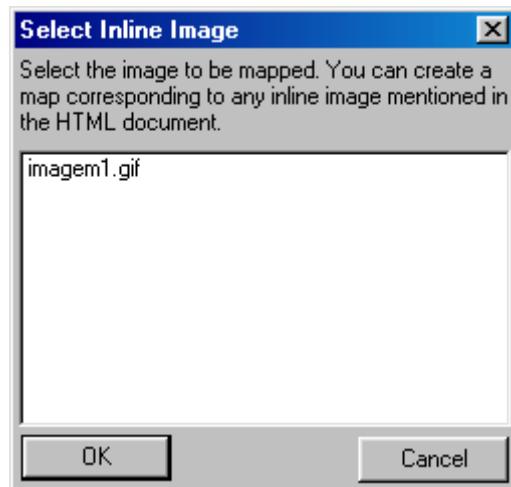


- 2) Carrega o código em HTML que contém a imagem a ser mapeada/editada:

File > Open HTML Document...

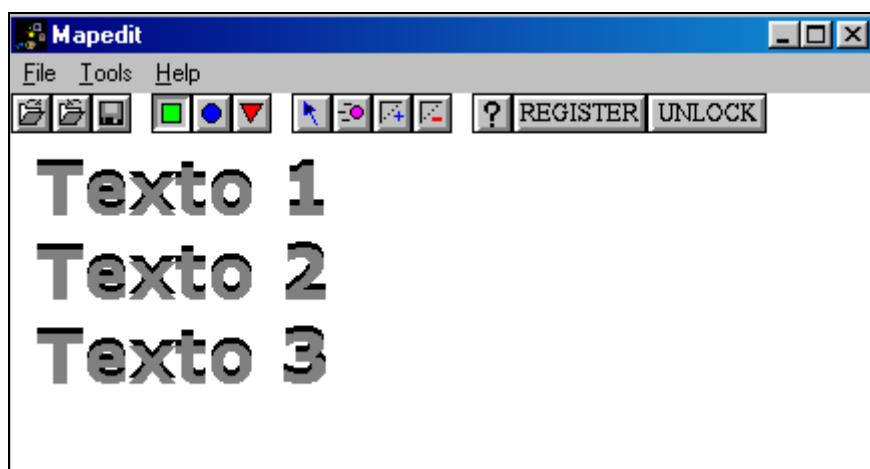


- 3) Ao abrir o código em HTML, aparecerá uma listagem das imagens contidas nele, bastando somente selecionar a imagem que se deseja mapear.



- 4) Novas opções serão visíveis neste momento, opções que permitem definir a região a ser mapeada, como:

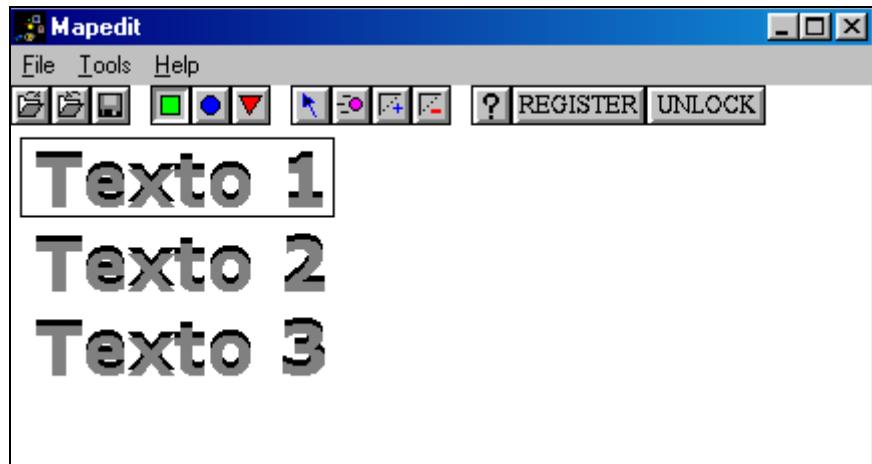
Tools > Polygon, Circle, Rectangle, Test+Edit, Move, Add Points, Rem.



## Web Design I – HTML (Hypertext Markup Language)

- Para definir um círculo basta à coordenada do ponto central e o raio.
- Para definir um retângulo bastam às coordenadas dos pontos diametralmente oposto.
- Para definir um polígono há que especificar as coordenadas de cada ponto que o formará.
- A cada área definida corresponderá um URL.

5) Cabe agora ao usuário definir a(s) região(ões) a ser(em) criadas, especificando o formato e as coordenadas.



URL for clicks on this object:

Permite especificar uma ação a ser tomada quando for clicada a região definida.

C:\meus documentos\documento1.html - Irá criar um link para a página – documento1.html.

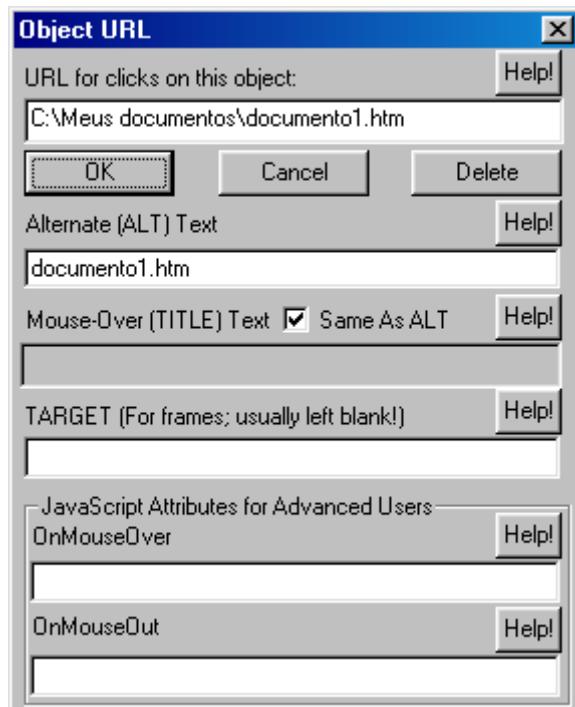
Alternate text:

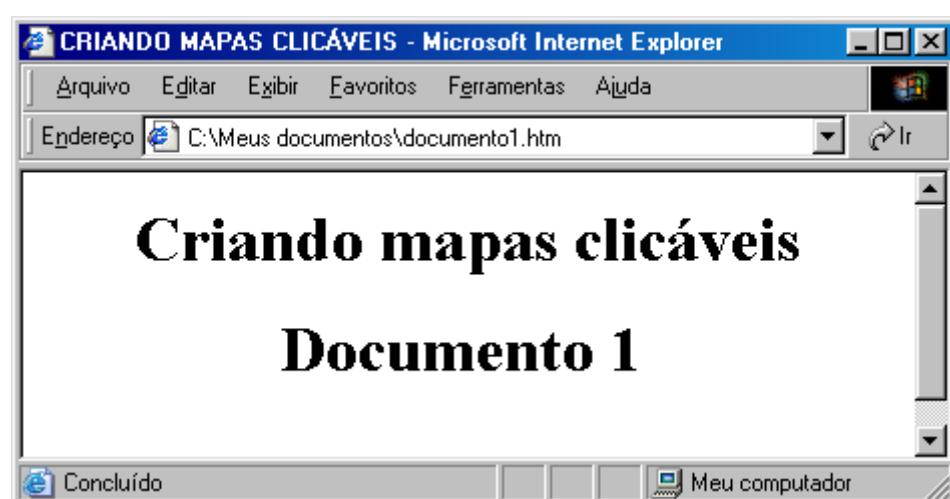
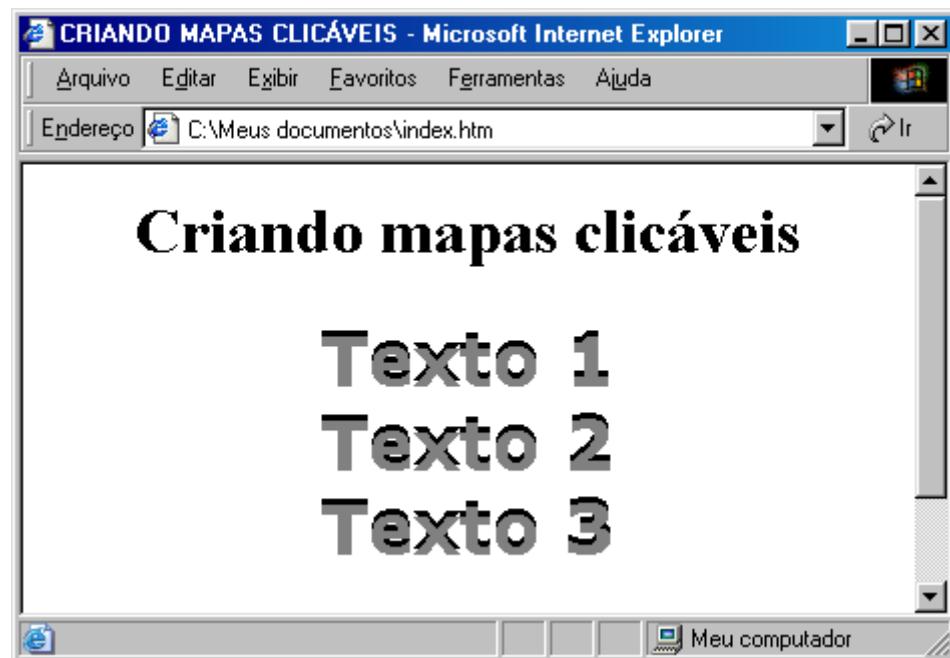
Permite especificar o texto que será mostrado ao se passar em cima da região definida (em novas versões de browsers) ou caso a opção de visualizar imagem esteja desativada será mostrado somente este texto definido.

File > Save/Save As

Salva o que foi criado/editado em formato HTML.

## Web Design I – HTML (Hypertext Markup Language)





```
<html>
<head>
<title>CRIANDO MAPAS CLICÁVEIS</title>
</head>
<body>
<h1 align="center">Criando mapas clicáveis</h1>
<p align="center">&nbsp;</p>
<p>&nbsp;</p>
<map name="imagem1">
<area shape="rect" alt="documento1.htm" coords="4,4,168,45" href="C:\Meus
documentos\documento1.htm" title="documento1.htm">
<area shape="rect" alt="documento2.htm" coords="4,48,169,87" href="C:\Meus
documentos\documento2.htm" title="documento2.htm">
<area shape="rect" alt="documento3.htm" coords="5,92,170,130" href="C:\Meus
documentos\documento3.htm" title="documento3.htm">
<area shape="default" nohref>
</map>
</body>
</html>
```

## Imagens Animadas

### Características do Ulead GIF Animator

Ulead GIF Animator - <http://www.ulead.com/products>

O GIF Animator permite a criação de animações para a Internet e o Microsoft PowerPoint. Possui vários efeitos especiais de texto e vídeo, incluindo filtros compatíveis com o Adobe Photoshop. Garante o carregamento rápido de animação com técnicas avançadas de otimização. Permite exportar para vários formatos de arquivos incluindo Flash, AVI, MPEG e Quick Time.

Roda em ambiente Microsoft Windows 95, 98, NT, 2000, ME.

### Ficha Técnica

Publisher: Ulead Systems, Inc.  
Tamanho: 10,30 Mb  
Categoria: Editores de Gifs animados  
Distribuição: Trial  
Preço: US\$ 49,95  
Expira em: 15 dias

**Opções de download**

<ftp.fct.uni.pt> (uga50f.exe)  
<ftp.euro.net> (uga50f.exe)  
<ftp3.ulead.com> (uga50f.exe)  
<ftp4.ulead.com> (uga50f.exe)  
<ftp.vam.es> (uga50f.exe)

Se você sempre achou que criar animações para a Web fosse algo complicado, que exigiria a utilização de um programa supercomplexo e de difícil manuseio, esqueça! Conheça agora o **Ulead GIF Animator**. O Ulead GIF Animator é uma ferramenta extremamente intuitiva e fácil de usar. Com ele você poderá produzir e otimizar o tamanho de animações GIF, além de poder criar GIFs animados a partir de arquivos AVI, FLC, FLI, MOV, QT e diversos outros formatos. Para tanto, ele dispõe de diversos recursos tais como o Animation Wizard e o Optimization Wizard. Animation Wizard: com este recurso, você poderá criar animações rapidamente. Basta seguir as instruções do assistente e selecionar os arquivos que você deseja utilizar em sua animação.

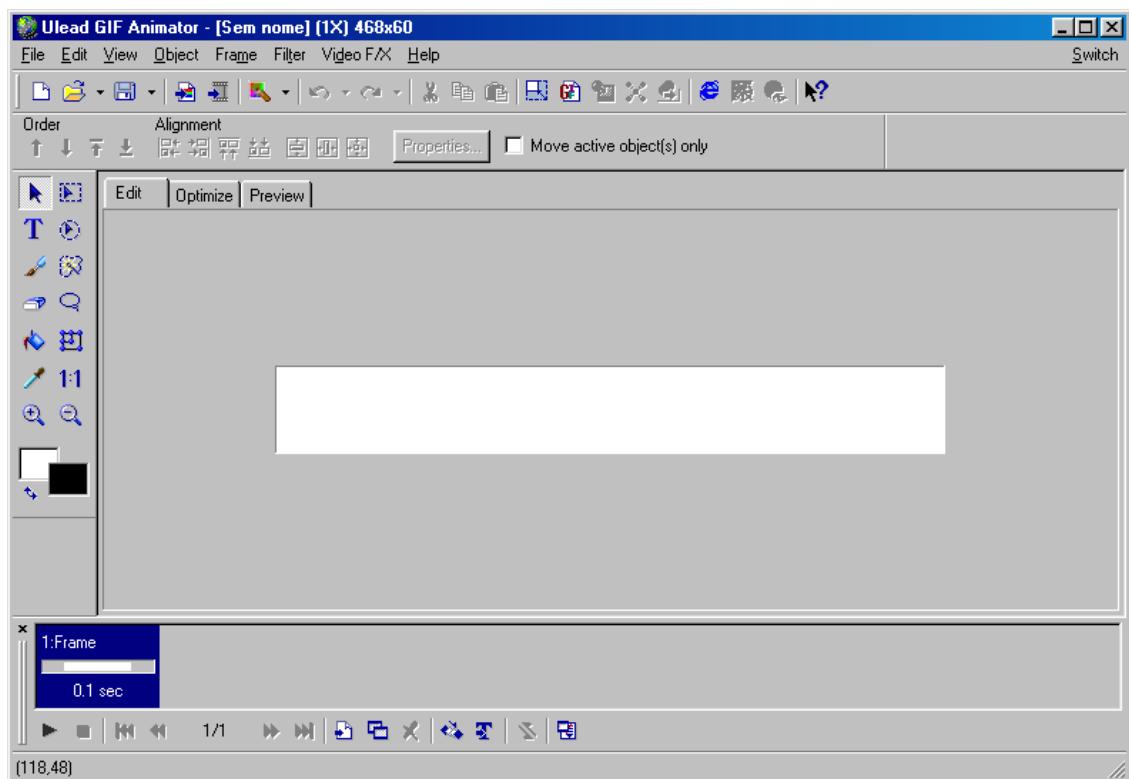
Você pode utilizar desde arquivos BMP até formatos como o Kodak Photo CD (PCD) e JPEG. Optimization Wizard: este assistente permite a otimização das cores e da resolução de sua animação. Ele aplica, automaticamente, os filtros e efeitos necessários para que sua animação tenha a melhor qualidade possível. No entanto, é possível aplicar estas otimizações manualmente através do menu Filters. A partir de agora, você não pode mais reclamar que não sabe criar GIFs animados!

Ao abrir o Ulead GIF Animator, você notará os três componentes principais da janela do programa. A barra de ferramentas, a área de trabalho ao centro e o Painel de Camadas à esquerda. Abaixo da barra de ferramentas padrão da janela está a Barra de Atributos – ela contém informações e configurações para cada camada (layer) em sua animação GIF.

Cada camada de imagem ou frame da animação está listada no painel de layers, que fica à esquerda da grande área de trabalho.

Quando você clica num frame, a imagem que o contém é mostrada à direita, enquanto as configurações são mostradas acima, na barra de Propriedades. Quaisquer uns destes atributos podem ser redefinidos ou reconfigurados, dando a você uma flexibilidade muito grande no que diz respeito a exibição da imagem nesta camada. Quando o Ulead GIF Animator traz uma imagem de fora do programa e ela ainda não contém valores para alguns dos atributos listados. Valores padrão são assinalados para ele. Você pode mudar a configuração padrão do Ulead GIF Animator usando a caixa de diálogo Preferences, que pode ser aberta com o comando **File > Preferences**.

Abaixo temos uma imagem com o exemplo da janela principal.

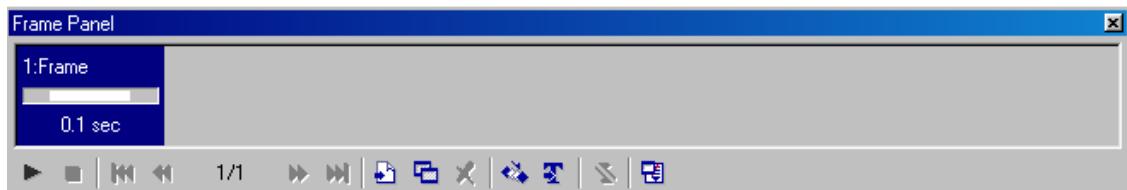


## Janela Principal

### Painel de Camadas

O painel de camadas é a área onde você visualiza e arranja as diferentes camadas do Gif animado. Este painel pode ter seu tamanho modificado de acordo com sua necessidade e está localizado na parte inferior da área de trabalho.

- Para deixar uma imagem sempre visível na área de trabalho, marque a caixa de verificação ao lado do seu nome.
- Para mostrar as propriedades de uma imagem específica, clique na camada desejada no Painel de Camadas e a Barra de Propriedades irá mudar de acordo.
- Para ajustar as propriedades de uma imagem, selecione-a e faça as mudanças necessárias na Barra de Propriedades.
- Para mover uma camada acima ou abaixo, use o mouse para arrastar e soltar a imagem selecionada na posição desejada. Você também pode usar as setas localizadas na barra de ferramentas padrão ou as teclas de atalho para fazer a mesma tarefa.



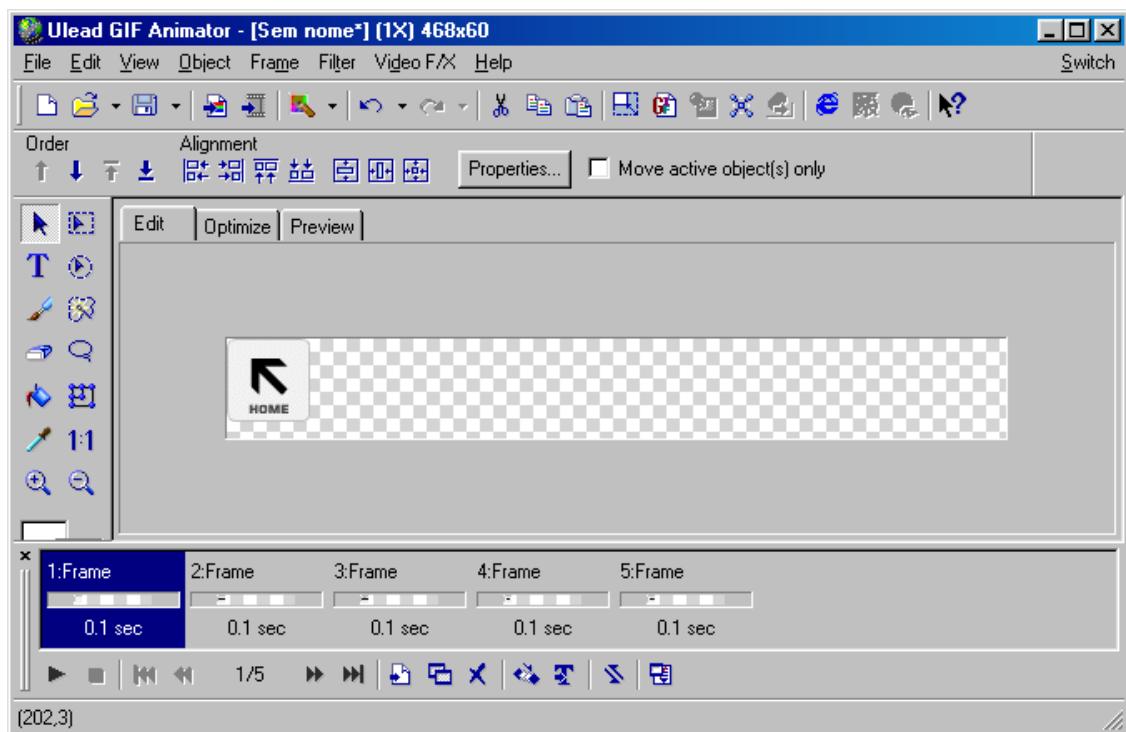
### Modos de Visualização

Utilizando opções do menu **View**, você pode mudar a visualização das camadas de imagem no Painel de Camadas. As opções disponíveis são:

- **List** – Mostra as camadas usando somente os títulos das imagens. É o método mais eficiente de ter uma visão completa do layout de sua animação.
- **Thumbnail** – Mostra pequenas figuras de amostra. Estas amostras aparecem em um tamanho fixo definido na caixa de diálogo preferences.
- **Relative** – Identifica ao Thumbnail, com uma diferença: cada frame é mostrado em seu tamanho original e a imagem é colocada em seu ponto relativo dentro do frame.

## Web Design I – HTML (Hypertext Markup Language)

Você notará no exemplo o modo de visualização Thumbnail:



### Área de Trabalho

A área de trabalho permite a você visualizar e reposicionar imagens para compor a animação. Se uma camada de imagem foi marcada no Painel de Camadas, então ele será mostrado juntamente com todas as imagens que tiverem a caixa de verificação marcadas no Painel de Camadas.

Para reposicionar uma imagem no frame, simplesmente o arraste com o mouse e solte-o na posição desejada. Você pode definir a posição mais precisa ajustando as configurações X- offset e Y- offset na Barra de propriedades da imagem.

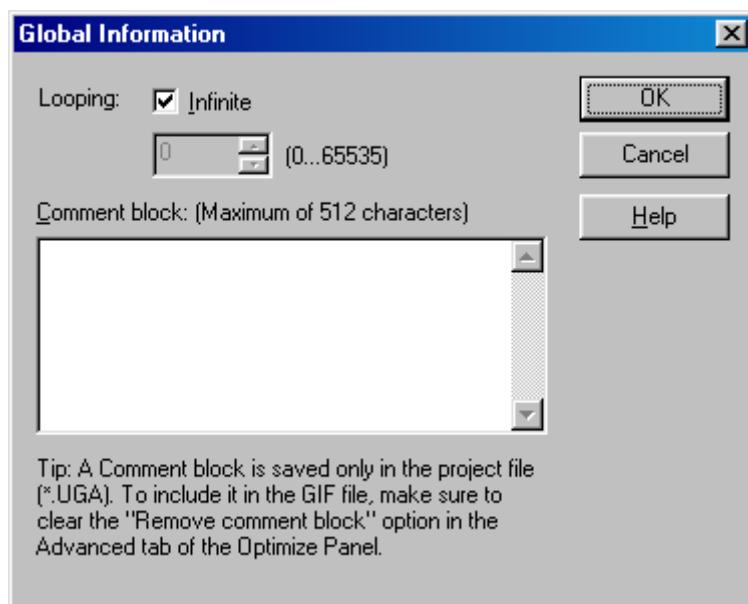
Para ajustar as propriedades gerais da animação na Barra de Atributos.

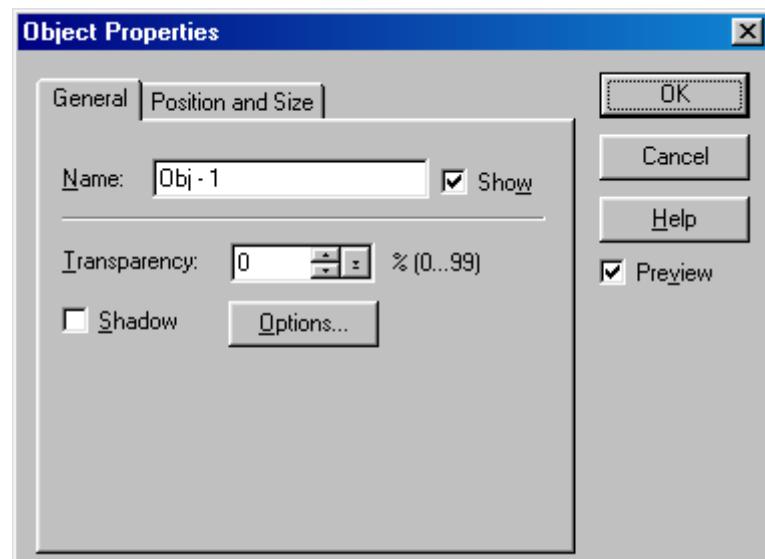
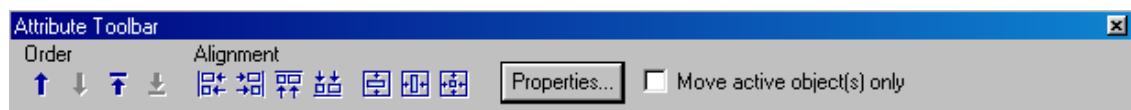
## Atributos

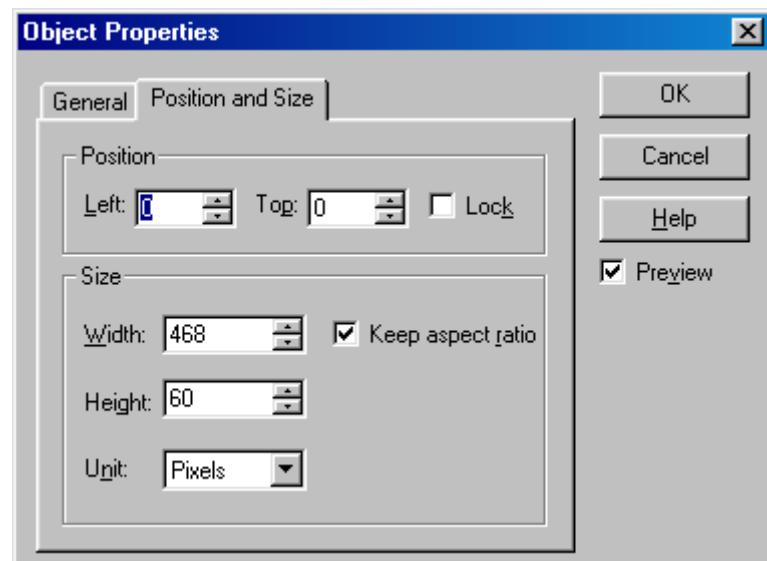
### Propriedades de Global Information

Os atributos de Global Information permitem que você configure as propriedades para a animação como um todo.

- **Logical Screen (Tela Lógica)** – Esta propriedade afeta a aparência da área de trabalho. A propriedade de tela lógica é aplicada quando a animação é reproduzida num software para exibição Gif. Tente fazer a tela lógica do mesmo tamanho que a maior imagem dentro da animação. Confusões podem ser evitadas selecionando a caixa de verificação **Automatic**.
- **Global Palette** – Este painel de acesso à caixa de diálogo **Global Palette**. Ela mostra a quantidade de cores usadas atualmente pela Paleta Global... Nesta caixa de diálogo você pode adicionar, remover ou ajustar as cores.
- **Background Color** – Permite a configuração da cor de fundo da área de trabalho. Esta cor não será visível em sua página. Isto é muito útil para achar “buracos” em sua animação, lugares onde o fundo da página irá aparecer quando exibidas na Web.
- **Looping** – Configura quantas vezes a animação será reproduzida depois do download. Se a opção **Infinite** não estiver selecionada, então a configuração padrão será utilizada (apenas uma vez –0).



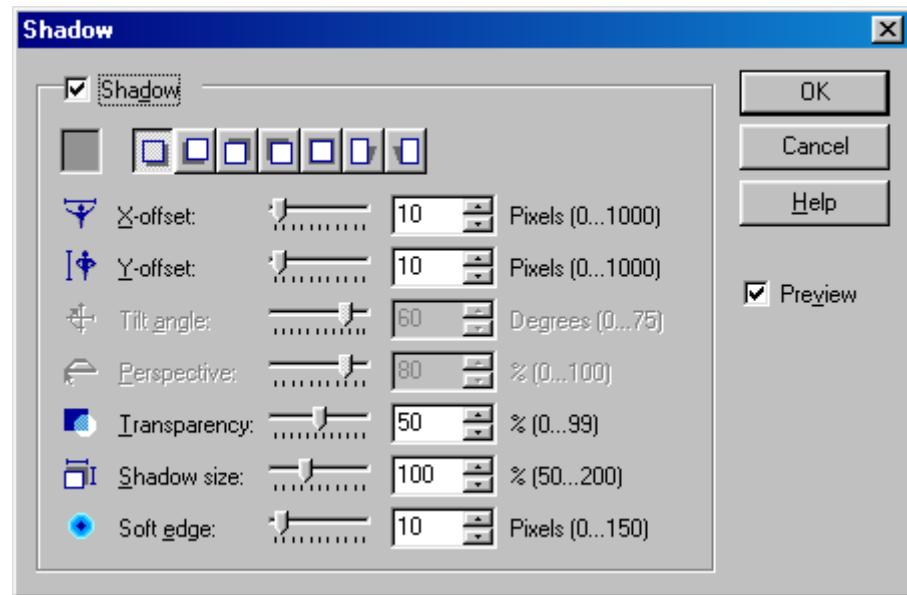




### Atributos da Camada de Imagem

Os atributos da camada de imagem permitem a você definir as características para cada imagem individualmente. Para fazer isso, simplesmente selecione a imagem e a barra de Propriedades lhe mostrará as configurações da camada atual. Estas configurações podem ser ajustadas pela Barra de Propriedades.

- **Image Title** – O nome da camada atual. Se você não quiser que o GIF Animator retenha o nome do arquivo da imagem original quando ela for importada para dentro da animação, selecione a Opção **Discard image title** nas preferências gerais (**General Preferences**).
- **How to remove** – Define como a camada de imagem será removida após sua exibição durante a reprodução da animação.
- **Web Browser Decide (Navigator Decide)** – O navegador que reproduz a animação remove a imagem. O método utilizado muda de navegador para navegador e por isso não é recomendado.
- **Do not remove** (Não remover) – A imagem não é removida e qualquer imagem subsequente é mostrada sobre ela.
- **To previous state** (para estado anterior) – Remove a imagem e a substitui pela imagem anterior. Se todas as imagens da seqüência forem configuradas dessa forma enquanto a transição de imagens aparecerá na seqüência.
- **Global Attribute change** - Permite a você ajustar as configurações para todas as camadas de imagem usando a imagem atualmente selecionada como modelo.
- **-X & Y Offset** – Distância da sua área de trabalho até sua imagem. Isso é configurado em pixels e você pode configurar manualmente, para dar um ajuste fino na posição da imagem.
- **Paleta Local** – Se sua imagem não tiver uma paleta local, selecione esta opção para criar uma, baseada na paleta global. Você pode alterar, ajustar, adicionar, ou apagar cores da paleta local clicando no botão **edit**.
- **Interlace & Transparent Index** – Estas duas opções nos permite alterar a transparência de uma imagem, selecionando-se a cor que será transparente.
- **Delay** – Configurar o tempo em centésimo de segundos, em que a imagem será apresentada na reprodução.



## Gerenciando Imagens

### Adicionando Camadas de Imagem

Você pode adicionar imagens:

- Arrastando um arquivo de imagem da janela do Windows Explorer, da pasta ou do PhotoImpact Explorer e soltar dentro do Painel de Camadas na área de trabalho.
- Selezionando o comando **File – Add Images** para abrir a caixa de diálogo **Add Images** e procurar pela imagem desejada.
- Clicando no botão **Add Images** na barra de ferramentas padrão para abrir a caixa de diálogo **Add Images** e procurar pela imagem desejada.



### Importando outros formatos de imagens

O GIF Animator suporta originalmente os seguintes formatos de arquivos:

- GIF
- JPEG
- PCX
- PSD
- PCT
- TIF
- PNG
- TGA
- EPS

## Web Design I – HTML (Hypertext Markup Language)

- IFF
- IMG
- MAC
- MSP
- PCD
- BMP

Entretanto, se você tiver a versão completa do Ulead PhotoImpact instalada na sua máquina, então o GIF Animator irá se atualizar automaticamente para poder usar as extensões de formatos de arquivos (FIO) inclusos no PhotoImpact, que suporta mais de 30 tipos de formatos de arquivos diferentes. Se você não tiver o PhotoImpact, pode fazer o download dos FIOs gratuitamente para agregar à sua pasta FIO de seu GIF Animator.

Este pacote de filtros de arquivo pode ser encontrado na página de utilitários da Ulead – <http://www.ulead.com/products/framens.htm>.

## Exportando imagens

Você pode exportar imagens de duas formas diferentes – como uma nova animação GIF ou como uma seqüência de arquivos GIF separados.

Para exportar um grupo de imagens:

1. Clique no menu **File > Export > As HTML File, As an Active Desktop Item..., As an Animation Package (EXE)...**
2. Selecione as imagens que você deseja, segurando a tecla <CTRL> (para selecionar imagens avulsas) ou a tecla <SHIFT> (para selecionar um intervalo de imagens).
3. Escolha uma opção no item **Export multiple images. As a sequence of files** para exportar as imagens como arquivos GIF independentes ou **As a single file** para exportar as imagens como uma animação gif.
4. Clique **OK**.
5. Dê um nome para seu arquivo e clique em **Save**.

Imagens exportadas que fazem parte de uma seqüência terão o mesmo nome, mas serão numeradas de acordo com sua ordem dentro do Gif animado original. Por exemplo, se você escolheu “chuva” como nome compartilhado, então os novos arquivos serão nomeados como “chuva.gif”, “chuva001.gif”, “chuva002.gif” e assim por diante.



### **Usando a Área de Transferência do Windows com o Ulead GIF Animator**

É fácil trazer imagens em formatos não suportados pelos GIF Animator e inseri-lo em sua animação como novas camadas de imagens, usando a Área de transferência do Windows.

1. Abra o arquivo num programa que suporte este formato de arquivo.
2. Copie a seleção para a Área de Transferência usando o menu **Edit > Copy** ou o botão **Paste** na barra de ferramentas padrão.
3. Abra o GIF Animator.
4. Escolha o menu **Edit > Paste Image** ou clique no botão **Paste** na barra de ferramentas padrão.

Você também pode copiar imagens já existentes na animação e colar novamente como uma nova camada independente do original.

### **Removendo camadas de imagens**

Para remover uma camada de imagem:

1. Selecione a imagem que você deseja remover, clicando sobre a mesma no Painel de Camadas.

2. Pressione a tecla **Delete** no seu teclado ou selecione o menu **Edit > Delete**.

### **Visualizando animações**

Para visualizar sua animação, clique no botão **Start Preview** na barra de ferramentas padrão. A animação será reproduzida na área de trabalho. Para parar a visualização, clique no botão **Stop Preview** na barra de ferramentas padrão. Como cada navegador mostra uma animação GIF ligeiramente diferente, o GIF Animator dá a você a opção de visualizar sua animação diretamente no navegador de sua preferência. Os dois padrões, entretanto, são o Microsoft Internet Explorer e o Netscape Navigator, já que os navegadores disponíveis mais comuns. Para visualizar sua animação em qualquer um dos navegadores (se ele tiver instalado em seu computador), simplesmente clique seu respectivo botão na barra de ferramentas padrão.

**Atenção:** Isto apenas funciona com animações já salvas. Se você ainda não salvou seu trabalho, então as mudanças mais recentes não serão aplicadas à visualização.

## Editando Imagens

### Modificando Propriedades Globais

A caixa de diálogo **Global Attribute Change** permite que você modifique propriedades para cada imagem da sua animação simultaneamente. As modificações das propriedades serão baseadas na imagem selecionada no momento.

Para modificar propriedades globalmente:

1. Selecione a imagem que você deseja usar como modelo para os outros.
2. Clique no botão **Global Attribute Change** na barra de propriedades ou selecione o comando **the Edit – Global Attribute Change** para abrir a caixa de diálogo correspondente.
3. Selecione os atributos que você deseja copiar da imagem selecionada para as outras.
4. escolha se você deseja aplicar as mudanças para todas as imagens na animação ou apenas para aqueles que você selecionou.
5. Clique em **OK**.

# Uploads e Downloads

## Características do CuteFtp

CuteFTP - <http://www.cuteftp.com/>

O CuteFTP traz muitas novidades, entre elas: nova interface, novo gerenciador de sites, suporte para servidores SOCKS 4 e 5, Keep Alive mais inteligente, localizador de sites FTP e muito mais.

Mantendo sempre todos as excelentes características que ele já tinha antes. Não perca mais tempo e faça o download do melhor programa de FTP do mercado.

Roda em ambiente Microsoft Windows 95, 98, NT, 2000, ME.

## Ficha Técnica

Publisher:	GlobalScape, Inc.
Tamanho:	2,50 Mb
Categoria:	FTP e Archie
Distribuição:	Shareware
Preço:	US\$ 39,95
Expira em:	30 dias

## Opcões de download

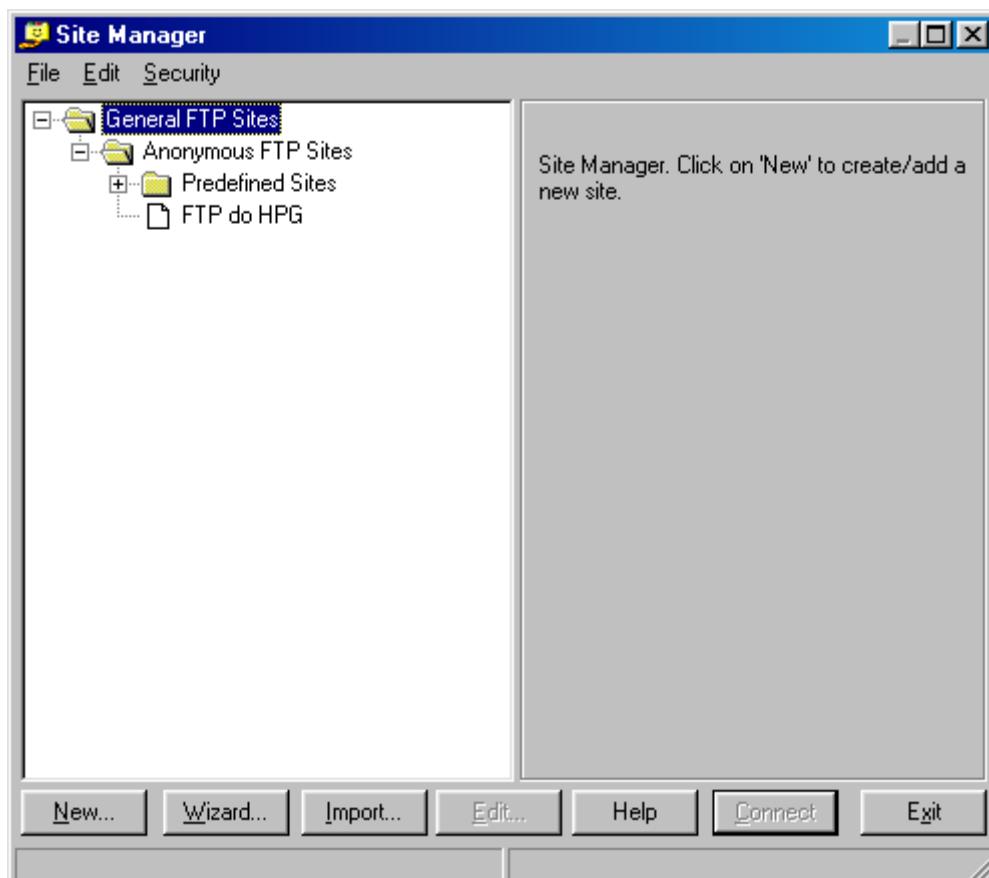
<ftp.cutftp.com> (cutftppro.exe)

## Apresentação

O **CuteFtp Pro** é um dos mais populares programas de **FTP (File Transfer Protocol)**. Através dele podemos enviar ou copiar arquivos para servidores remotos ou ainda atualizar ou apagar arquivos já existentes. Para utilizar o serviço de FTP o usuário terá que possuir um login/password que seja aceito no servidor de FTP ao qual deseje conectar-se. A maioria dos servidores de FTP, no entanto, permite que seja realizada uma conexão anônima, na qual o usuário pode acessar os arquivos públicos do servidor de FTP mesmo que não seja um usuário cadastrado naquele servidor. Esse tipo de acesso é conhecido como **FTP Anônimo**.

## Configuração

Para utilizar o **CuteFtp** basta configurar cada Site Ftp (Servidor) que se deseja conectar. A configuração dos Sites no CutFtp é feita na janela do **Site Manager** (abaixo), que é aberta assim que executamos o programa, ou através da tecla F4.



A janela Site Manager do CutFtp.

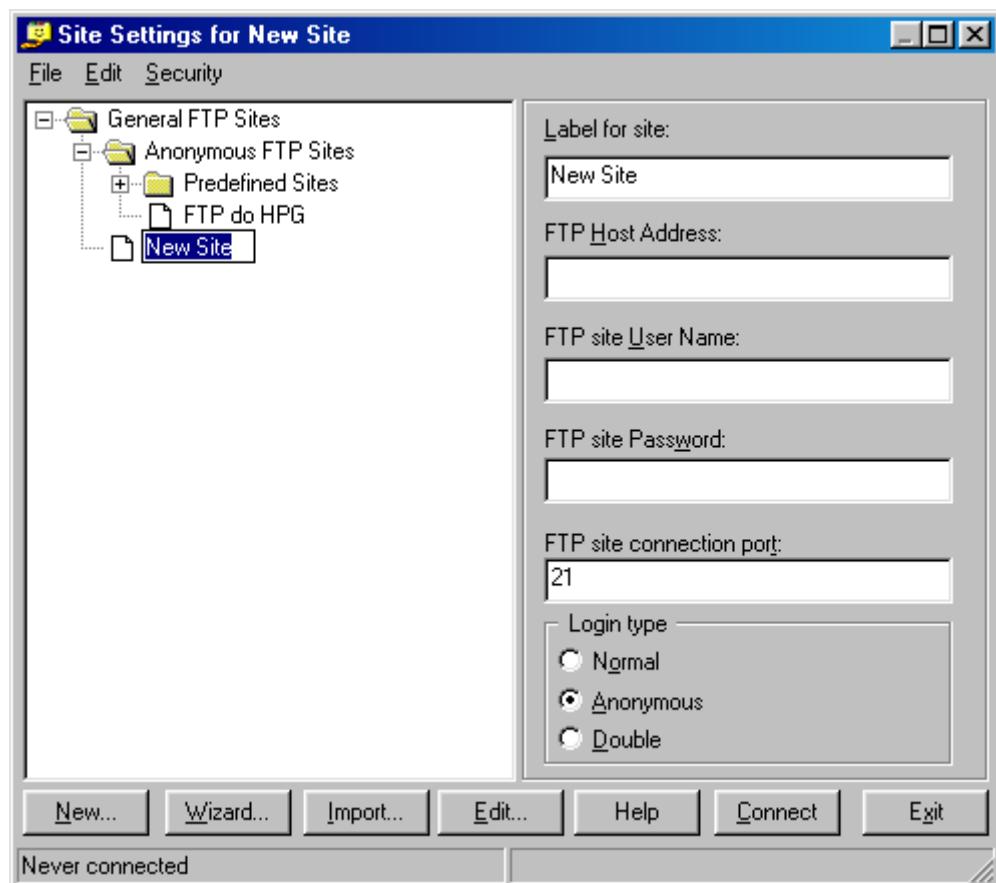
Os sites são todos organizados dentro de Folders, listados de forma hierárquica e demonstrados na parte esquerda da janela do **FTP Site Manager**. Você poderá Criar, Renomear ou Apagar Folders selecionando o Folder e utilizando os botões de **Add Folder**, **Rename Folder** e **Delete Folder**, respectivamente.



## Configurando Sites

### Adicionar um Novo Site

1. Clique em **File > New Site.**



2. **Label for site:** É o nome pelo qual você chamará o novo Site.

3. **FTP Host Address:** É o endereço do site. Ex.: [ftp.truenet.com.br](ftp://ftp.truenet.com.br)

4. **FTP site User Name:** É o nome do usuário do ftp, caso você não esteja utilizando um ftp anônimo (veja Login Type). Este é o caso das atualizações das páginas web alugadas. Indique o login determinado para a conexão FTP.

5. **FTP Site Password:** Digite a senha do ftp, caso não seja anônimo.

6. **FTP Site Connection Port:** Informe o número da porta de conexão.

7. **Login Type – Normal, Anonymous e Double:** Defina o tipo de Login como sendo Normal, Anônimo ou Duplo.

8. **Connect.**

***Editando um Site já existente***

1. Selecione o Site clicando-se sobre seu **Label for Site**.
2. Edite os campos contidos na janela de edição, que são os mesmos da janela de inserção, vistos no item anterior.
3. Clique **OK**.

**Deletando um Site já existente**

1. Selecione o Site clicando-se sobre seu **Label for Site**.
2. Clique em **Delete Site**.
3. Clique **OK**.

### Utilização - Como se Conectar

1. Abra o **Site Manager** (Tecla F4).
2. Clique duplo sobre o **Site Label** do servidor Ftp ao qual deseja conectar-se.
3. Aguarde a janela de **Login Messages**, informando se a conexão foi **OK**. Caso seja, clique no botão **OK**.

### Utilização - Como Desconectar

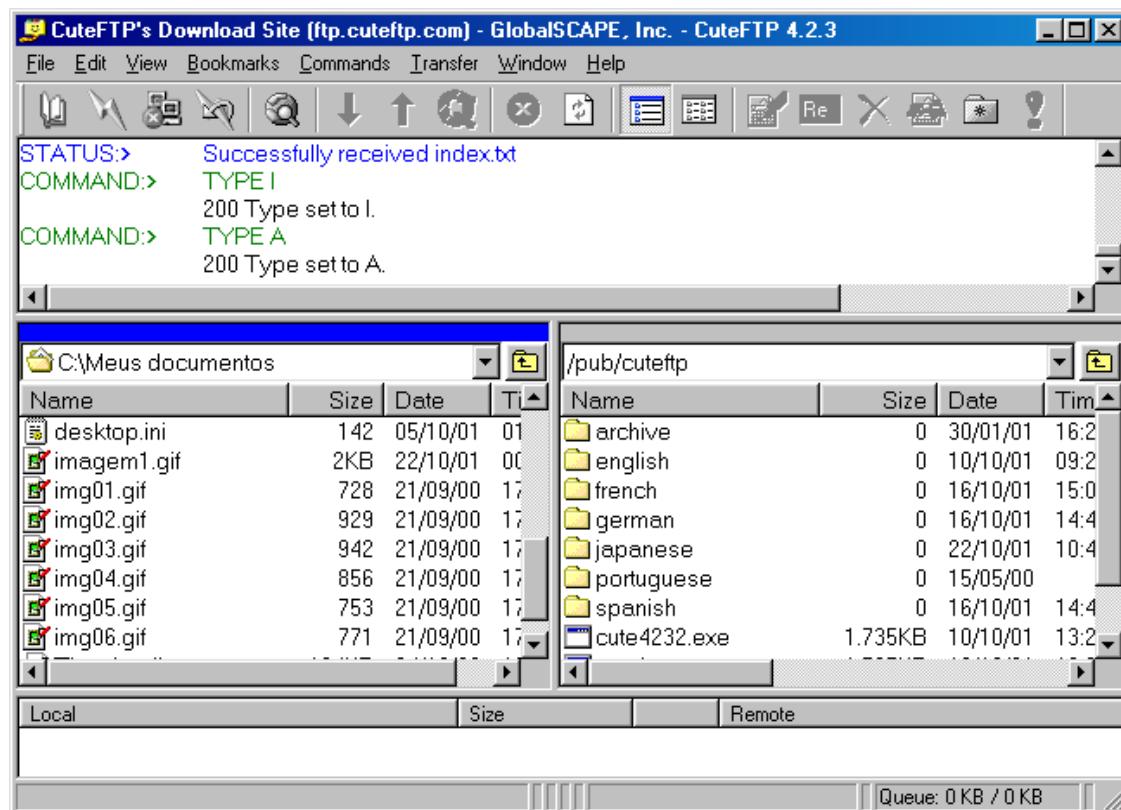
1. Clique o botão – **Desconectar**.



### Como Copiar Arquivos para o Servidor Remoto

1. Para copiar arquivos para o seu servidor remoto, selecione com o mouse o(s) arquivo(s) existente(s) no seu diretório local, demonstrando no lado esquerdo da janela de listagem dos arquivos (janela maior do CutFtp, mostrada abaixo), arraste e solte sobre o lado direito da janela maior do CutFtp, que representa o diretório remoto da máquina servidora de ftp.
2. Confirme a Cópia. Observe que poderá haver sobreposição de arquivos já existentes no servidor de ftp remoto.

## Web Design I – HTML (Hypertext Markup Language)

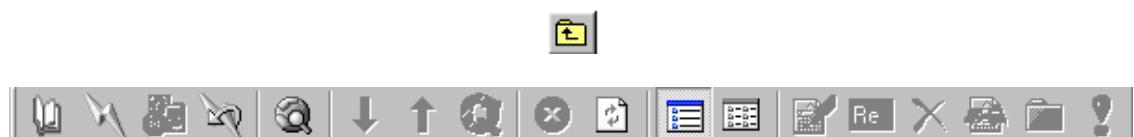


### Como Copiar Arquivos do Servidor Remoto para o seu micro

1. Para copiar arquivos do seu servidor remoto para seu micro, selecione com o mouse o(s) arquivo(s) existente(s) no seu diretório remoto, demonstrado no lado direito da janela de listagem dos arquivos (janela maior do CutFtp), arraste e solte sobre o lado esquerdo da janela do CutFtp, que representa seu diretório local, no seu micro.
2. Confirme a Cópia. Observe que poderá haver sobreposição de arquivos já existentes em seu micro!

### Como Navegar pelos Diretórios Locais ou Remotos

1. Para mudar de diretório, tanto remoto quanto local, clique duplo sobre as setas para mover-se para o diretório anterior ao atual, ou sobre os ícones que representam os subdiretórios do diretório atual, representados por pastas.



### Como Renomear Arquivos

1. Clique sobre o arquivo a ser alterado.
2. Clique o botão .
3. Digite o novo nome do arquivo.
4. Clique **OK**.

### Como Criar Diretórios

1. Clique sobre o lado esquerdo da janela principal, caso deseje criar um subdiretório do diretório local corrente, ou no lado direito da janela principal, caso deseje criar um subdiretório do diretório remoto corrente.

2. Clique o botão do menu .
3. Digite o nome do diretório a ser criado.
4. Clique **OK**.

# HTML - Tags

## Introdução

Para tornar as informações prontamente acessíveis, apresenta as tags (elementos) da HTML por função, na seguinte ordem:

- **Estrutura**
- **Frases e Parágrafos Textuais**
- **Elementos de formatação de texto**
- **Listas**
- **Vínculos**
- **Tabelas**
- **Frames**
- **Conteúdo incorporado**
- **Estilo**
- **Formulários**
- **Scripts**

Dentro de cada seção, os elementos são listados em ordem alfabética e as seguintes informações são apresentadas:

### Utilização

Uma descrição geral do elemento.

### ***Tag de Abertura / Tag de Fechamento***

Indica se essas tags são obrigatórias, opcionais ou ilegais.

### **Atributos**

Lista os atributos do elemento, com uma breve descrição de seus efeitos.

### **Vazio**

Indica se o elemento pode ser vazio.

### **Observação**

Relaciona as considerações especiais ao se usar o elemento e indica se ele é novo, desaprovado ou obsoleto.

## Estrutura

A HTML conta com vários elementos para fornecer a estrutura de uma documentação (em oposição à estruturação do texto interno) e também fornece as informações usadas pelo navegador ou mecanismos de pesquisa.

### <BDO>...</BDO>

#### Utilização

O elemento de algoritmo bidirecional é usado para desativar seletivamente a direção de texto padrão.

#### **Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

#### Atributos

*lang=...*

O idioma do documento.

*dir=...*

A direção do texto (ltr, rtl).

#### Observação

O atributo *dir* é obrigatório.

### <BODY>...</BODY>

#### Utilização

Contém o corpo do documento.

#### **Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Opcional / Opcional.

#### Atributos

*background=...*

O idioma do documento.

*bgcolor=...*

Define a cor de fundo.

*text=...*

Define a cor de texto.

*link=...*

Define a cor de vínculo.

*vlink=*"..."

Define a cor de vínculo visitado.

*alink=*"..."

Define a cor de vínculo ativo.

*onload=*"..."

Evento intrínseco ativado quando o documento é carregado.

*onunload=*"..."

Evento intrínseco ativado quando o documento é descarregado.

### **Observação**

Só pode existir um **BODY** e ele deve vir após **HEAD**.

O elemento **BODY** pode ser substituído por um elemento **FRAMESET**.

Os atributos de apresentação são desaprovados em favor dos ajustes desses valores como folhas de estilo.

## **<!-- ... --> Comentários**

### **Utilização**

Usado para inserir notas que não são apresentadas pelo navegador.

### **Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

### **Atributos**

Nenhum.

### **Observação**

Os comentários não estão restritos a apenas uma linha e podem ter qualquer comprimento. A tag de término não precisa estar na mesma linha que a tag de início.

## **<DIV>...</DIV>**

### **Utilização**

O elemento de divisão é usado para estruturar um bloco de texto.

### **Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

### **Atributos**

*align=*"..."

Controla o alinhamento. (*left, center, right, justify*).

### **Observação**

## Web Design I – HTML (Hypertext Markup Language)

Não pode ser usado dentro de um elemento **P**. O atributo *align* é desaprovado em favor do controle do alinhamento através de folhas de estilo.

**<!DOCTYPE...>**

**Utilização**

As informações sobre versão aparecem na primeira linha de um documento HTML e é uma declaração SGML (Standard Generalized Markup Language) e não um elemento.

**<H1>...</H1> até <H6>...</H6>**

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

*align="..."*

Controla o alinhamento. (*left, center, right, justify*).

**Observação**

Os navegadores visuais apresentarão o tamanho dos cabeçalhos de acordo com sua importância, sendo **H1** o maior e **H6** o menor. O atributo *align* é desaprovado em favor do controle do alinhamento através de folhas de estilo.

**<HEAD>...</HEAD>**

**Utilização**

É o cabeçalho do documento e contém outros elementos que fornecem informações para usuários e mecanismos de pesquisa.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Opcional / Opcional.

**Atributos**

*profile="..."*

URL especificando a posição de dados **META**.

**Observação**

Só pode haver um **HEAD** por documento. Ele deve vir após a tag **HTML** de abertura e preceder o elemento **BODY**.

**<HR>**

**Utilização**

As réguas horizontais são usadas para separar seções de uma página da Web.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Ilegal.

## Atributos

*align="..."*

Controla o alinhamento. (*left, center, right, justify*).

*Noshade="..."*

Apresenta a régua com uma cor uniforme.

*size="..."*

O tamanho da régua.

*width="..."*

A largura da régua.

## Observação

Nenhum.

<HTML>...</HTML>

## Utilização

O elemento **HTML** contém o documento inteiro.

### **Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Opcional / Opcional.

## Atributos

*version="..."*

URL da definição do tipo de documento que especifica a versão da HTML usada para criar o documento.

## Observação

As informações sobre a versão são duplicadas na declaração **<!DOCTYPE...>** e, portanto, não são essenciais.

<META>...</META>

## Utilização

Fornece informações sobre o documento.

### **Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Ilegal.

## Atributos

*http-equiv="..."*

Nome do cabeçalho de resposta HTTP.

*name="..."*

Nome da meta-informação.

*content="..."*

Conteúdo da meta-informação.

*scheme="..."*

Atribui um esquema para interpretar os meta-dados.

**Observação**

Nenhuma.

**<SPAN>...</SPAN>**

**Utilização**

Organiza o documento definindo uma extensão de texto.

***Tag de Abertura / Tag de Fechamento***

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

Nenhum.

**Observação**

Nenhuma.

**<TITLE>...</TITLE>**

**Utilização**

É o nome que você dá para sua página da Web. O elemento **TITLE** fica localizado no elemento **HEAD** e é apresentado na barra de título da janela do navegador.

***Tag de Abertura / Tag de Fechamento***

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

Nenhum.

**Observação**

Apenas um título é permitido por documento.

## Frases e Parágrafos Textuais

As frases textuais (ou blocos de texto) podem ser estruturados de acordo com um propósito específico, como a criação de um parágrafo. Isso não deve ser confundido com a modificação da formatação do texto.

### <ACRONYM>...</ACRONYM>

#### Utilização

Usado para definir acrônimos.

#### *Tag de Abertura / Tag de Fechamento*

Obrigatória / Obrigatória.

#### Atributos

Nenhum.

#### Observação

Nenhuma.

### <ADDRESS>...</ADDRESS>

#### Utilização

Fornece um formato especial para informações de autor ou contato.

#### *Tag de Abertura / Tag de Fechamento*

Obrigatória / Obrigatória.

#### Atributos

Nenhum.

#### Observação

O elemento **BR** é usado normalmente dentro do elemento **ADDRESS**, para quebrar linhas de um endereço.

### <BLOCKQUOTE>...</BLOCKQUOTE>

#### Utilização

Usado para apresentar citações longas.

#### *Tag de Abertura / Tag de Fechamento*

Obrigatória / Obrigatória.

#### Atributos

*cite="..."*

O URL do texto citado.

**Observação**

Nenhuma.

**<BR>**

**Utilização**

Força ma quebra de linha.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Ilegal.

**Atributos**

*clear="..."*

Define a posição em que a próxima linha começa, após um objeto flutuante (*none, left, right, all*).

**Observação**

Nenhuma.

**<CITE>...</CITE>**

**Utilização**

Cria uma referência.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

Nenhum.

**Observação**

Nenhuma.

**<CODE>...</CODE>**

**Utilização**

Identifica um fragmento de código para exibição.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

Nenhum.

**Observação**

Nenhuma.

**<DEL>...</DEL>**

**Utilização**

Mostra texto como excluído do documento desde a última alteração.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

*cite="..."*

O URL do documento de origem.

*datetime="..."*

Indica a data e a hora da alteração.

**Observação**

Elemento novo na HTML 4.0.

**<DFN>...</DFN>**

**Utilização**

Define um termo englobado.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

Nenhum.

**Observação**

Nenhuma.

**<EM>...</EM>**

**Utilização**

Texto enfatizado.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

Nenhum.

**Observação**

Nenhuma.

**<INS>...</INS>**

**Utilização**

Mostra texto como inserido no documento desde a última alteração.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

*cite="..."*

O URL do documento de origem.

*datetime="..."*

Indica a data e a hora de alteração.

**Observação**

Elemento novo na HTML 4.0.

**<KBD>...</KBD>**

**Utilização**

Indica texto que o usuário digitaria.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

Nenhum.

**Observação**

Nenhuma.

**<P>...</P>**

**Utilização**

Define um parágrafo.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

Nenhum.

**Observação**

## Web Design I – HTML (Hypertext Markup Language)

Nenhuma.

**<PRE>...</PRE>**

**Utilização**

Apresenta texto previamente formatado.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

*width="..."*

A largura do texto formatado.

**Observação**

Nenhuma.

**<Q>...</Q>**

**Utilização**

Usado para apresentar citações curtas, que não exigem quebras de parágrafos.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

*cite="..."*

O URL do texto citado.

**Observação**

Elemento novo da HTML 4.0.

**<SAMP>...</SAMP>**

**Utilização**

Identifica exemplo de saída.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

Nenhum.

**Observação**

Nenhuma.

**<STRONG>...</STRONG>**

**Utilização**

Maior ênfase.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

Nenhum.

**Observação**

Nenhuma.

**<SUB>...</SUB>**

**Utilização**

Cria subscrito.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

Nenhum.

**Observação**

Nenhuma.

**<SUP>...</SUP>**

**Utilização**

Cria sobreescrito.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

Nenhum.

**Observação**

Nenhuma.

**<VAR>...</VAR>**

**Utilização**

Uma variável.

***Tag de Abertura / Tag de Fechamento***

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

Nenhum.

**Observação**

Nenhuma.

### **Elementos de Formatação de Texto**

As características do texto, como tamanho, corpo e estilo, podem ser modificadas usando-se esses elementos, mas a especificação da HTML 4.0 encoraja a utilização de estilos em seu lugar.

#### **<B>...</B>**

##### **Utilização**

Texto em negrito.

##### ***Tag de Abertura / Tag de Fechamento***

Obrigatória / Obrigatória.

##### **Atributos**

Nenhum.

##### **Observação**

Nenhuma.

#### **<BASEFONT>**

##### **Utilização**

Define o tamanho da fonte de base.

##### ***Tag de Abertura / Tag de Fechamento***

Obrigatória / Ilegal.

##### **Atributos**

*size="..."*

O tamanho da fonte (1 – 7 ou relativo; isto é, +3).

*color="..."*

A cor da fonte.

*face="..."*

O tipo da fonte.

##### **Observação**

Desaprovados em favor das folhas de estilo.

**<BIG>...</BIG>**

**Utilização**

Texto grande.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

Nenhum.

**Observação**

Nenhuma.

**<FONT>...</FONT>**

**Utilização**

Muda o tamanho e a cor da fonte.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

*size=*“...”

O tamanho da fonte (1 – 7 ou relativo; isto é, +3).

*color=*“...”

A cor da fonte.

*face=*“...”

O tipo da fonte.

**Observação**

Desaprovados em favor das folhas de estilo.

**<I>...</I>**

**Utilização**

Texto em itálico.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

Nenhum.

**Observação**

Nenhuma.

**<S>...</S>**

**Utilização**

Texto tachado.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

Nenhum.

**Observação**

Nenhuma.

**<SMALL>...</SMALL>**

**Utilização**

Texto pequeno.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

Nenhum.

**Observação**

Nenhuma.

**<STRIKE>...</STRIKE>**

**Utilização**

Texto tachado.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

Nenhum.

**Observação**

Nenhuma.

**<TT>...</TT>**

**Utilização**

Texto de teletipo ou monoespaçado.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

Nenhum.

**Observação**

Nenhuma.

**<U>...</U>**

**Utilização**

Texto sublinhado.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

Nenhum.

**Observação**

Nenhuma.

## Listas

Você pode organizar texto de um modo mais estruturado, criando listas. As listas podem ser aninhadas (embutidas ou dispostas hierarquicamente).

**<DD>...</DD>**

### Utilização

A descrição de definição é usada em um elemento **DL** (lista de definição).

#### **Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Opcional.

### Atributos

Nenhum.

### Observação

Pode conter informações em nível de bloco, como o elemento **<P>**.

**<DIR>...</DIR>**

### Utilização

Cria uma lista de diretório de várias colunas.

#### **Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

### Atributos

*compact="..."*

Compacta a lista apresentada.

### Observação

Deve conter pelo menos um item da lista. Esse elemento é desaprovado em favor do elemento **UL** (lista não ordenada).

**<DL>...</DL>**

### Utilização

Cria uma lista de definição.

#### **Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

### Atributos

*compact="..."*

Compacta a lista apresentada.

**Observação**

Deve conter pelo menos um elemento **DT** ou **DD** em qualquer ordem.

**<DT>...</DT>**

**Utilização**

O termo de definição ou rótulo usado dentro de um elemento **DL** (lista de definição).

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Opcional.

**Atributos**

*compact="..."*

Compacta a lista apresentada.

**Observação**

Deve conter texto (que pode ser modificado pelos elementos de marcação de texto).

**<LI>...</LI>**

**Utilização**

Define um item de lista dentro de uma lista.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Opcional.

**Atributos**

*type="..."*

Muda o estilo de numeração (*1, a, A, i, l*), lista ordenadas ou estilo de marcador (*disc, square, circle*) em listas não ordenadas.

*value="..."*

Define a numeração do inteiro dado, começando com o item de lista corrente.

**Observação**

Nenhuma.

**<MENU>...</MENU>**

**Utilização**

Cria uma lista de menu de uma coluna.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

*compact="..."*

Compacta a lista apresentada.

**Observação**

Deve conter pelos menos um item de lista. Esse elemento é desaprovado em favor do elemento **UL** (lista não ordenada).

**<OL>...</OL>**

**Utilização**

Cria uma lista ordenada.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

*type="..."*

Define o estilo de numeração (*1, a, A, i, l*).

*compact="..."*

Compacta a lista apresentada.

*start="..."*

Define o número inicial segundo o inteiro escolhido.

**Observação**

Deve conter pelos menos um item de lista.

**<UL>...</UL>**

**Utilização**

Cria uma lista não ordenada.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

*type="..."*

Define o estilo de marcador (*disc, square, circle*).

*compact="..."*

Compacta a lista apresentada.

**Observação**

Deve conter pelos menos um item de lista.

## Vínculos

O uso de hyperlinks é fundamental na HTML. Esses elementos permitem que você estabeleça vínculos com outros documentos.

**<A>...</A>**

### Utilização

Usado para definir vínculos e âncoras.

### Tag de Abertura / Tag de Fechamento

Obrigatória / Obrigatória.

#### Atributos

*charset="..."*

Codificação de caracter do recurso.

*name="..."*

Define uma âncora.

*href="..."*

O URL do recurso vinculado.

*target="..."*

Determina onde o recurso vai ser apresentado (nome definido pelo usuário, *\_blank*, *\_parent*, *\_self*, *\_top*).

*rel="..."*

Tipos de vínculo para frente.

*rev="..."*

Tipos de vínculo reverso.

*accesskey="..."*

Atribui uma tecla de atalho a esse elemento.

*shape="..."*

Permite que você defina mapas de imagem no lado do cliente, usando formas definidas (*default*, *rect*, *circle*, *poly*).

*coords="..."*

Define o tamanho da figura, usando comprimentos em pixel ou porcentagens.

*tabindex="..."*

Define a ordem de tabulação entre os elementos com um *tabindex* definido.

### Observação

Nenhuma.

## <BASE>...</BASE>

### **Utilização**

Todos os outros URLs do documento são resolvidos em relação a essa localização.

### **Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Ilegal.

### **Atributos**

*href="..."*

O URL do recurso vinculado.

*target="..."*

Determina onde o recurso será apresentado (nome definido pelo usuário, *\_blank*, *\_parent*, *\_self*, *\_top*).

### **Observação**

Localizado no **HEAD** do documento.

## <LINK>

### **Utilização**

Define o relacionamento entre um vínculo e um recurso.

### **Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Ilegal.

### **Atributos**

*href="..."*

O URL do recurso.

*rel="..."*

Os tipos de vínculo para frente.

*rev="..."*

Os tipos de vínculo para reversos.

*type="..."*

O tipo de conteúdo da Internet.

*media="..."*

Define o meio de destino (*screen*, *print*, *projection*, *Braille*, *speech*, *all*).

*target="..."*

Determina onde o recurso será apresentado (nome definido pelo usuário, *\_blank*, *\_parent*, *\_self*, *\_top*).

### **Observação**

Web Design I – HTML (Hypertext Markup Language)

Localizado no **HEAD** do documento.

## Tabelas

As tabelas são destinadas a apresentar dados em formato tabular. Antes da introdução da HTML 4.0, as tabelas eram amplamente usadas para propósitos de layout de página, mas com o advento das folhas de estilo isso está sendo desencorajado pelo W3C.

### <CAPTION>...</CAPTION>

#### Utilização

Apresenta um título de tabela.

#### **Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

#### Atributos

*align="..."*

Controla o alinhamento (*top, bottom, left, right*).

*target="..."*

Determina onde o recurso será apresentado (nome definido pelo usuário, *\_blank, \_parent, \_self, \_top*).

#### Observação

Opcional.

### <COL>

#### Utilização

Agrupa colunas para compartilhar valores de atributo.

#### **Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Ilegal.

#### Atributos

*span="..."*

O número de colunas que o grupo contém.

*width="..."*

A largura da coluna como um percentual, valor em pixels ou valor mínimo.

*align="..."*

Alinha horizontalmente o conteúdo das células (*left, center, justify, char*).

*char="..."*

Define um caractere segundo o qual a coluna se alinha.

*charoff="..."*

Deslocamento do primeiro caractere de alinhamento em uma linha.

*valign=*"..."

Alinha verticalmente o conteúdo de uma célula (*top, middle, bottom, baseline*).

**Observação**

Nenhuma.

<COLGROUP>...</COLGROUP>

**Utilização**

Define um grupo de colunas.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Opcional.

**Atributos**

*span=*"..."

O número de colunas que o grupo contém.

*width=*"..."

A largura das colunas.

*align=*"..."

Alinha horizontalmente o conteúdo das células (*left, center, justify, char*).

*char=*"..."

Define um caractere segundo o qual a coluna se alinha.

*charoff=*"..."

Deslocamento do primeiro caractere de alinhamento em uma linha.

*valign=*"..."

Alinha verticalmente o conteúdo de uma célula (*top, middle, bottom, baseline*).

**Observação**

Nenhuma.

**<TABLE>...</TABLE>**

**Utilização**

Cria uma tabela.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

*align="..."*

Controla o alinhamento (*left, center, right*).

*bgcolor="..."*

Define a cor de fundo.

*width="..."*

Largura da tabela.

*cols="..."*

O número de colunas.

*border="..."*

A largura, em pixels, de uma borda em torno da tabela.

*frame="..."*

Define os lados visíveis de uma tabela (*void, above, below, hsides, lhs, rhs, vsides, Box, border*).

*rules="..."*

Define as réguas visíveis dentro de uma tabela (*none, groups, rows, cols, all*).

*cellspacing="..."*

Espaçamento entre as células.

*cellpadding="..."*

Espaçamento nas células.

**Observação**

Nenhuma.

**<TBODY>...</TBODY>**

**Utilização**

Define o miolo da tabela.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Opcional / Opcional.

**Atributos**

*align="..."*

Alinha horizontalmente o conteúdo das células (*left, center, right, justify, char*).

*char="..."*

Define um caractere segundo o qual a coluna se alinha.

*charoff="..."*

Deslocamento do primeiro caractere de alinhamento em uma linha.

*valign="..."*

Alinha verticalmente o conteúdo de uma célula (*top, middle, bottom, baseline*).

**Observação**

Nenhuma.

**<TD>...</TD>**

**Utilização**

Define o conteúdo de uma célula.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Opcional.

**Atributos**

*axis="..."*

Nome abreviado.

*axes="..."*

Nomes de *axis* listando cabeçalhos de linha e coluna pertencentes à célula.

*nowrap="..."*

Desativa a mudança automática de linha de texto em uma célula.

*bgcolor="..."*

Define a cor de fundo.

*rowspan="..."*

O número de linhas abrangidas por uma célula.

*colspan="..."*

O número de colunas abrangidas por uma célula.

*align="..."*

Alinha horizontalmente o conteúdo das células (*left, center, right, justify, char*).

*char="..."*

Define um caractere segundo o qual a coluna se alinha.

*charoff="..."*

Deslocamento do primeiro caractere de alinhamento em uma linha.

*valign="..."*

Alinha verticalmente o conteúdo de uma célula (*top, middle, bottom, baseline*).

### **Observação**

Nenhuma.

**<TFOOT>...</TFOOT>**

### **Utilização**

Define o rodapé da tabela.

***Tag de Abertura / Tag de Fechamento***

Obrigatória / Opcional.

### **Atributos**

*align="..."*

Alinha horizontalmente o conteúdo das células (*left, center, right, justify, char*).

*char="..."*

Define um caractere segundo o qual a coluna se alinha.

*charoff="..."*

Deslocamento do primeiro caractere de alinhamento em uma linha.

*valign="..."*

Alinha verticalmente o conteúdo de uma célula (*top, middle, bottom, baseline*).

### **Observação**

Nenhuma.

**<TH>...</TH>**

**Utilização**

Define o conteúdo da célula do cabeçalho de tabela.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Opcional.

**Atributos**

*axis=...*

Nome abreviado.

*axes=...*

Nomes de *axis* listando cabeçalhos de linha e coluna pertencentes à célula.

*nowrap=...*

Desativa a mudança automática de linha de texto em uma célula.

*bgcolor=...*

Define a cor de fundo.

*rowspan=...*

O número de linhas abrangidas por uma célula.

*colspan=...*

O número de colunas abrangidas por uma célula.

*align=...*

Alinha horizontalmente o conteúdo das células (*left, center, right, justify, char*).

*char=...*

Define um caractere segundo o qual a coluna se alinha.

*charoff=...*

Deslocamento do primeiro caractere de alinhamento em uma linha.

*valign=...*

Alinha verticalmente o conteúdo de uma célula (*top, middle, bottom, baseline*).

**Observação**

Nenhuma.

**<THEAD>...</THEAD>**

**Utilização**

Define o cabeçalho da tabela.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Opcional.

**Atributos**

*align="..."*

Alinha horizontalmente o conteúdo das células (*left, center, right, justify, char*).

*char="..."*

Define um caractere segundo o qual a coluna se alinha.

*charoff="..."*

Deslocamento do primeiro caractere de alinhamento em uma linha.

*valign="..."*

Alinha verticalmente o conteúdo de uma célula (*top, middle, bottom, baseline*).

**Observação**

Nenhuma.

**<TR>...</TR>**

**Utilização**

Define uma linha de células de tabela.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Opcional.

**Atributos**

*align="..."*

Alinha horizontalmente o conteúdo das células (*left, center, right, justify, char*).

*char="..."*

Define um caractere segundo o qual a coluna se alinha.

*charoff="..."*

Deslocamento do primeiro caractere de alinhamento em uma linha.

*valign="..."*

Alinha verticalmente o conteúdo de uma célula (*top, middle, bottom, baseline*).

*bgcolor="..."*

Define a cor de fundo.

**Observação**

Nenhuma.

## Frames

Os frames criam novos “painéis” na janela do navegador da Web, que são usados para apresentar conteúdo de diferentes documentos de origem.

### <FRAME>

#### Utilização

Define um frame.

#### *Tag de Abertura / Tag de Fechamento*

Obrigatória / Ilegal.

#### Atributos

*name="..."*

O nome de um frame.

*src="..."*

A origem a ser apresentada em um frame.

*frameborder="..."*

Altera a borda entre frames (0, 1).

*marginwidth="..."*

Define o espaço entre a borda do frame e o conteúdo.

*marginheight="..."*

Define o espaço entre a borda do frame e o conteúdo.

*noresize="..."*

Desativa o dimensionamento.

*scrolling="..."*

Determina a presença de barra de rolagem (*auto, yes, no*).

#### Observação

Nenhuma.

**<FRAMESET>...</FRAMESET>**

**Utilização**

Define o layout de **FRAMES** dentro de uma janela.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

*rows="..."*

O número de linhas.

*cols="..."*

O numero de colunas.

*onload="..."*

O evento intrínseco ativado quando o documento é carregado.

*onunload="..."*

O evento intrínseco ativado quando o documento é descarregado.

**Observação**

Os elementos **FRAMESET** podem ser aninhados.

**<IFRAME>...</IFRAME>**

**Utilização**

Cria um frame inline.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

*name="..."*

O nome do frame.

*src="..."*

A origem a ser apresentada em um frame.

*frameborder="..."*

Altera a borda entre frames (0, 1).

*marginwidth="..."*

Define o espaço entre a borda do frame e o conteúdo.

*marginheight="..."*

Define o espaço entre a borda do frame e o conteúdo.

*scrolling="..."*

Determina a presença de barra de rolagem (*auto, yes, no*).

*align="..."*

Controla o alinhamento (*left, center, right, justify*).

*height="..."*

Altura.

*width="..."*

Largura.

**Observação**

Nenhuma.

**<NOFRAMES>...</NOFRAMES>**

**Utilização**

Conteúdo alternativo quando os frames não são suportadas.

***Tag de Abertura / Tag de Fechamento***

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

Nenhum.

**Observação**

Nenhuma.

### Conteúdo Incorporado

Também chamado de inclusões, o conteúdo incorporado se aplica aos applets Java, aos mapas de imagem e outro conteúdo de multimídia ou programático que é colocado em uma página Web para gerar funcionalidade adicional.

**<APPLET>...</APPLET>**

#### Utilização

Inclui um applet Java.

#### **Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

#### Atributos

*codebase=..."*

A base de URL do applet.

*archive=..."*

Identifica os recursos a serem carregados previamente.

*code=..."*

O arquivo de classe do applet.

*object=..."*

O arquivo de applet posto em série.

*alt=..."*

Apresenta texto enquanto carrega.

*name=..."*

O nome do applet.

*width=..."*

A largura do applet apresentado.

*height=..."*

A altura do applet apresentado.

*align=..."*

Controla o alinhamento (*bottom, middle, top, left, right*).

*hspace=..."*

O espaço horizontal que separa a imagem de outro conteúdo.

*hspace=..."*

O espaço vertical que separa a imagem de outro conteúdo.

#### Observação

O elemento **APPLET** é desaprovado em favor do elemento **OBJECT**.

## <AREA>

### Utilização

O elemento **AREA** é usado para definir vínculos e âncoras.

### Tag de Abertura / Tag de Fechamento

Obrigatória / Ilegal.

### Atributos

*shape="..."*

Permite que você defina mapas de imagem no lado do cliente, usando formas definidas (*default, rect, circle, poly*).

*coords="..."*

Define o tamanho da figura usando comprimentos em pixel ou porcentagens.

*href="..."*

O URL do recurso vinculado.

*target="..."*

Determina onde o recurso será apresentado (nome definido pelo usuário, *\_blank, \_parent, \_self, \_top*).

*noref="..."*

Indica que a região não tem ação.

*alt="..."*

Apresenta texto alternativo.

*tabindex="..."*

Define a ordem de tabulação entre os elementos com um **tabindex** definido.

*height="..."*

A altura do applet apresentado.

*align="..."*

Controla o alinhamento (*bottom, middle, top, left, right*).

*hspace="..."*

O espaço horizontal que separa a imagem de outro conteúdo.

*hspace="..."*

O espaço vertical que separa a imagem de outro conteúdo.

### Observação

Nenhum.

**<IMG>**

**Utilização**

Inclui uma imagem no documento.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Ilegal.

**Atributos**

*src="..."*

O URL da imagem.

*alt="..."*

Texto alternativo a ser apresentado.

*align="..."*

Controla o alinhamento (*bottom, middle, top, left, right*).

*height="..."*

A altura da imagem.

*width="..."*

A largura da imagem.

*border="..."*

Largura da borda.

*hspace="..."*

O espaço horizontal que separa a imagem de outro conteúdo.

*vspace="..."*

O espaço vertical que separa a imagem de outro conteúdo.

*usemap="..."*

O URL para um mapa de imagem no lado do cliente.

*ismap="..."*

Identifica um mapa de imagem do lado do servidor.

**Observação**

Nenhum.

**<MAP>...</MAP>**

**Utilização**

Quando usado com o elemento **AREA**, cria um mapa de imagem no lado do cliente.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

*name="..."*

O nome do mapa de imagem a ser criado.

**Observação**

Nenhum.

**<OBJECT>...</OBJECT>**

**Utilização**

Inclui um objeto.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

*declare="..."*

Um flag que declara, mas não cria, um objeto.

*classif="..."*

O URL da localização do objeto.

*codebase="..."*

O URL para resolver os URLs especificados por outros atributos.

*data="..."*

O URL para os dados do objeto.

*type="..."*

O tipo de conteúdo Internet dos dados.

*codetype="..."*

O tipo de conteúdo Internet do código.

*standby="..."*

Exibe mensagem enquanto carrega.

*align="..."*

Controla o alinhamento (*texttop*, *middle*, *textmiddle*, *baseline*, *textbottom*, *left*, *center*, *right*).

*height="..."*

A altura do objeto.

*width=...*

A largura do objeto.

*border=...*

Apresenta a borda em torno de um objeto.

*hspace=...*

O espaço entre os lados do objeto e o outro conteúdo da página.

*vspace=...*

O espaço entre as partes superior e inferior do objeto e o outro conteúdo da página.

*usemap=...*

O URL para um mapa de imagem.

*shapes=...*

Permite que você defina áreas para procurar hyperlinks, se o objeto for uma imagem.

*name=...*

O URL a ser enviado como parte de um formulário.

*tabindex=...*

Define a ordem de tabulação entre os elementos com um *tabindex* definido.

### **Observação**

Nenhum.

## **<PARAM>**

### **Utilização**

Inicializa um objeto.

### **Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Ilegal.

### **Atributos**

*name=...*

Define o nome do parâmetro.

*value=...*

O valor do parâmetro objeto.

*valuetype=...*

Define o tipo do valor (*date, ref, object*).

*type=...*

O tipo de mídia na Internet.

**Observação**

Nenhum.

## Estilo

As folhas de estilo (tanto inline como externas) são incorporados a um documento HTML através da utilização do elementos **STYLE**.

**<STYLE>...</STYLE>**

### Utilização

Cria uma folha de estilo interna.

### *Tag de Abertura / Tag de Fechamento*

Obrigatória / Obrigatória.

### Atributos

*type="..."*

O tipo de conteúdo na Internet.

*media="..."*

Define o meio de destino (*screen, print, projection, Braille, speech, all*).

*title="..."*

O título do estílo.

### Observação

Localizado no elemento **HEAD**.

## Formulários

Os formulários criam uma interface para o usuário selecionar opções e enviar dados de volta para o servidor da Web.

<BUTTON>...</BUTTON>

### Utilização

Cria um botão.

#### **Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

#### Atributos

*name=“...”*

O nome do botão.

*value=“...”*

O valor do botão.

*type=“...”*

O tipo de botão (*button, submit, reset*).

*disabled=“...”*

Define o estado do botão como desativado.

*tabindex=“...”*

Define a ordem de tabulação entre os elementos com um *tabindex* definido.

*onfocus=“...”*

O evento que ocorre quando o elemento recebe o foco.

*onblur=“...”*

O evento que ocorre quando o elemento perde o foco.

### Observação

Nenhum.

**<FIELDSET>...</FIELDSET>**

**Utilização**

Agrupa controles relacionados.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

Nenhum.

**Observação**

Nenhuma.

**<FORM>...</FORM>**

**Utilização**

Cria um formulário que contém controles para a entrada do usuário.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

*action="..."*

O URL para a ação do servidor.

*method="..."*

O método HTTP (*get*, *post*). O método *get* é desaprovado.

*enctype="..."*

Especifica o MIME (tipo de mídia Internet).

*onsubmit="..."*

O evento intrínseco que ocorre quando o formulário é enviado.

*onreset="..."*

O evento intrínseco que ocorre quando o formulário é redefinido.

*target="..."*

Determina onde o recurso será apresentado (nome definido pelo usuário, *\_blank*, *\_parent*, *\_self*, *\_top*).

*accept-charset="..."*

A lista de codificações de caracter.

**Observação**

Nenhum.

## <INPUT>

### **Utilização**

Define os controles usados nos formulários.

### **Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Ilegal.

### **Atributos**

*type="..."*

O tipo de controle de entrada (*text, password, checkbox, radio, submit, reset, file, hidden, image, button*).

*name="..."*

O nome do controle (obrigatório, exceto para *submit* e *reset*).

*value="..."*

O valor inicial do controle (obrigatório, exceto para botões de seleção e caixas de verificação).

*checked="..."*

Coloca os botões de seleção no estado de marcados.

*disabled="..."*

Desativa o controle.

*readonly="..."*

Para tipo de senha textuais.

*size="..."*

A largura do controle, em pixels, exceto para controles de texto e senha, que são especificados em número de caracteres.

*maxlength="..."*

O número máximo de caracteres que podem ser introduzidos.

*src="..."*

O URL para um tipo de controle de imagem.

*alt="..."*

Uma descrição de texto alternativo.

*usemap="..."*

O URL para um mapa de imagem do lado do cliente.

*align="..."*

Controla o alinhamento (*left, center, right, justify*).

*tabindex="..."*

Define a ordem de tabulação entre os elementos com um *tabindex* definido.

*onfocus="..."*

O evento que ocorre quando o elemento recebe o foco.

*onblur="..."*

O evento que ocorre quando o elemento perde o foco.

*onselect="..."*

Evento intrínseco que ocorre quando o controle é selecionado.

*onchange="..."*

Evento intrínseco que ocorre quando o controle é alterado.

*accept="..."*

Tipos de arquivo permitidos para upload.

### **Observação**

Nenhum.

**<ISINDEX>...</ISINDEX>**

### **Utilização**

Solicita a entrada do usuário.

### ***Tag de Abertura / Tag de Fechamento***

Obrigatória / Ilegal.

### **Atributos**

*prompt="..."*

Fornece um string de aviso de comando para o campo de entrada.

### **Observação**

Nenhum.

**<LABEL>...</LABEL>**

### **Utilização**

Rotula um controle.

### ***Tag de Abertura / Tag de Fechamento***

Obrigatória / Obrigatória.

### **Atributos**

*for="..."*

Associa um rótulo a um controle identificado.

*disabled="..."*

Desativa um controle.

*accesskey="..."*

Atribui uma tecla de atalho a esse elemento.

*onfocus="..."*

O evento que ocorre quando o elemento recebe o foco.

*onblur="..."*

O evento que ocorre quando o elemento perde o foco.

**Observação**

Nenhum.

**<LEGEND>...</LEGEND>**

**Utilização**

Atribui um título a um **FIELDSET**.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

*align="..."*

Controla o alinhamento (*top, bottom, left, right*).

*accesskey="..."*

Atribui uma tecla de atalho a esse elemento.

**Observação**

Nenhum.

**<OPTION>...</OPTION>**

**Utilização**

Especifica escolhas em um elemento **SELECT**.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Opcional.

**Atributos**

*selected="..."*

Especifica se a opção está selecionada.

*disabled="..."*

Desativa o controle.

*value="..."*

O valor enviado, se um controle é enviado.

**Observação**

Nenhum.



**<SELECT> ...</SELECT>**

**Utilização**

Cria escolhas para o usuário selecionar.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

*name="..."*

O nome do elemento.

*size="..."*

A largura, em número de linhas.

*multiple="..."*

Permite seleções múltiplas.

*disabled="..."*

Desativa o controle.

*tabindex="..."*

Define a ordem de tabulação entre os elementos com um *tabindex* definido.

*onfocus="..."*

O evento que ocorre quando o elemento recebe o foco.

*onblur="..."*

O evento que ocorre quando o elemento perde o foco.

*onselect="..."*

Evento intrínseco que ocorre quando o controle é selecionado.

*onchange="..."*

Evento intrínseco que ocorre quando o controle é alterado.

**Observação**

Nenhum.

**<TEXTAREA>...</TEXTAREA>**

**Utilização**

Cria uma área para entrada do usuário com várias linhas.

**Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

**Atributos**

*name="..."*

O nome do controle.

*rows="..."*

A largura em número de linhas.

*cols="..."*

A altura em número de colunas.

*disabled="..."*

Desativa o controle.

*readonly="..."*

Define o texto apresentado no status de somente para leitura.

*tabindex="..."*

Define a ordem de tabulação entre os elementos com um *tabindex* definido.

*onfocus="..."*

O evento que ocorre quando o elemento recebe o foco.

*onblur="..."*

O evento que ocorre quando o elemento perde o foco.

*onselect="..."*

Evento intrínseco que ocorre quando o controle é selecionado.

*onchange="..."*

Evento intrínseco que ocorre quando o controle é alterado.

**Observação**

O texto a ser apresentado é colocado dentro de tags de início e de término.

## Scripts

A linguagem de script se torna disponível para processar dados e executar outros eventos dinâmicos através do elemento **SCRIPT**.

**<SCRIPT>...</SCRIPT>**

### Utilização

O elemento **SCRIPT** contém scripts no lado do cliente que são executados pelo navegador.

#### **Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

#### Atributos

*type="..."*

Tipo de conteúdo na Internet da linguagem de script.

*language="..."*

A linguagem de script, desaprovada em favor do atributo *type*.

*src="..."*

O URL do script externo.

#### Observação

O texto a ser apresentado é colocado dentro de tags de início e de término.

**<NOSCRIPT>...</NOSCRIPT>**

### Utilização

O elemento **NOSCRIPT** fornece conteúdo alternativo para os navegadores incapazes de executar um script.

#### **Tag de Abertura / Tag de Fechamento**

Obrigatória / Obrigatória.

#### Atributos

Nenhum.

#### Observação

Nenhuma.

# MS FrontPage 2000

## Introdução

A WWW (World Wide Web), existe há apenas alguns anos e tem revolucionado o modo de comunicação entre as pessoas. Além de enviar mensagens de correio eletrônico pelo mundo, qualquer um pode criar suas próprias informações personalizadas e disponibiliza-las através de um Web Site a qualquer pessoa que possua um browser (navegador) da Web.

As páginas Web existem desde 1991, quando a WWW foi criada. Naquele tempo, um grupo de pessoas colaborou para a criação de vários padrões que permitiram que os computadores de todo o mundo “falassem” uns com os outros eletronicamente. Um dos mais importantes padrões criados por eles foi a HTML (HyperText Markup Language), linguagem de marcação que está por trás de cada página da Web.

O Microsoft FrontPage é uma ferramenta de criação, gerenciamento e publicação de sites da Web. Tudo isto é feito de forma interativa, sem precisar necessariamente, de saber utilizar e programar em HTML.

### A Linguagem HTML e o FrontPage

A linguagem HTML é composta por uma grande quantidade de códigos, denominados tags, que são inseridos em um arquivo de texto comum. Cada uma dessas tags possui um propósito específico e é usada para marcar como determinadas informações devem ser exibidas em um browser (navegador). Para criar arquivo HTML, é necessário um editor de texto simples, como por exemplo, o **Bloco de Notas** (Notepad) do Microsoft Windows. Na verdade, o único modo pelo qual você pode distinguir arquivos HTML de arquivos de texto sem olhar dentro deles consiste em examinar suas extensões de arquivos – geralmente.**HTM** ou **.HTML** em lugar de **.TXT** ou **.DOC**.

Desde então, foram criados vários programas que auxiliam na criação de Web Sites da Web, e o **Microsoft FrontPage** é um deles. Ao usar o **FrontPage**, ele toma conta de todo o trabalho difícil para você, pois, nos bastidores, ele se encarrega de gerar todo o código HTML necessário. Portanto, quando você salva uma determinada página da Web criada no FrontPage, na verdade, está criando um arquivo de texto em HTML. Depois disto você utiliza o seu browser (navegador) favorito para ler essa página e interpretar cada tag. O **FrontPage** permite que você penetre na parte oculta e edite o código HTML diretamente, mas, na maioria das vezes, você usará a interface gráfica do FrontPage.

## **Alguns Conceitos**

### **HTML**

Significa HyperText Markup Language, ou Linguagem de Marcação de Hipertexto. É a linguagem de marcação que está por trás de cada página da Web, controla o modo exato pelo qual o texto e os gráficos (figuras/imagens) são apresentados através de um browser (navegador).

### **Browser ou Navegador**

É o programa que todos precisam ter em seu computador para explorar a Internet. É o navegador que lê páginas HTML, comunica com um dos milhares de servidores que compõem a WWW e recebe de volta, do servidor, a página HTML que deverá ser exibido na tela em forma de textos e figuras. É um interpretador de HTML que lê os códigos contidos na página e decide exibi-los.

### **Web**

É uma rede global completa por milhares de computadores diferentes que constantemente conversam uns com os outros. Cada computador da WWW é chamado de servidor da Web e contém várias páginas HTML.

### **Página da Web**

É a página contendo comandos HTML.

### **Site**

É um conjunto de páginas HTML relacionados entre si.

### **Site da Web do FrontPage**

Para o FrontPage, um grupo de páginas da Web relacionados entre si – geralmente chamado de *site da Web* – é sempre chamado de *Site da Web do FrontPage*. Ela é diferente da World Wide Web (WWW) que geralmente é citada na frase “navegar pela Web”. Tal “Web” é o conjunto de computadores interligados pelo mundo inteiro que enviam páginas HTML para todos os lados à medida que estas são solicitadas por usuários (conforme conceito visto anteriormente).

### **Java**

É uma linguagem popular que os programadores utilizam para criar programas interativos, denominados *applets*, que são executados diretamente dentro de um página da Web. Ela está otimizada para funcionar especificamente na WWW e funciona exatamente do mesmo modo em todos os tipos de computadores, dentre os quais os Macs os PCs e as máquinas UNIX.

### **CGI (Common Gateway Interface)**

CGI é uma linguagem de programação, que possibilita que páginas da Web se comuniquem e compartilhem informações com o servidor no qual residem através de banco de dados.

### **Pixel**

É uma unidade de medida para monitores de vídeo que se refere ao número de pontos que compõe a tela. Um monitor VGA tem 640 pixels de largura por 480 pixels de altura (640 x 480). Cada pixel corresponde a um dos pontos da tela do seu computador que compõem toda a imagem.

***FrontPage***

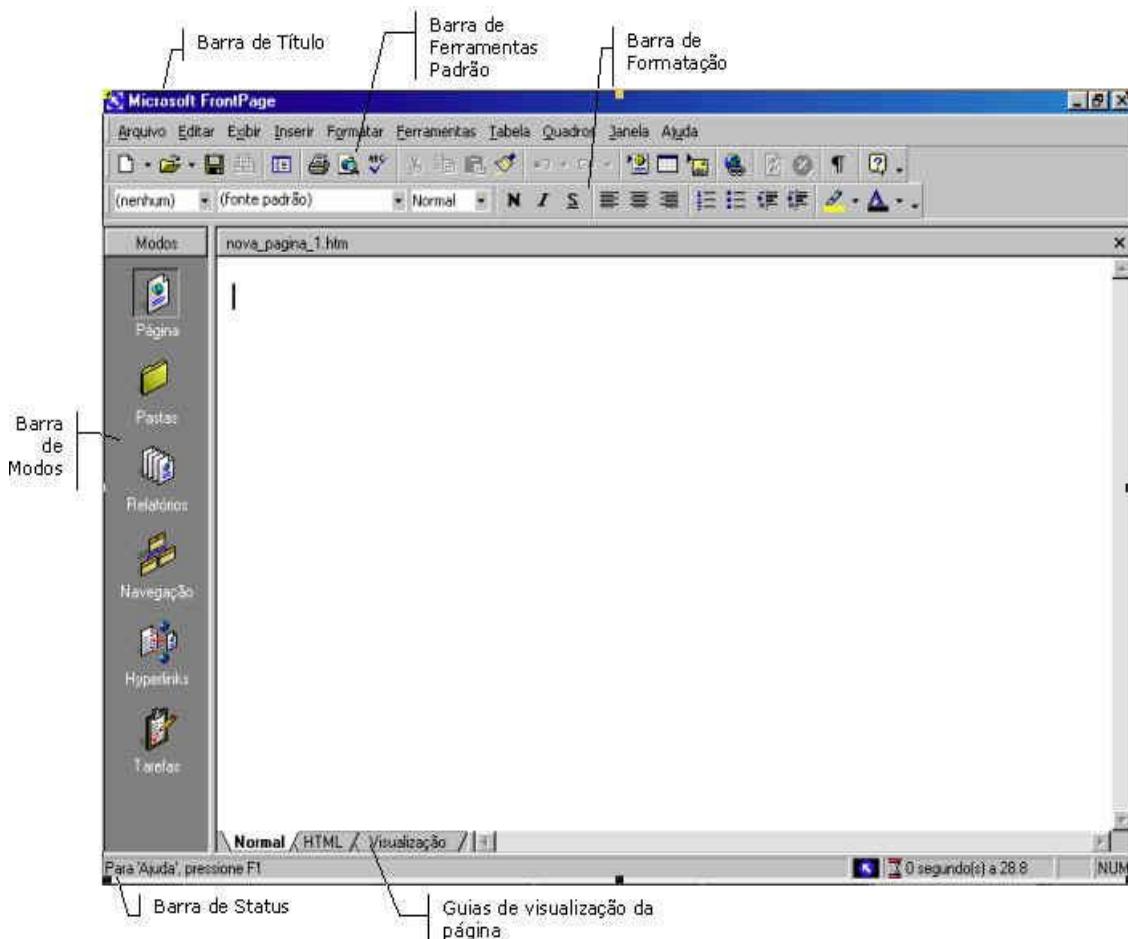
Como vimos à linguagem da Internet é conhecida como HTML. O FrontPage gera o HTML a partir de um editor visual do texto, das formatações, das figuras que acrescentamos, das tabelas e qualquer outro que utilizarmos em nossa página.

## FrontPage

### Qual a Aplicabilidade do FrontPage

Normalmente os códigos para a construção de uma página são construídos em um editor de texto simples como o **Bloco de Notas** do Microsoft Windows. O desenvolvedor da página precisa conhecer os códigos e digitá-los de maneira correta. Criar páginas desta forma nos traz um único problema, levamos muito tempo na digitação dos códigos, porém devemos ressaltar a sua alta importância no aprendizado, o **FrontPage** veio para resolver este problema, como ele é um gerador de HTML, nós precisamos nos preocupar apenas com a estética da página e o FrontPage se encarrega de transformar o que digitamos e formatamos em código HTML. Agilizando o processo de criação do site. Além, de trazer vários recursos criados em outras linguagens para Internet, como Java, para serem apenas configurados em nosso site.

## O Funcionamento do FrontPage



## Os Modos de Visualização do FrontPage

Do lado esquerdo da tela do FrontPage encontramos a **Barra de Modos**, ou seja, as maneiras de trabalhar com o FrontPage. A seguir descrição de cada um desses modos.

### Página

O modo de visualização *Página* será utilizado para fazer a edição das páginas que farão parte do site que está sendo criado.

### Pastas

O modo de visualização *Pastas* mostra de que modo o site é organizado. Todos os arquivos HTML e imagens são exibidos e podem ser organizados em várias subpastas, como por exemplo, **Imagens** onde são armazenados os gráficos (figuras) utilizados na Web.

### Relatórios

O modo de visualização *Relatórios* será utilizado para você gerenciar a web que estiver trabalhando. Poderá ser visualizado um resumo do site, os arquivos lentos, os desatualizados, etc.

### **Navegação**

O modo de visualização *Navegação* é usado para construção de barras de navegação automatizadas entre páginas da Web. Ou, pode também ser utilizado simplesmente para montagem de um organograma do site, facilitando o controle e navegação entre as páginas que você criou.

### **Hyperlinks**

Este modo de visualização oferece uma representação gráfica de como cada página do site está vinculado a outro. Por meio de um sistema hierárquico, o **FrontPage** desenha linhas entre as páginas vinculadas. Mostrando a organização dos links, assim você consegue identificar se os links criados estão bem distribuídos ou confusos.

### **Tarefas**

O último modo de visualização apresenta uma lista de tarefas que você marcou para serem concluídas. Ao longo do processo de construção do site, você pode freqüentemente tomar nota de tarefas que devem ser concluídas antes que o site esteja terminado. Estas tarefas podem ser lidas e concluídas uma por vez.

### O que uma Web faz

Uma Web é o grupo de páginas relacionados disponibilizados em um servidor Web na Internet. O **FrontPage** trabalha com webs.

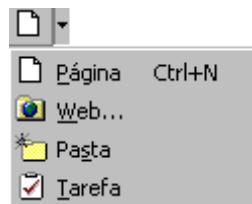
### Qual a Aplicabilidade de uma Web

As Webs facilitam a organização dos arquivos. É mais aconselhável utilizar webs para construção de sites do que páginas soltas. Além do controle das páginas serem facilitados, vários recursos do **FrontPage** serão mais explorados se utilizados em uma web. Existem vários modelos e assistentes que o auxiliarão na criação da sua web ou site.

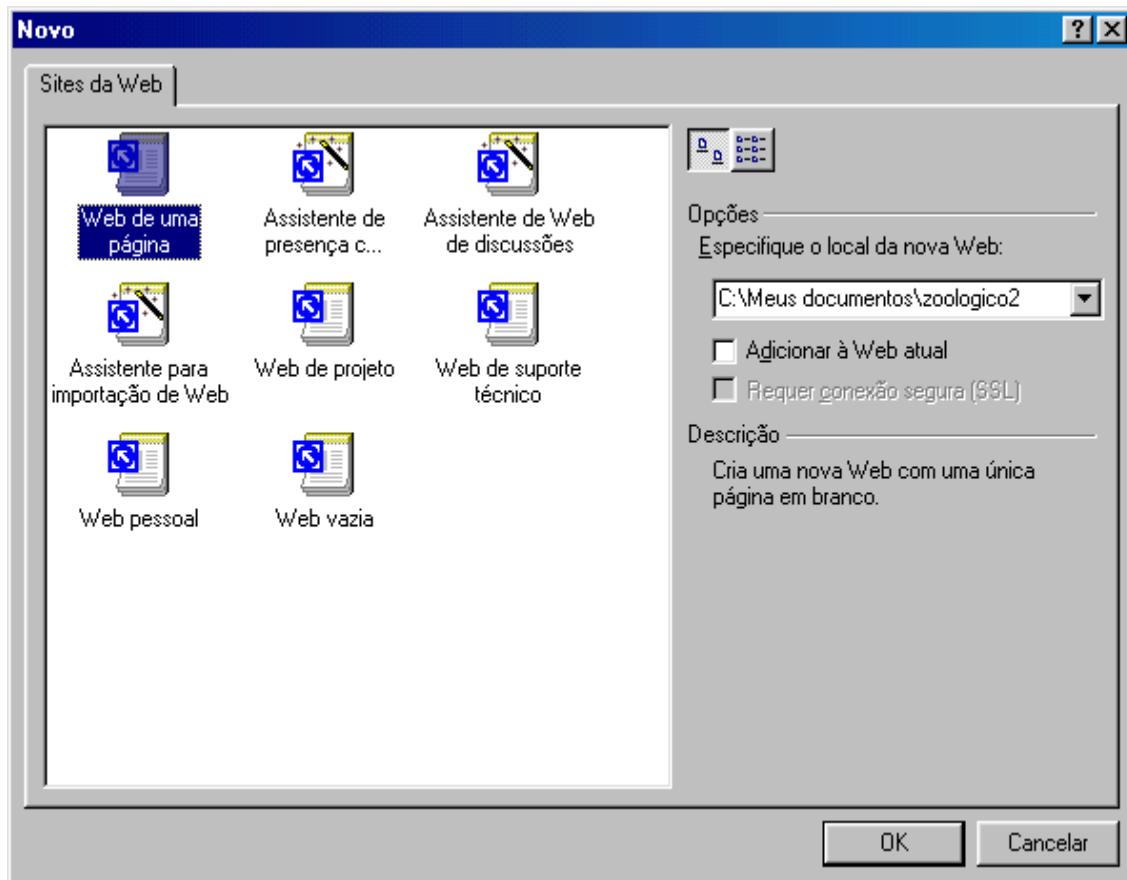
### Como uma Web Funciona

Para criar uma web:

1. Clique no menu **Arquivo / Novo / Web** ou na seta à direita do botão **Nova Página** na barra de ferramentas Padrão e selecione a opção **Web**, conforme a ilustração a seguir mostra.



2. Será exibida a janela para escolha do modelo ou assistente para a criação da Web.

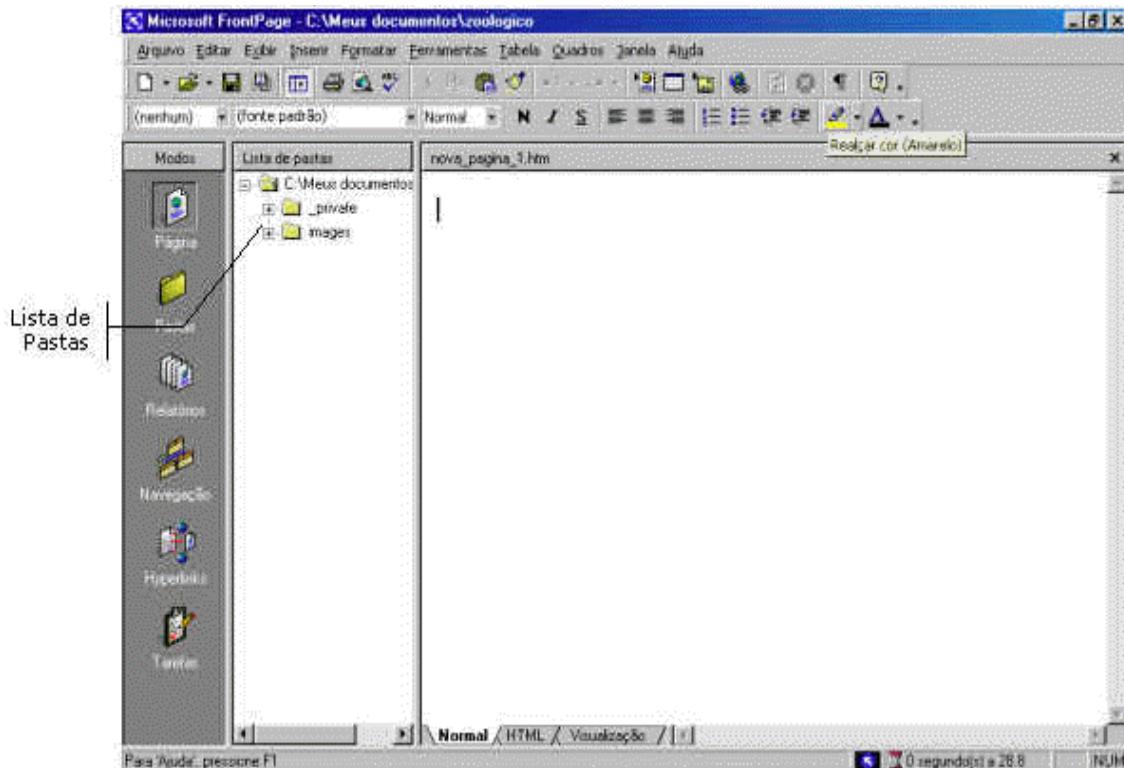


3. Primeiro selecione o tipo de web que será criada. Para trabalharmos escolha **Página normal**.

4. Depois na caixa **Especifique o local da nova web** defina em qual pasta do Disco Rígido (ou whinchester) o seu site será armazenado. Este caminho deverá ser digitado. O caminho que guardaremos os arquivos será **C:\Web Projects\Seu nome**.

5. Depois clique em **OK**.

6. Você visualizará a tela no modo de exibição **Página** que é utilizado para edição das páginas do site. Do lado esquerdo está sendo visualizado a lista de pastas da web que pode ser ocultada.



Forma como a janela se apresentará.

7. Se desejar ocultar a lista de pastas clique no botão **Lista de pastas** na barra de ferramentas Padrão. Para exibi-la, clique novamente no botão **Lista de pastas**.

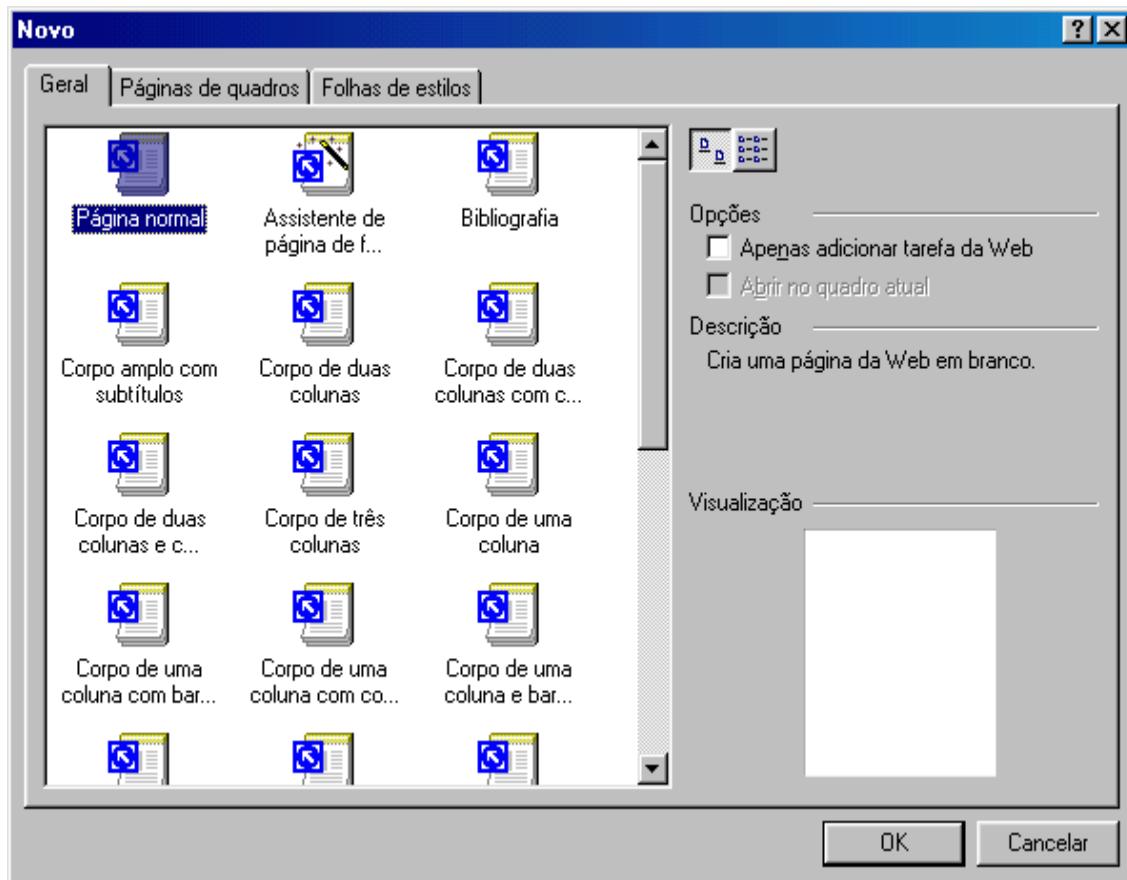
8. Selecione o modo de exibição **Pastas**.

Como criamos uma web vazia será necessário acrescentarmos páginas nesta web. Para criar uma nova página:

1. Clique no botão **Nova Página** na barra de ferramentas Padrão.
2. Um novo arquivo aparecerá do lado direito da tela com o nome **index.htm** de sugestão, se desejar altere o nome do arquivo.
  - Quando o FrontPage sugere o nome **index.htm** isto significa que este será o página de entrada do site. Se o arquivo que for criar neste momento for o principal mantenha este nome.
  - Utilize nomes de páginas para Internet com apenas oito dígitos, apesar da maioria dos provedores aceitarem nomes de páginas maiores, o melhor é manter oito dígitos. Também evite letras maiúsculas e símbolos próprios do computador (como \*, /, +) nos nomes de páginas.

Se você precisar escolher um modelo para a página nova:

1. Clique no menu **Arquivo / Novo**, escolha um dos modelos e clique em **OK**.



- Está janela só é aberta quando utilizamos o menu **Arquivo / Novo**, quando clicamos no botão **Nova página** na barra de ferramentas – Padrão é inserida um página em branco automaticamente.

Para editarmos o página dê um clique duplo sobre a página. Você será enviado para o modo **Página**. O cursor estará piscando no início da página aguardando a digitação do texto.

### O que o Formatar Fonte faz

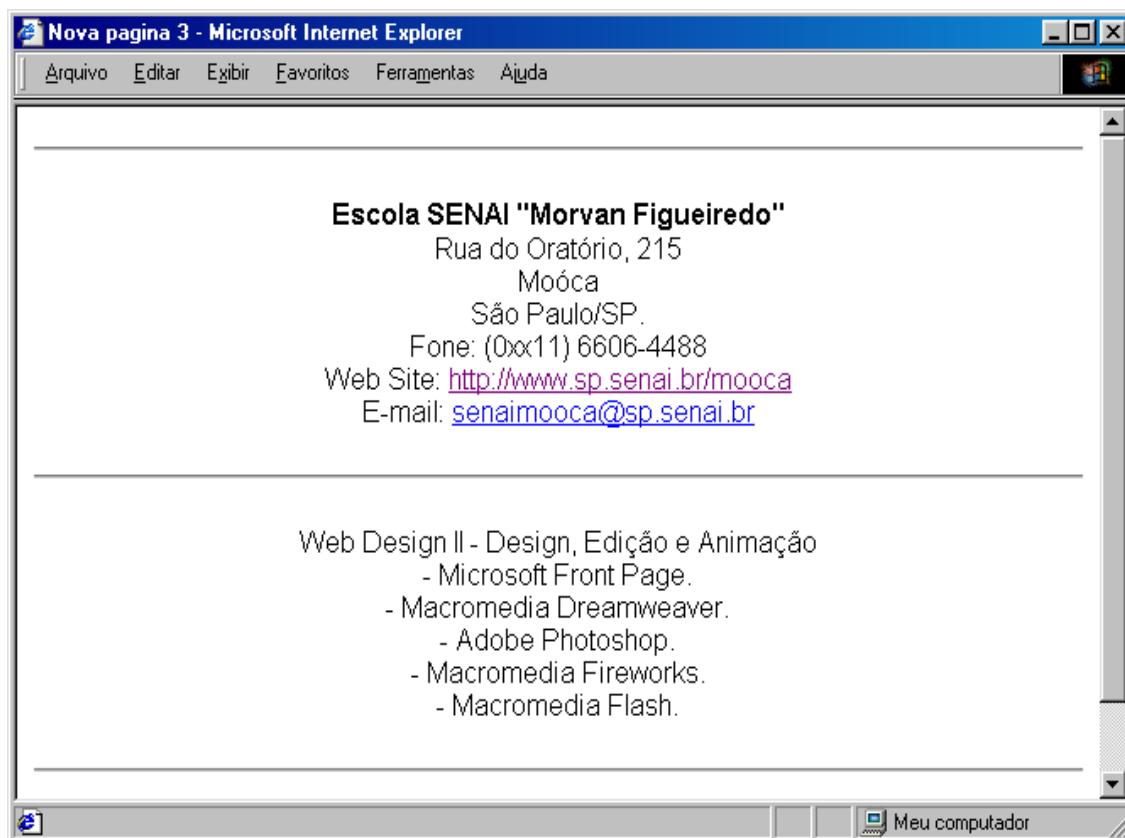
#### Qual a Aplicabilidade do Formatar Fonte

Formatar significa da forma, melhorar a aparência do texto. Em páginas para Internet a formatação deve ser bem feita para não expulsar o usuário do site.

Usando a formatação você conseguirá transformar o seu site em um ponto atraente da Internet, fazendo com que usuários que visitarem o seu site, voltem outras vezes para ver as informações importantes e as formatações novas que está criando. Formatação envolve fonte, parágrafo, bordas,e feitos e vários itens que veremos no decorrer deste material.

### Como o Formatar Fonte Funciona

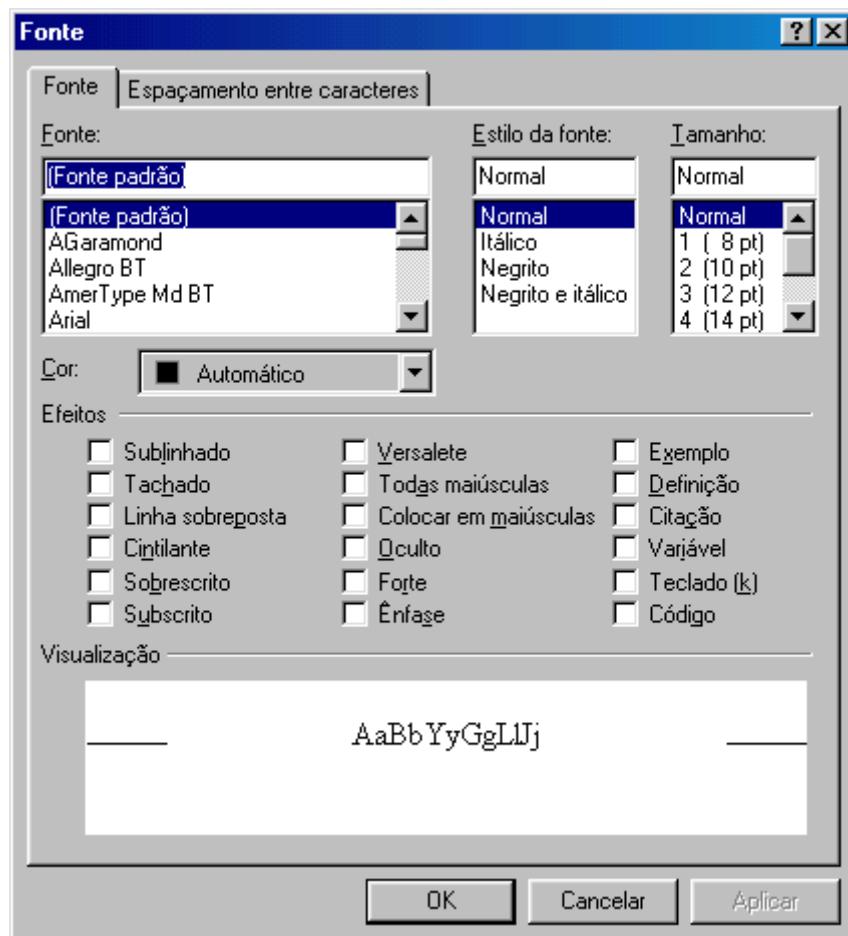
Digite o texto abaixo:



Após digitar o texto, vamos salvar as alterações que fizemos nesta página. Clique no botão **Salvar** na barra de ferramentas – Padrão ou clique no menu **Arquivo / Salvar**.

Agora vamos formatar o texto desta página. As formatações de texto são basicamente as mesmas que podemos fazer em um texto no Microsoft Word. Selecione o primeiro parágrafo da página, ou a primeira frase.

Clique no menu **Formatar/ Fonte**.



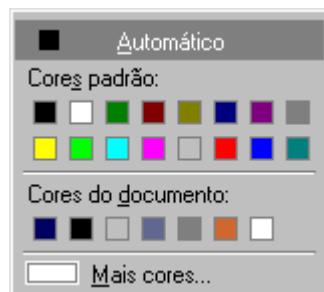
Na caixa **Fonte** escolha um tipo de fonte para o texto.

**Observação:**

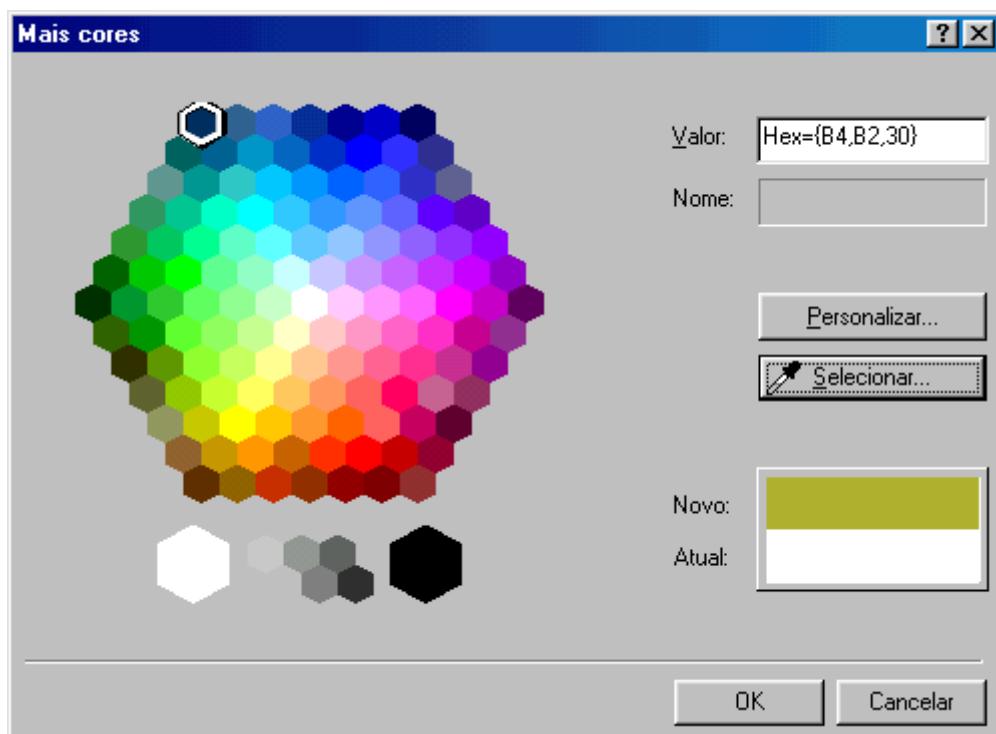
Utilize sempre fontes que sejam padrão da instalação do Microsoft Windows. Isso se deve ao fato de que ao acessar uma página na Internet e uma fonte é especificada, essa fonte precisa ser localizada no micro do usuário não no local onde a página está hospedada (armazenada). E a maioria das pessoas não possuem uma biblioteca de fontes muito grande no computador. As fontes que atualmente estão sendo mais utilizadas são Arial, Tahoma e Verdana.

Na caixa **Estilo da fonte** determine qual será o estilo de fonte utilizado. Na caixa **Tamanho** escolha qual será o tamanho da fonte para o texto. Na caixa **Cor** escolha uma cor para ser aplicada ao texto.

Ao clicar na caixa **Cor** notará que são mostradas as cores padrões, as cores que se encontram no documento e a opção **Mais cores** que utilizaremos para criar uma cor diferente das existentes.

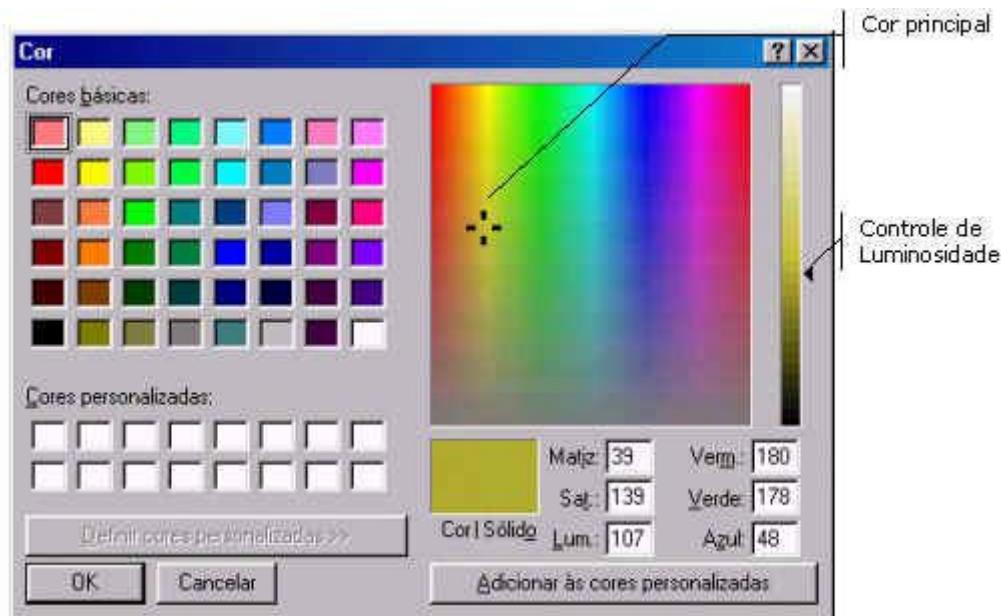


Clique na opção **Mais cores**, será exibida a janela a seguir:



Clique em uma das cores para seleciona-la, mas se a cor que você está precisando não está sendo visualizada nesta tela poderemos cria-la ou seleciona-la de um objeto está na página.

Para criar um nova cor, clique no botão **Personalizar**, a janela a seguir será exibida:



Primeiro clique na cor que será a principal, depois mova o **Controle de luminosidade** da cor até que a caixa **Cor / Sólido** mostre a cor no tom desejado. Seguindo estes passos você está criando uma cor personalizada, para grava-la clique no botão **Adicionar às cores personalizadas**.

Para utilizar a cor que acabou de ser criada clique no botão **OK**, novamente em **OK** e no botão **OK** da janela **Formatar Fonte**.

Estão disponíveis também vários efeitos que podem ser utilizados na formatação da fonte, ao clicar sobre o efeito uma visualização será mostrada. Teste cada um dos efeitos e o que for realmente necessário deixe marcado. (Sugerimos que utilize a opção **Fonte**).

Depois de fazer as configurações necessárias clique no botão **OK**.

## Formatar o Parágrafo

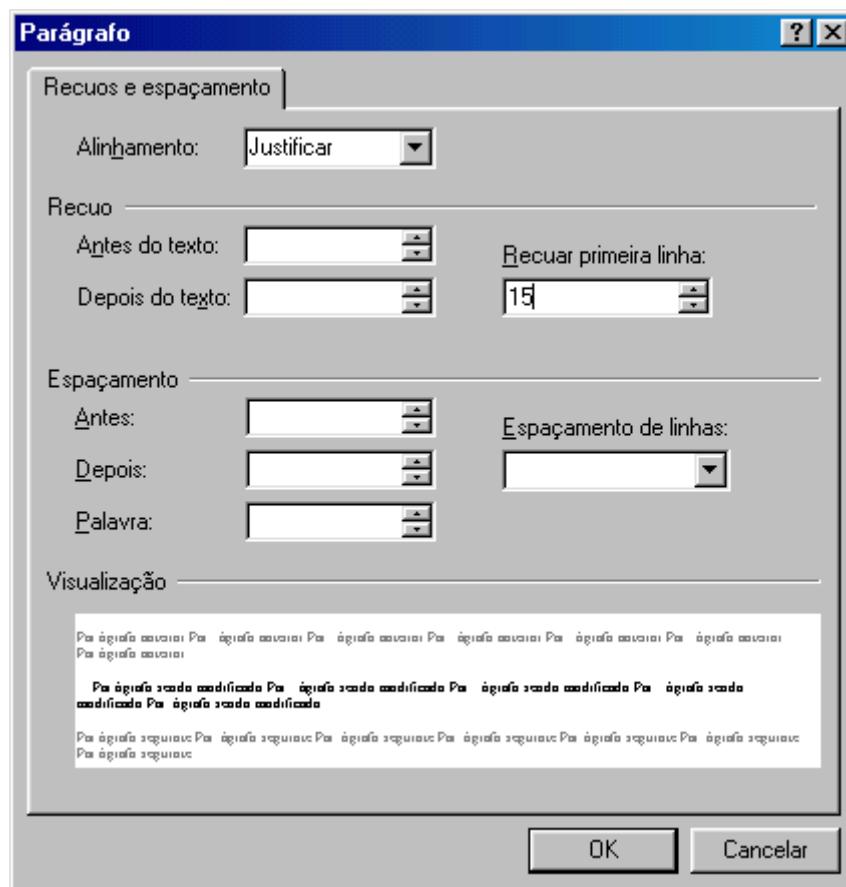
Formatar parágrafo significa dar forma, melhorar a aparência do texto. Em páginas para Internet a formatação deve ser bem feita para não expulsar o usuário do site.

Usando a formatação você conseguirá transformar o seu site em um ponto atraente, fazendo com que usuários que visitaram a seu site, voltem outras vezes para verem as informações importantes e as formatações novas que está criando. Formatação envolve fonte, parágrafo, bordas, efeitos e vários itens que veremos no decorrer deste material.

## Como Funciona a Formatação de Parágrafo

Além de fazemos a formatação de fonte, será necessário fazermos a formatação de parágrafos. Primeiro definiremos o alinhamento dos parágrafos, ou seja, a posição dos parágrafos em relação às margens da página.

Abra a web pessoal que está na pasta **C:\Web Projects\Seu nome**. Depois abra o arquivo **index.htm** clique no modo **Pastas** e dê um clique duplo sobre o nome do arquivo. Selecione o primeiro parágrafo (posicione o ponteiro do mouse na margem esquerda da página, a seta apontará para a direita, dê um clique duplo). Clique no menu **Formatar / Parágrafo**.



No **FrontPage** há quatro tipos de alinhamento: Centralizado, Esquerdo, Direito e Justificado. Como estamos com o parágrafo de título da página, vamos utilizar o alinhamento **Centralizado**. Clique na seta da caixa **Alinhamento** e marque a opção **Centralizado**. E clique em **OK**.

Este alinhamento pode ser feito pelos botões  na barra de ferramentas – Formatação, mas podemos notar que o ícone **Justificar** não está na barra de Formatação. Para justificar um parágrafo devemos utilizar o menu **Formatar / Parágrafo**.

Selecione os outros dois parágrafos da página (posicione o ponteiro do mouse na margem esquerda da página, a seta apontará para a direita, clique, mantenha o botão pressionado e arraste até a última linha do terceiro parágrafo) e os justifique.

Note que o modo **Normal** está formatação aparentemente não funcionou. Temos três maneiras diferentes de visualizar a página no **FrontPage**. O modo **Normal**, **HTML** e **Visualização**. Para selecionar qualquer um deles utilize as guias na parte inferior da tela, conforme a figura exibida a seguir:



O modo **Normal** é utilizado para a criação da página, que é onde estamos trabalhando. O modo **HTML** é o utilizado para visualizar e alterar o código HTML que foi gerado pelo **FrontPage**. O modo **Visualização** é utilizada para visualizar a página como se estivesse em um browser.

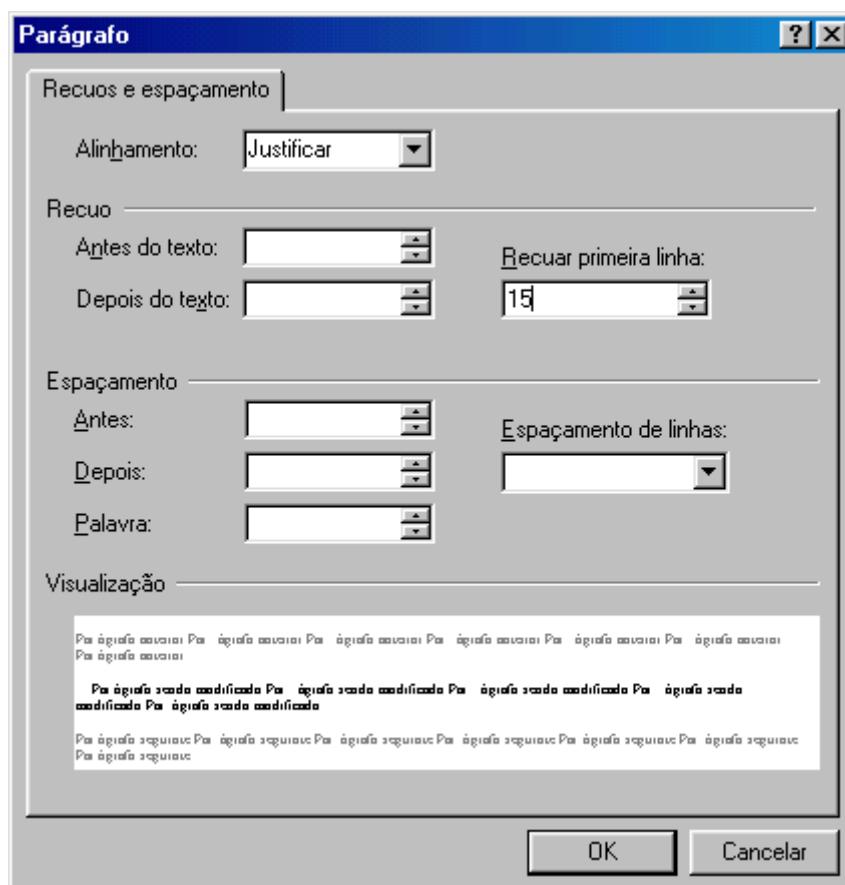
Salve o arquivo e clique no modo **Visualização**, perceberá que os parágrafos estão justificados.

## Recuos de Parágrafos

Além de justificar os parágrafos gostaria que a primeira linha estivesse recuada, ou seja, afastada da margem esquerda e apenas o segundo parágrafo estivesse recuado à direita e à esquerda.

Para continuar o recuo de primeira linha:

1. Selecione o parágrafo e clique no menu **Formatar / Parágrafo**.
2. No grupo **Recuos** escolha a quantidade de pixels que será utilizada para **Recuar a primeira linha**.



3. Clique em **OK** e visualize a aparência do parágrafo.
4. Agora selecione apenas o segundo parágrafo para fazermos os recuos à direita e à esquerda. O recuo pode ser aplicado pelos ícones **Aumentar recuo**  , ou **Diminuir recuo**  . Quando estes ícones são utilizados, o recuo é aplicado à esquerda e à direita simultaneamente na mesma proporção.
5. Mas você pode definir exatamente a quantidade de pixels dos recuos, clique no menu **Formatar / Parágrafo** e na caixa **Antes do texto** digite a quantidade de pixels para o recuo, este será o recuo à esquerda. Na caixa **Depois do texto** também digite a quantidade de pixels, este será o recuo à direita. Para o nosso exemplo utilize 30 pixels em cada dos recuos.

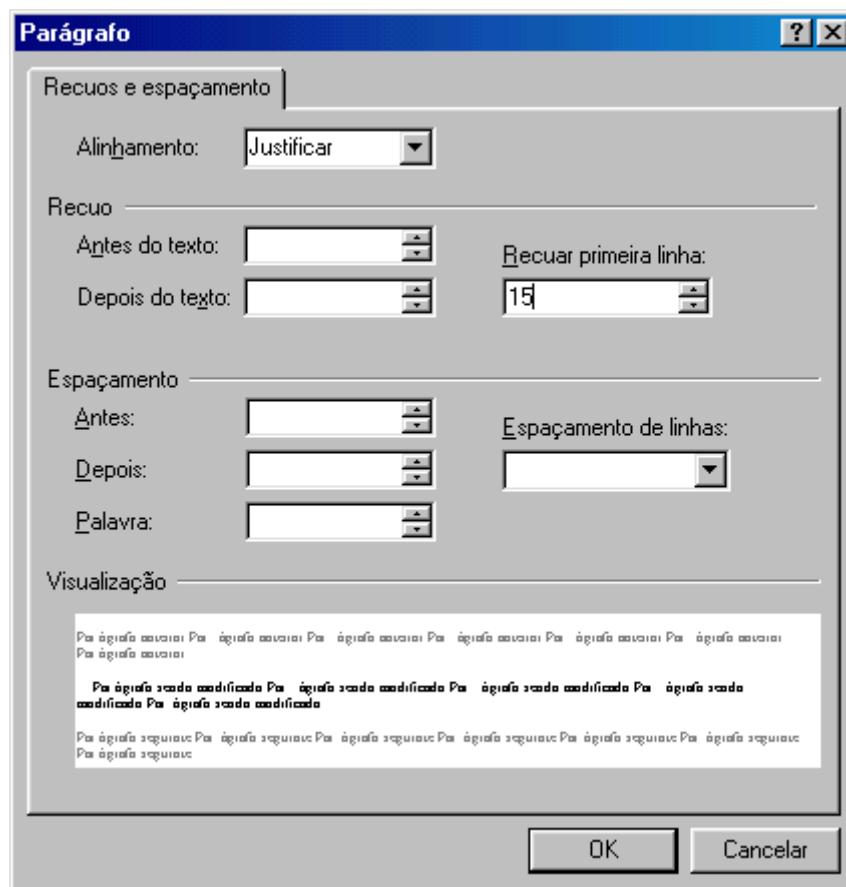
6. Clique em **OK** e visualize o resultado clique na guia **Visualização**.

### Espaçamentos entre Parágrafos

Podemos perceber que entre os parágrafos existe um espaço, este é chamado de espaçamento entre parágrafos. Existem também os espaços aplicados entre as palavras do parágrafo e entre as linhas de um parágrafo.

Sendo que no parágrafo abaixo do título gostaria de utilizar um espaçamento entre as linhas de 1,5 e o espaçamento antes maior do que o já utilizado selecione este parágrafo e:

1. Clique no menu **Formatar / Parágrafo**.
2. No grupo **Espaçamento** defina a medida em pixels dos espaçamentos **Antes**, **Depois**, **Palavra** e **Espaçamento de linhas**, conforme o necessário.
  - Lembre-se de utilizar um **Espaçamento de linha** da mesma altura da fonte ou maior, para que as linhas dos parágrafos não fiquem sobrepostas.
  - Para o nosso exemplo, no grupo **Espaçamento** na caixa **Antes** digite 50, e no **Espaçamento de linhas** escolha a opção **1,5 linhas**.



3. Clique em **OK**. Os parágrafos estarão com a seguinte aparência:



### Efeitos de Animação e sua Aplicação

Os efeitos de animação criam um impacto mais forte quando os visitantes acessam o site, do que estarmos utilizando apenas textos simples.

Quando precisamos destacar uma notícia em um ponto do site, ou quando precisamos chamar atenção a um assunto importante em nosso site, utilizamos estes efeitos.

Para animar um texto usando o **FrontPage** será necessário utilizar efeitos de HTML Dinâmico. Mas não precisaremos programar em HTML o próprio **FrontPage** traz vários efeitos que podem ser aplicados ao texto em vários eventos diferentes como ao carregar a página, ou executar o efeito se o usuário passar o mouse sobre o texto, etc.

### Como Funcionam os Efeitos de Animação

Para aplicar um efeito ao texto, selecione o texto que gostaria de aplicar o efeito. No nosso exemplo vamos acrescentar um novo parágrafo. O texto será: “**Venha nos visitar! Conheça nossas instalações e laboratórios de informática**”.

Após digitar o parágrafo, selecione-o:

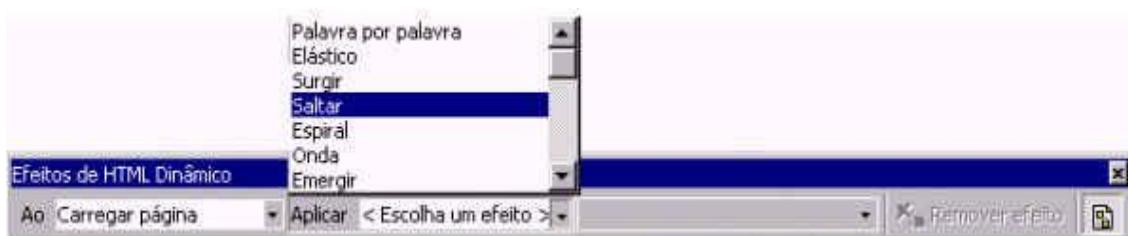
1. Clique no menu **Formatar / Efeitos de HTML Dinâmico**. Será mostrada a seguinte barra de ferramentas:



2. Primeiro escolha o *evento*, ou quando acontecerá o efeito. Para texto o ideal é o evento **Carregar página**. Assim que marcar qual o evento você poderá escolher o **Efeito**.

3. Na caixa **Aplicar** escolha um dos efeitos. Uma sugestão é utilizar a opção **Saltar**. Mas não deixe de experimentar os outros efeitos.

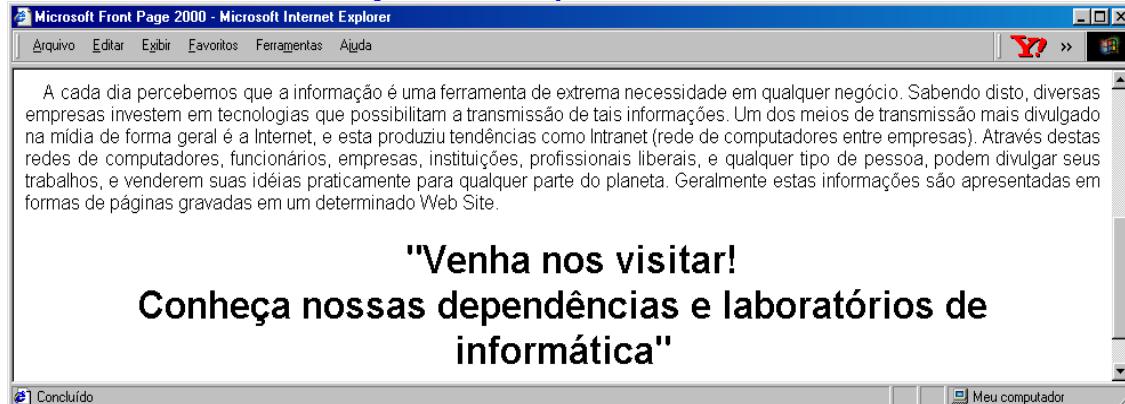
- Alguns efeitos precisam ser configurados. Quando for necessário configurá-lo será aberta a terceira caixa da barra de **Efeitos de HTML Dinâmico**, nesta caixa você encontrará as configurações que são permitidas para o efeito escolhido.



Ao escolher o efeito o texto será destacado com um quadro, mostrando que ali existe um efeito de HTML dinâmico. Se quiser retirar este destaque do texto, clique no botão

Realçar os efeitos de HTML dinâmico.

**"Venha nos visitar! Conheça nossas dependências e laboratórios de informática"**



A cada dia percebemos que a informação é uma ferramenta de extrema necessidade em qualquer negócio. Sabendo disto, diversas empresas investem em tecnologias que possibilitam a transmissão de tais informações. Um dos meios de transmissão mais divulgado na mídia de forma geral é a Internet, e esta produziu tendências como Intranet (rede de computadores entre empresas). Através destas redes de computadores, funcionários, empresas, instituições, profissionais liberais, e qualquer tipo de pessoa, podem divulgar seus trabalhos, e venderem suas idéias praticamente para qualquer parte do planeta. Geralmente estas informações são apresentadas em formas de páginas gravadas em um determinado Web Site.

**"Venha nos visitar!  
Conheça nossas dependências e laboratórios de  
informática"**

Para testar o efeito aplicado, visualize a página. Você pode visualizar a guia **Visualização** ou visualizar a página que está criando no navegador, basta clicar no botão **Visualizar no navegador** que é o mais aconselhável.

- Lembre-se de **Salvar** o arquivo antes de visualizá-lo.
- Ao clicar neste botão uma janela do navegador instalado em seu computador será aberta. Se você possuir mais de um navegador instalado em seu computador (ex.: Internet Explorer e Netscape Navigator) será aberto o navegador que você definiu como padrão. Para abrir a página no navegador específico, clique no menu **Arquivo / Visualizar no navegador**, clique sobre o navegador desejado para selecioná-lo e clique no botão **Visualizar**.

Para modificar o efeito, clique na caixa **Aplicar** da barra de ferramentas Efeitos de HTML Dinâmico, selecione o parágrafo novamente e escolha outro efeito.

Para remover o efeito de um texto, selecione o texto e clique no botão **Remover efeito** na barra de ferramentas – Efeitos de HTML Dinâmico.

**Observação:**

Se a barra de Efeitos de HTML Dinâmico não estiver visível, clique novamente no menu **Formatar / Efeitos de HTML Dinâmico**.



### Linhas Horizontais e sua Aplicabilidade

As linhas horizontais criam um traço em baixo relevo que divide a página onde foi inserida.

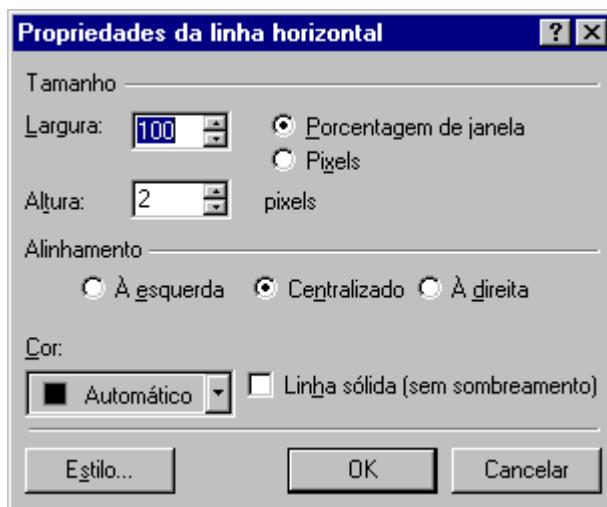
Quando estamos tratando de assuntos ou tópicos diferentes dentro de uma mesma página do site é necessário inserir uma marca visual indicando a mudança do assunto ou do tópico, as linhas horizontais fazem esta divisão com clareza. Estas linhas são muito utilizadas em sites de FAQ's (Questões mais freqüentes), onde são respondidas as dúvidas mais freqüentes dos usuários. Entre uma pergunta e outra é acrescentada uma linha para que não seja feita confusão entre as respostas.

### Como as Linhas Horizontais Funcionam

Vamos inserir uma linha horizontal, na **página\_1.htm**. Acima e abaixo da caixa demarcada com a animação do texto.

Para inserir uma linha horizontal:

1. Clique no menu **Inserir / Linha Horizontal**.
2. Será mostrada uma linha ocupando toda a largura da tela. Podemos configurar esta linha. Dê um clique duplo sobre ela.



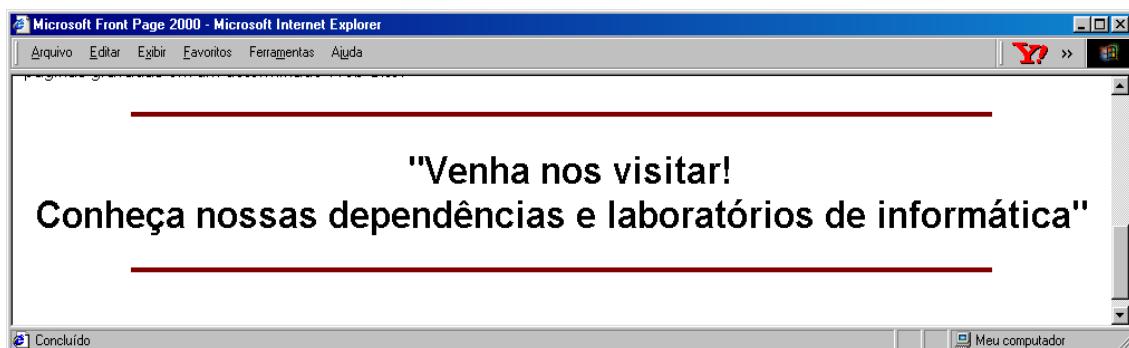
3. Na caixa **Largura** defina o tamanho da **Linha Horizontal**. Você poderá defini-lo em **Pixels** ou pela **Porcentagem da janela** que é o mais aconselhável, porque independe da resolução do monitor do visitante do seu site, a linha horizontal será adaptada ao tamanho da tela. No nosso site escolha 80% da Porcentagem da janela.
4. Na caixa **Altura** defina a espessura da linha horizontal em pixels. No nosso exemplo escolha quatro pixels.

5. Quando definimos que o tamanho da linha horizontal será menor que 100% da tela, é necessário definir o alinhamento desta linha horizontal. Na caixa **Alinhamento** escolha uma das opções: **À esquerda**, **Centralizado** ou **À direita**. Para o nosso exemplo utilizaremos **Centralizado**.

6. Você poderá escolher uma cor para a linha horizontal. Clique na seta da caixa **Cor** e escolha a cor que desejar.

- Ao escolher uma cor para a linha horizontal ela se tornará sólida., como se estivesse na caixa **Linha sólida**.

7. Após fazer todas as alterações clique em **OK**. Salve o arquivo que está trabalhando.



### Leteiro Digital e sua Aplicabilidade

O Letreiro Digital anima o texto escolhido como uma mensagem de um placar eletrônico. O texto rola de um lado para outro com a velocidade determinada.

Você pode utilizar o letreiro digital para dar notícias recentes a respeito do site, para informar sobre promoções, novidades, chamando a atenção para um determinado assunto.

### Como Funciona o Letreiro Digital

Vamos inserir um letreiro digital na **página\_1.htm** abra o arquivo e posicione o cursor no início do primeiro parágrafo (abaixo do título), pressione a tecla <Enter> para gerar um novo parágrafo.

Para inserir um Letreiro Digital:

1. Clique no menu **Inserir / Componente / Letreiro Digital**.



2. Na caixa **Texto** digite a mensagem desejada. Para pagina\_1.htm. **Formação de Web Designers // SENAI “Morvan Figueiredo”**.
3. No grupo **Direção** escolha para qual lado o texto será movimentado primeiro, para a **Esquerda** ou para a **Direita**. Deixe a opção **Esquerda** marcada.
4. No grupo **Velocidade** deve definir o **Intervalo** que é o tempo, em milissegundos, que o texto do letreiro digital aguarda antes de mover. Também é necessário definir a **Quantidade** que é a velocidade do texto em pixels (a quantidade de pontos que o monitor utiliza para formar as imagens). Nesta opção digite 10.

5. Na opção **Comportamento** escolha como o texto será animado. **Rolar** rola o texto na direção selecionada. **Deslizar desliza** o texto a partir da direção selecionada até a borda oposta da janela e fica parado nesta posição. **Alternar** alterna entre rolagem e deslizamento. Selecione a opção **Rolar**.

6. Como o Letreiro Digital é um objeto na página ele pode ser posicionado ao lado de um texto. Se for necessário utilizar o Letreiro Digital dessa forma você deverá escolher como esta caixa será alinhada em relação ao texto. No grupo **Alinhar com o texto** marque a opção que for mais apropriada. No nosso caso **Parte superior**.

7. No grupo **Tamanho** podemos definir a altura e a largura do Letreiro Digital, em pixels. Mas se você não sabe o tamanho exato da caixa utilize as alças de redimensionamento depois que terminar de alterar as propriedades do Letreiro Digital.

8. No grupo **Repetir** você define como o Letreiro Digital será exibido na página ativa se **Continuamente**, enquanto o usuário estiver visualizando a página o letreiro estará executando o comportamento selecionado. Se desmarcar esta opção a caixa **Vezes** será habilitada para que você defina a quantidade de vezes que o comportamento do Letreiro Digital executará o comportamento definido.

9. Podemos também definir a **Cor do plano de fundo** do Letreiro Digital. Clique na seta da caixa **Cor do plano de fundo** e escolha a cor que desejar. A opção **Automático** define a cor do plano de fundo como transparente.

10. Clique no botão **OK**.

A imagem acima mostra a aparência do Letreiro Digital após clicar em **OK**. As caixas pretas que aparecem em volta do Letreiro Digital são as alças de redimensionamento, que também indicam que o objeto está selecionado. Posicione o ponteiro do mouse sobre uma delas, o ponteiro se transformará em uma seta com duas pontas, clique, mantenha o botão pressionado e arraste para a direção que precisar para aumentar ou diminuir o tamanho do Letreiro Digital.

Para o letreiro que estamos criando, arraste a alça central do lado direito até o tamanho ideal a sua escolha.

Também vamos modificar a fonte do Letreiro Digital. Se o letreiro não estiver selecionado, clique sobre ele. Utilize o menu **Formatar / Fonte** ou a barra de ferramentas – Formatação para alterar as formatações do letreiro digital. Escolha uma fonte, uma cor e o tamanho que desejar. Depois centralize o letreiro.

Salve o arquivo, e clique no botão **Visualizar no navegador**. Se desejar, volte ao FrontPage e altere o comportamento do Letreiro Digital, salve o arquivo e visualize no navegador para escolher o que acha mais interessante.

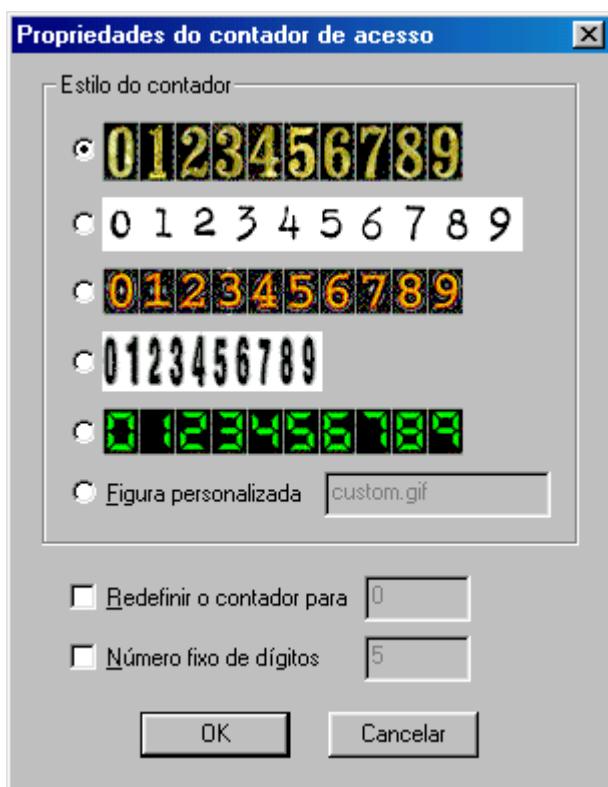
### Contador de Acessos e a sua Aplicabilidade

O contador de acesso registra quantas vezes a página foi visitada, ou seja, quantos visitantes acessarem o site.

Você utiliza o contador de acesso quando quer mostrar ao seu público o número de visitantes do site, indicando se está sendo muito ou pouco visitado. Também para um retorno se o investimento com o site foi válido ou não. O contador de acesso é um indicador da aceitabilidade do site para o público.

### Como Funciona o Contador de Acessos

Clique abaixo da linha horizontal e clique no menu **Inserir / Componente / Contador de acesso.**



Escolha um dos modelos de contadores que o FrontPage oferece.

Se você quiser definir o número inicial do contador de acesso, marque a caixa **Redefinir o contador para** e digite o número inicial.

Se desejar que a aparência do contador seja com um número fixo de dígitos independente do número de acessos, marque a opção **Número fixo de dígitos** e digite a quantidade de dígitos desejada. Clique em **OK**.

Será mostrado na página o texto **[CONTADOR DE ACESSO]**. Salve o arquivo.

**Observação:**

Este contador de acesso que o FrontPage oferece só funciona quando o provedor onde a página será publicada possuir as extensões do FrontPage. Portanto, ao visualizar a página no navegador será mostrado apenas o espaço do contador.

Este contador de acesso também não é válido para concursos de visitantes do site, porque como vimos podemos inicializá-lo com o número que desejarmos. Para ter um contador de visitantes confiável, solicite ao provedor onde seu site será hospedado o contador de acessos que ele disponibiliza. Será enviado um código HTML que você deverá inserir no ponto da página onde o contador deverá ser mostrado.

### **Propriedades da Página e seus Objetivos**

Acessamos as propriedades da página para alterar o plano de fundo, para definir título para página, alterar margens, determinar as cores dos links visitados e ativos, entre outros.

Através das propriedades das páginas podemos escolher qual a melhor aparência para o site. A cor que utilizamos como fundo da página pode afastar ou atrair mais visitantes. Se escolhermos cores de links que não fiquem visíveis com relação à cor de fundo estaremos confundindo os visitantes do site. Então definir as propriedades das páginas é essencial para o desenvolvimento do site.

### **Acessando as Propriedades da Página e Alterando o Plano de Fundo**

Para acessar as propriedades da página, clique com o botão do mouse sobre qualquer ponto da página e clique na opção **Propriedades da Página** ou clique no menu **Arquivo / Propriedades**.

### **Mudando o Plano de Fundo**

Plano de fundo é o nome dado ao fundo de página e pode ser uma figura (GIF ou JPG) ou simplesmente uma cor. Há duas formas para escolher um plano de fundo, uma delas é clicar no menu **Formatar / Plano de Fundo**. Outra é acessar as propriedades da página clicando com o botão direito do mouse em qualquer ponto da tela e selecionando a opção **Propriedades da Página**.

Clique na guia **Plano de Fundo**.

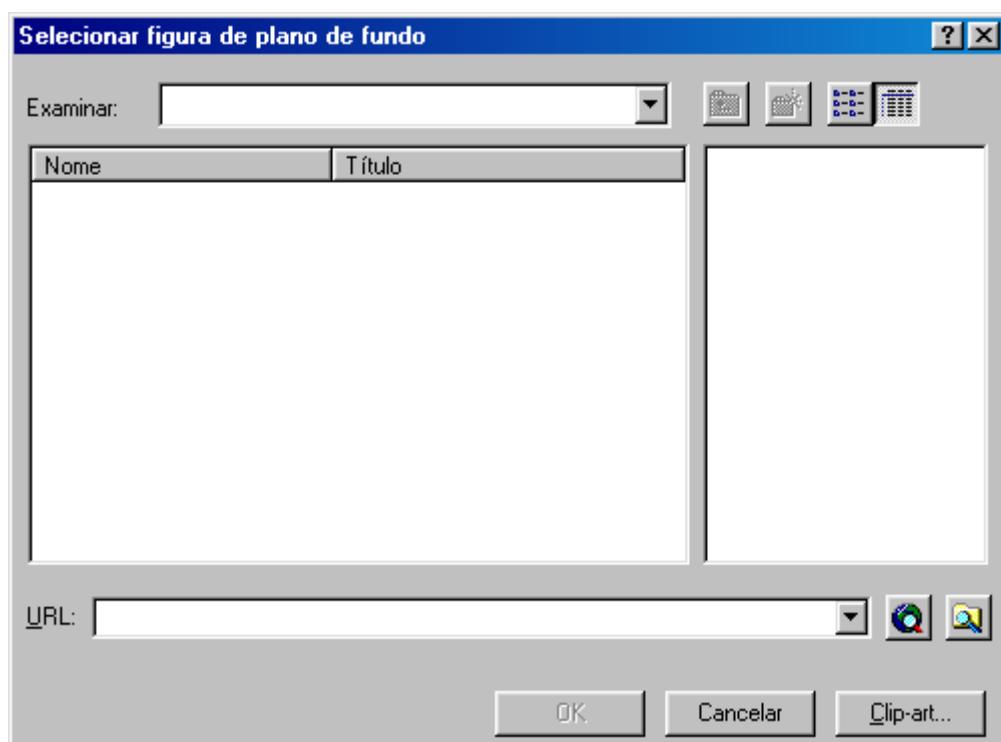


#### Para definir uma Cor como Plano de Fundo

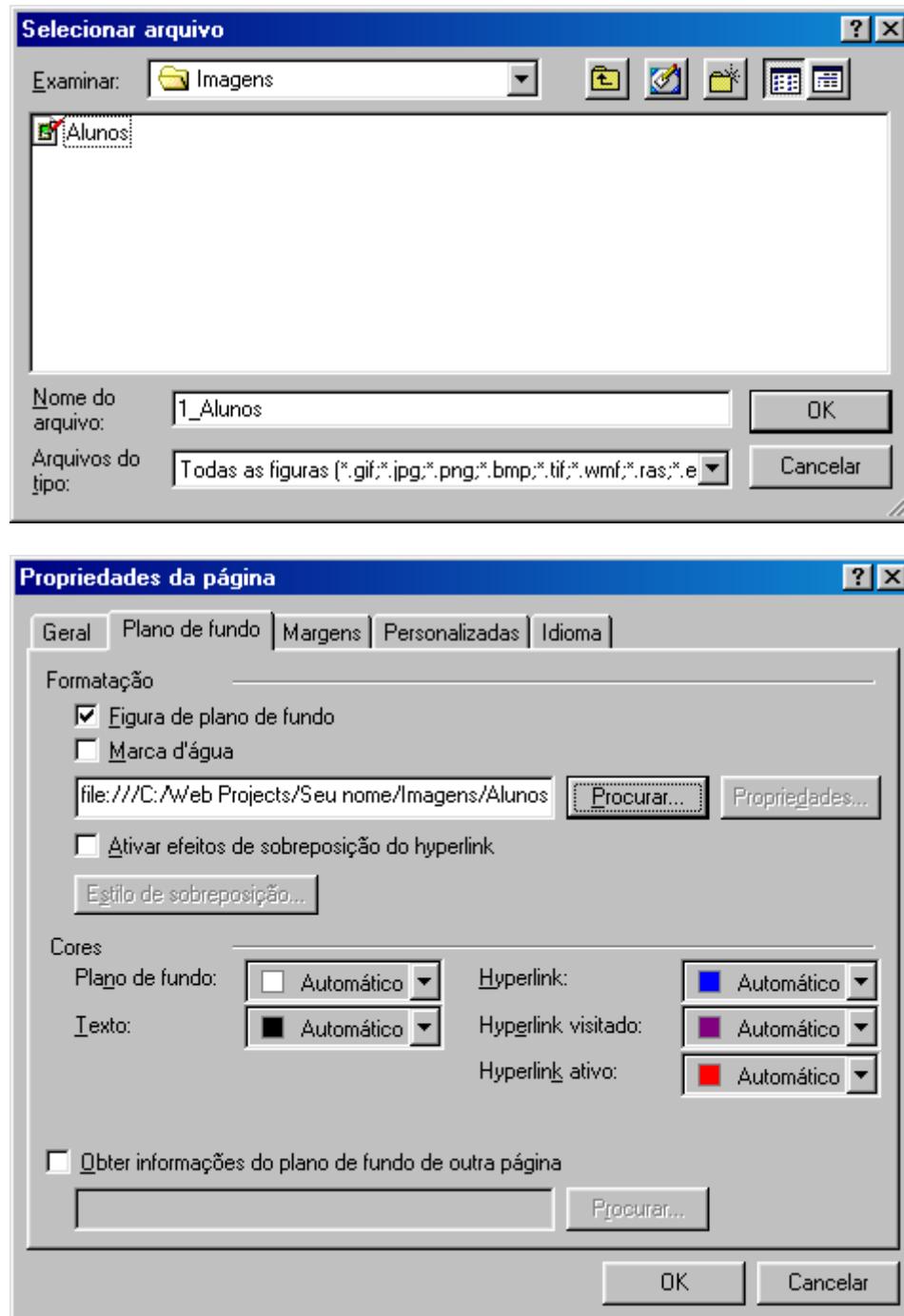
1. Acesse as propriedades da página conforme descrito no item anterior.
2. Clique na guia **Plano de Fundo**. Na caixa **Plano de Fundo** estará uma cor padrão, escolha uma outra cor e clique em **OK**.

#### Definindo uma figura como Plano de Fundo

1. Habilite a opção **Figura de Plano de Fundo** e clique no botão **Procurar**.



2. Você poderá escolher uma figura que já faz parte da sua Web clicando sobre o nome da mesma na lista de arquivos que aparece (normalmente as figuras ficam armazenadas na pasta Imagens) ou escolher uma das outras duas opções indicadas na figura acima. Vamos inserir uma imagem da winchester. Clique no botão .



3. Na caixa **Examinar** selecione o **c:\web projects\seu nome\imagens** na lista de arquivos selecione a abertura.**jpg**. Após escolher a figura, clique em **OK**.
4. A opção **Marca d'água** quando habilitada, fixa a figura que está como **Plano de Fundo** da página de forma que ao usar a barra de rolagem, o texto deslocará pela tela, porém a figura permanecerá na mesma posição.
5. Clique **OK** novamente e veja na tela como ficou a página. Salve o arquivo.
6. Ao clicar no botão **Salvar** será exibida a janela **Salvar arquivos incorporados**.

7. Esta janela será exibida sempre que você inserir na página um arquivo externo, (uma imagem, som, vídeo). Você pode renomear o arquivo clicando no botão **Renomear**. Os nomes de arquivos para Internet, preferencialmente, devem ter apenas oito dígitos, não utilizar letras maiúsculas, não utilizar acentuação e espaços em branco, porque alguns provedores têm restrições aos nomes devido ao sistema operacional utilizado.
8. O ideal é também definir em qual em qual pasta o arquivo será salvo. Clique no botão **Alterar pasta** e selecione a pasta **Imagens** e clique em **OK**. Assim manteremos organizado o site. Clique em **OK** novamente, o arquivo está salvo. Se desejar, clique no botão **Visualizar no navegador** para navegar na página.

## Definindo a Cor Padrão de Texto e o Título da Página

### Definindo a cor Padrão de Texto

Também podemos escolher qual a cor padrão para o texto da página que estamos criando. Acesse as propriedades da página, de uma das formas já citadas.

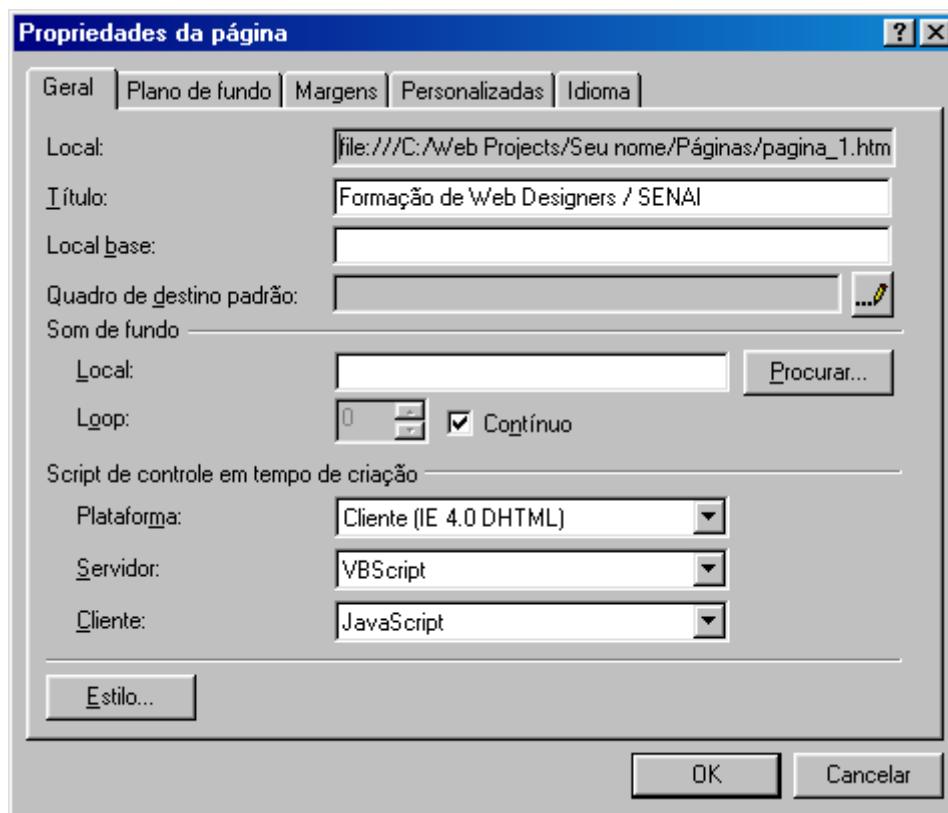
Na caixa **Texto** escolha uma cor. Esta será definida como a cor padrão para os textos da página, clique em **OK**. Lembre-se de escolher uma cor que fique legível com o plano de fundo que está utilizando.

### Definindo o Título da Página

Em um navegador, o título da página aparece na barra de título, ou seja, na parte mais alta da tela. Este título serve para identificar a Home Page, ajudando o visitante a reconhecer a página que esta navegando.

Para definir o título da página, siga os seguintes passos:

1. Clique com o botão direito do mouse em qualquer ponto da página. Selecione a opção **Propriedades da Página**.
2. Verifique se a guia **Geral** está selecionada. Na caixa **Título**, digite o título desejado e clique em **OK**. Para o nosso site o título desta página será “Formação de Web Designers / SENAI”.





### Definindo as Cores dos Hyperlinks

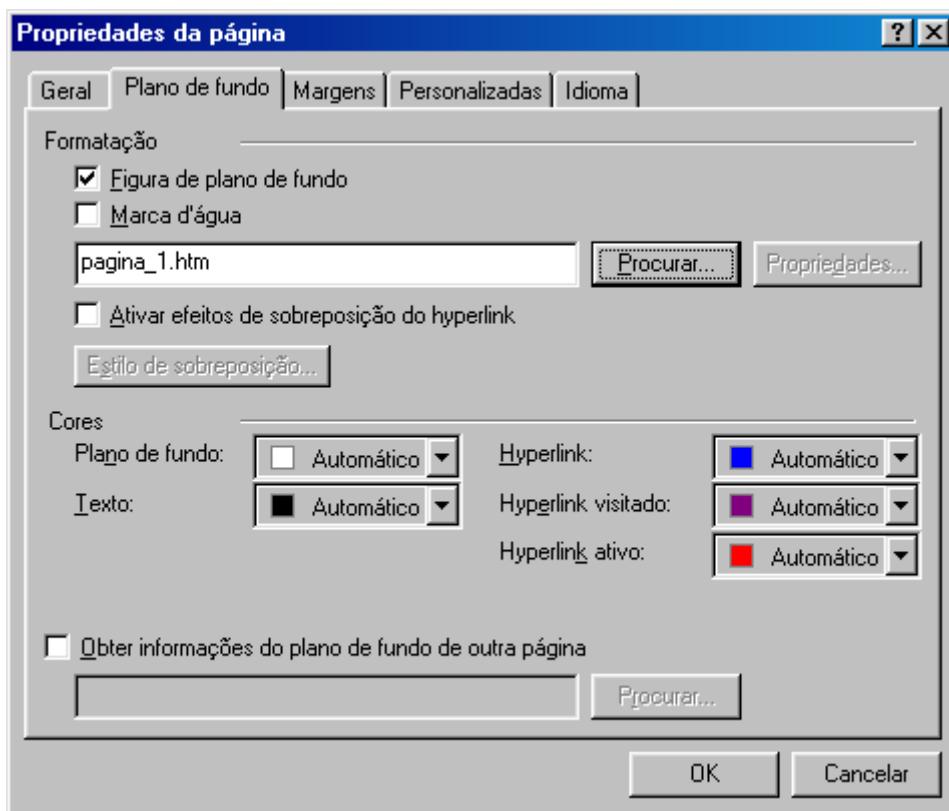
Três cores podem ser definidas para um hyperlink:

**Hyperlink:** é a cor que aparecerá na tela em todos os hyperlinks que ainda não foram visitados.

**Hyperlink Visitado:** é o que aparecerá na tela para o hyperlink que estiver selecionado.

**Hyperlink Ativo:** é a cor que aparecerá na tela para o hyperlink que estiver selecionado.

Para definir estas cores, acesse as **Propriedades da Página** conforme descrito acima e na guia **Plano de Fundo**, escolha as cores desejadas.



### Temas e qual a sua Aplicabilidade

Os temas alteram o efeito de toda a página Web. Eles personalizam a fonte, cor, altura e as características do texto de maneira que as informações fiquem em harmonia com o modo que os gráficos aparecem. Automatizam a coordenação entre gráficos de fundo, cores, marcadores, manchetes e linhas horizontais.

Usar temas, além de melhorar a aparência, muitas vezes, diminui o tempo de download do seu site da Web. Se, para tentar emular o modo pelo qual os temas funcionam, você inserir vários gráficos e imagens na sua página, rapidamente descobrirá que o download de cada página poderá levar um bom tempo. Os temas do FrontPage, por outro lado, tiram proveito de cachê do navegador e permitem que você faça download de diversos gráficos apenas uma vez, mas os veja em várias páginas.

### Como os Temas Funcionam

Para definir um **Tema** válido para todo um site, primeiro abra o site da Web do **FrontPage** que você deseja alterar.

1. Clique no menu **Formatar / Tema**.



2. Escolha um dos temas da lista de acordo com a visualização que mais lhe agradar.
3. Logo abaixo da caixa que contém a lista de temas, encontra-se um conjunto de três caixas de verificação que permitem que você escolha e use apenas certas partes de um tema que você desejar:
  - **Cores vivas:** ativa e desativa o uso de cores vivas e brilhantes.
  - **Elementos gráficos ativos:** ativa e desativa GIFs animados.
  - **Figura de plano de fundo:** quando ativado, aplica a imagem de fundo do tema, não permitindo que você personalize.

4. Clique no botão **OK** e o **FrontPage** percorrerá todo o site e, a cada página, acrescentará os componentes do tema.

5. Abra o arquivo **index.htm** e veja como ele ficou após o uso do tema.

### Personalizando os Temas

Você também poderá formatar ou personalizar um tema com as suas preferências de cor, fonte e elementos gráfico.

Clique no menu **Formatar / Tema** e clique no botão **Modificar**.



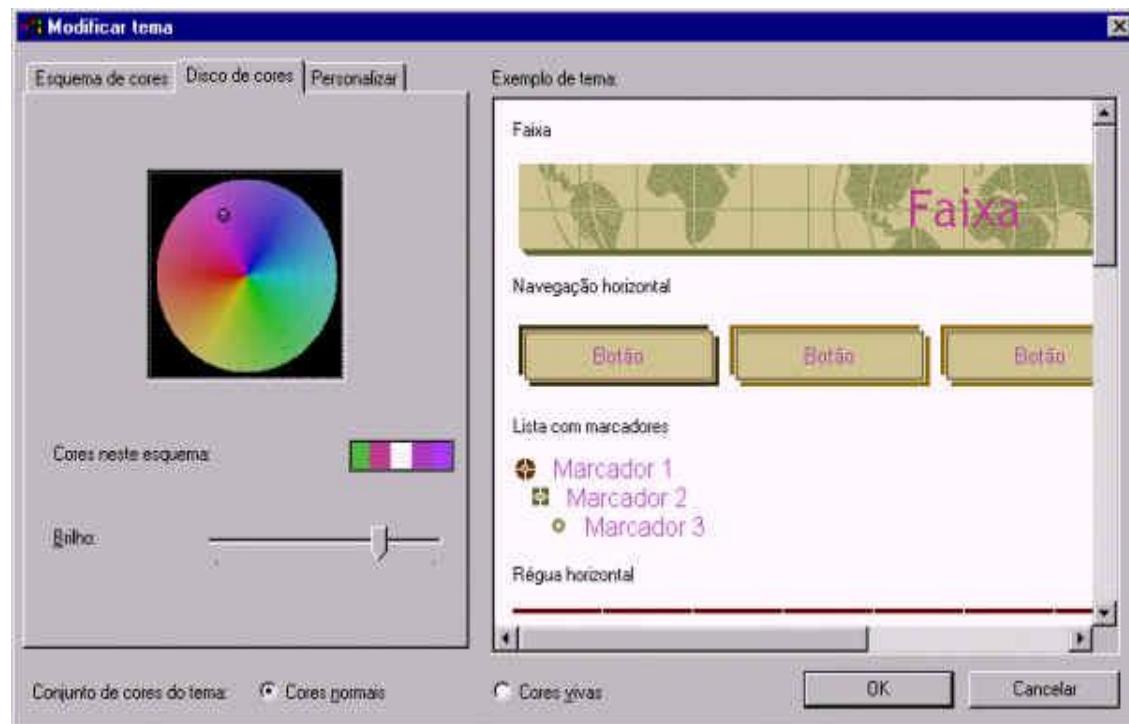
Ao clicar no botão **Modificar** você visualizará os botões para modificar **Cores**, **Elementos gráficos** e **Texto**.

### Alterando as Cores do Tema

Para modificar as cores clique no botão **Cores**.

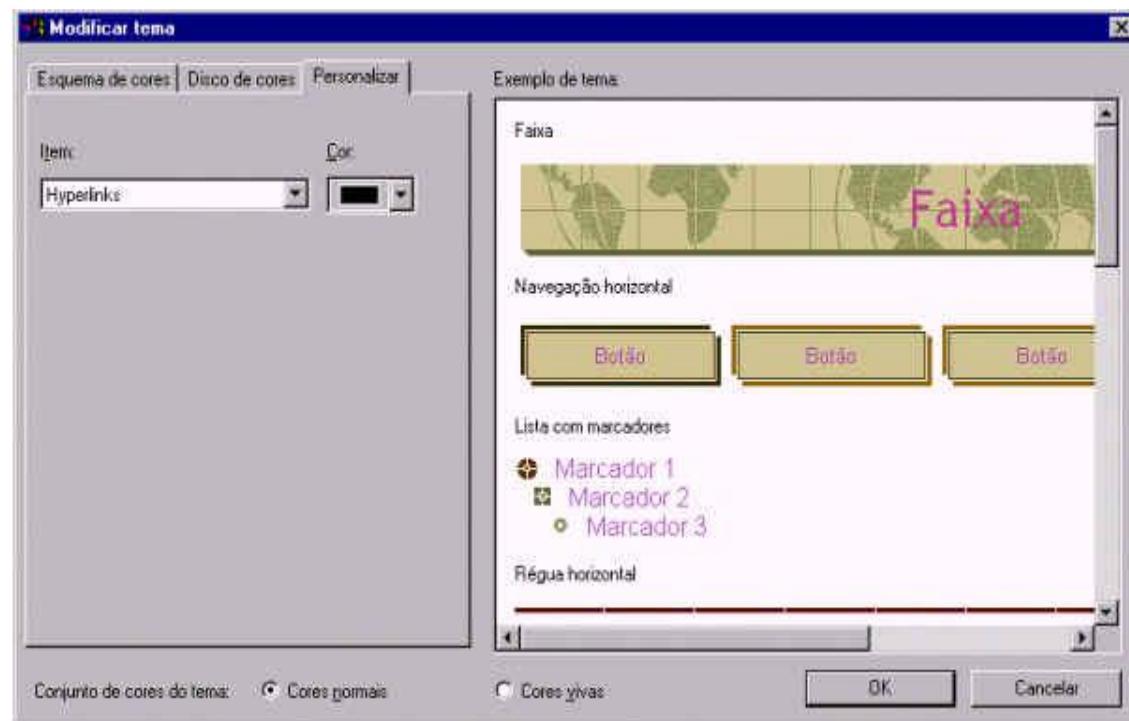
Será mostrado na guia **Esquema de cores** os esquemas já existentes. Ao clicar em qualquer um dos esquemas, as cores selecionadas serão mostradas na caixa de visualização do lado direito da tela.

Também é possível utilizar um **disco de cores** onde o **FrontPage** jogas as cores mais apropriadas para fazerem jogo com a que você escolheu.



Se desejar poderá alterar o brilho das cores movendo o controle deslizante do **Brilho**.

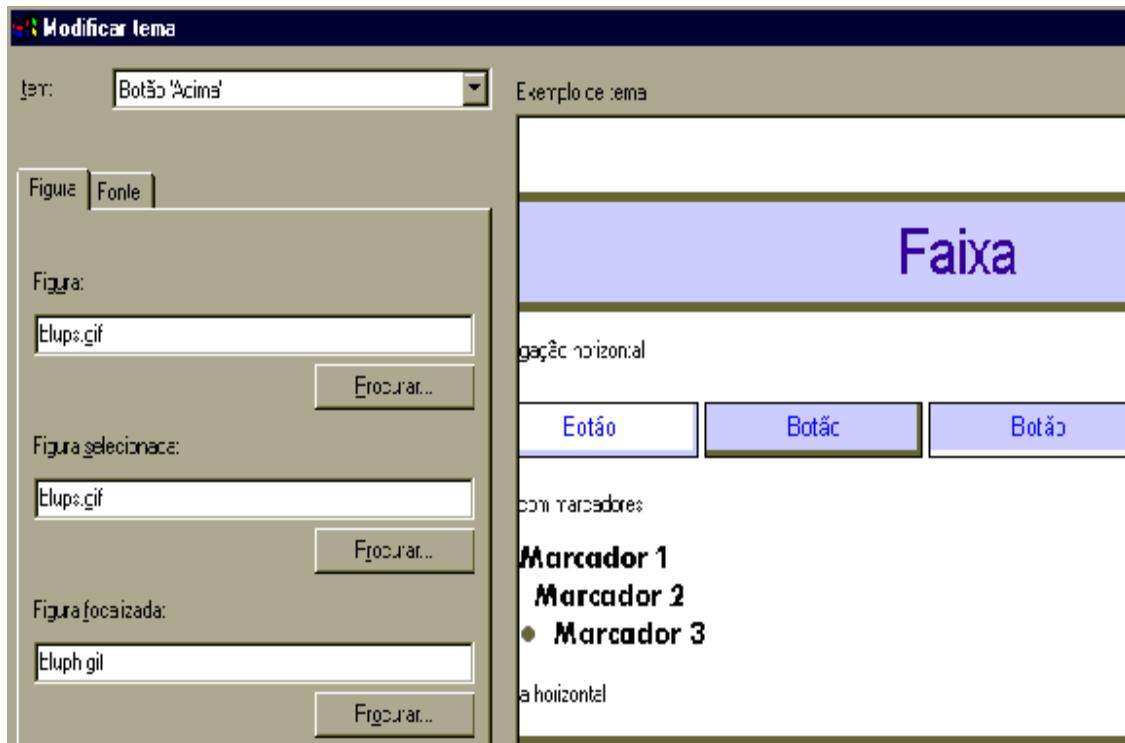
Mas você poderá escolher uma cor específica para cada elemento da página. Clique na guia **Personalizar**, escolha qual elemento você quer alterar a cor na caixa **Item** e depois alterar a **Cor**.



Faça as alterações de cores que desejar, utilize as cores que mais gosta, e clique em **OK**.

### Alterando os Elementos Gráficos do Tema

Os elementos gráficos são todas as imagens que fazem parte do tema, como a faixa de página, os marcadores, a linha horizontal, a barra de navegação e etc. Ao alterá-los você estará modificando radicalmente o tema. Clique no botão **Elemento gráfico** será exibida a seguinte janela:



1. Primeiro selecione o **Item** que será alterado o gráfico. Vamos alterar a **Lista com marcadores**.

2. Conforme o item escolhido será necessário alterar mais de uma figura. No caso do item **Lista com marcadores** teremos que escolher três figuras. Clique no botão **Procurar** e escolha uma imagem que está na Web ou uma imagem do Disco Rígido. Clique no botão para procurar no winchester, vá até a pasta: **c:\Arquivos de Programas\Arquivos comuns\Microsoft Shared\Clipart\themes1\bullets** e selecione o arquivo **bd14752.gif**. Clique em **OK** e **OK** novamente.

- Lembre-se que só poderão ser utilizados imagens no formato **.gif**, **.jpg** ou **.png**.

Selecione na guia **Fonte** escolha, escolha um **Tamanho**, defina o **Estilo**, e qual o **Alinhamento horizontal e Vertical** do texto.

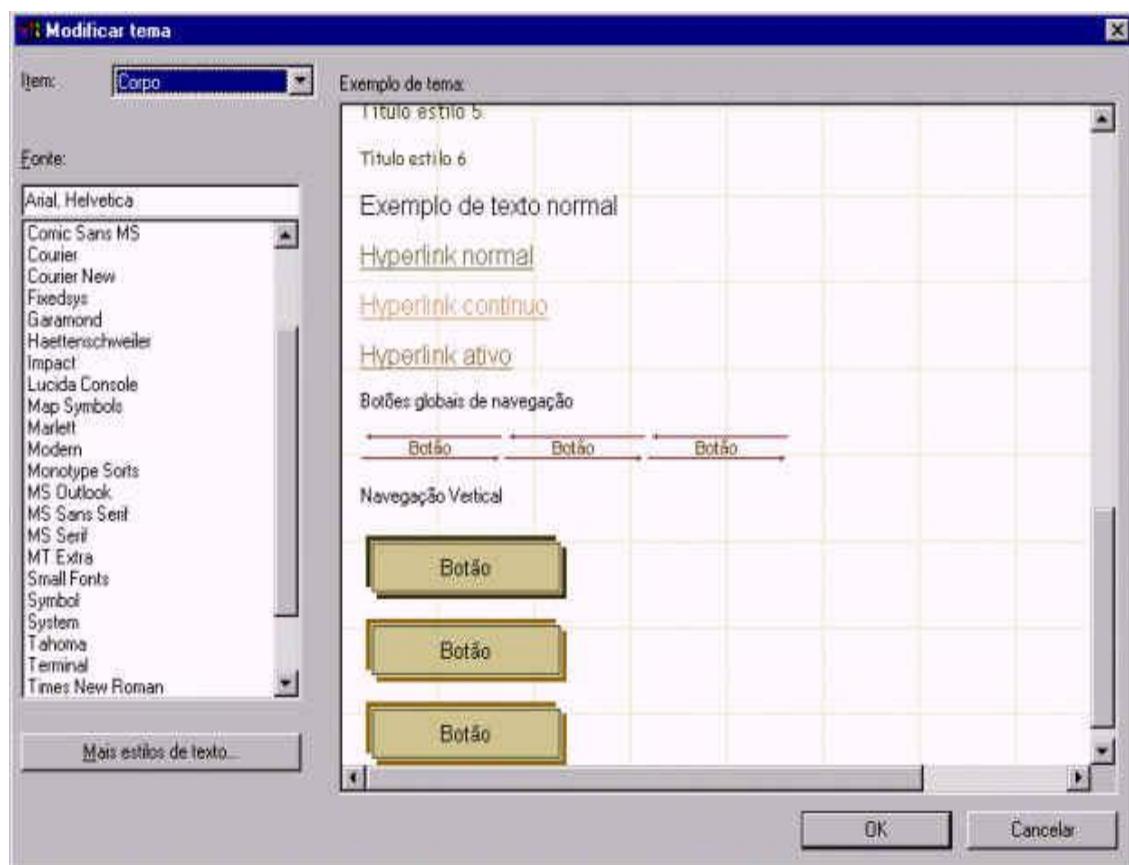
Clique em **OK**.

## Alterando o Formato do Texto

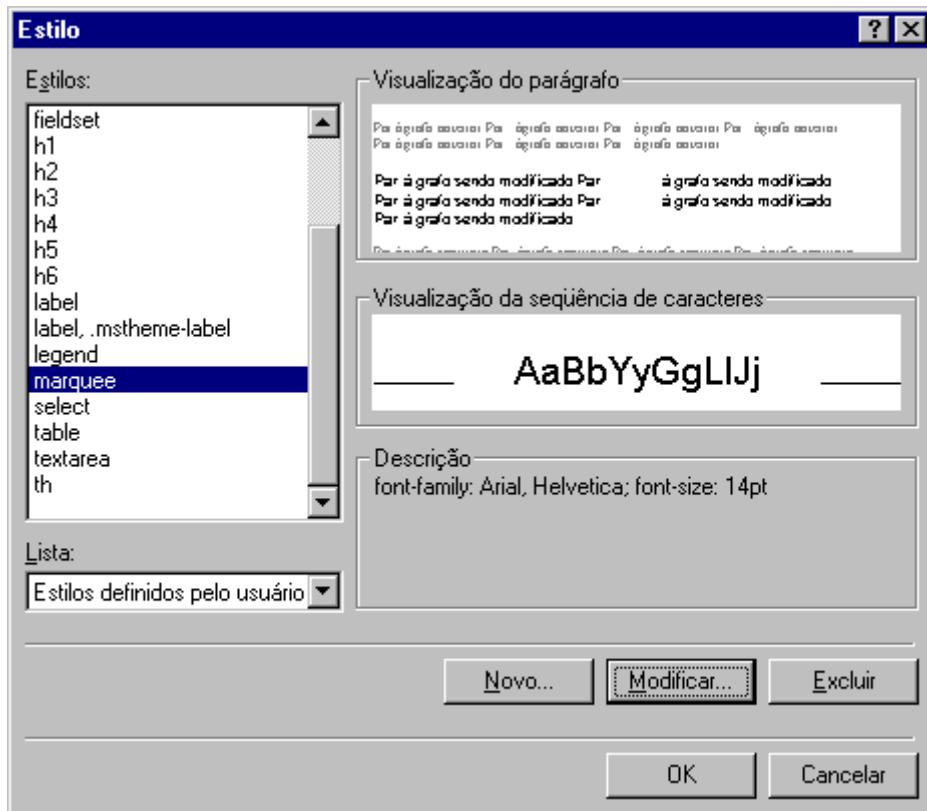
Para cada tipo de texto que temos em uma página uma fonte diferente pode ser definida. Como por exemplo, títulos, sub-títulos, corpo de texto, etc.

Fazendo esta alteração no tema será bem mais rápida a construção do site.

Clique no botão **Texto**.



1. Primeiro selecione o **Item** que será alterado. Selecione o item **Título 1**.
2. Depois escolha a fonte que será utilizada. Você poderá visualizá-la do lado direito da tela.
  - Para alterar outros estilos de texto, clique no botão **Mais estilos**. Escolha qual será o comando HTML a ser formatado.



- Clique no botão **Modificar** e dentro da janela que será exibida clique no botão **Formatar** e escolha qual o tipo de formatação desejar.

3. Após alterar todos os estilos de texto clique em **OK** e em **OK**.

### Salvando o Tema

Se você vai utilizar essas mesmas formatações em outros sites é conveniente salvar essas formatações em um novo tema.

Clique no botão **Salvar como** e digite um nome significativo para o tema criado e depois clique no botão **OK**.

Clique em **OK**, o tema será aplicado na página.

Para que os estilos de texto sejam utilizados em textos já formatados como no caso da página **Index.html**, você deve selecionar o parágrafo e aplicar o estilo, clicando na caixa **Estilo**. Assim as formatações do tema serão aplicadas a páginas já prontas.

Salve o arquivo **Index.html**.



### **Conhecendo os Tipos de Imagens para Internet**

As imagens transmitem aos visitantes do site uma idéia que, se colocada em palavras não causaria tanto impacto. Além de transformarem o site em um ambiente agradável de obter informações ou serviços.

As imagens transmitem idéias com mais impacto que o texto. Sempre utilize imagens no site para mostrar os produtos, os serviços, para identificar as pessoas que fazem parte da equipe. Através das imagens podemos conhecer cidades sem nunca ter passado por perto delas. Mostre o seu negócio ou a sua pessoa utilizando imagens no site.

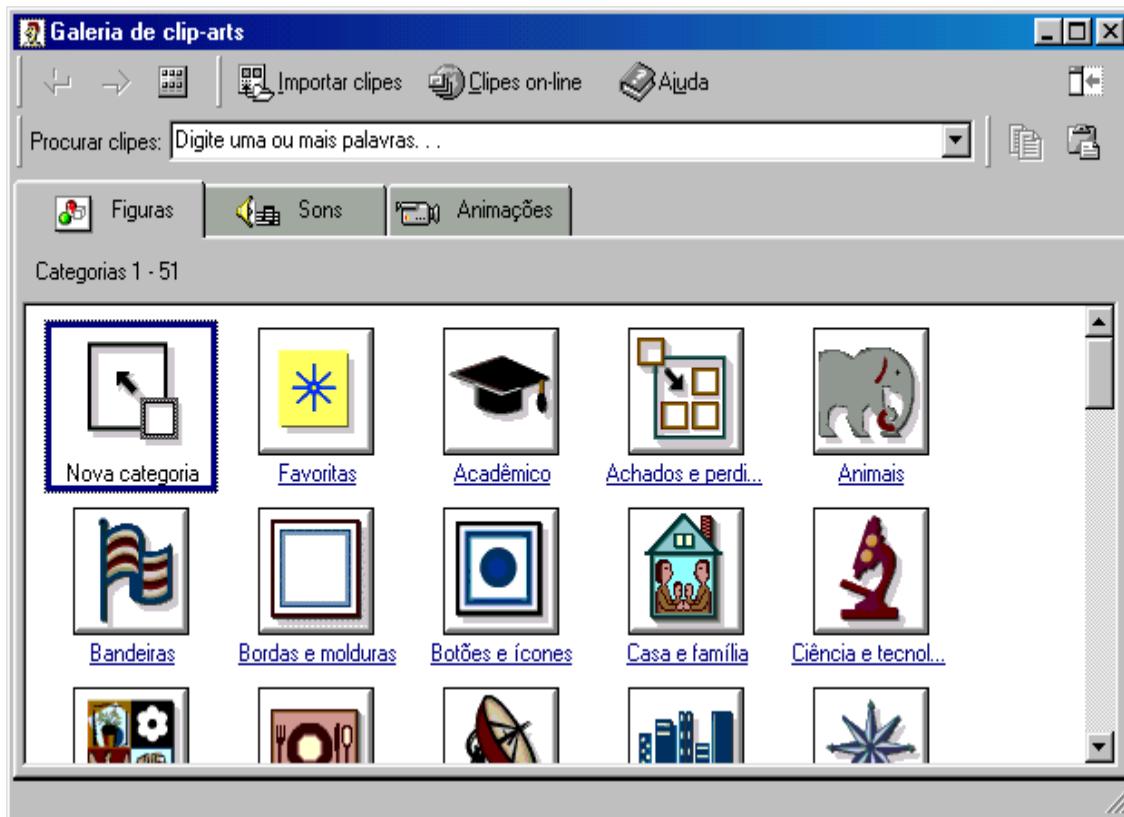
### **Inserindo Clipart**

Podemos inserir imagens de duas formas no site, as imagens do **Clipart** do Office ou imagens que estejam armazenadas no Disco Rígido.

**ClipArt** – O **FrontPage** vem com uma grande quantidade de imagens que você pode usar na página da Web. Há aproximadamente 400 ícones, barras, botões e marcadores que podem ser inseridos ou personalizados para a sua página da Web. Além disso, se você possui o Microsoft Office 95 ou 97 ou 2000, você terá o clipart deste Office também à sua disposição.

Abra um de seus arquivos que se encontra na sua pasta pessoal e, em seguida:

1. Insira uma nova página no site. Clique no botão **Nova página** na barra de ferramentas – Padrão.
2. Clique no menu **Inserir / Figura / Clipart**.



3. As figuras são exibidas por **Categorias**. Clique sobre o nome da categoria, procure utilizar uma imagem que esteja associada ao seu trabalho Web, por exemplo, **Animais**.

4. Observe as figuras e clique sobre a escolhida. Será mostrado um pequeno menu onde você poderá escolher entre quatro opções.

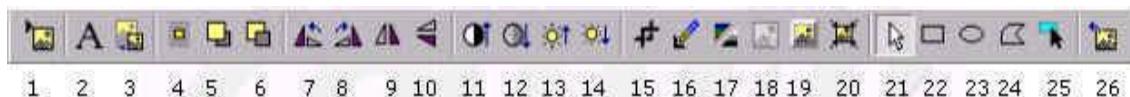


5. Para inserir uma imagem clique no botão **Inserir clipe**.

Depois de ter incluído a imagem, você pode arrastá-la e soltá-la em diferentes pontos da página. Basta posicionar o ponteiro do mouse sobre a imagem, clicar, manter o botão pressionado e arrastar para o ponto desejado, desde que seja um parágrafo.

Caso a imagem escolhida possua um fundo branco que não deu uma aparência muito boa a página. Este fundo nos mostra que esta imagem não está transparente. O **FrontPage** traz um recurso que toma uma cor da imagem transparente.

Selecione a sua imagem (clicando sobre ela), ao selecioná-la será mostrada uma barra de ferramentas na parte inferior da janela.



1. Insere uma figura de um arquivo que está no Disco Rígido ou Disquete.
2. Insere texto sobre a imagem.
3. Cria uma miniatura da imagem, desde que esta não seja muito pequena.
4. Define uma posição absoluta para a imagem, ou seja, a posição que a imagem for inserida será gravada e independente da resolução do monitor do visitante, a imagem será sempre mostrada naquela posição.
5. Define a posição absoluta da imagem e traz a imagem para frente dos outros objetos ou texto.
6. Define a posição absoluta da imagem e leva a imagem para trás dos outros objetos ou texto.
7. Gira a imagem para a esquerda.
8. Gira a imagem para a direita.
9. Inverte a imagem horizontalmente. Ex.: uma seta para a esquerda após utilizar este botão estará para a direita.
10. Inverte a imagem verticalmente. Ex.: uma seta para cima após utilizar este botão estará para baixo.
11. Aumenta o contraste entre as partes mais claras e as mais escuras da imagem.
12. Diminui o contraste entre as partes mais claras e as mais escuras da imagem.
13. Aumenta o brilho das cores da imagem.
14. Diminui o brilho das cores da imagem.
15. Corta parte da figura que estiver selecionada.
16. Define uma cor da imagem como transparente.
17. Modifica uma imagem em cores para preto e branco.
18. Desbotia as cores da imagem.
19. Cria um efeito chanfrado na imagem, como se fosse um botão horizontal.
20. Cria uma amostra de uma imagem redimensionada.

21. Seleciona imagens.
22. Cria uma área interativa em forma de retângulo.
23. Cria uma área interativa em forma de círculo.
24. Cria uma área interativa em forma de polígono.
25. Mostra as áreas interativas da imagem, sem mostrar a imagem.
26. Restaura todas as propriedades originais da imagem, cores, brilho, contraste, etc.

Para definir fundo branco como transparente, clique no botão  **Definir cor transparente** e clique sobre o fundo branco da imagem.

Para redimensionar uma imagem:

1. Selecione a imagem.
2. Envolta serão mostradas umas caixas pretas, que são as alças de redimensionamento.
3. Posicione o ponteiro do mouse sobre uma dessas alças, o ponteiro se transformará em uma seta com duas pontas, clique, mantenha o botão pressionado e arraste até atingir o tamanho desejado.

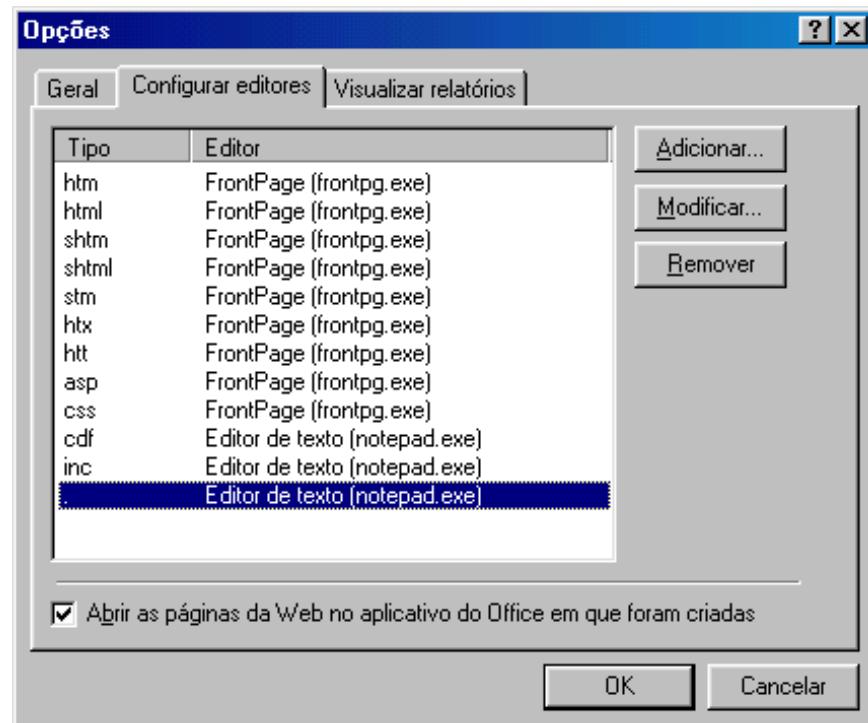
Além disso, você pode dar um clique duplo em qualquer imagem e o **FrontPage** ativará o programa de edição de imagens que estiver configurado, permitindo que você faça modificações nessa imagem específica.

#### **Observação:**

Para posicionar figuras uma ao lado da outra será necessário utilizar tabelas, que veremos mais adiante.

#### **Configurando o Editor de Imagens**

Para verificar o editor de imagens configurado no **FrontPage**, clique no menu **Ferramentas / Opções**, na guia **Configurar editores** veja se existe algum editor configurado para arquivo do tipo **gif** ou **jpg**.



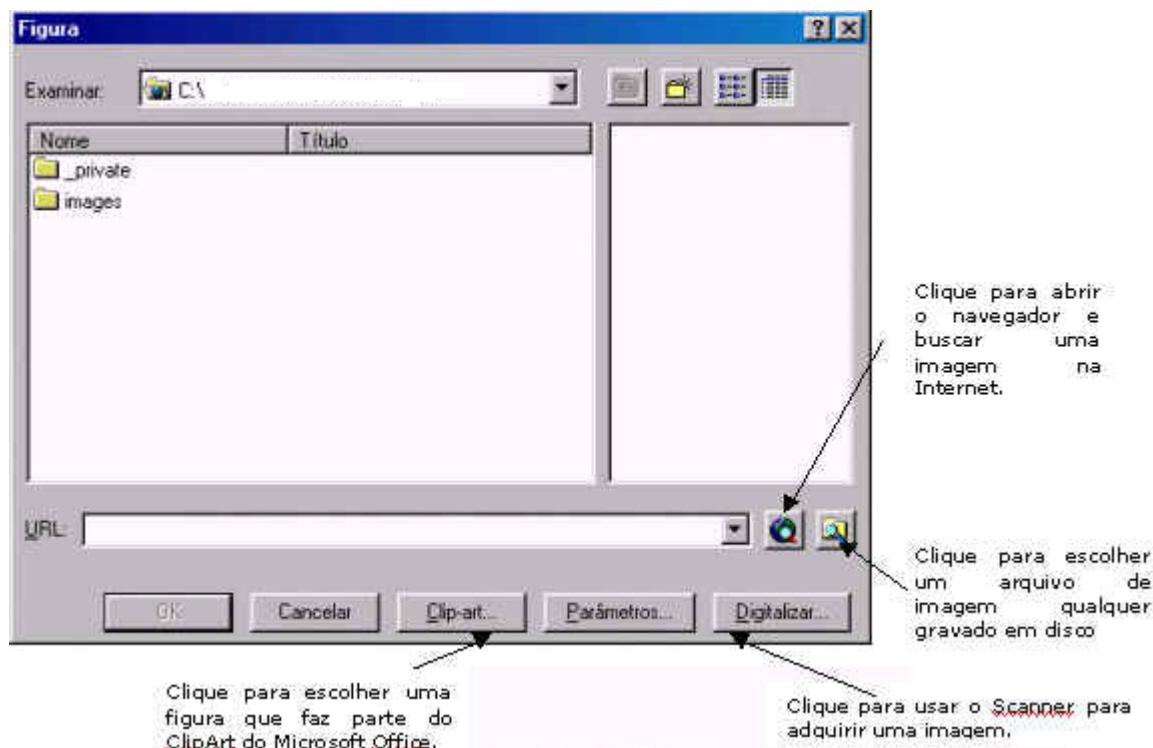
Se não existir nenhum editor configurado conforme a figura anterior, clique no botão **Adicionar** e preencha os campos com as informações solicitadas.

### Inserindo Imagens de Arquivos

Qualquer imagem pode ser inserida no **FrontPage**.

Para isto:

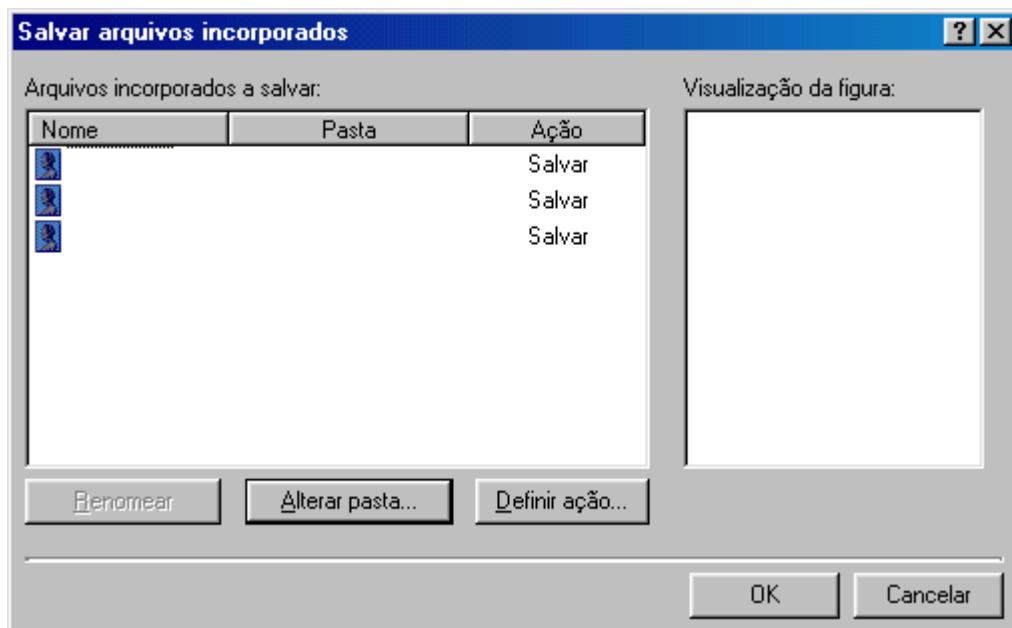
1. Clique no menu **Inserir / Figura / Do arquivo** ou no botão  **Inserir figura do arquivo** na barra de ferramentas – Padrão.



2. Para inserir uma figura que já faz parte da sua Web, localize-a na lista de arquivos e clique sobre ela.
3. Se a imagem ainda não faz parte da sua Web, escolha uma das opções pela **Internet**, um arquivo do **Disco Rígido**, **Disco Flexível** (disquete), pelo **Scanner** ou um **Clipart**, indicadas na figura acima.
4. Selecione a sua imagem . Clique no menu **Inserir / Figura / Do arquivo** e no **Disco Rígido** direcione-se até a sua pasta pessoal e faça a sua escolha e, em seguida, clique em **OK**.
5. A imagem foi inserida. Clique no menu **Inserir / Figura / Do arquivo** e no **Disco Rígido**, escolha uma nova imagem e clique em **OK**.
6. Clique no menu **Inserir / Figura / Do arquivo** e no **Disco Rígido**, escolha uma nova imagem e clique em **OK**.

7. As imagens foram posicionadas uma ao lado da outra, mas na margem esquerda, o ideal será centralizado. Clique no botão de alinhamento **Centralizar** na barra de ferramentas – Formatação.

8. Salve o arquivo com o nome desejado, sem acentuação como já dissemos anteriormente. Assim que você escolher um nome será exibida a janela para salvar arquivos incorporados.

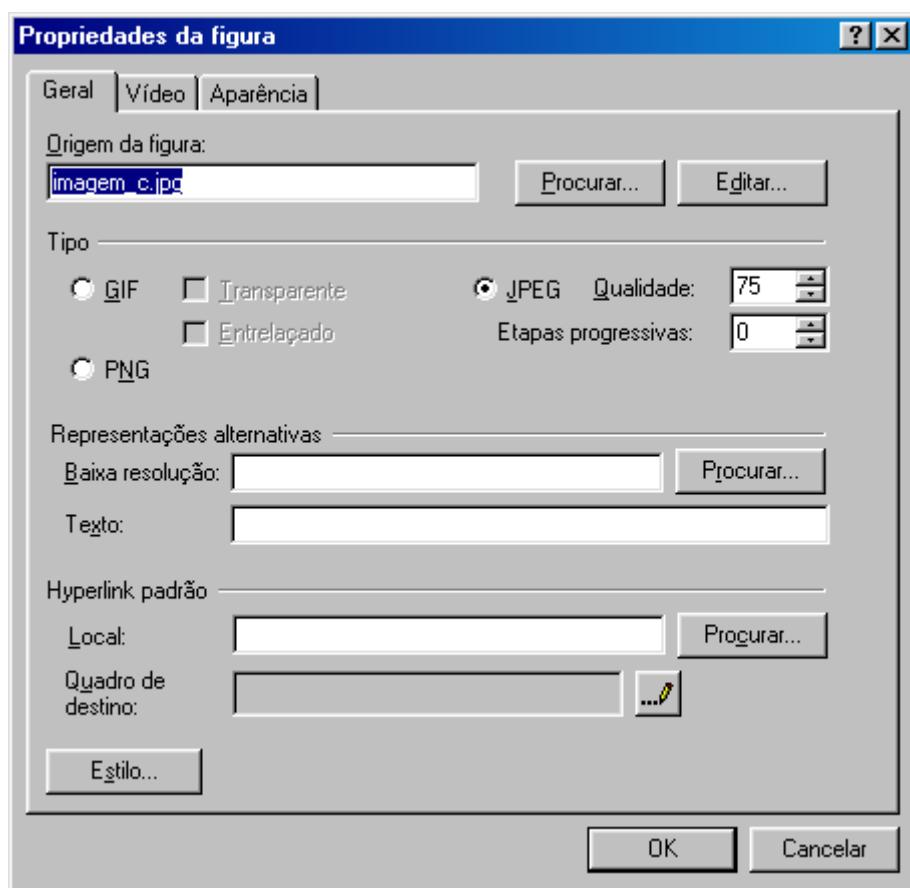
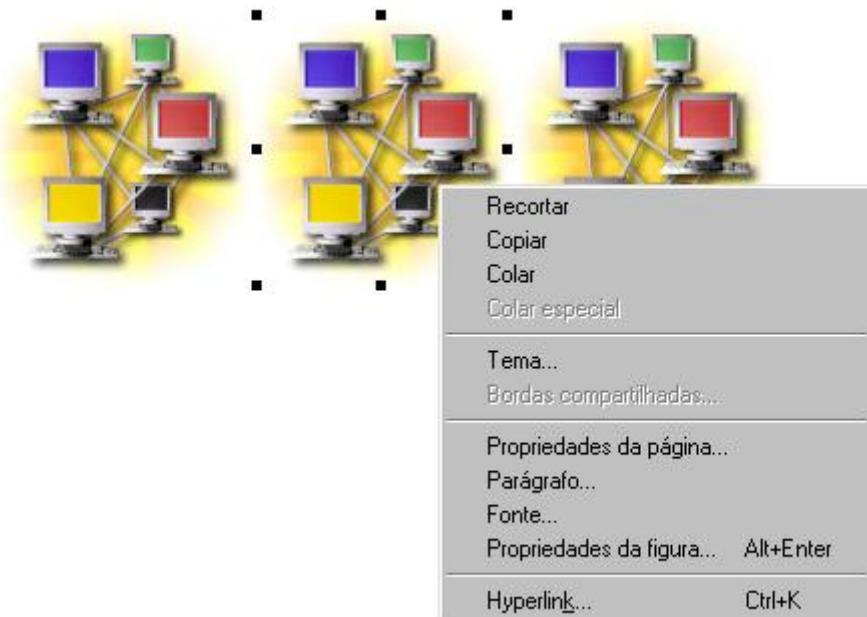


9. Clique no botão **Alterar pasta** e selecione a pasta onde se encontra a sua imagem. Clique em **OK**. Se necessário redimensione o tamanho das imagens.

10. Altere o título da página, adeque-o para facilitar a compreensão do visitante. Na seqüência salve o arquivo e visualize-o no navegador.

11. Passe o ponteiro do mouse sobre as imagens, nada acontece. Mas gostaria que um texto fosse visualizado quando o ponteiro do mouse pairasse sobre a imagem. Volte ao **FrontPage**.

12. Clique com o botão direito do mouse sobre a imagem do meio. No menu de contexto escolha a opção **Propriedades da figura**.



13. Na caixa **Texto** digite um texto para identificar a imagem. Clique em **OK**. Salve o arquivo, visualize no navegador.
14. Pare o mouse sobre a parte maior da figura, a mensagem que você digitou será exibida.



**Observação:**

Se necessário, o **FrontPage** converterá automaticamente outros tipos de imagem para o formato GIF ou JPG (JPEG).

### Qual a Função dos Marcadores e Numeração

Os marcadores e numeração criam listas de informações dentro de uma página. São usados freqüentemente para incluir itens de informação inter-relacionados em uma página da Web.

Quando precisamos dar informações sobre a empresa, por exemplo, em vez de utilizarmos um parágrafo extenso, que a maioria dos visitantes não lê. Dividimos estas informações em listas com marcadores ou numeradores, conforme a necessidade. Usando as listas as informações são transmitidas com objetividade e clareza.

O **FrontPage** trabalha com marcadores e numeração de forma similar ao Microsoft Word – para endentar e agrupar informações que devam ser exibidas em conjunto.

Quando se usam marcadores e/ou numeração as informações ficam em um formato bem organizado e fácil de ser lido.

### Inserindo Marcadores

Abra a sua pasta pessoal, crie um novo arquivo, agora insira uma imagem para ilustrá-lo e centralize-a.

Vamos adicionar a este novo arquivo marcador:

1. Clique no menu **Formatar / Marcadores e numeração** ou no botão **Marcadores** na barra de **Formatação**.



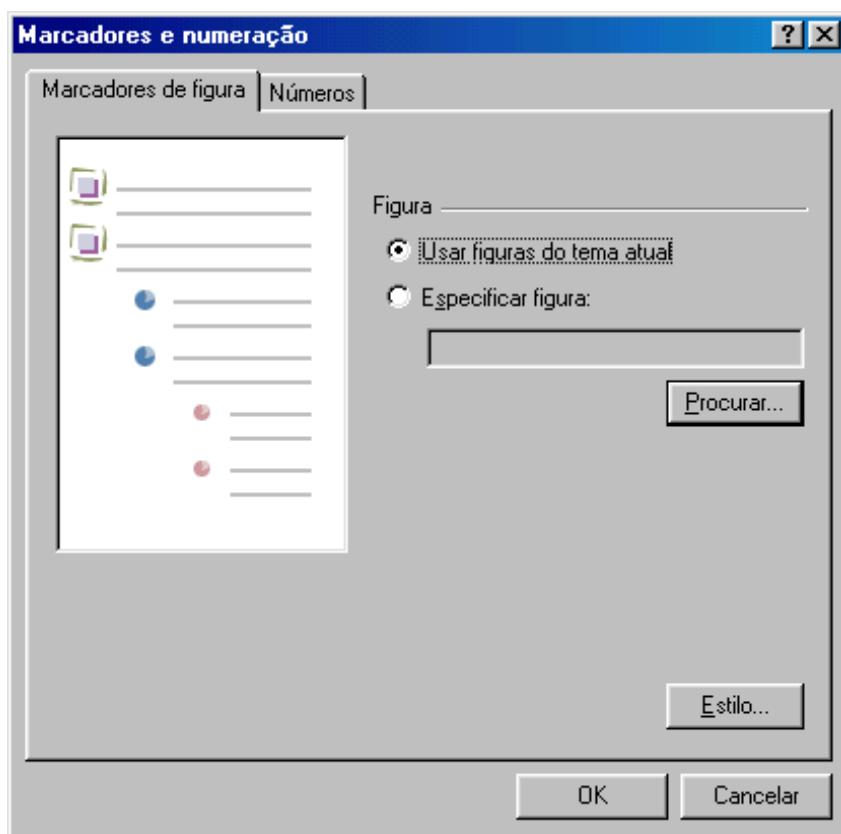
2. Clique na guia **Marcadores simples** (esta guia só estará disponível quando não estiver usando tema no site), escolha um modelo e clique em **OK**.

3. O marcador já estará sendo mostrado. Digite o texto desejado.

### Usando uma Imagem como Marcador

1. Clique no menu **Formatar / Marcadores e numeração**.

2. Clique na guia **Marcadores de figura**.



- Se você estiver usando um **Tema** poderá usar a imagem sugerida pelo tema corrente, bastando apenas marcar a opção **Usar figuras do tema atual** e clicar em **OK**. Que é a opção que vamos utilizar.

3. Se quiser escolher uma figura como marcador, clique **Especificiar uma imagem** e depois clique no botão **Procurar**.

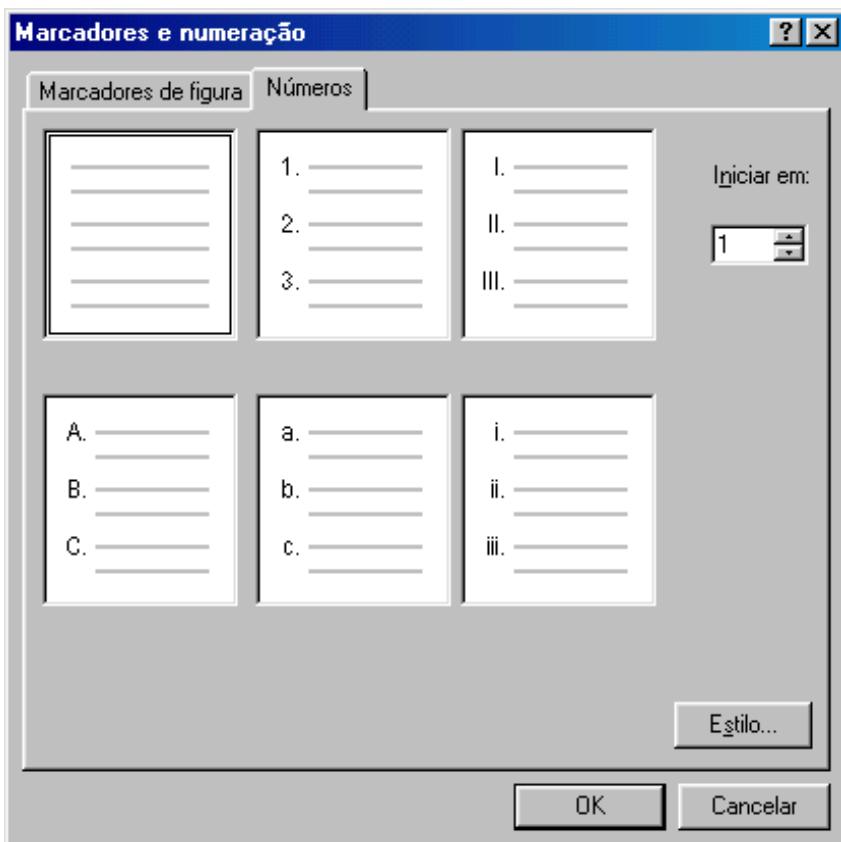
4. Dê dois cliques na pasta onde se encontra a figura e dê dois cliques sobre o nome da figura.

5. Clique em **OK**. Digite os seguintes itens:

Acrescente ao seu novo arquivo informações que sejam relevantes ao assunto escolhido e os distribua em formato de marcadores.

### Inserindo Numerador

1. Digite os parágrafos que receberão os numeradores e deixe-os selecionados.
2. Clique no menu **Formatar / Marcadores e numeração** ou no botão **Numeração** na barra de ferramentas – **Formatação**.



3. Clique na guia **Números**, escolha um modelo e clique em **OK**.
  - Se desejar que a numeração comece a partir de um determinado valor, digite este valor na caixa **Iniciar em**.
4. Neste arquivo não utilizaremos numeração.
5. Insira uma linha horizontal após os itens. Salve o arquivo.

## Tabelas e sua Aplicabilidade

Uma tabela propicia um meio para organização de informações existentes em uma página da Web, mediante o uso de linhas e colunas. Em virtude da flexibilidade que oferecem, são muito utilizadas pela possibilidade de estruturar texto e imagens posicionadas de formas diversas.

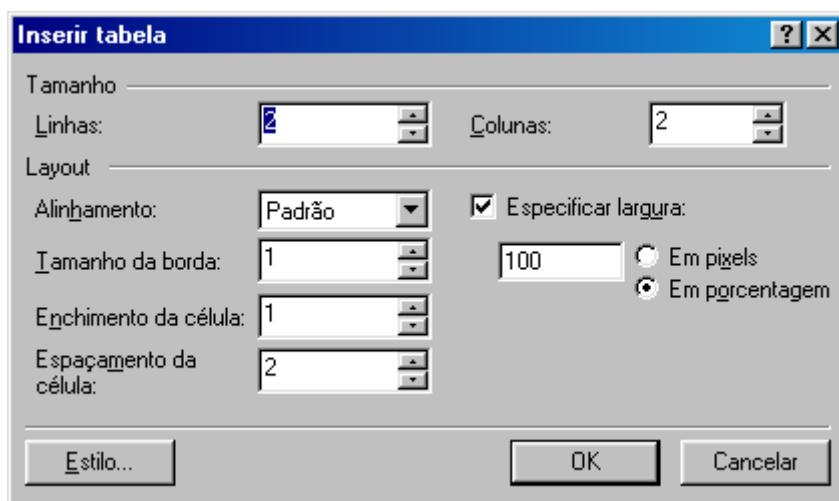
As tabelas além de serem utilizadas para mostrar os dados de um levantamento de dados, também são muito utilizadas para organização de texto e imagens em uma página, para criação de texto em colunas, para definição de partes fixas de uma página, como um menu.

## Como as Tabelas Funcionam

Abra um novo arquivo e salve-o em sua pasta pessoal.

Crie uma tabela como mostra a imagem a seguir:

Para inserir uma tabela, clique no menu **Tabela / Inserir / tabela**.



Preencha as opções da caixa de diálogo para montar a sua tabela.

### Linhas

Especifique o número de linhas da tabela. Para a tabela que vamos criar precisamos de cinco linhas.

### Colunas

Especifique o número de colunas da tabela. Precisamos de dois colunas.

### Alinhamento

Especifique o alinhamento da tabela em relação à área de exibição. **Esquerda, Direita, Centralizado ou Justificar**. Vamos definir o alinhamento **Centralizado**.

### Tamanho da Borda

Especifique a largura da borda. Este valor deve estar entre 0 e 100. Quando 0 (zero) a borda fica invisível. Para a nossa tabela utilizaremos **borda “2”**.

#### **Enchimento de Célula**

É o número de pixels entre a borda da tabela e o conteúdo. Mantenha o sugerido pelo **FrontPage**.

#### **Espaçamento da Célula**

É o número de pixels entre células de uma tabela. Quando alterado reflete nas bordas da tabela. Mantenha o sugerido pelo **FrontPage**.

#### **Especificando Largura**

Largura da tabela. Poderá ser definida em porcentagem ou em pixels. É mais provável que você queira especificar a largura por porcentagem, de modo que a tabela possa fazer automaticamente seu próprio redimensionamento segundo o tamanho do monitor de cada visitante. A nossa tabela ocupará 80% da tela.

Escolha as configurações desejadas e clique em **OK**.

SENAI "MORVAN FIGUEIREDO"

PROJETO - "FORMAÇÃO DE WEB DESIGNERS"

TURMA 1	08:00 às 12:00h. - SEG, QUA, SEX.
TURMA 2	14:00 às 18:00h. - TER, QUI.
TURMA 3	19:00 às 22:00h. - SEG, QUA., SEX.
TURMA 4	08:00 às 12:00h. - SÁBADO
TURMA 5	14:00 às 18:00h. - SÁBADO

Ao fazer a digitação poderá acontecer que o texto passe para a segunda linha da célula. Será necessário redimensionar a largura das colunas. Posicione o ponteiro do mouse na borda da coluna, ele se transformará em uma seta com duas pontas, clique, mantenha o botão pressionado e arraste até que o texto ocupe apenas uma linha da célula.

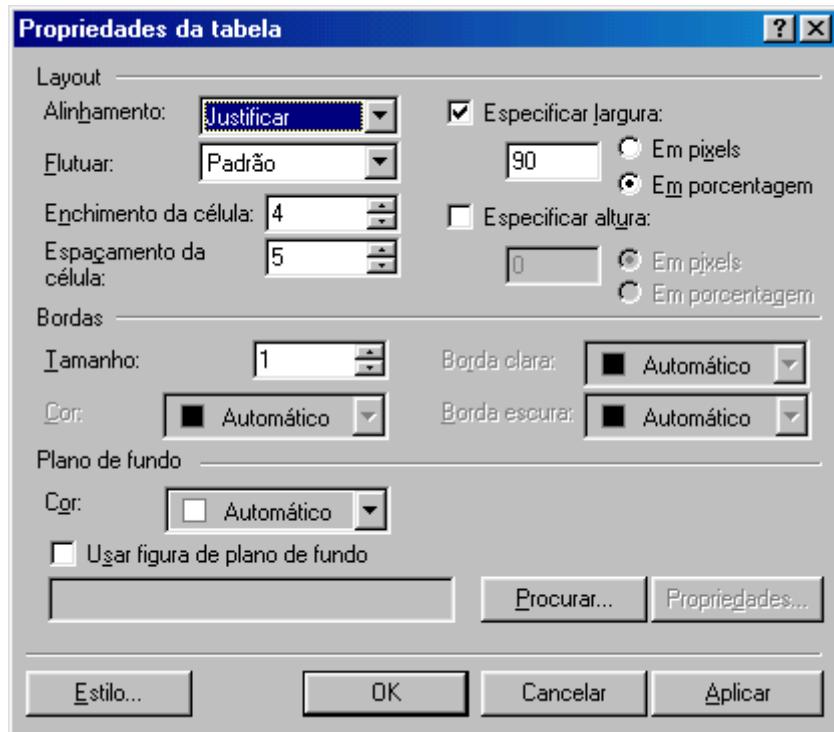
Você pode também alterar a formatação de fonte. Primeiro precisa selecionar as células que vão ser formatadas. Uma vez selecionada a área desejada utilize o menu **Formatar / Fonte** ou a barra de ferramentas – **Formatação**, para formatar o texto como desejar.

Salve seu arquivo ao terminar.

#### **Modificando Atributos da Tabela**

Depois que a tabela está pronta muitas vezes é necessário fazer alterações no tamanho da tabela, nas cores da borda e no alinhamento.

Para alterar atributos da tabela, clique dentro da tabela com o botão direito do mouse, clique sobre a opção **Propriedades da tabela**, ou clique no menu **Tabela / Propriedades / Tabela**.



### Atributos que podem ser alterados

#### **Alinhamento**

Há quatro opções, que são: **Esquerdo, Direito, Centralizado e Justificar**.

#### **Flutuar**

Determina como o texto se apresentará em volta da tabela.

#### **Enchimento da Célula**

Determina o espaço entre o conteúdo das células e as bordas da tabela.

#### **Espaçamento da Célula**

Determina a distância entre uma célula e outra da tabela.

#### **Especificar largura e Especificar altura**

Determina o tamanho da tabela, evitando assim que ela se redimensione sozinha.

#### **Bordas**

Para as bordas podemos determinar várias configurações.

- **Tamanho:** determina a espessura da borda. Quando zero a borda fica invisível.

- **Cor:** determina a cor da borda. Se determinada uma cor para a **Borda clara** ou uma cor para a **Borda escura**, a cor será utilizada como a segunda cor da borda. Mas se

escolher uma cor para a **Borda clara** e uma outra para a **Borda escura**, a **Cor** não será utilizada. Lembre-se que ao utilizar tema esta alteração de cor não será possível.

- Para testar crie um novo arquivo, usando um modelo **Web de uma página** dentro da sua pasta pessoal, salve-o com o nome desejado. Crie uma tabela com os padrões sugeridos pelo **FrontPage** e altere as cores de **Borda clara** e **Borda escura**.

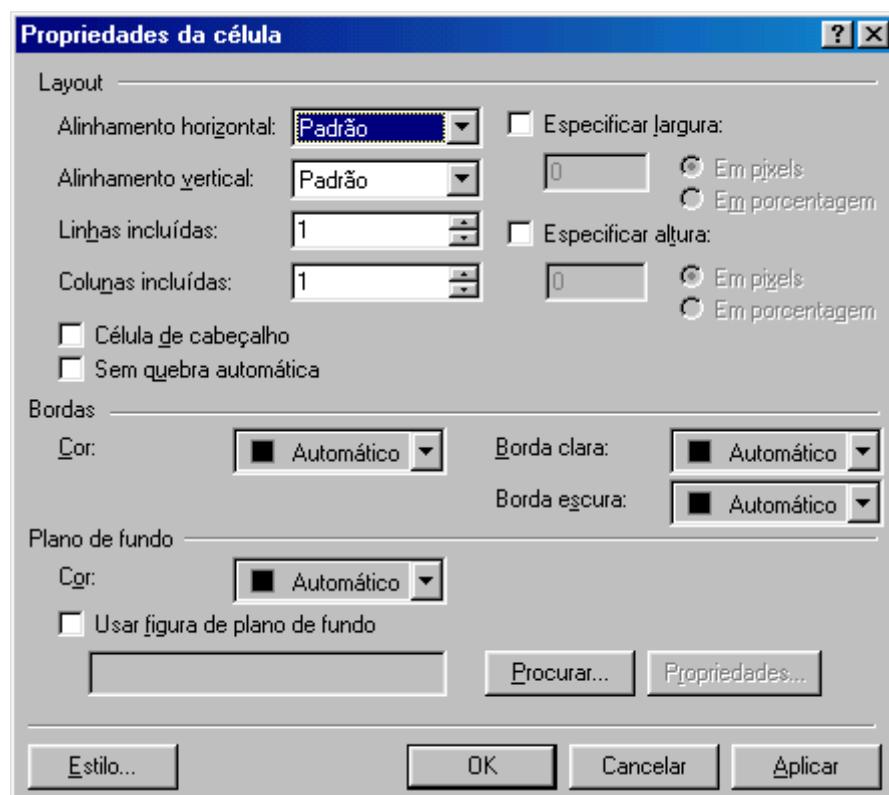
### Plano de Fundo

Determina o preenchimento utilizado no fundo da tabela.

- Você poderá utilizar também um açor como plano de fundo através da opção **Cor**.
- Para escolher uma imagem para plano de fundo da tabela, habilite a opção **Usar figura como plano de fundo** e clique no botão **Procurar** e localize a imagem que será utilizada e clique sobre a mesma fazendo com que a mesma torne-se o **plano de fundo** do arquivo, finalize esta operação clicando em **OK**.

### Modificando Atributos da Célula

Além das alterações na tabela, podem ser feitas alterações específicas nas células. Para modificar alguns atributos das células, selecione as células a serem alteradas e clique sobre uma delas com o botão direito do mouse. Selecione a opção **Propriedades da célula**.



Além dos atributos que são comuns aos descritos no item anterior (Modificando atributos da Tabela) e que agora serão aplicados somente às células selecionadas. Podemos definir também:

### Alinhamento Horizontal e Vertical

Define como o texto será alinhado dentro das células. Sendo que para o alinhamento horizontal temos as opções: **Esquerdo, Direito, Centralizado e Justificar**. E para o alinhamento vertical temos as opções

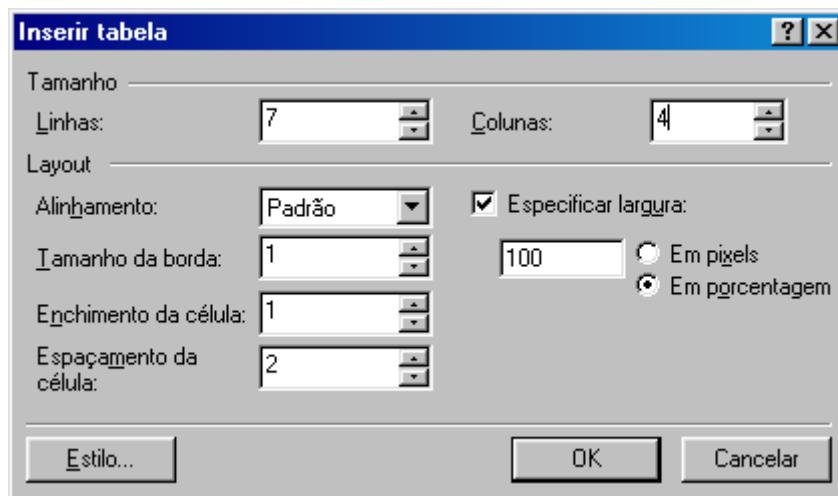
- **Parte superior, Parte inferior, Meio e Linha de base.**

Se for trabalhar com células mescladas precisará definir se a mesclagem será feita em linha ou em coluna. Para mesclar em linha, informe quantas linhas fazem parte da mesclagem na caixa **Linhas incluídas**. Para mesclar em coluna, informe quantas colunas fazem parte da mesclagem na caixa **Colunas incluídas**.

### Mesclando Células

Em muitos casos é necessário que uma única célula se transforme em duas ou que quatro células se transformem em uma para podermos criar um título. Como na tabela abaixo que vamos criar:

Clique no menu **Tabela / Inserir / Tabela**. Defina os campos conforme a imagem a seguir:



## Web Design I – HTML (Hypertext Markup Language)

O texto da tabela será o seguinte:

### TURMAS A SEREM INICIADAS

#### WEB DESIGN - MÓDULO I "HTML"

INÍCIO	TÉRMINO	HORÁRIO	DIAS DA SEMANA
25/02	20/03	14:00 às 18:00h.	2 <sup>a</sup> , 4 <sup>a</sup> e 6 <sup>a</sup>
26/02	02/04	08:00 às 12:00h.	3 <sup>a</sup> e 5 <sup>a</sup>
26/02	02/04	14:00 às 18:00h.	3 <sup>a</sup> e 5 <sup>a</sup>
16/02	13/04	08:00 às 12:00h.	Sábado
16/02	13/04	14:00 às 18:00h.	Sábado
20/02	10/04	19:00 às 22:00h.	2 <sup>a</sup> e 4 <sup>a</sup>

Faça toda a formatação de fonte necessária. Se for preciso altere a largura das colunas para que o texto fique em apenas uma linha dentro da tabela. Para colocar o fundo de cor nas células, selecione-as. Clique dentro da primeira célula, segure o clique e arraste até envolver todas as células. Clique com o botão direito do mouse sobre uma das células selecionadas, escolha a opção **Propriedades da célula** e no grupo **Plano de fundo** determine a cor para preenchimento das células na caixa **Cor**. Clique em **OK**.

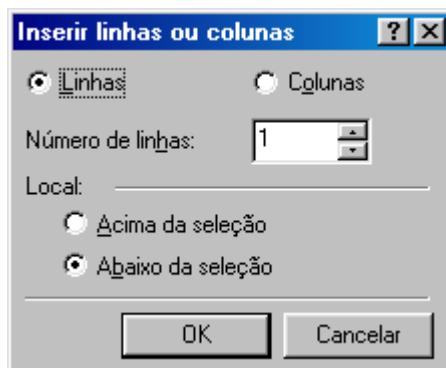
Note que a tabela tem o intuito de informar as datas previstas para inicio de novas turmas de Web Design – Módulo I “HTML”, vamos providenciar uma mudança em nossa tabela acrescentaremos uma nova linha na parte superior, mesclaremos e dentro da mesma vamos inserir o título - **Web Design – Módulo I “HTML”**.

### TURMAS A SEREM INICIADAS

#### WEB DESIGN - MÓDULO I "HTML"

INÍCIO	TÉRMINO	HORÁRIO	DIAS DA SEMANA
25/02	20/03	14:00 às 18:00h.	2 <sup>a</sup> , 4 <sup>a</sup> e 6 <sup>a</sup>
26/02	02/04	08:00 às 12:00h.	3 <sup>a</sup> e 5 <sup>a</sup>
26/02	02/04	14:00 às 18:00h.	3 <sup>a</sup> e 5 <sup>a</sup>
16/02	13/04	08:00 às 12:00h.	Sábado
16/02	13/04	14:00 às 18:00h.	Sábado
20/02	10/04	19:00 às 22:00h.	2 <sup>a</sup> e 4 <sup>a</sup>

1. Selecione a toda a primeira linha da sua tabela e, em seguida, vá ao menu **Tabela / Inserir / Linhas ou Colunas**.



Na caixa **Inserir linhas ou colunas** informe que deseja inserir **linhas**.

2. Selecione a linha inserida e, em seguida, vá ao menu **Tabela / Mesclar Células**.

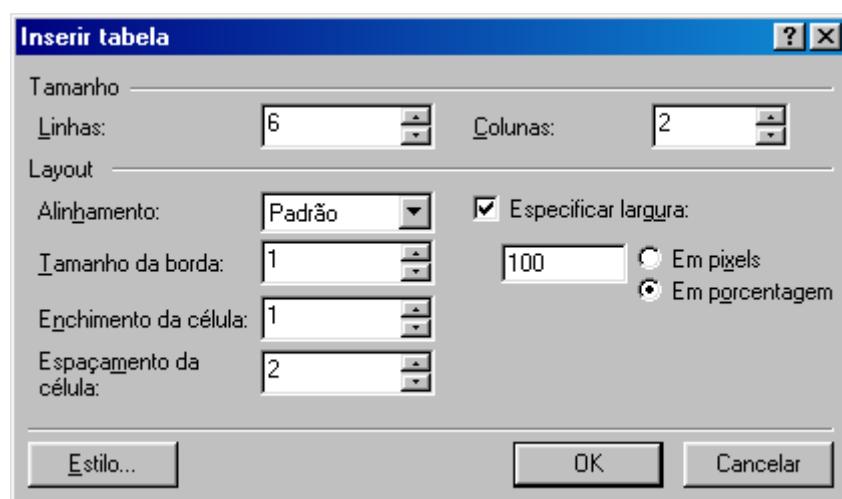
3. Agora centralize o cursor clicando no botão **Centralizar** na barra de ferramentas – **Formatação**.

4. Selecione o título **Web Design – Módulo I “HTML”** que estava no topo da tabela, **recorte** (**<CTRL>+<X>**) e **cole-o** (**<CTRL>+<V>**) dentro do espaço da célula que foi mesclada.

5. Salve o arquivo.

### Dividindo Células

Muitas vezes após a criação de uma tabela será necessário acrescentar uma célula. Vamos criar mais uma tabela, clique no menu **Tabela / Inserir / Tabela** e defina os campos como a imagem a seguir:



FORMAÇÃO DE WEB DESIGNERS - MÓDULOS	
I	HTML.
II	DESIGN, IMAGENS E ANIMAÇÕES.
III	RECURSOS DE PROGRAMAÇÃO.
IV	COMÉRCIO ELETRÔNICO.
V	VENDA DE SITES NA INTERNET.

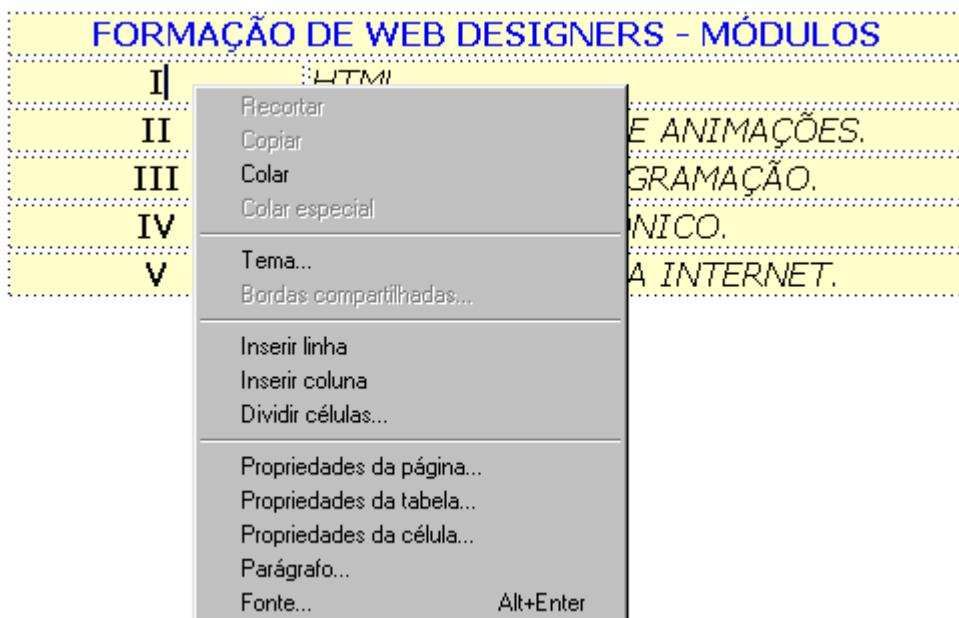
Faça toda a formatação de fonte necessária. Se for preciso altere a largura das colunas para que o texto fique em apenas uma linha dentro da tabela. Para retirar as bordas como na imagem, clique o botão direito do mouse sobre uma das células selecionadas, escolha a opção **Propriedades da tabela** e no grupo **Bordas**, na caixa **Tamanho** digite 0 Clique em **OK**.

Se necessário complementar as informações dos módulos, precisaremos dividir cada uma das células.

Marque as células que deseja dividir e, em seguida, clique no menu **Tabela / Dividir células**.

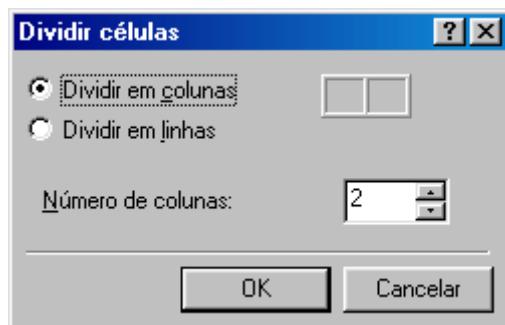
Para dividir célula:

1. Clique na célula que será dividida, na seqüência marque as demais células que serão divididas.
2. Selecione a célula que será dividida e clique o botão direito do mouse sobre a seleção e, em seguida, clique em **Dividir células**.



3. Marque se a célula será dividida em colunas (**Dividir em colunas**) ou se será dividida em linhas (**Dividir em linhas**). Vamos dividir em linhas.

4. Depois defina qual o **Número de linhas** ou **colunas** a célula será dividida. Vamos dividir em duas colunas.



5. Clique em **OK**.

6. A tabela ficará com a seguinte aparência:

FORMAÇÃO DE WEB DESIGNERS - MÓDULOS		
I		HTML.
II		DESIGN, IMAGENS E ANIMAÇÕES.
III		RECURSOS DE PROGRAMAÇÃO.
IV		COMÉRCIO ELETRÔNICO.
V		VENDA DE SITES NA INTERNET.

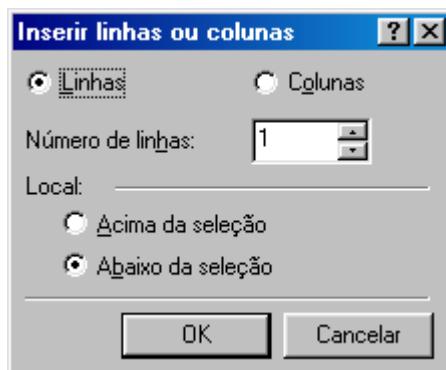
FORMAÇÃO DE WEB DESIGNERS - MÓDULOS		
I	ENTREGA DE PROJETO.	HTML.
II	ENTREGA DE PROJETO.	DESIGN, IMAGENS E ANIMAÇÕES.
III	ENTREGA DE PROJETO.	RECURSOS DE PROGRAMAÇÃO.
IV	ENTREGA DE PROJETO.	COMÉRCIO ELETRÔNICO.
V	ENTREGA DE PROJETO.	VENDA DE SITES NA INTERNET.

7. Salve o arquivo.

### Incluindo Linhas e Colunas

Para inserir linhas ou colunas, deixe o cursor em uma célula próxima ao local que deverá ser feita a inserção. Na nossa tabela clique dentro da célula desejada.

1. Clique no menu **Tabela / Inserir / Linhas ou colunas**.



2. Clique em **Colunas** se quiser inserir colunas ou **Linhas** se quiser inserir linhas.

3. Vamos começar por inserir **Colunas**.

FORMAÇÃO DE WEB DESIGNERS - MÓDULOS	
I	<i>HTML.</i>
II	<i>DESIGN, IMAGENS E ANIMAÇÕES.</i>
III	<i>RECURSOS DE PROGRAMAÇÃO.</i>
IV	<i>COMÉRCIO ELETRÔNICO.</i>
V	<i>VENDA DE SITES NA INTERNET.</i>

- [Recortar](#)
- [Copiar](#)
- [Colar](#)
- [Colar especial](#)
- [Tema...](#)
- [Bordas compartilhadas...](#)
- [Inserir linha](#)
- [Inserir coluna](#) Inserir coluna
- [Dividir células...](#)
- [Propriedades da página...](#)
- [Propriedades da tabela...](#)
- [Propriedades da célula...](#)
- [Parágrafo...](#)
- [Fonte...](#)
- [Alt+Enter](#)

FORMAÇÃO DE WEB DESIGNERS - MÓDULOS	
I	<i>HTML.</i>
II	<i>DESIGN, IMAGENS E ANIMAÇÕES.</i>
III	<i>RECURSOS DE PROGRAMAÇÃO.</i>
IV	<i>COMÉRCIO ELETRÔNICO.</i>
V	<i>VENDA DE SITES NA INTERNET.</i>

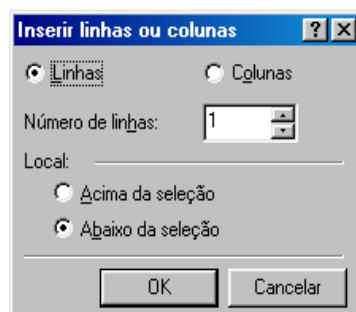
4. Agora digite as novas informações.

FORMAÇÃO DE WEB DESIGNERS - MÓDULOS		
I	HTML.	ENTREGA DE PROJETO.
II	DESIGN, IMAGENS E ANIMAÇÕES.	ENTREGA DE PROJETO.
III	RECURSOS DE PROGRAMAÇÃO.	ENTREGA DE PROJETO.
IV	COMÉRCIO ELETRÔNICO.	ENTREGA DE PROJETO.
V	VENDA DE SITES NA INTERNET.	ENTREGA DE PROJETO.

5. Agora vamos inserir uma nova linha ao final da tabela.

6. Selecione a última linha da tabela e, em seguida, clique no menu **Tabela / Inserir / Linhas ou colunas**.

FORMAÇÃO DE WEB DESIGNERS - MÓDULOS		
I	HTML.	ENTREGA DE PROJETO.
II	DESIGN, IMAGENS E ANIMAÇÕES.	ENTREGA DE PROJETO.
III	RECURSOS DE PROGRAMAÇÃO.	ENTREGA DE PROJETO.
IV	COMÉRCIO ELETRÔNICO.	ENTREGA DE PROJETO.
V	VENDA DE SITES NA INTERNET.	ENTREGA DE PROJETO.



7. Confirme a inclusão de uma linha, clique em **OK**.

FORMAÇÃO DE WEB DESIGNERS - MÓDULOS		
I	HTML.	ENTREGA DE PROJETO.
II	DESIGN, IMAGENS E ANIMAÇÕES.	ENTREGA DE PROJETO.
III	RECURSOS DE PROGRAMAÇÃO.	ENTREGA DE PROJETO.
IV	COMÉRCIO ELETRÔNICO.	ENTREGA DE PROJETO.
V	VENDA DE SITES NA INTERNET.	ENTREGA DE PROJETO.

8. Selecione esta nova linha e clique no menu **Tabela / Mesclar células**.

9. Agora digite a nova informação a ser exibida nesta nova linha.

FORMAÇÃO DE WEB DESIGNERS - MÓDULOS		
I	HTML.	ENTREGA DE PROJETO.
II	DESIGN, IMAGENS E ANIMAÇÕES.	ENTREGA DE PROJETO.
III	RECURSOS DE PROGRAMAÇÃO.	ENTREGA DE PROJETO.
IV	COMÉRCIO ELETRÔNICO.	ENTREGA DE PROJETO.
V	VENDA DE SITES NA INTERNET.	ENTREGA DE PROJETO.

SENAI "MORVAN FIGUEIREDO" - CENTRO DE TREINAMENTO

10. Salve o arquivo.

### Removendo Linhas e Colunas

1. Selecione a linha ou coluna que será removida.
2. Clique no menu **tabela / Excluir células**.
3. Em nossa tabelas não excluiremos nenhuma linha ou coluna.

## Hyperlinks e a sua Aplicabilidade

A criação de hyperlinks permite que, a partir da página da Web, você aponte para outra página localizada em qualquer ponto da Internet, literalmente qualquer um dos milhões de arquivos HTML.

Os vínculos de hipertexto são a principal razão para a Web ser tão popular. A possibilidade de por meio de um simples vínculo, se estabelecer conexão entre itens de informação inter-relacionados é atraente e revela de onde a WWW (World Wide Web) extraiu seu nome – da construção de uma teia de vínculos espalhados pelo mundo.

A escolha da palavra, frase ou imagem que será o vínculo é importante, porque, antes que os seus visitantes cliquem em um vínculo, você sempre desejará fornecer-lhes pistas descritivas sobre o destino em questão.

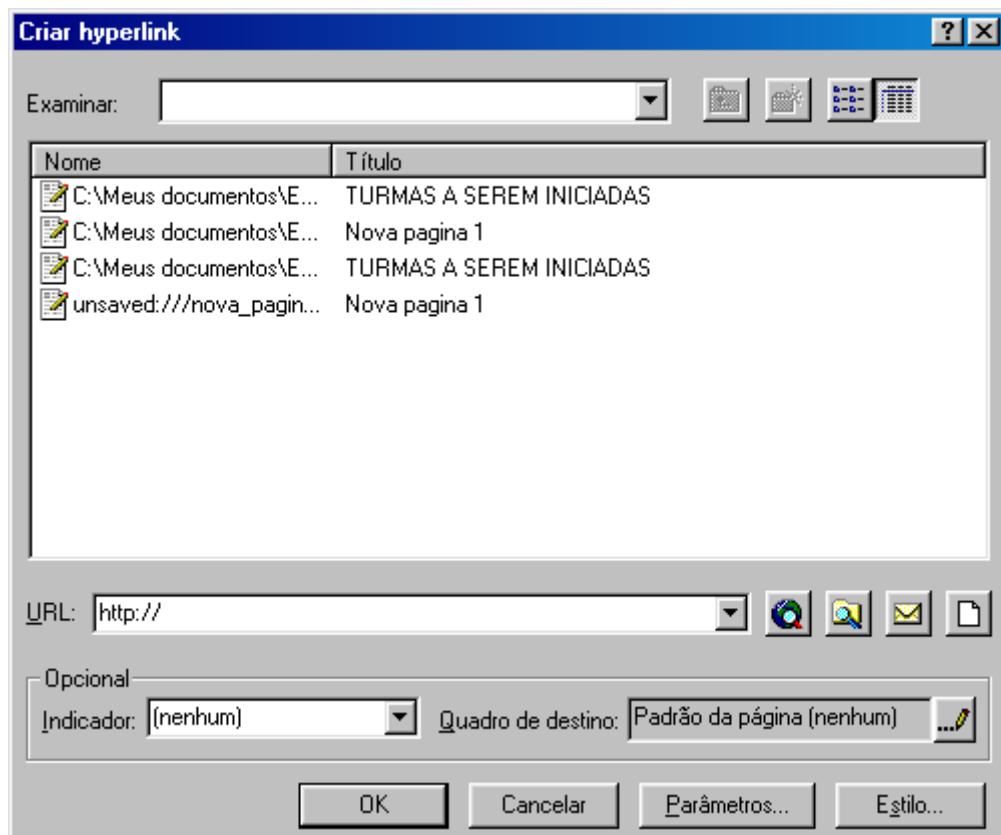
Os principais tipos de hyperlink são: para **E-mail**, para **outra página** da mesma Web ou **outra Web**, e para a **mesma página**. Estes hyperlinks serão descritos a seguir:

### Criando Link para E-mail

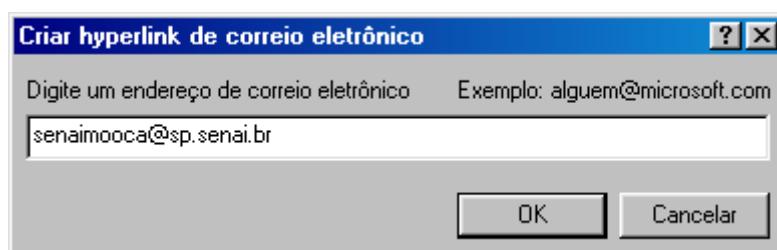
São os hyperlinks que quando o visitante clica sobre eles, a janela do programa de correio eletrônico é aberta já com o endereço do destinatário.

Vamos criar um novo arquivo e nele vamos criar hyperlinks:

1. Abra um arquivo a sua escolha.
2. Selecione uma parte do texto do mesmo a sua escolha e clique no menu **Inserir / Hyperlink** (você pode também clicar no botão  **Hyperlink** ou ainda, se preferir, pressionar as teclas <CTRL>+<K> simultaneamente. Surgirá a tela exibida a seguir:



3. Na caixa **URL** temos que definir o endereço para o link. Para criar o link para e-mail clique no botão .



4. Digite o endereço de e-mail mostrado na figura acima, clique em **OK** e **OK** novamente.

5. Salve o arquivo e visualize a página. Você notará que o texto foi selecionado para link está destacado com uma cor diferente, indicando que ele é hyperlink.

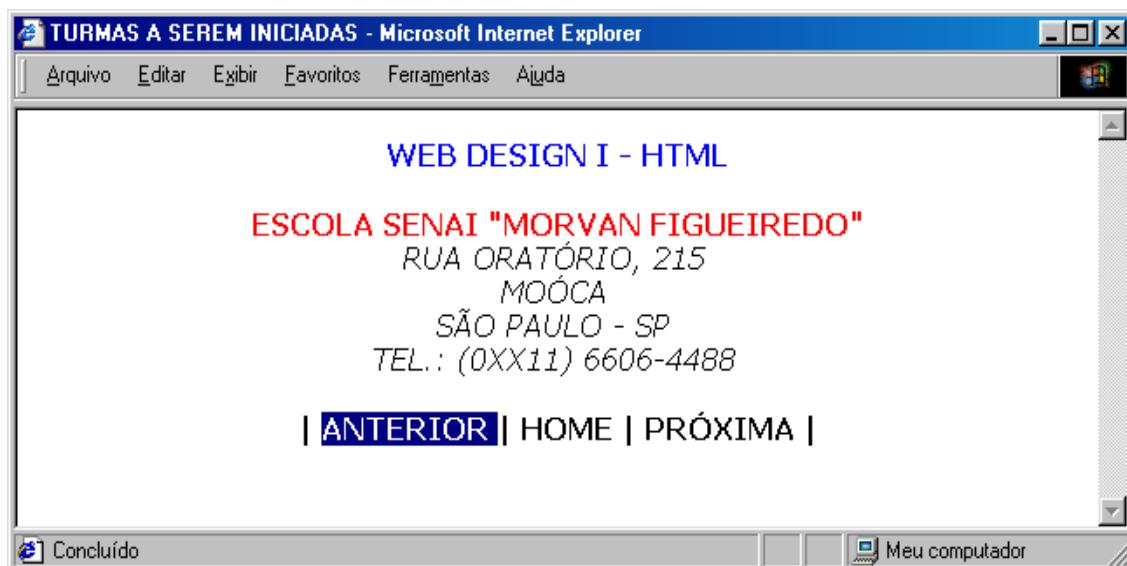
### Criando um Link para outra Página do Site

São os links que navegam dentro do próprio site, ou seja, que passam de um arquivo para outro.

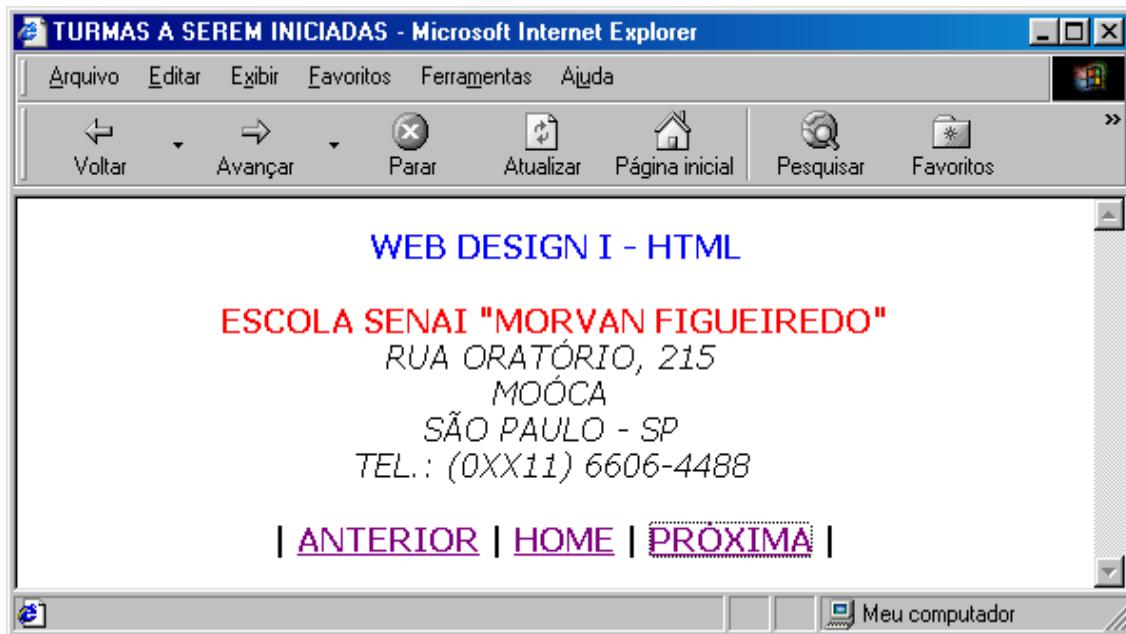
Nesta página informações que estamos criando, no final da página temos a palavra "Home" que será link para a página inicial do site ou o arquivo **Index.html**.

Selecione este texto e clique no menu **Inserir / Hyperlink**, você pode também clicar no botão .

1. **Hyperlink** ou ainda, se preferir, pressionar as teclas <CTRL>+<K> simultaneamente.



2. Na caixa **URL** temos que definir o endereço para o link. Como é um arquivo da Web, estes arquivos estão sendo mostrados na parte superior da janela, dê um clique sobre o nome do arquivo e clique em **OK**.
3. Ao visualizar a página notará que o texto que foi selecionado para link está destacado com uma cor diferente, indicando que ele é um hyperlink.
4. Salve o arquivo.

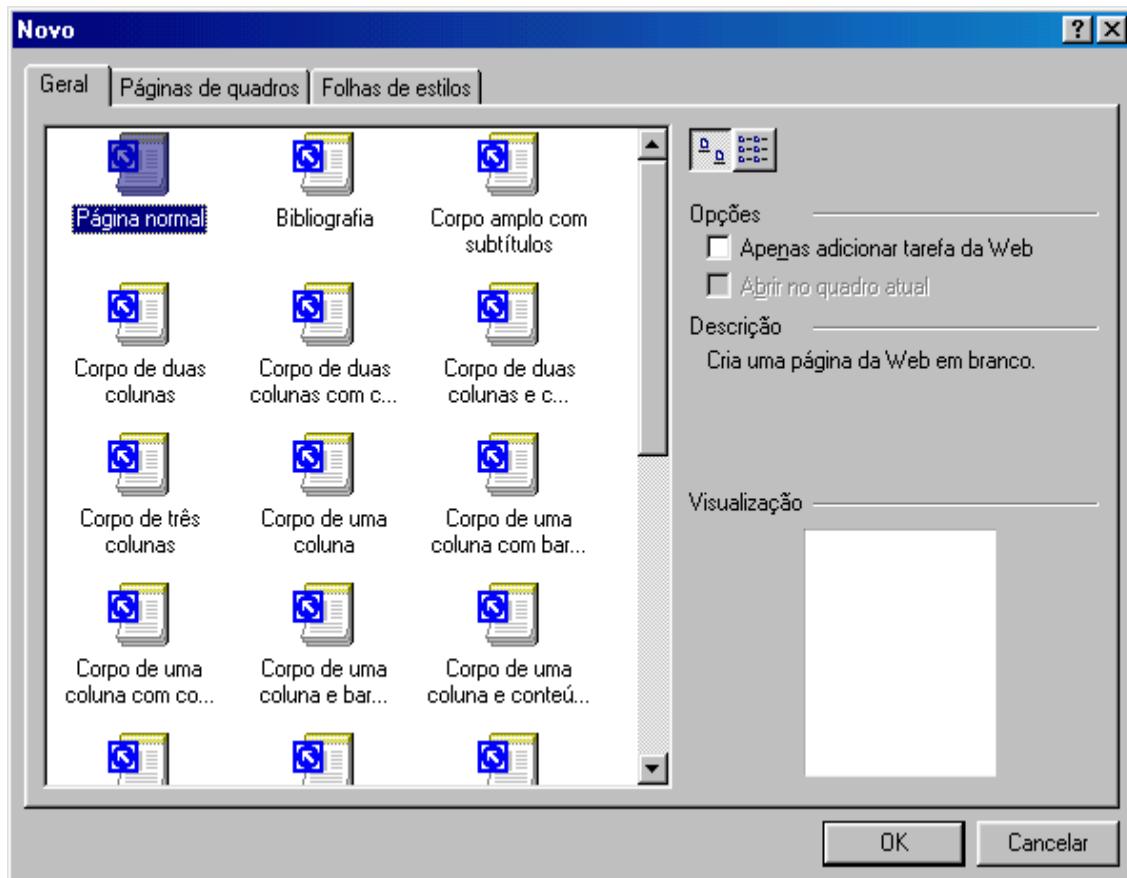


### Criando um Link para uma Nova Página

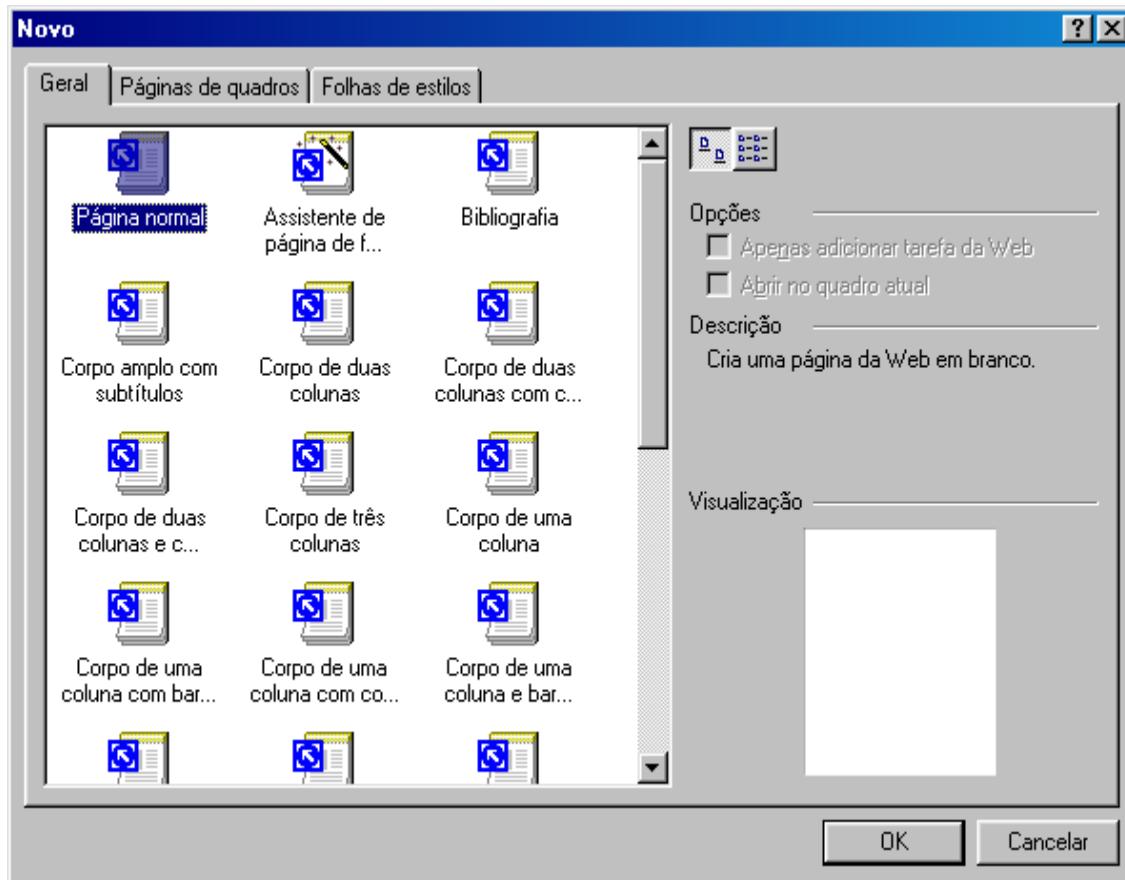
Em alguns casos a página para a qual você deseja criar um link ainda não foi criada, mas você já quer deixar o link criado.

1. Selecione o texto desejado e clique no menu **Inserir / Hyperlink**, você também pode clicar no botão **Hyperlink** ou ainda, se preferir, pressionar as teclas <CTRL>+<K> simultaneamente.

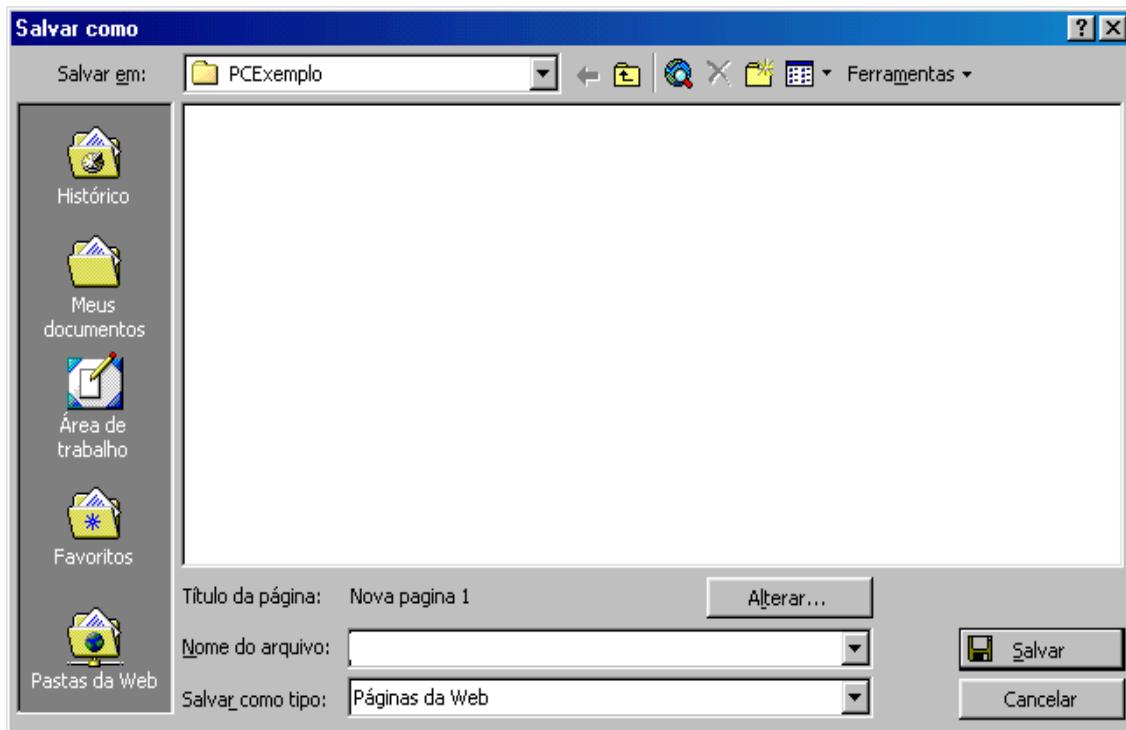
2. Clique no botão e veja a seguir a tela que surge:



3. Escolha o modelo para a página que será criada. Vamos usar **Página normal**.



4. Mas não vamos trabalhar com esta página agora, então o **FrontPage** trás o recurso de adicionarmos uma tarefa para nos lembrarmos que temos que construir esta página. Clique na opção **Apenas adicionar tarefa da Web** e clique em **OK**.



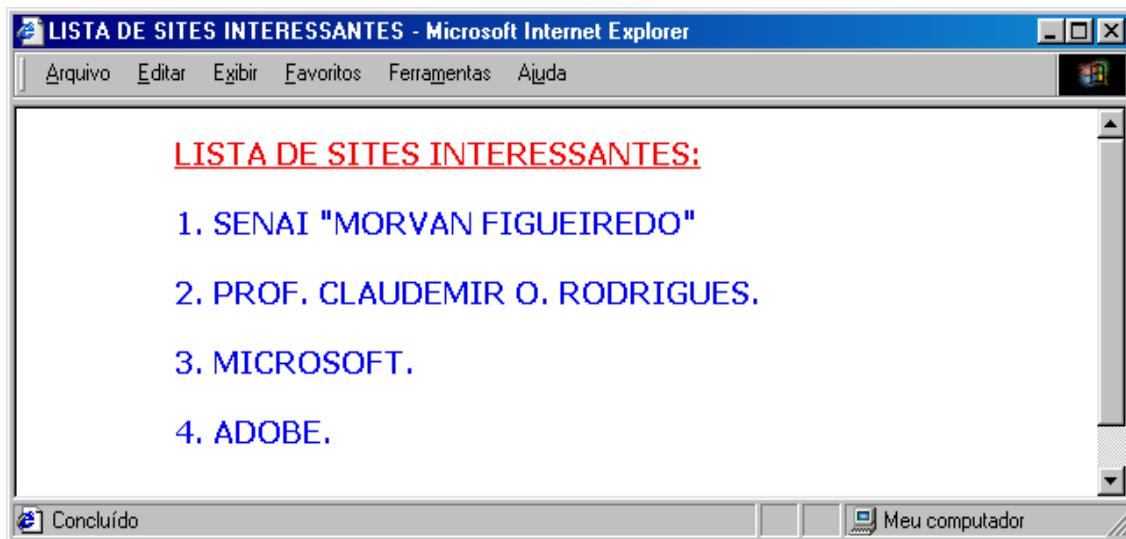
5. O **FrontPage** solicitará o nome do arquivo. Digite o nome desejado e clique em **Salvar**.

6. Assim o link será criado e nós continuaremos na página desejada.

### Criando Links para um Endereço da WWW

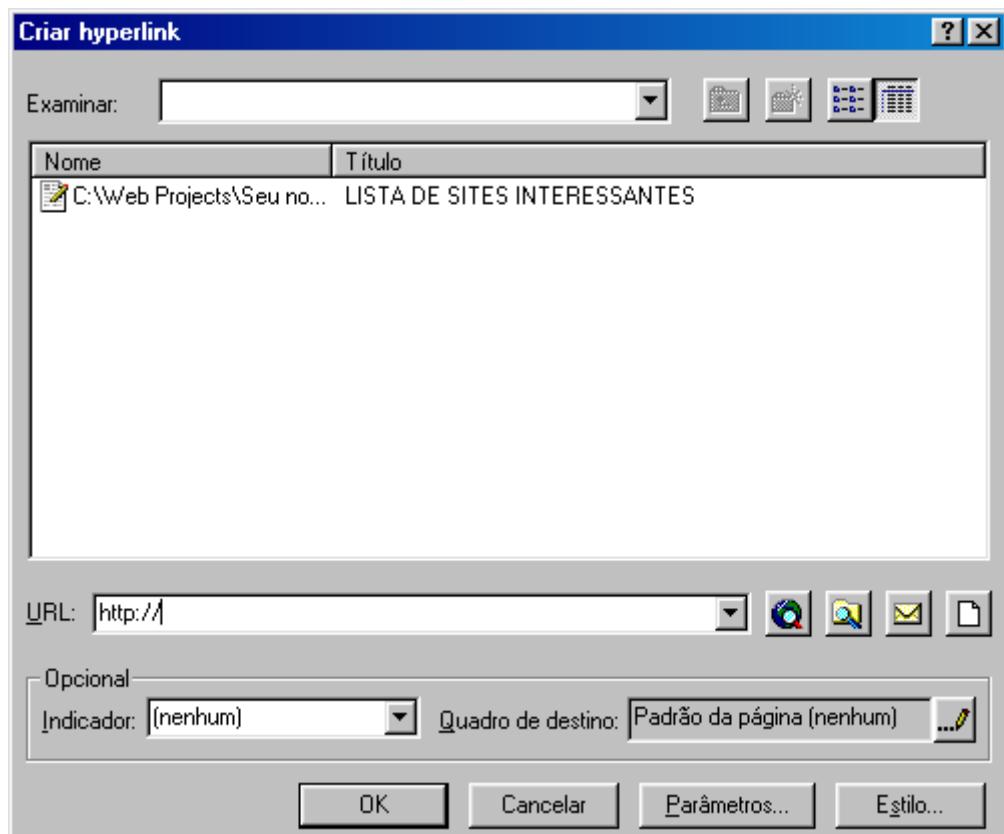
São os links que levam os visitantes do site a um outro site interessante sobre o mesmo assunto.

1. Vamos indicar alguns sites. Logo após o endereço digite o texto conforme a figura a seguir:



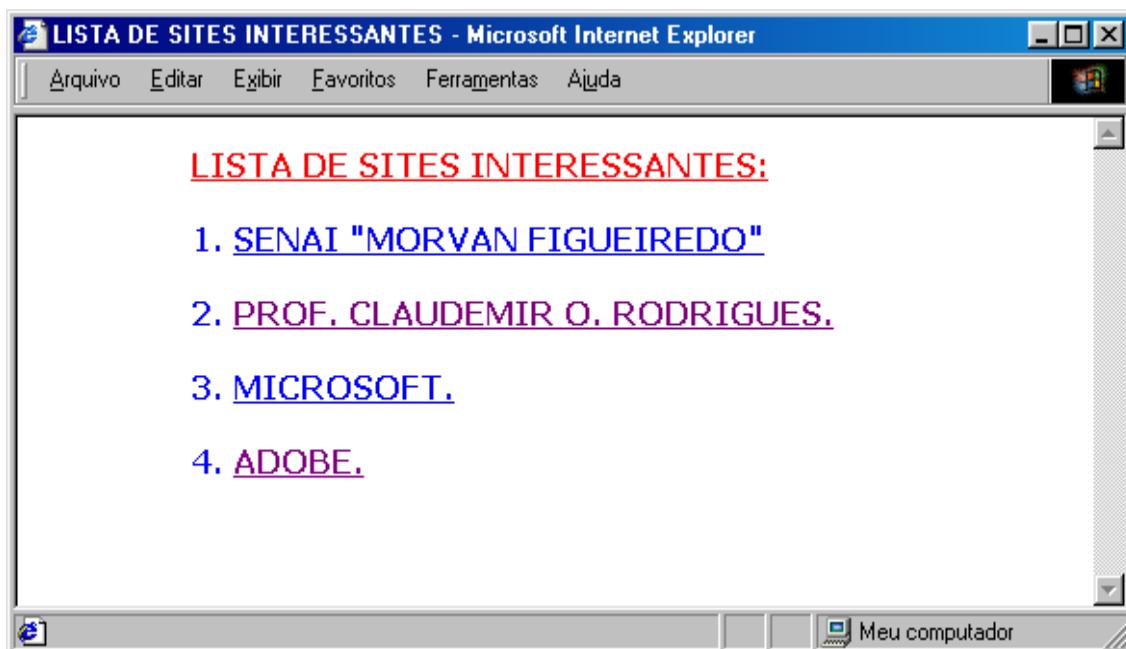
2. Selecione o texto e clique no menu **Inserir / Hyperlink**, você pode também clicar no botão  **Hyperlink** ou ainda, se preferir, pressionar as teclas <CTRL>+<K> simultaneamente.

3. Na caixa **URL** temos que definir o endereço para o link. Digite o endereço da página ou clique no botão o navegador será aberto. Navegue até a página desejada e depois volte para o **FrontPage**. Aparecerá na tela de criação de link o endereço que você deixou na tela do navegador.



4. Clique em **OK**.

5. Agora selecione o texto **SENAI "MORVAN FIGUEIREDO"** vamos criar o link. Clique no menu **Inserir / Hyperlink**.
6. Na caixa **URL** temos que definir o endereço para o link. Digite o endereço da página <http://www.sp.senai.br/mooca>. Clique em **OK**.
7. Repita o processo anterior para os demais textos gerando os respectivos links.
8. Salve o arquivo. Se estiver conectado a Internet, clique no botão **Visualizar no navegador** e clique sobre o link para testar. Você precisará estar conectado a Internet para que a página a qual o link está associado seja carregada.





### Criando Link para um Ponto da Página

Para criar um link para outro ponto do mesmo arquivo, antes de chamar a tela de criação de Hyperlink, será necessário criar o **Indicador**.

**Indicador** é um nome que é atribuído a um ponto qualquer da página. Funciona como uma marca, uma identificação daquele ponto da página.

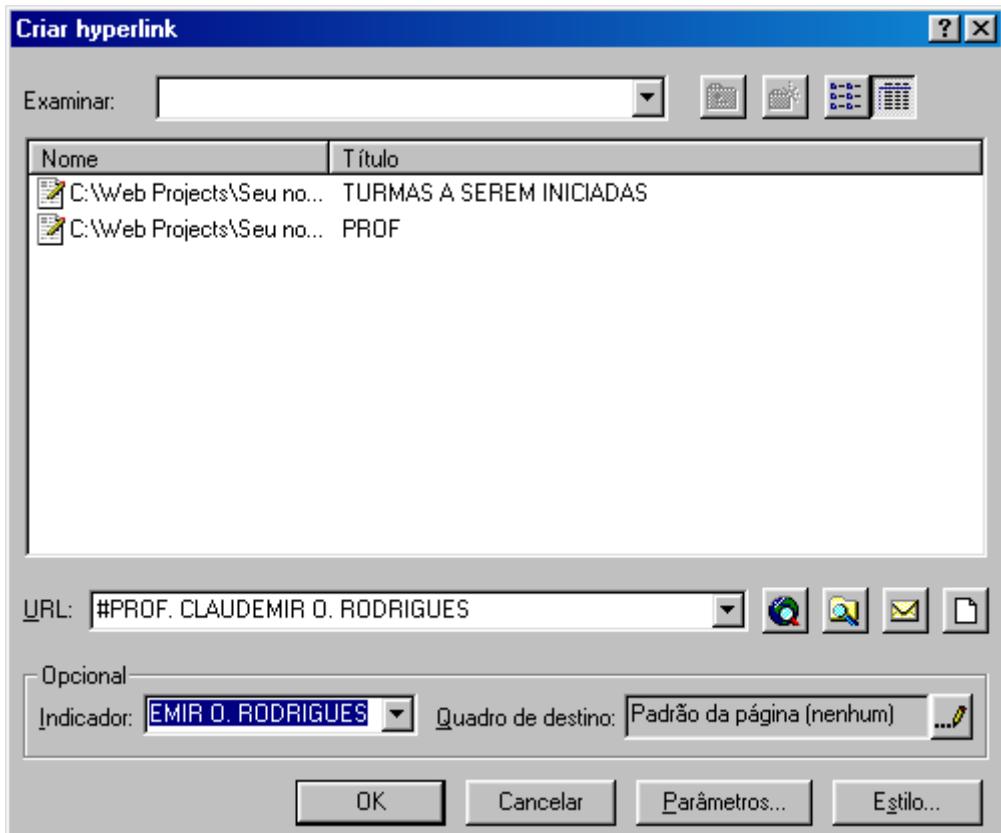
1. Selecione a palavra desejada. Este será o ponto para onde o visitante será direcionado.
2. Clique no menu **Inserir / Indicador**.



3. Um nome para o indicador já é sugerido, clique em **OK**.
4. Salve o arquivo.

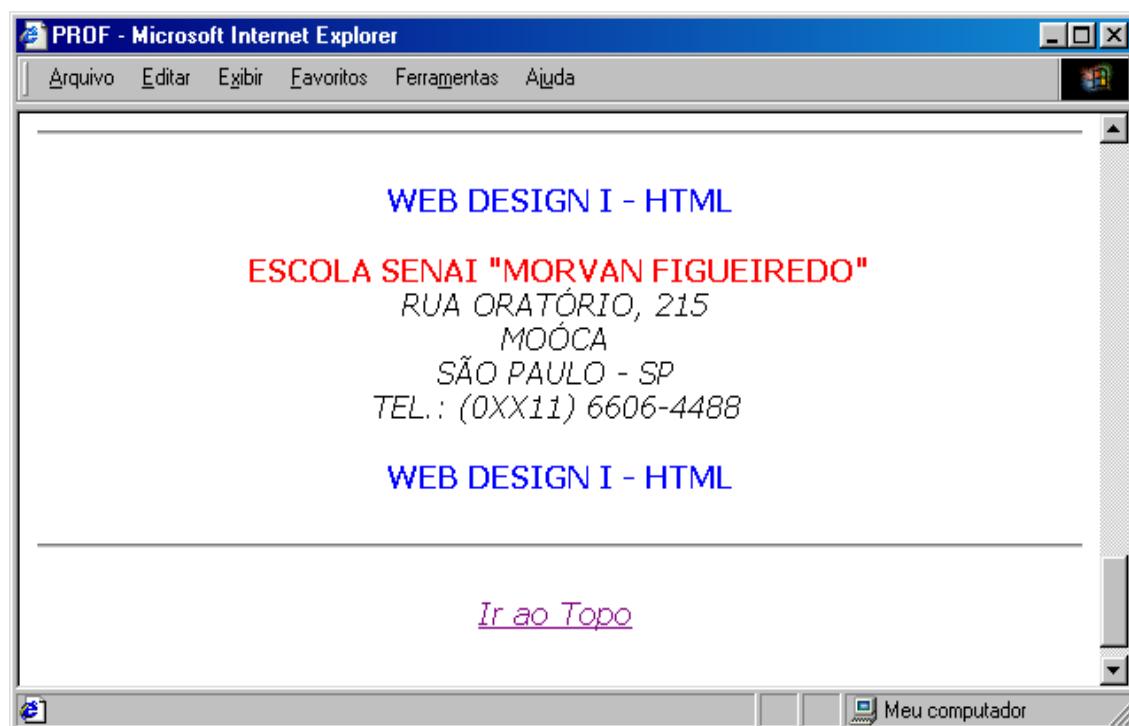
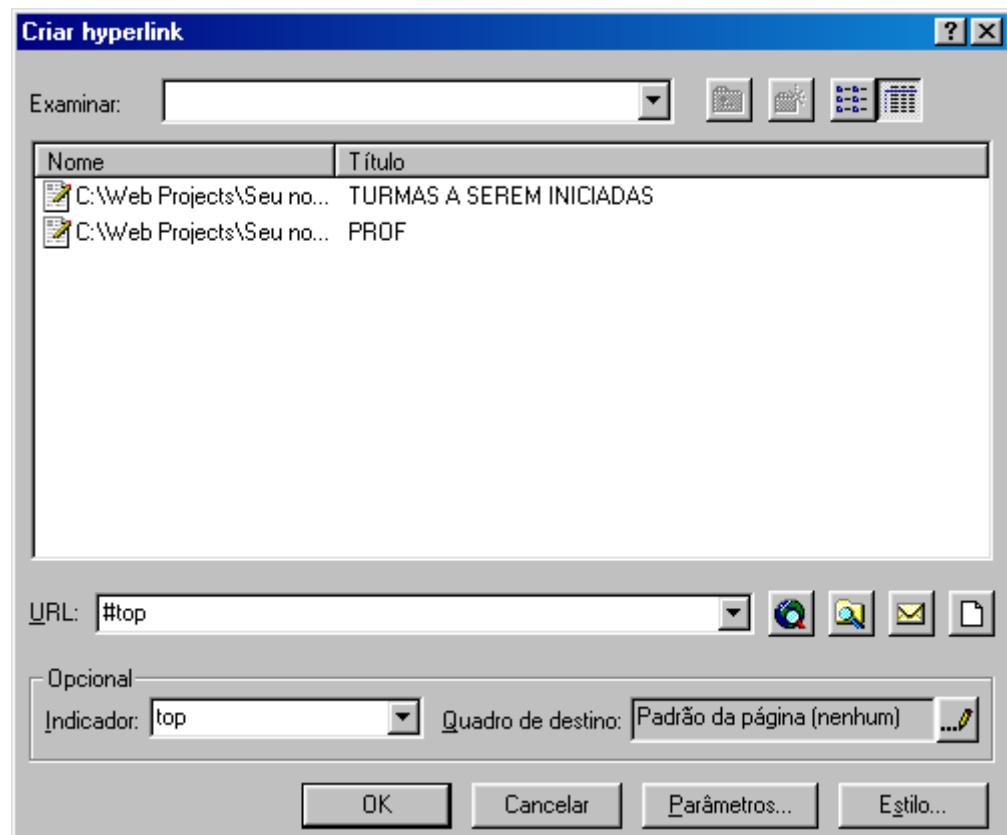
Agora vamos criar o link para o indicador.

1. Selecione o texto do marcador “Prof. Claudemir O.Rodrigues”.
2. Clique no menu **Inserir / Hyperlink**.
3. Na caixa **Indicador** clique na opção **Prof. Claudemir O. Rodrigues** e clique em **OK**.



Ao clicar no link você será direcionado para o ponto correto, mas não existe um link para voltar ao início da página, sendo assim, será necessário utilizar a barra de rolagem. Então vamos criar este link. Volte ao **FrontPage**, clicando no botão correspondente na barra de tarefas.

Primeiro vamos criar o indicador do início da página. Digite o texto “ir ao topo” no final do seu arquivo Web, selecione-o e, em seguida, ative a caixa **Hyperlink**. Selecione o texto “ir ao topo” na caixa **URL** digite **#top** e clique em **OK**.



### Gerenciador de Anúncio em Faixa qual a sua função

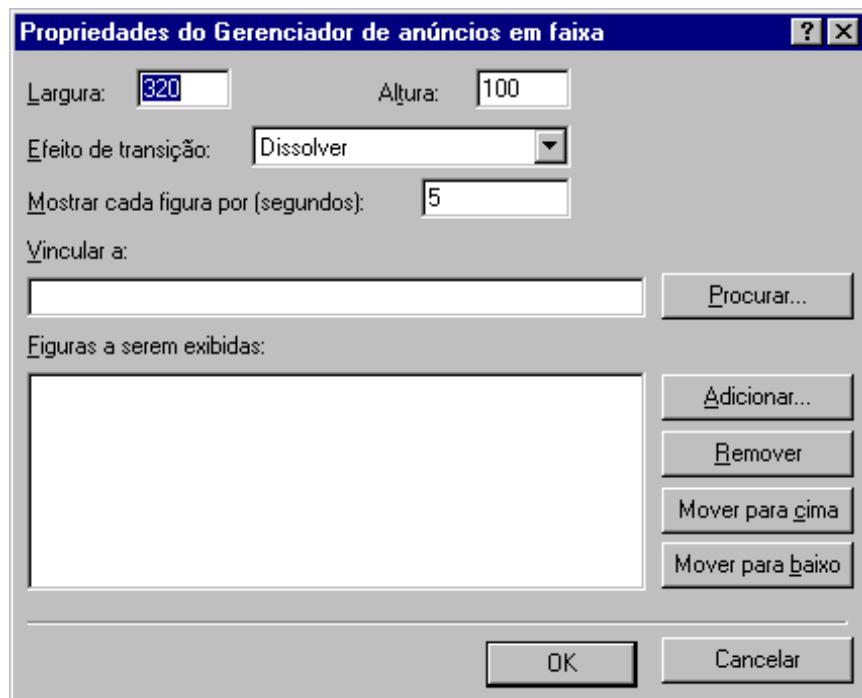
Este é um componente do **FrontPage**. Ele é um *Applet Java* (um programa escrito em Java que aceita parâmetros) que tem como objetivo adicionar várias imagens no mesmo ponto de uma página, de forma que apareça uma por vez, com um efeito de transição entre todas as imagens especificadas.

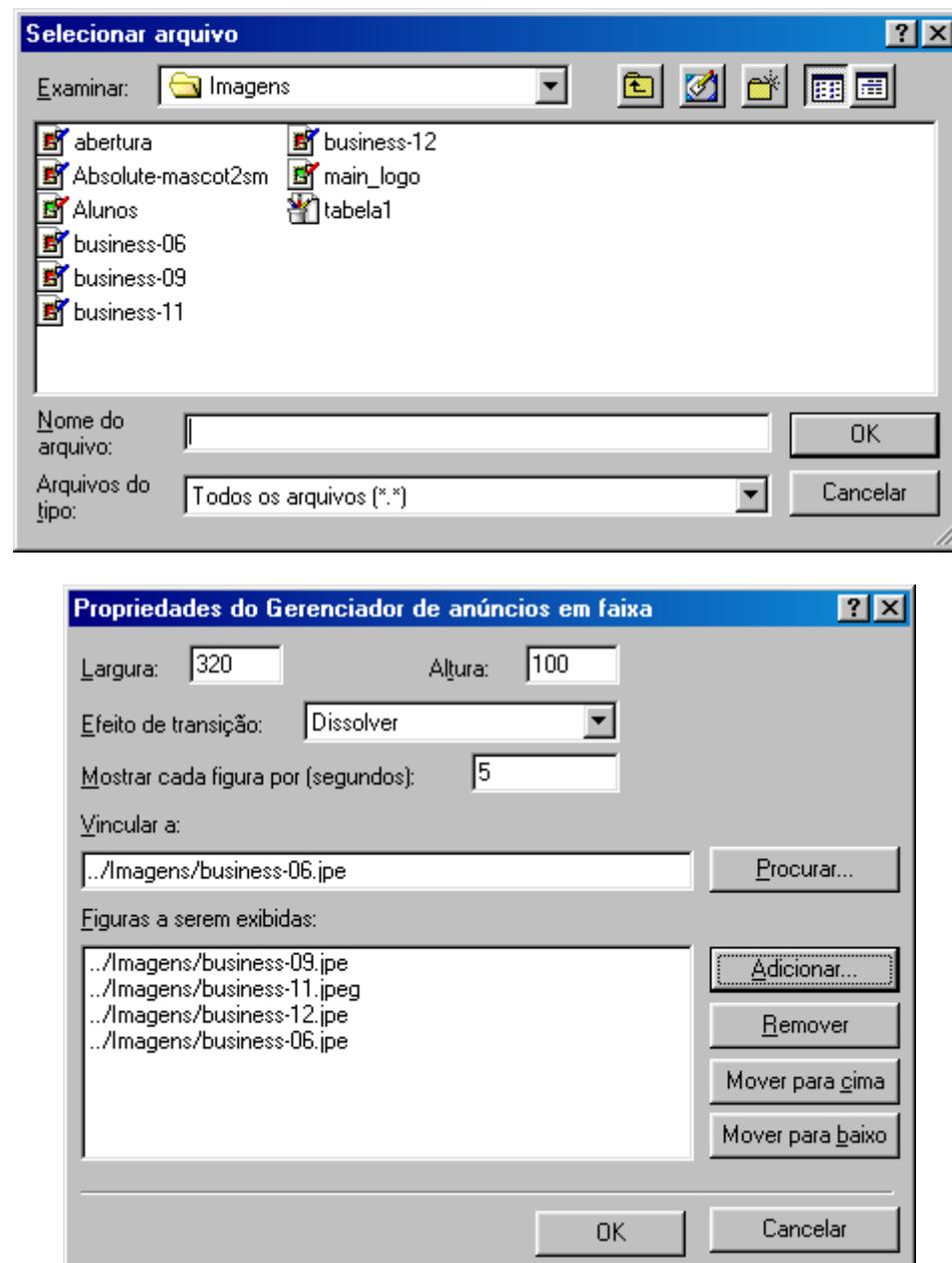
Quando você precisar dar uma pequena amostra dos produtos ou fotos das instalações do seu negócio, o gerenciador de anúncio em faixa pode ser muito útil.

### Como o Gerenciador de Anúncio em Faixa Funciona

Abra um de seus arquivos que se encontra na sua pasta pessoal. Vamos acrescentar um **Gerenciador de anúncio em faixa** para mostrar algumas imagens.

1. Clique no menu **Inserir / Componente / Gerenciador de anúncios em faixa**.





2. Configure as opções da caixa de diálogo exibida:

- **Largura:** largura em pixels, da faixa que contém o conjunto de imagens. Que pode ser alterada pelas alças que são mostradas quando o objeto está selecionado. Vamos deixar para alterar a largura do gerenciador após adicionarmos as imagens.
- **Altura:** altura em pixels, da faixa que contém o conjunto de imagens. Que pode ser alterada pelas alças que são mostradas quando o objeto está selecionado. Vamos deixar para alterar a altura do gerenciador após adicionarmos as imagens.
- **Efeito de transição:** efeito que será executado ao passar de uma imagem para outra. Escolha um dos efeitos oferecidos.

- **Mostra cada figura por (segundos):** tempo que cada imagem era exibida, em segundos. Vamos definir 4 segundos.

- **Vincular a:** endereço ou nome do arquivo ao qual os visitantes serão conduzidos se clicarem em qualquer ponto deste conjunto de imagens. O gerenciador que estamos criando não será vinculado a nenhum arquivo.

- **Figuras a serem exibidas:** conjunto de imagens que o **FrontPage** deve carregar em seqüência.

3. Para adicionar cada imagem, clique no botão **Adicionar** e escolha a imagem da pasta do site, do Disco Rígido ou do Clipart. Adicione as imagens a sua escolha.

### **Gerenciador de anúncio em faixa**



7. Note que a caixa do Gerenciador de anúncio em faixa esta mal dimensionada. Posicione o ponteiro do mouse sobre uma das alças de redimensionamento, clique, mantenha o botão pressionado e arraste até que a imagem esteja totalmente visível e sem espaços vazios.

### **Gerenciador de anúncio em faixa**



8. Salve o arquivo e clique no botão **Visualizar no navegador** para testar.

Para fazer alterações nas imagens ou no comportamento do **Gerenciador de anúncios em faixa**, dê um duplo clique sobre a faixa. A caixa de diálogo do **Gerenciador** aparece novamente, então faça as alterações que desejar e clique em **OK**.

### Botão em Foco e a sua Aplicabilidade

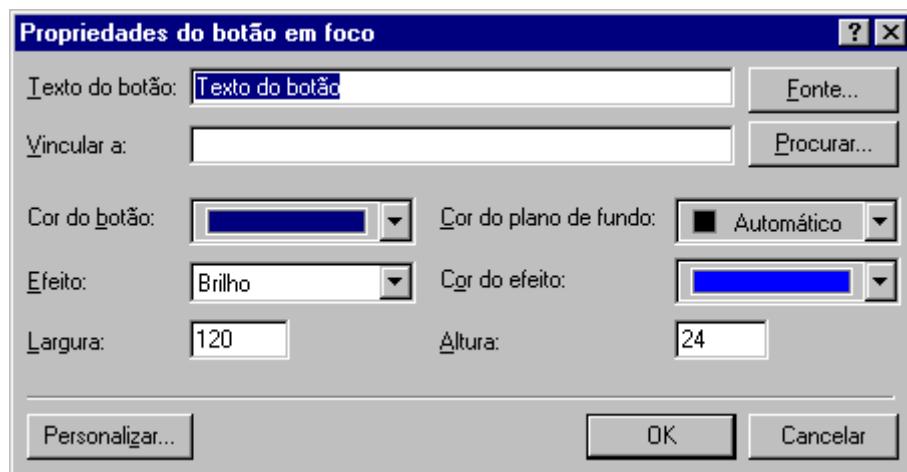
Este é um botão especial que executa um efeito visual toda vez que o mouse pousa sobre ele. Os botões em foco podem aparecer como simples botões de texto, conduzir a outros sites da Web, disparar sons sempre que o mouse se move sobre ele e efetuar várias outras ações. Normalmente este botão é utilizado como hyperlink.

O botão em foco é utilizado em hyperlinks em vez de imagens animadas, dando um efeito mais profissional à página.

### Como o Botão em Foco Funciona

Crie um novo arquivo e salve em sua pasta pessoal com o nome desejado. Neste arquivo que acabou de criar iremos criar alguns botões que funcionarão como uma barra de navegação.

1. Clique no menu **Inserir / Componente / Botão em foco**.



2. Através desta caixa de diálogo, você pode personalizar o modo pelo qual o botão em foco aparece na tela do navegador.

- **Texto do botão:** texto que aparece no botão. Para alterar a aparência do texto, clique no botão **Font**. O texto deste botão será **Exercício\_001**.
- **Vincular a:** endereço ou nome do arquivo ao qual os visitantes serão conduzidos se clicarem em qualquer ponto deste botão em foco ou dos demais. Clique no botão **Procurar**, verifique se na caixa **examinar** você está vendo a sua pasta pessoal, caso contrário vá até a mesma. Selecione o arquivo **Exercício\_001.html** e clique em **OK**.
- **Cor do botão:** cor inicial com a qual o botão aparece na tela. Escolha a cor de sua preferência.

- **Cor do plano de fundo:** cor que será utilizada na criação do efeito. Escolha a cor de sua preferência.

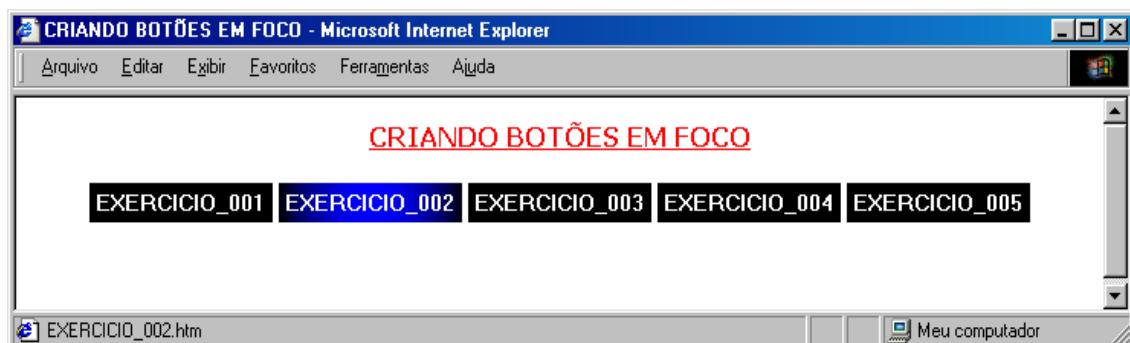
- **Efeito:** seleciona qual efeito visual o botão em foco exibirá quando o mouse se mover sobre ele. Escolha um dos efeitos oferecidos.

- **Cor do efeito:** cor que será aplicada sobre a cor do botão em foco quando o mouse se mover sobre ele. A maneira da aplicação da cor dependerá do efeito escolhido. Escolha a cor de sua preferência.

- **Largura e altura:** largura do botão (em pixels) e altura do botão (em pixels). Vamos manter a altura e a largura sugeridas.

3. Salve o arquivo e, em seguida, clique no botão **Visualizar no navegador** para testar.

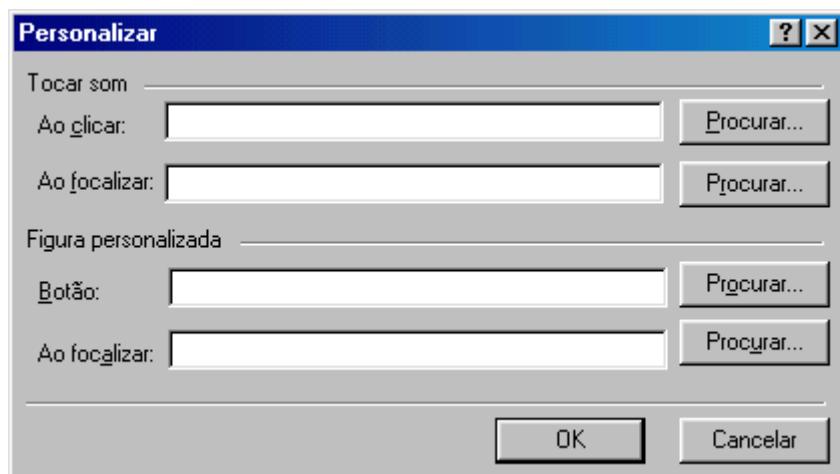
4. Se não gostar do efeito que está sendo executado, volte ao **FrontPage**, dê um clique duplo sobre p botão criado e faça as alterações que julgar necessária.



### Alterando o Foco do Botão de Texto para Imagem

Se em vez de texto você quiser que o botão mostre uma imagem ao receber o foco, ou seja, quando o ponteiro do mouse pairar sobre o botão a imagem seja modificado, basta personalizar o botão. Também poderá ser inserido um som no botão.

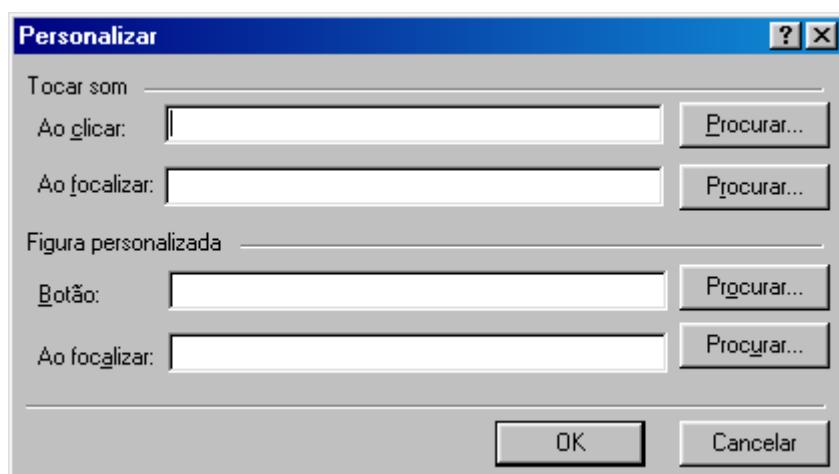
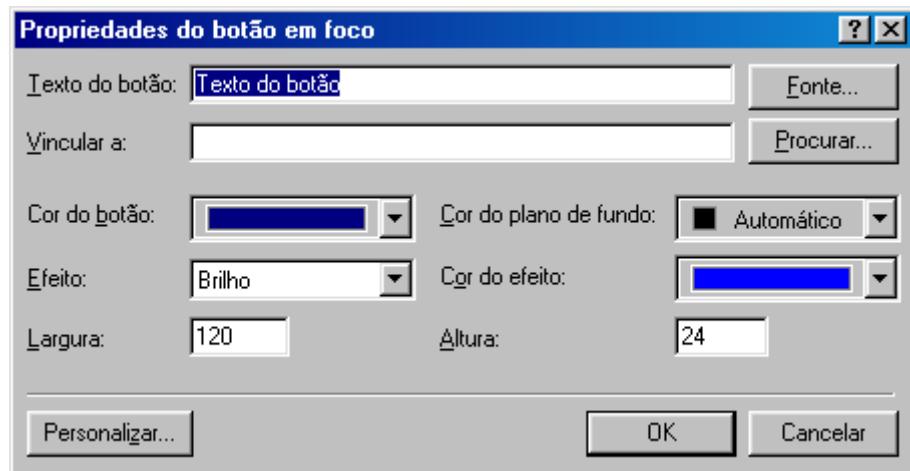
Clique no botão **Personalizar**.



Para **Tocar som ao clicar** clique no botão **Procurar** e escolha um som que esteja já na Web ou um som do Disco Rígido, o mesmo procedimento deve ser feito para **Tocar um som ao focalizar o botão**.

Para escolher uma **Figura personalizada** para o **Botão** clique no botão **Procurar** correspondente e selecione uma imagem da Web ou do Disco Rígido. O mesmo deve ser feito para escolher a imagem **Ao focalizar**.

Salve o arquivo e feche-o.



### Quadros e a sua Aplicabilidade

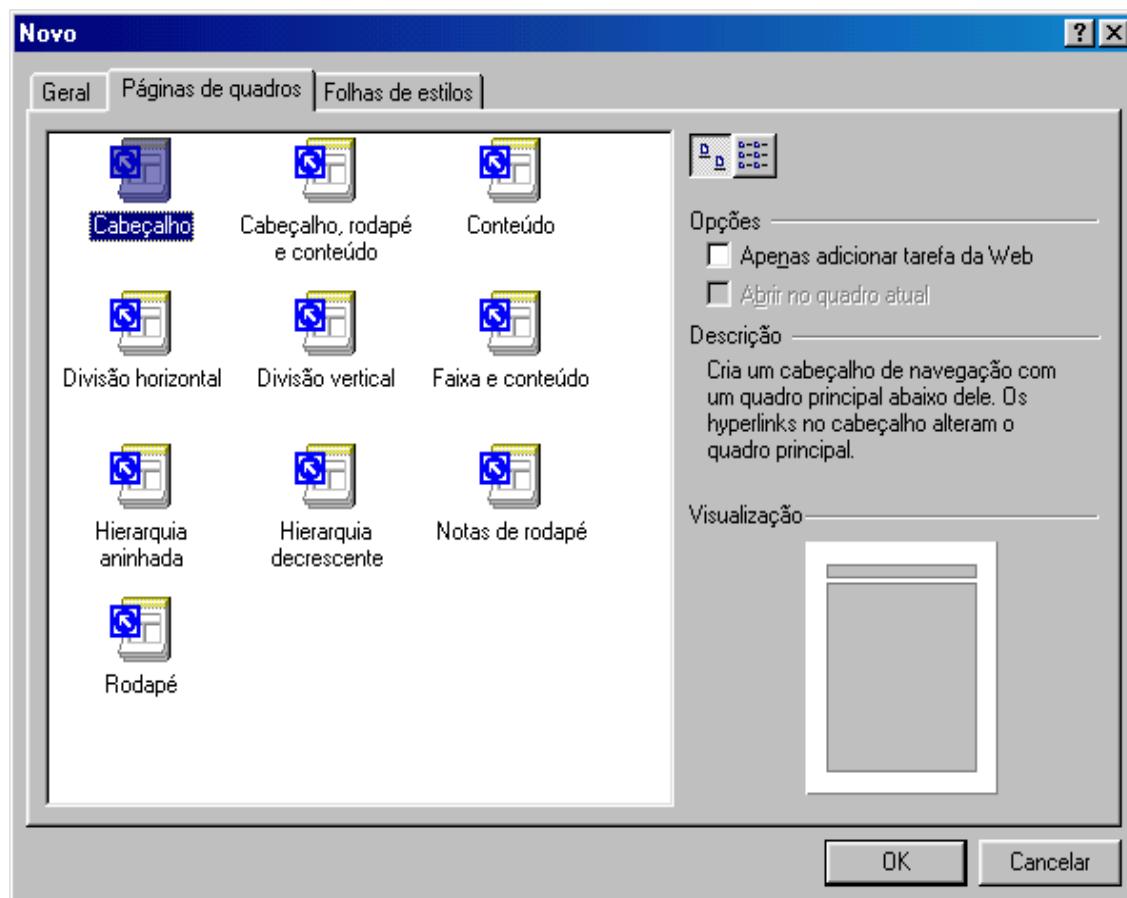
Os quadros (frames) são utilizados para dividir a tema em quadros independentes, que se relacionam através de links. Através dos quadros podemos carregar várias páginas HTML ao mesmo tempo sem que uma, necessariamente, sobreponha a outra.

Quando precisamos manter na tela do site um menu, que não se modifica quando o visitante clica sobre uma das opções, os quadros serão os melhores auxiliares neste processo. Se você precisa mostrar uma imagem que está em outra página, mas que deve ser visualizada na mesma tela de entrada.

### Como Funcionam os Quadros

Vamos criar uma página de quadros:

1. Na barra de modos selecione **Página**.
2. Clique no menu **Arquivo / Novo / Página**.
3. Clique sobre a guia **Páginas de quadros**.

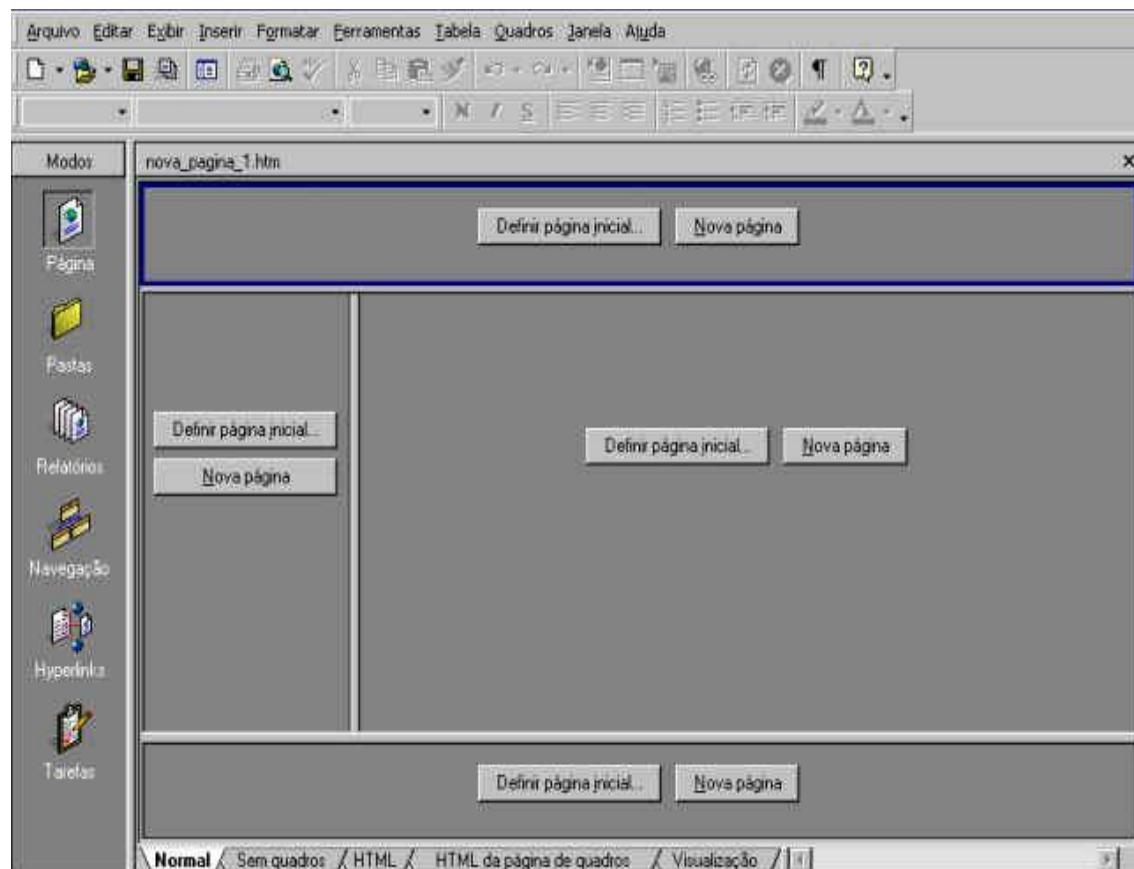


Nesta caixa de diálogo, há uma lista com vários modelos diferentes de quadros que o **FrontPage** permite que você construa. No lado direito há uma antevista gráfica de como ficará a aparência de cada um desses modelos.

Selecione o modelo que desejar e clique em **OK**. Como exemplo, vamos utilizar o modelo **Cabeçalho, rodapé e conteúdo**.

### Configurando Cada Quadro

De acordo com o modelo escolhido, o **FrontPage** divide a tela em quadros. Cada quadro terá uma página HTML. O exemplo a seguir foi dividido em quatro quadros. Cada quadro é chamado de destino. Este é o modelo que estamos utilizando.



Devemos agora atribuir a cada quadro um arquivo HTML. Podemos fazer esta atribuição a arquivos já existentes, ou a novos arquivos.

Para cada quadro, devemos clicar em uma das duas opções que ele oferece – **Definir página inicial** e **Nova página**.

**Definir página inicial:** para atribuir a um arquivo já existente. Após clicar sobre ele, localize o arquivo desejado e clique em **OK**.

**Nova página:** cria um novo arquivo para ser colocado naquele quadro.

Após definir todos os arquivos para todos os quadros, o próximo passo será salvar os arquivos.

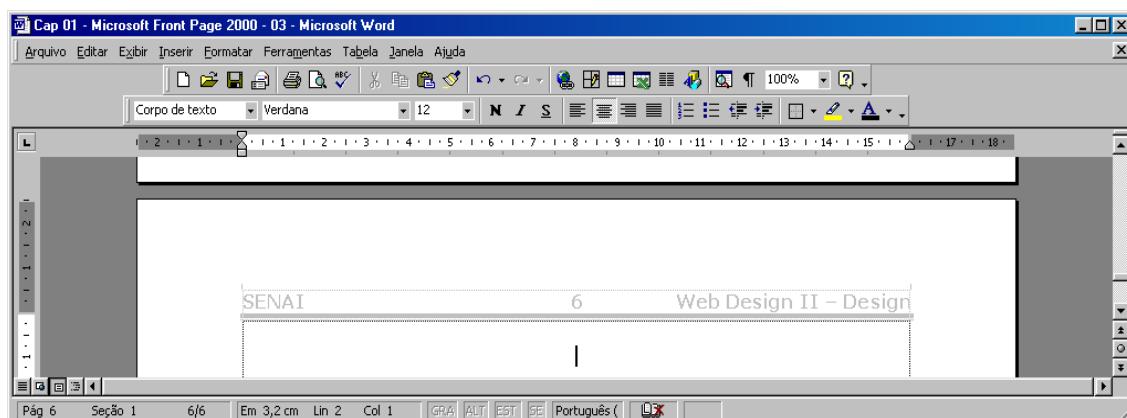
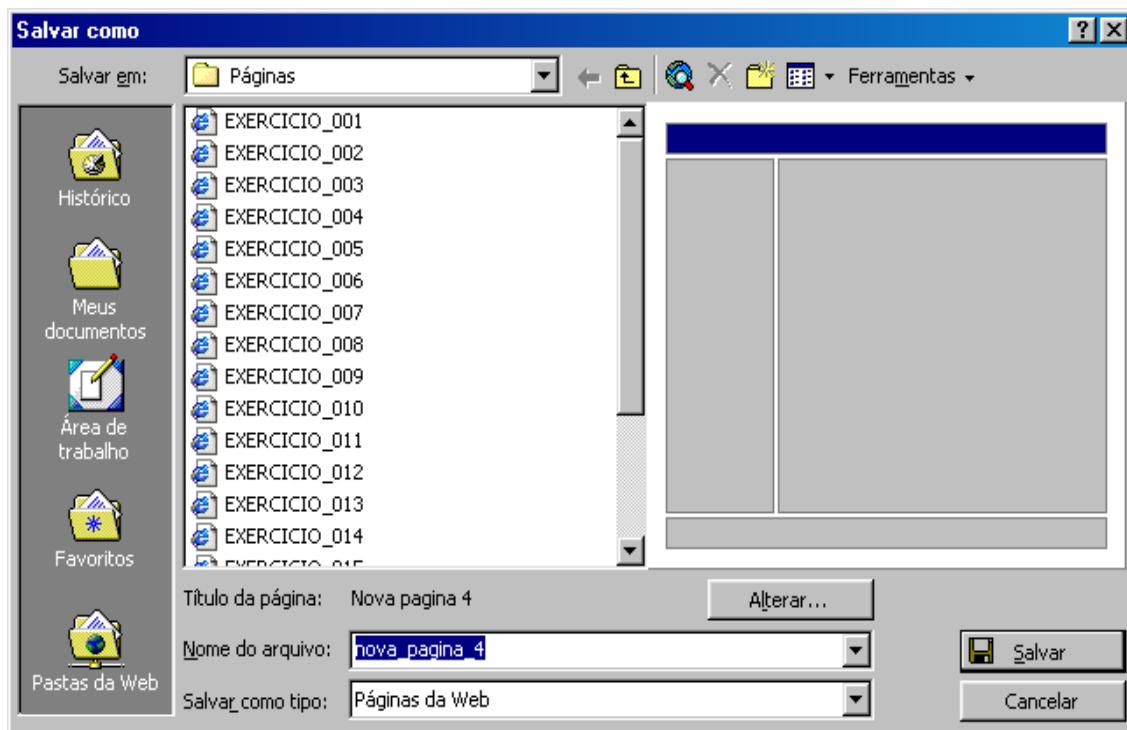
Sendo que você fez a chamada de todos os arquivos HTML o próximo passo será salvar o arquivo final que será o FRAMESET.

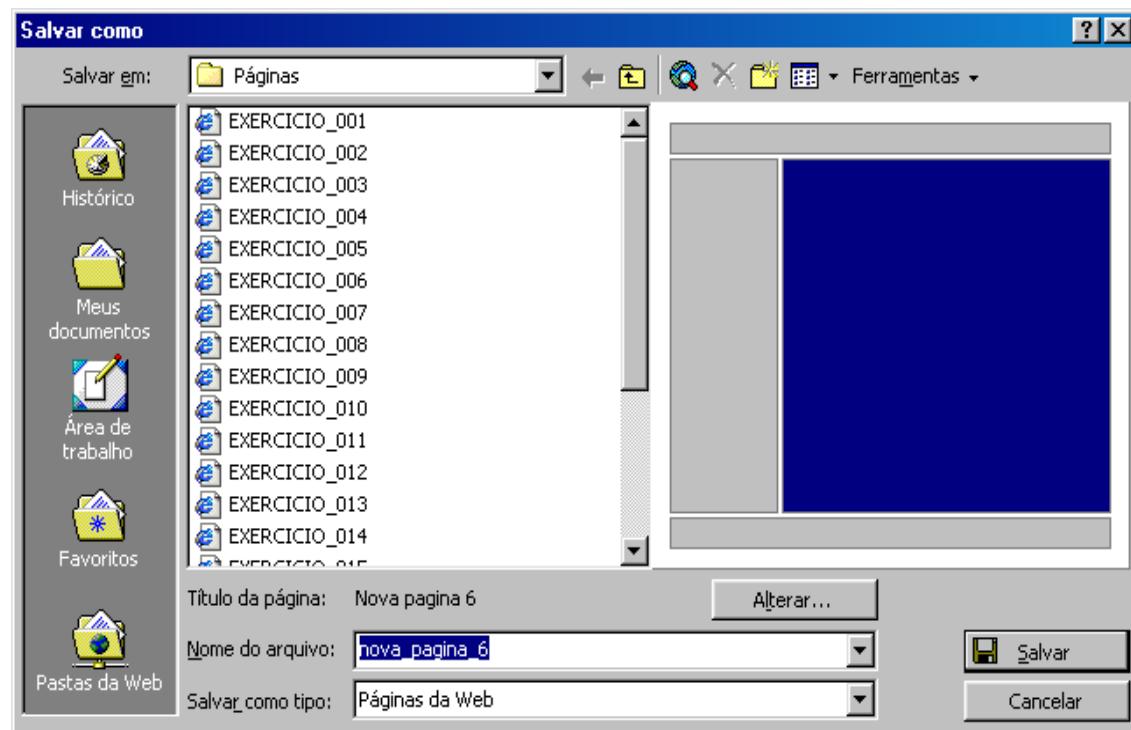
Veja na imagem a seguir o resultado final:

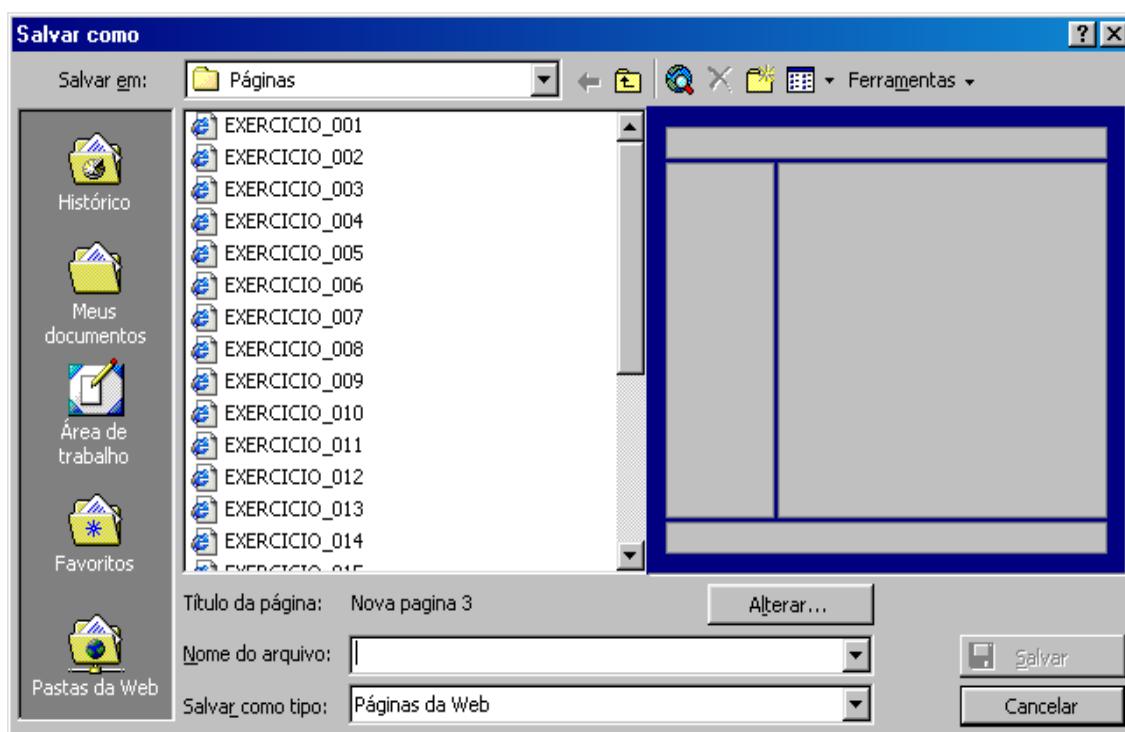
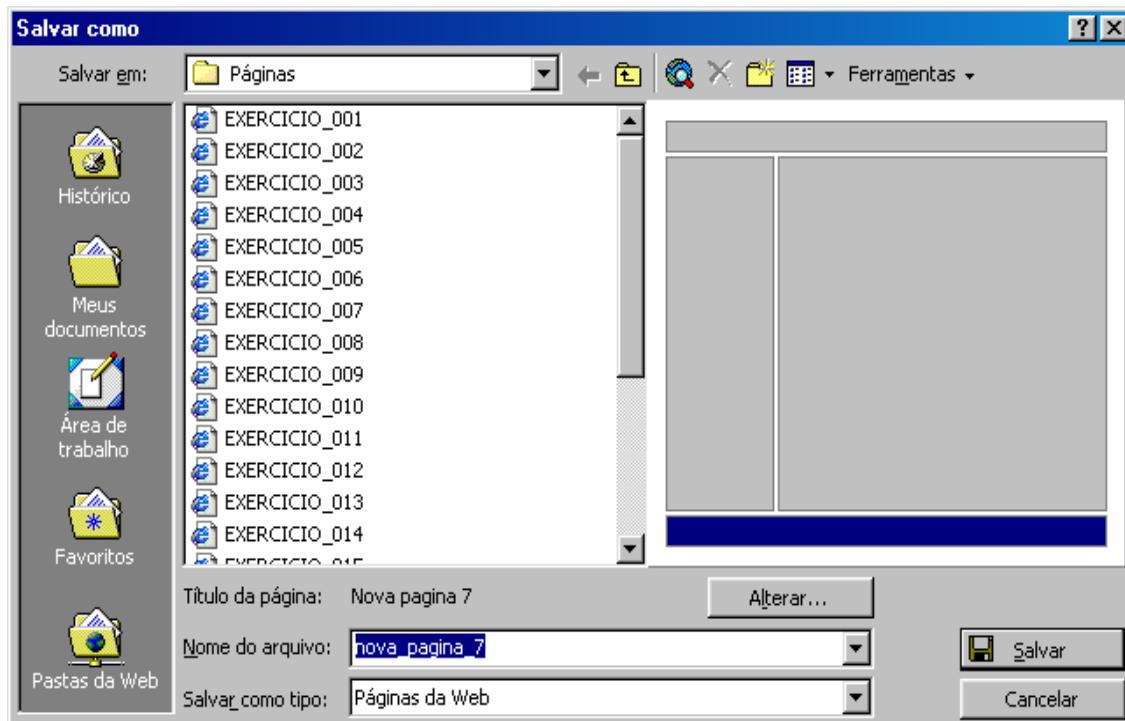


Já no processo de não se utilizar arquivos de HTML pré-existentes, você deverá salvar quadro a quadro, inclusive o FRAMESET.

## Web Design I – HTML (Hypertext Markup Language)







### Configurando as Propriedades dos Quadros

Primeiro vai configurar o quadro do cabeçalho, clique com o botão direito do mouse sobre o quadro e clique em **Propriedades do quadro**.

O **Nome** que aparece é o nome do quadro no qual você clicou. Defina o nome que será mais fácil para identificar o quadro quando fizer hyperlinks. Neste caso mantenha superior.

**Página inicial** é o arquivo que será visualizado naquele quadro quando a página de quadros for aberta. Se desejar alterar a página inicial, clique no botão **Procurar**, selecione o arquivo desejado e clique em **OK**. O arquivo já está correto não será necessário alterar.

#### Tamanho do quadro

Define o tamanho de cada quadro. O ideal é redimensionar o quadro utilizando as setas de redimensionamento nas bordas do quadro, assim visualizamos o tamanho desejado e o **FrontPage** atualiza a caixa **Tamanho do quadro** automaticamente.

#### Margens

É à distância em pixels que o texto dentro do quadro ficará afastado das bordas esquerda e direita (**Largura**) e das bordas superior e inferior (**Altura**). Então, na caixa altura digite oito.

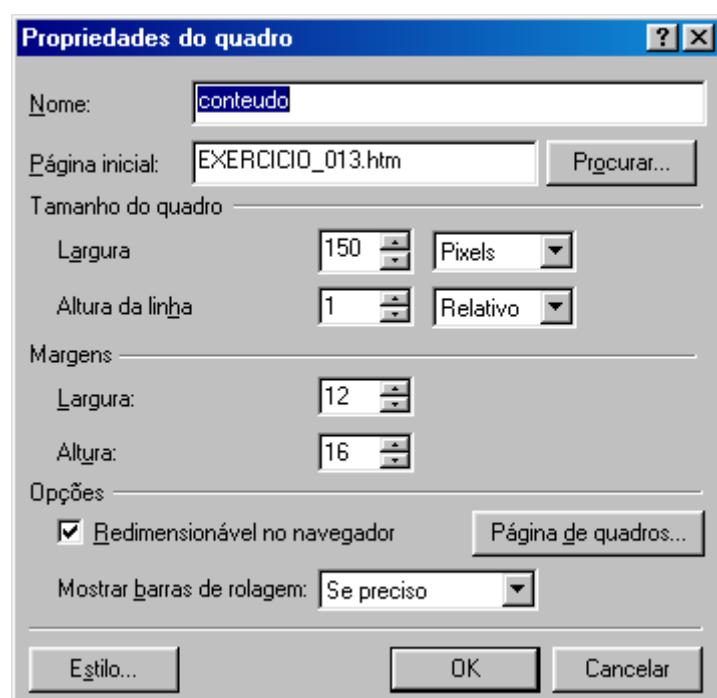
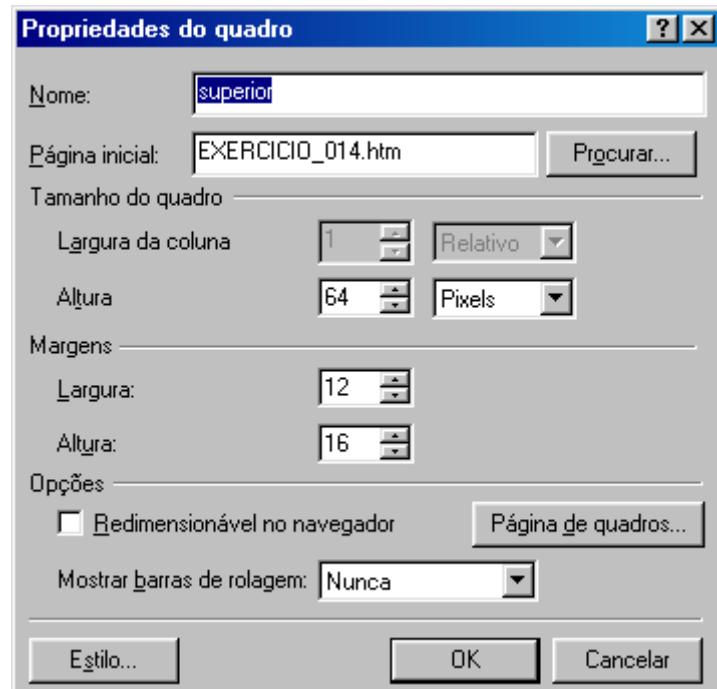
#### Redimensionável no navegador

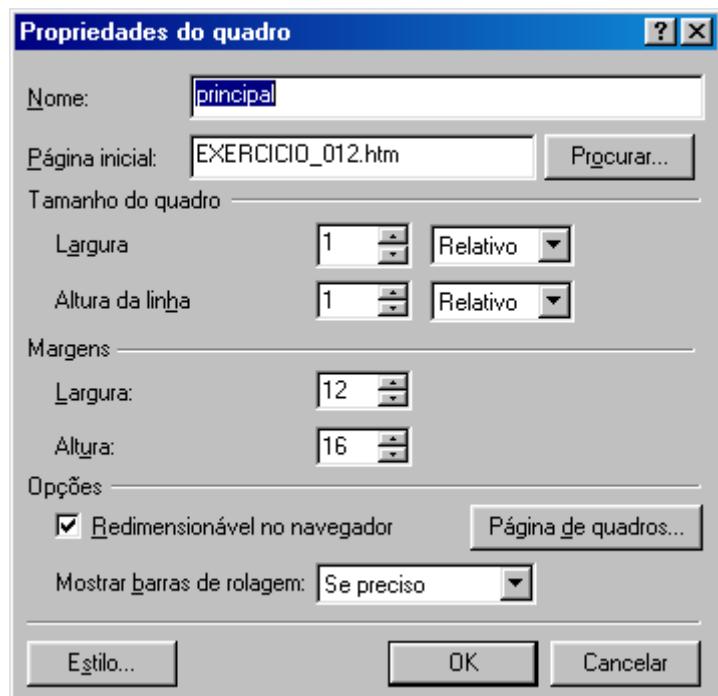
Quando habilitado, permite que o visitante da página redimensione as bordas de cada quadro, enquanto navega pela Web. Isso pode ocorrer quando uma pessoa que esteja utilizando uma resolução de tela menor visite seu site, ou quando um visitante quiser expandir um quadro para ver uma imagem maior. Deixe esta opção desmarcada.

#### Mostrar barras de rolagem

Define sobre a exibição das barras de rolagem durante a navegação na Web. As três opções disponíveis são: **Sempre**, **Nunca** ou **Se preciso**. Para este quadro mantenha **Nunca**.

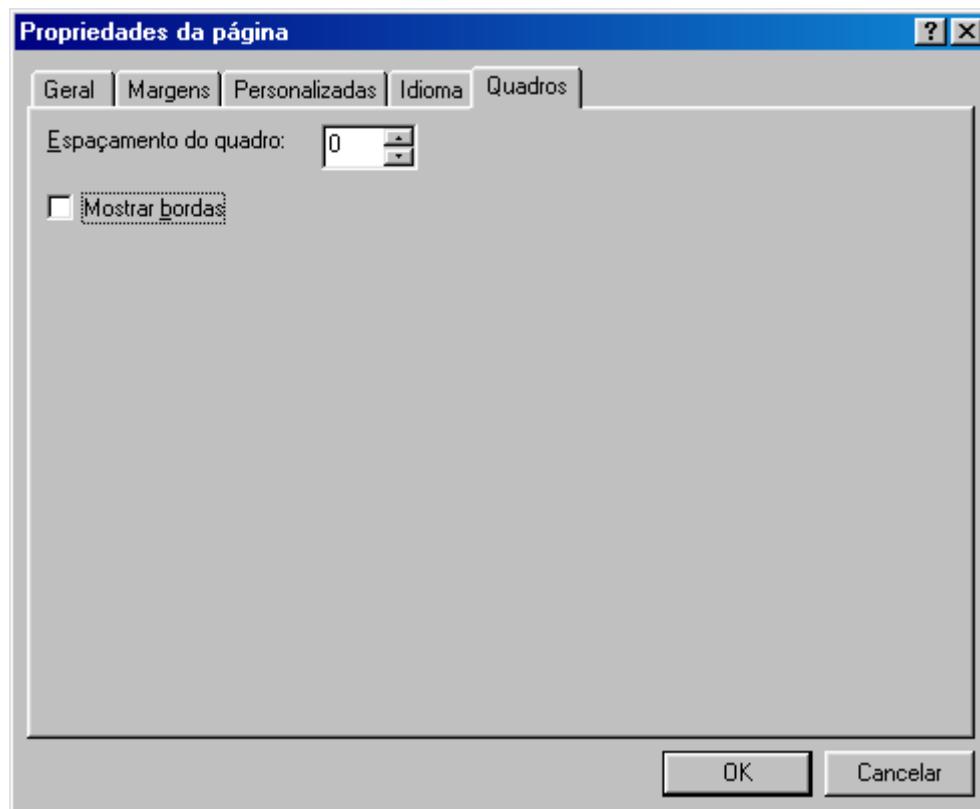
Clique em **OK**.





### Desativando Bordas e Controlando Espaços entre os Quadros

Clique com o botão direito do mouse sobre um dos quadros e, em seguida, **Propriedades do quadro**. Acesse o botão **Páginas de quadros**.



A opção **Espaçamento do quadro** define em pixels a margem entre os quadros.

A opção **Mostrar bordas** quando habilitada permite a exibição das bordas que dividem os quadros. Como não precisamos das bordas, desmarque esta opção. Ao desmarcá-la automaticamente a margem será zerada. Clique no botão **OK**, depois em **OK** novamente. Salve o arquivo e clique no botão **Visualizar no navegador** para testar.

Os quadros estão agora com a seguinte aparência:



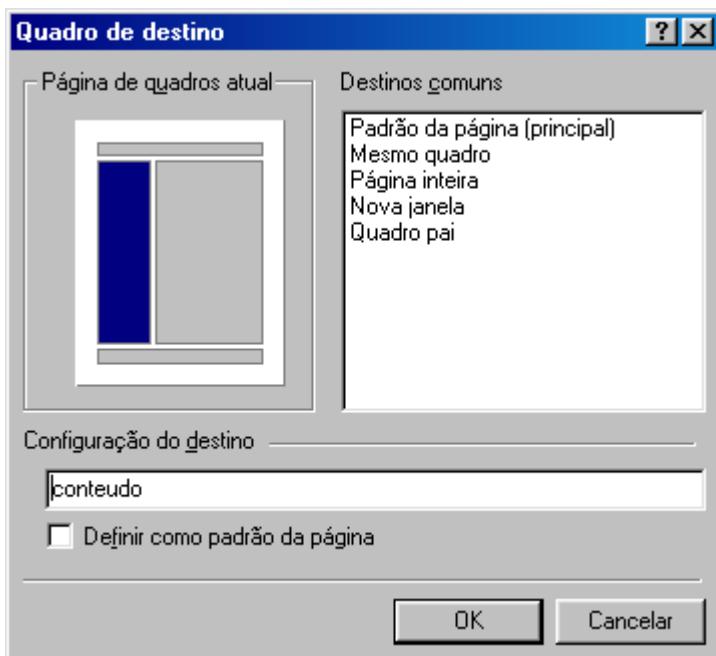
### Criando Vínculos entre os Quadros

Normalmente, quando criamos vínculos (links) entre páginas e o visitante clica sobre um destes links, toda a página é substituída pela página chamada.

Para criar vínculos em quadros, há mais uma opção que deverá ser considerada: em qual quadro carregar a página chamada no link.

Volte ao **FrontPage**, selecione o primeiro link. Clique no botão **Criar hyperlink**, observe a opção **Quadro de destino**.

Clique no botão  Alterar o quadro de destino.

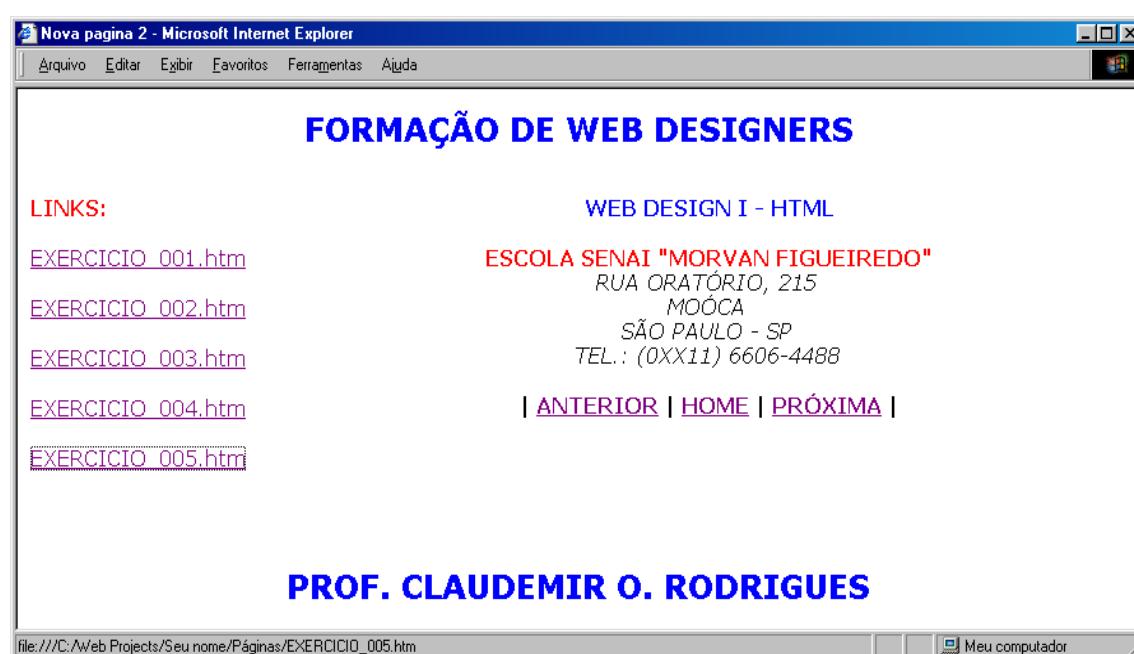


Na caixa de diálogo **Quadro de destino**, clique sobre o desenho do quadro onde a página deverá aparecer. No nosso caso será o quadro que está à esquerda da página, conforme a imagem anterior mostra. Clique em **OK** e, em seguida, **OK** novamente.

Selecione o link para o arquivo desejado. Clique no botão **Criar hyperlink**, observe a opção **Quadro de destino** localizada na parte inferior da caixa de diálogo. Clique no botão.

**Alterar o quadro de destino.** Na caixa de diálogo **Quadro de destino**, clique sobre o desenho do quadro onde a página deverá aparecer. No nosso site será o quadro que está à direita da página onde se encontra os links, clique em **OK** e, em seguida, **OK** novamente.

Selecione os textos um a um e defina os links correspondentes para os arquivos desejados.



## Mapa de Imagens e a sua Aplicabilidade

Usando o mapa de imagens, você pode vincular várias áreas de uma imagem a diferentes pontos da Web, ou seja, criar hyperlinks diferentes em cada parte da imagem, dependendo de onde o usuário clicar ele será conduzido para o local indicado pelo hyperlink.

Como sabemos uma imagem fala muito mais do que várias palavras. Usando uma imagem para que o visitante do seu site navegue por ele, será mais intuitivo e fácil. Quando o usuário visualizar uma determinada área da empresa, por exemplo, discriminada em uma imagem e quando ele passa o mouse sobre esta área o ponteiro do mouse se transforma em uma mãozinha, indicando o link com certeza ele irá clicar.

## Criando o Mapa de imagens

Abra um dos arquivos que você já tenha criado e salvo, clique no modo tarefas. Existem duas tarefas, uma está relacionada com a página onde criaremos um mapa de imagens. Dê um clique duplo sobre esta tarefa e clique no botão **Iniciar tarefa**.

Temos que escolher uma imagem boa e facilmente discernível para usar, e desenhar os pontos ativos claramente, de modo que, antes de clicarem em qualquer ponto do mapa de imagem, os visitantes sempre saibam para onde estarão indo.

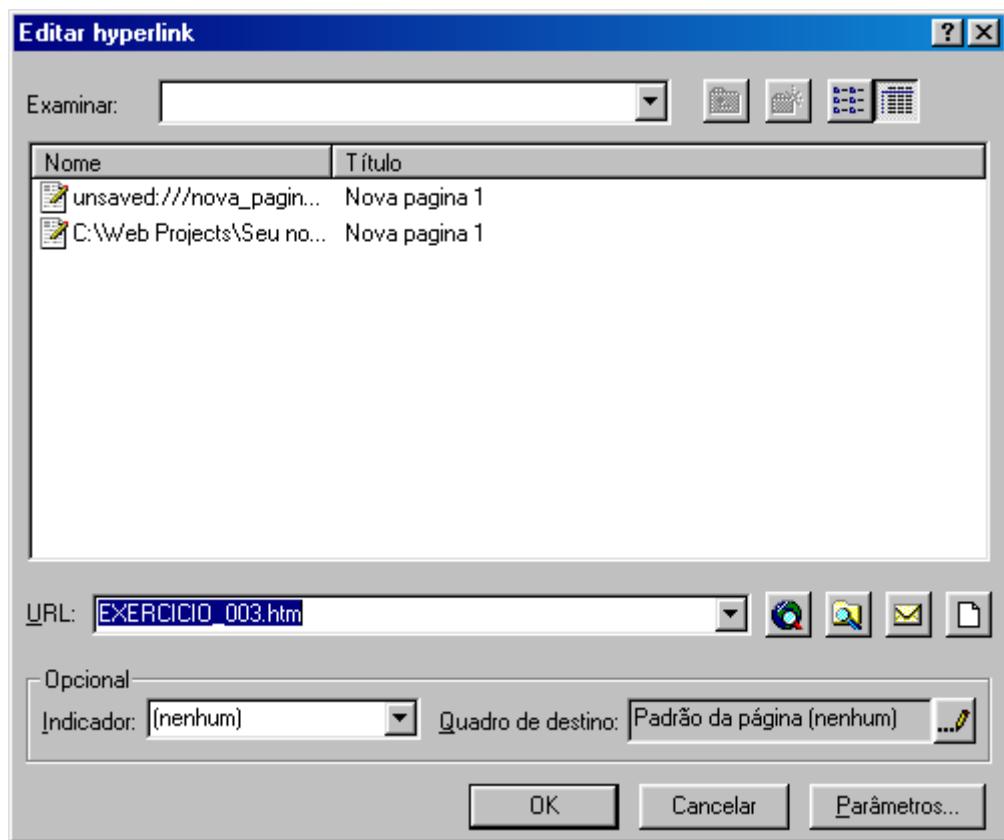
Clique no menu **Inserir / Figura / Do arquivo**, na sua pasta pessoal o arquivo **bt\_cursos.gif** selecione-o e clique em **OK**.

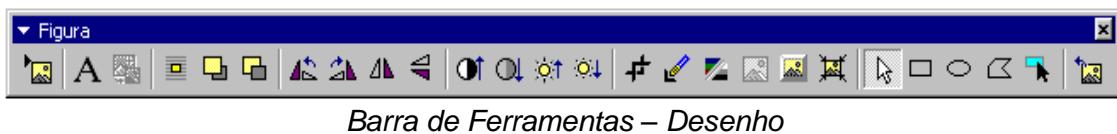
Esta imagem mostra informações sobre cursos. Cada elemento da imagem poderá receber um link através do mapa de imagens.

Precisaremos utilizar a barra de ferramentas – **Desenho**, que é exibida na parte inferior da tela quando a imagem está selecionada. Se quiser desenhar um ponto ativo quadrado ou retangular na imagem, selecione o botão **Área interativa em forma de retângulo**. Ou o botão **Área interativa em forma de polígono** permite que você desenhe pontos ativos em forma de polígonos de vários lados. O botão **Área interativa circular** permite que você desenhe pontos ativos em forma de polígonos de vários lados.

1. Para criarmos o hyperlink para o arquivo desejado, clique no botão **Área interativa retângulo**. O ponteiro do mouse se transformará. Posicione-se na área da imagem, clique e arraste até que se forme o retângulo que envolverá parte da imagem. Solte e clique.
2. Este ponto ativo deverá envolver toda a área que o visitante poderá clicar.
3. Será aberta a caixa de diálogo **Criar hyperlink**. Selecione o arquivo desejado e clique em **OK**.

## Criando o Mapa de imagens



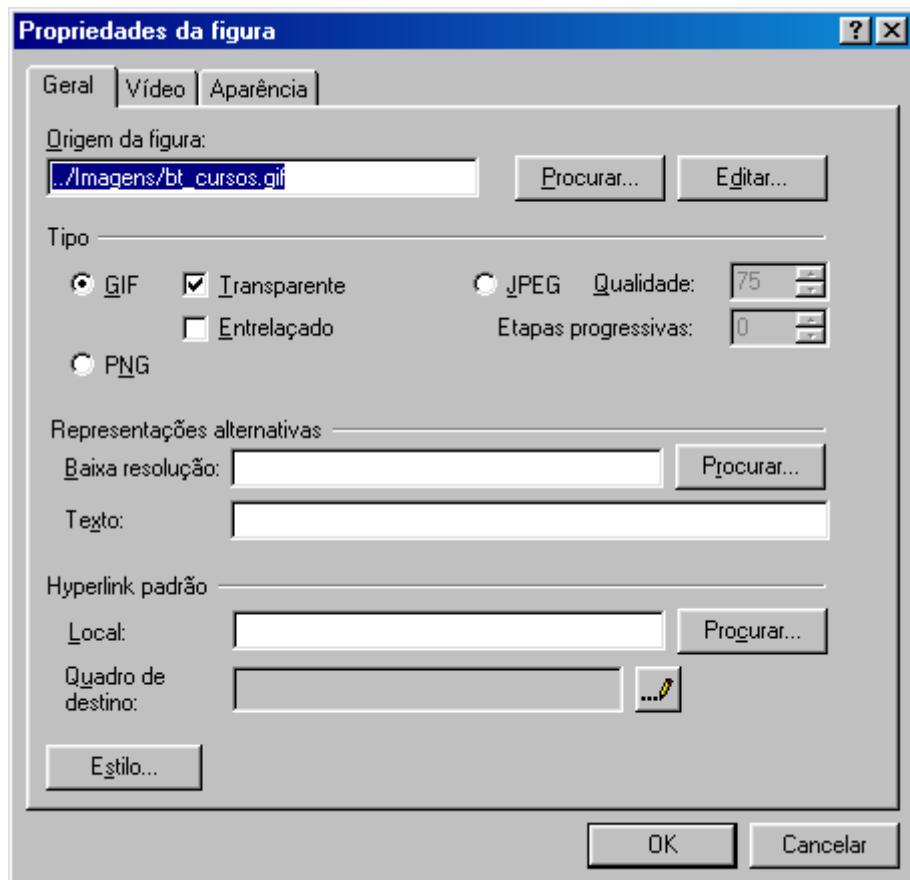


### Criando o Vínculo Padrão

O vínculo padrão será ativado quando alguém clicar dentro da imagem, porém, fora de todos os pontos ativos criados. Os vínculos de pontos ativos sempre têm prioridade sobre o vínculo padrão que você informar.

Para determinar este link:

1. Clique com o botão direito do mouse sobre a figura e selecione a opção **Propriedades da figura**.



2. Na caixa **Hyperlink padrão local**, você pode digitar (ou localizar) o nome de arquivo ou URL referente ao local ao qual deseja que essa imagem conduza o visitante quando eles clicarem fora do ponto ativo.

3. Clique em **OK**. Nossa caso não acrescentará nenhum link padrão.

## Formulários e a sua Aplicabilidade

Normalmente, os visitantes que passam pela página da Web só chegam a ler o texto que você digita e ver as imagens que você inclui. A Web é tipicamente uma conversação unilateral. Os visitantes navegam e clicam em diferentes vínculos.

Os formulários alteram o paradigma da Web ao permitirem que os visitantes respondam a determinadas perguntas e digitem os dados quando visitarem certos tipos de páginas. Possibilitando assim a troca de informações entre os visitantes e o proprietário do site.

Os formulários são parte integrante da comunicação com os visitantes e permite que leia participem do site. Quando precisamos fazer pesquisa sobre um assunto relacionado com o site, ou quando desejamos receber opiniões dos visitantes a respeito do design e da interação do site, ou quando criamos uma promoção para recebimento de brindes onde os dados do visitante têm de ser conhecidos, em todas essas situações utilizaremos um formulário.

## Como os Formulários Funcionam

Para criar formulários, é necessários que você acrescente itens especiais, denominados elementos de formulário, na página.

Além dos diferentes campos de formulário, cada formulário possui um botão intitulado **Submeter**. Este botão permite que os visitantes sinalizem quando terminaram de digitar suas informações e envia os dados ao servidor da Web que hospeda a página.

Para fazer os formulários funcionarem apropriadamente, nem sempre é necessário que você utilize um servidor da Web que ofereça suporte às extensões do **FrontPage**. Contudo, para usar este recurso interativo, você precisa ter permissão especial do seu provedor da Web. Entre em contato com a empresa que hospeda o site e verifique se ela permite que você use formulários na página. Caso contrário, quando os visitantes clicarem no botão **Submeter**, nada acontecerá.

Para inserirmos campos de formulário utilizaremos o menu **Inserir / Formulário**.

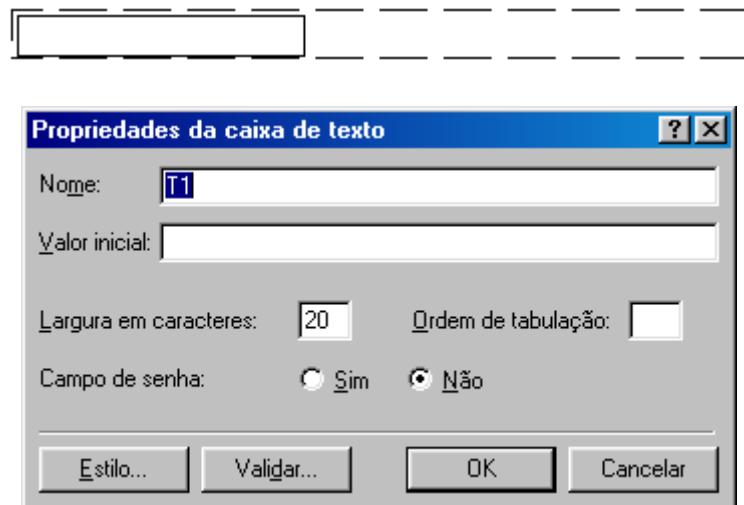
Assim que você inserir o primeiro campo de formulário, aparecerá na tela um limite pontilhado com os botões: **Submeter** e **Redefinir**. Todos os outros campos deste formulário deverão ser inseridos dentro do limite pontilhado para que façam parte do mesmo formulário.



## Recursos que podem ser incorporados ao formulário

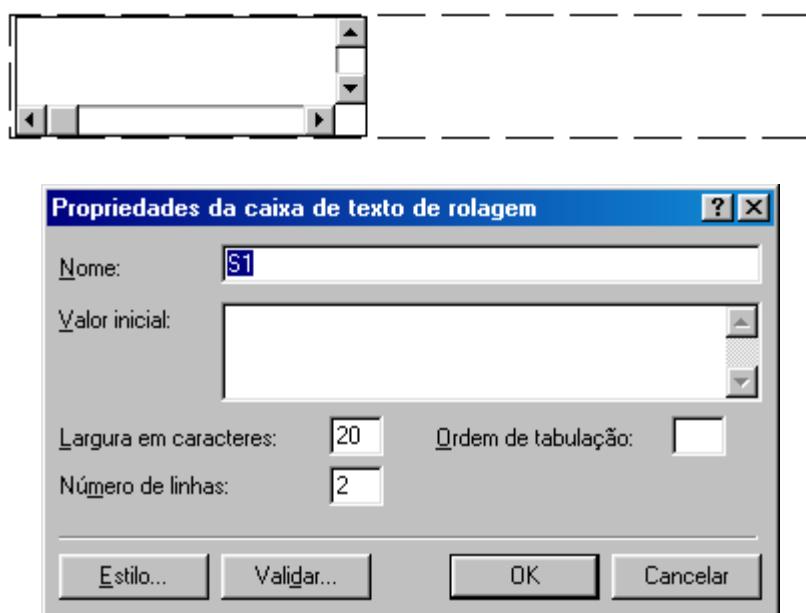
### Caixa de texto de uma linha

Insere um campo da caixa de texto de uma linha no ponto de inserção. Um campo da caixa de texto de uma linha aceita uma linha de informações de um usuário.



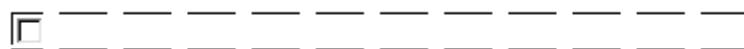
### Caixa de texto de rolagem

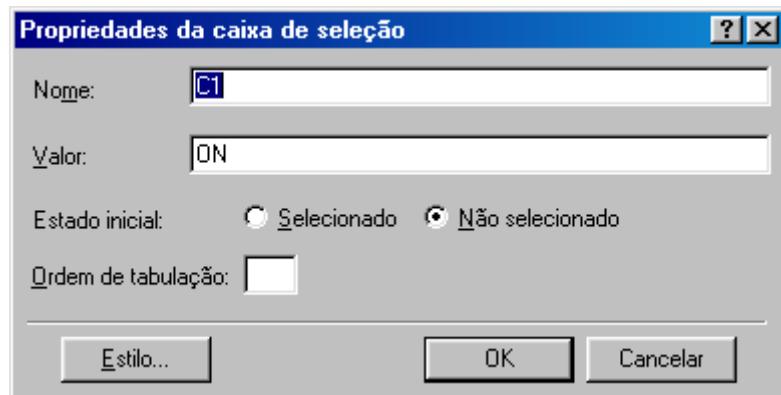
Insere um campo da caixa de texto de rolagem no ponto de inserção. Um campo da caixa de texto de rolagem aceita várias linhas de texto, como comentários e sugestões do usuário.



### Caixa de seleção

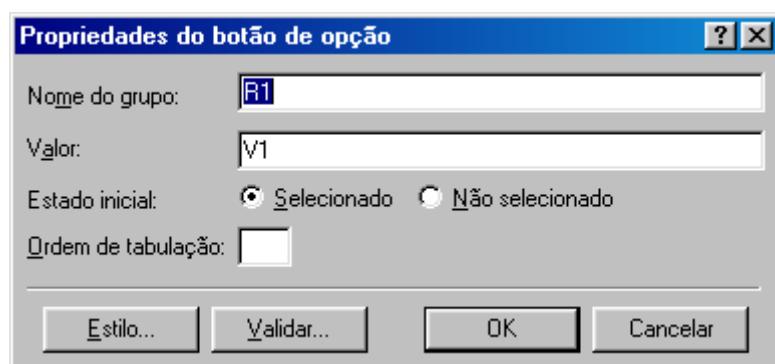
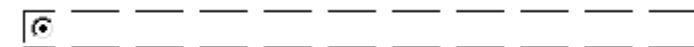
Insere um campo da caixa de seleção no ponto de inserção. Use várias caixas de seleção para apresentar uma lista de itens, dos quais um ou mais podem ser selecionados.





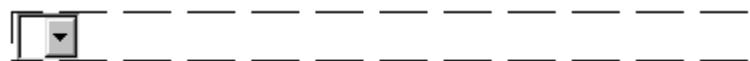
### Botão de opção

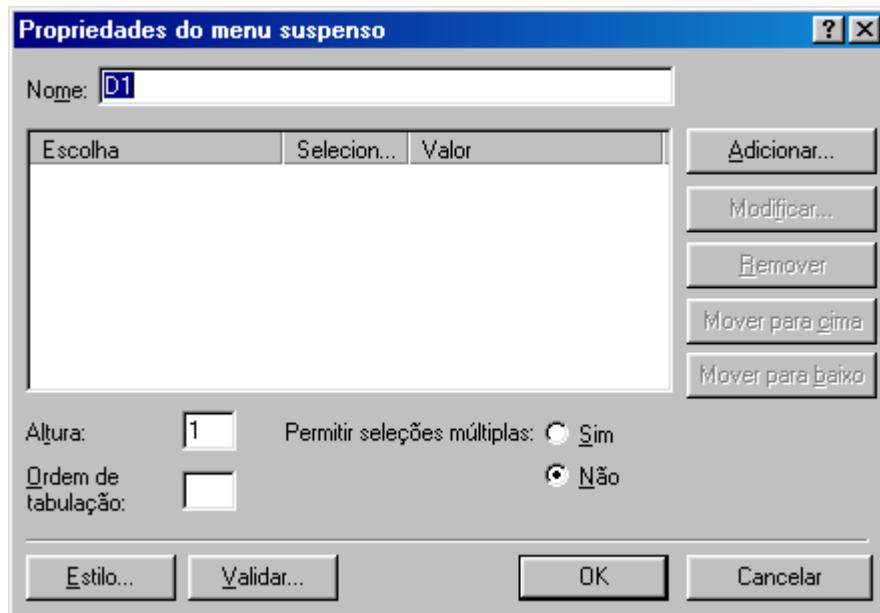
Insere um campo do botão de opção no ponto de inserção. Use vários botões de opção com o mesmo nome em um formulário para apresentar uma lista de itens, dos quais somente um pode ser selecionado de cada vez.



### Menu suspenso

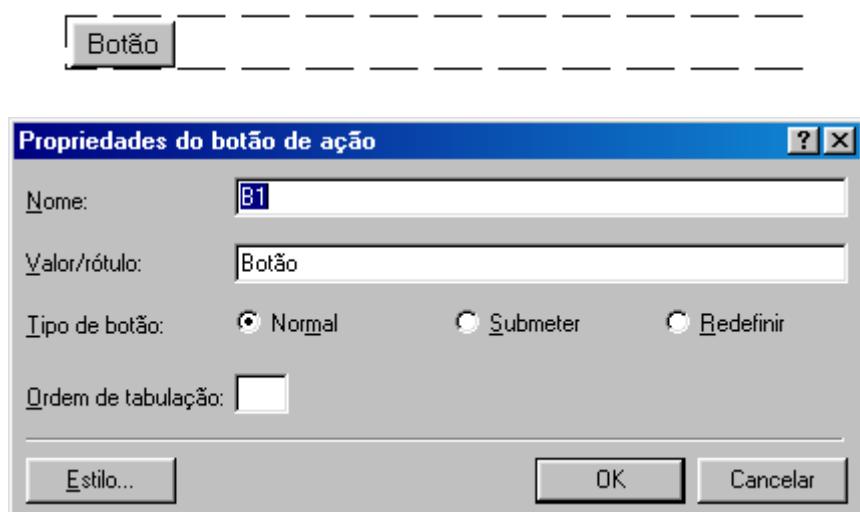
Insere um campo de menu suspenso no ponto de inserção. Um campo de menu suspenso apresenta uma lista de itens, dos quais um ou mais podem ser selecionados.





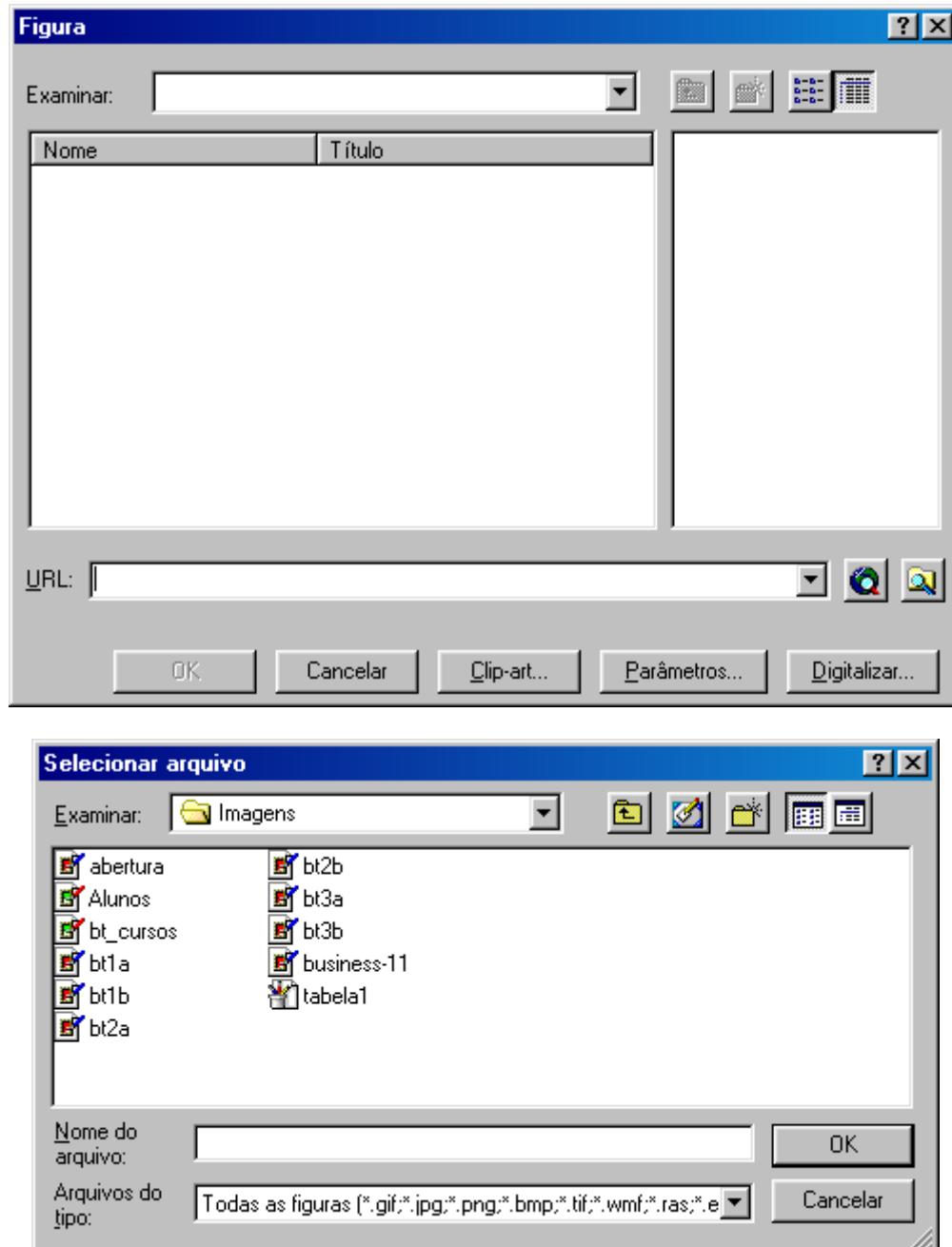
### Botão de ação

Insere um campo de formulário do botão de ação. Você pode configurar um botão de ação para submeter ou redefinir um formulário para seu estado inicial.



**Figura**

Cria um campo de formulário de figura no ponto de inserção. Um campo de formulário de figura submete um formulário ao manipulador de formulários. Os campos de formulário de figura são semelhantes aos campos de botões de ação; no entanto, os campos de formulário de figura não podem ser usados para definir um formulário.



### Rótulo

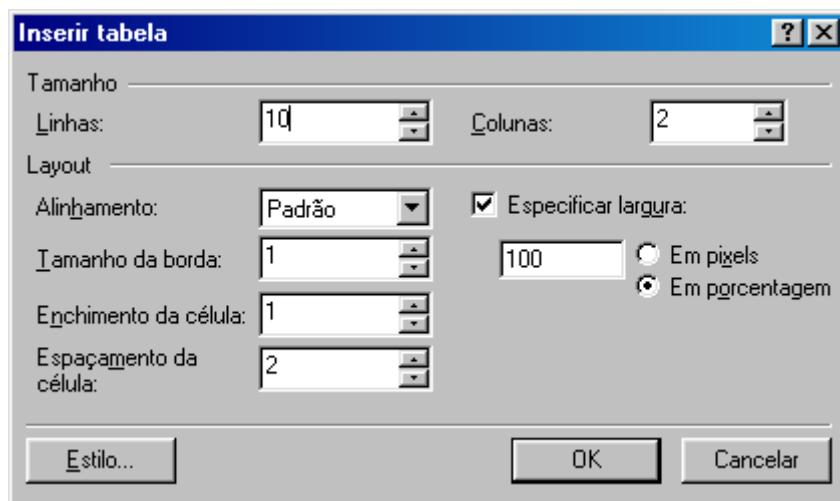
Torna o rótulo de um campo de formulário "selecionável". Por exemplo, se o rótulo de um campo da caixa de seleção for selecionável, um usuário poderá marcar a caixa de seleção clicando nela ou no rótulo. Antes de usar este comando, digite um rótulo para o campo de formulário e, em seguida, selecione o rótulo e o campo de formulário.

Você também pode criar uma tecla de acesso sublinhada para o rótulo, que permite que um usuário pressione ALT mais outra tecla em vez de clicar no rótulo ou no campo de formulário. Se você também desejar criar uma tecla de acesso, selecione a letra do rótulo que deseja ativar como a tecla de acesso e, em seguida, clique no botão Sublinhado na barra de ferramentas.

### Criando um Formulário com o uso de uma tabela

Clique no menu **Inserir / Formulário / Formulário**.

Clique no menu **Tabela / Inserir / Tabela** e preencha as opções da tabela como a imagem abaixo mostra:



**FORMULÁRIO DE PESQUISA - Microsoft Internet Explorer**

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Nome:

Endereço:

Bairro:

Cidade/Est.:  /

Cep:

Telefone:

Módulo:

HTML  
     Design  
     Programação  
     E-Commerce  
     Venda de Sites

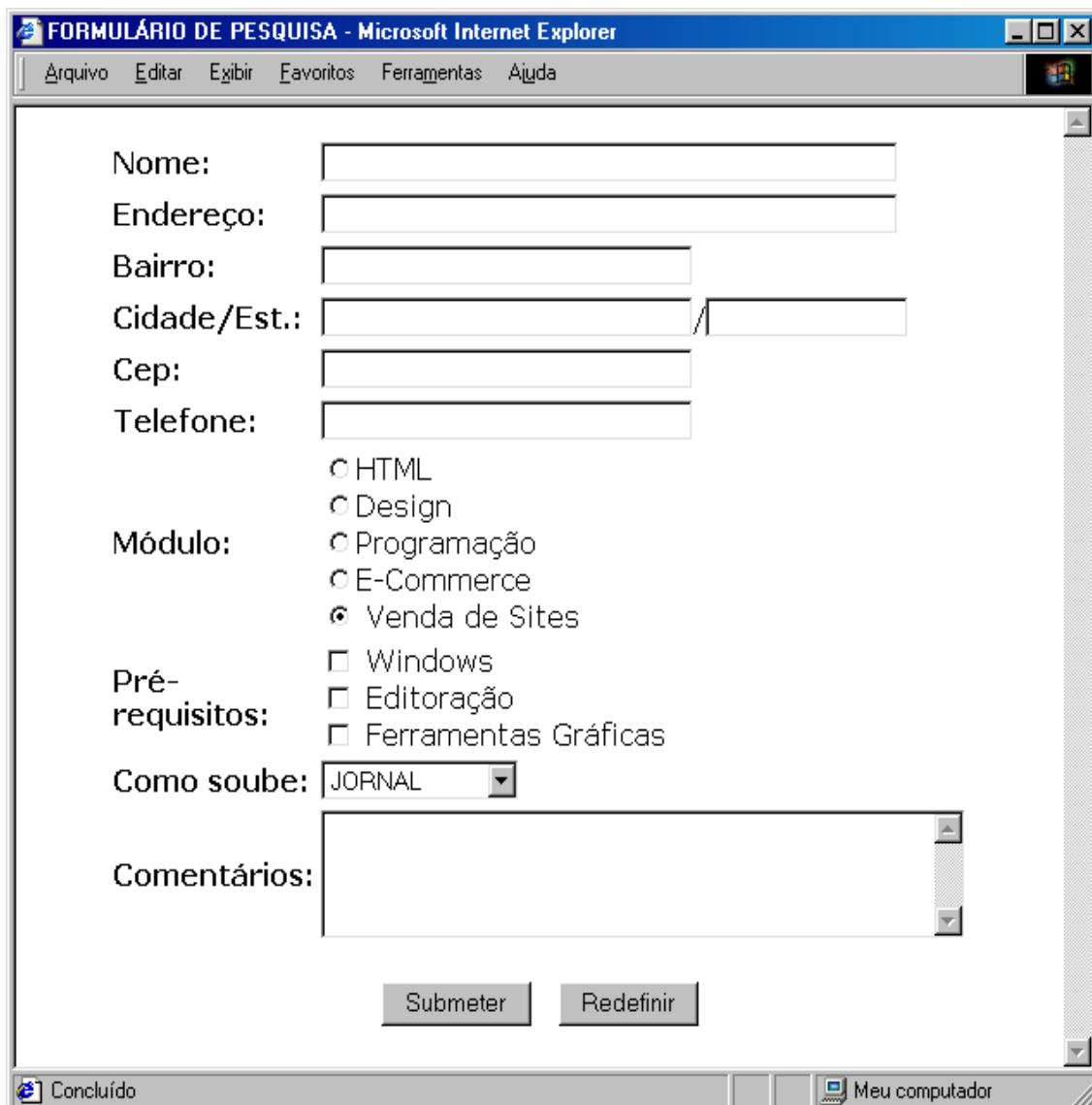
Pré-requisitos:

Windows  
     Editoração  
     Ferramentas Gráficas

Como soube:  JORNAL

Comentários:

Concluído Meu computador



### Configurando o Formulário

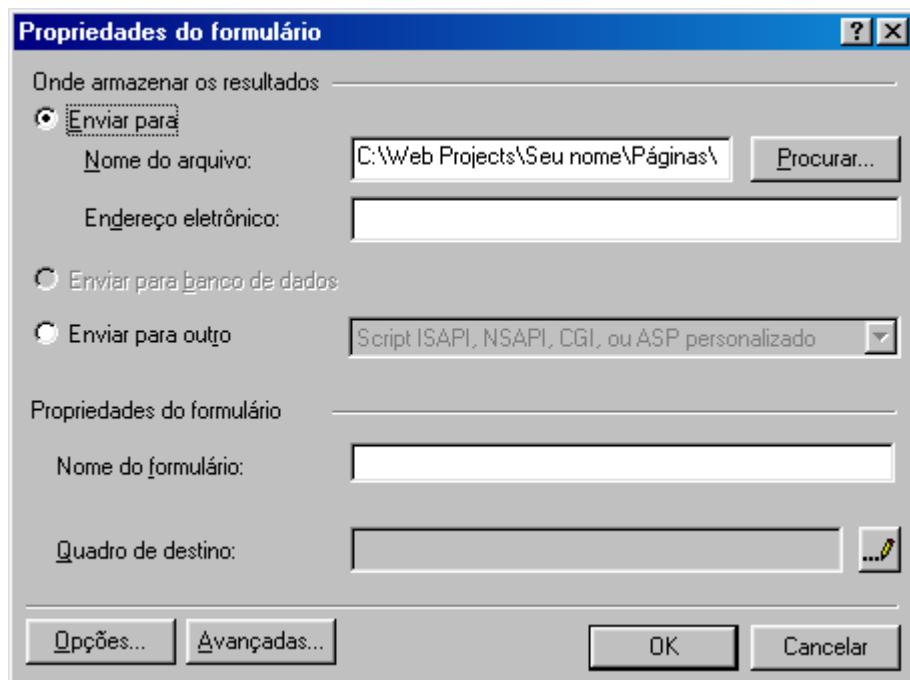
Depois que você tiver criado os elementos do formulário, terá quase concluído o processo. Faltará apenas que você informe ao **FrontPage** o que você pretende fazer com os dados do formulário toda vez que um visitante clicar no botão **Submeter**. Depois que você tiver programado o botão **Submeter**, esta página do formulário estará concluída e você poderá integrá-la como parte do seu site da Web normal.

Ao configurar o formulário você estará enviando os dados preenchidos por e-mail ou para um banco de dados. E a única forma de um formulário em um site ter objetivo é se você puder receber os dados dos visitantes, então sempre configure o formulário.

Por padrão, quando visitantes clicam no botão **Submeter** do formulário, o **FrontPage** envia uma mensagem padrão a eles para que eles saibam que a sua transmissão foi concluída e, depois, salva as respostas dos visitantes em um arquivo privado

denominado Form\_results.txt no seu servidor da Web. Você pode encontrar este arquivo no diretório \_private do seu site da Web do **FrontPage**.

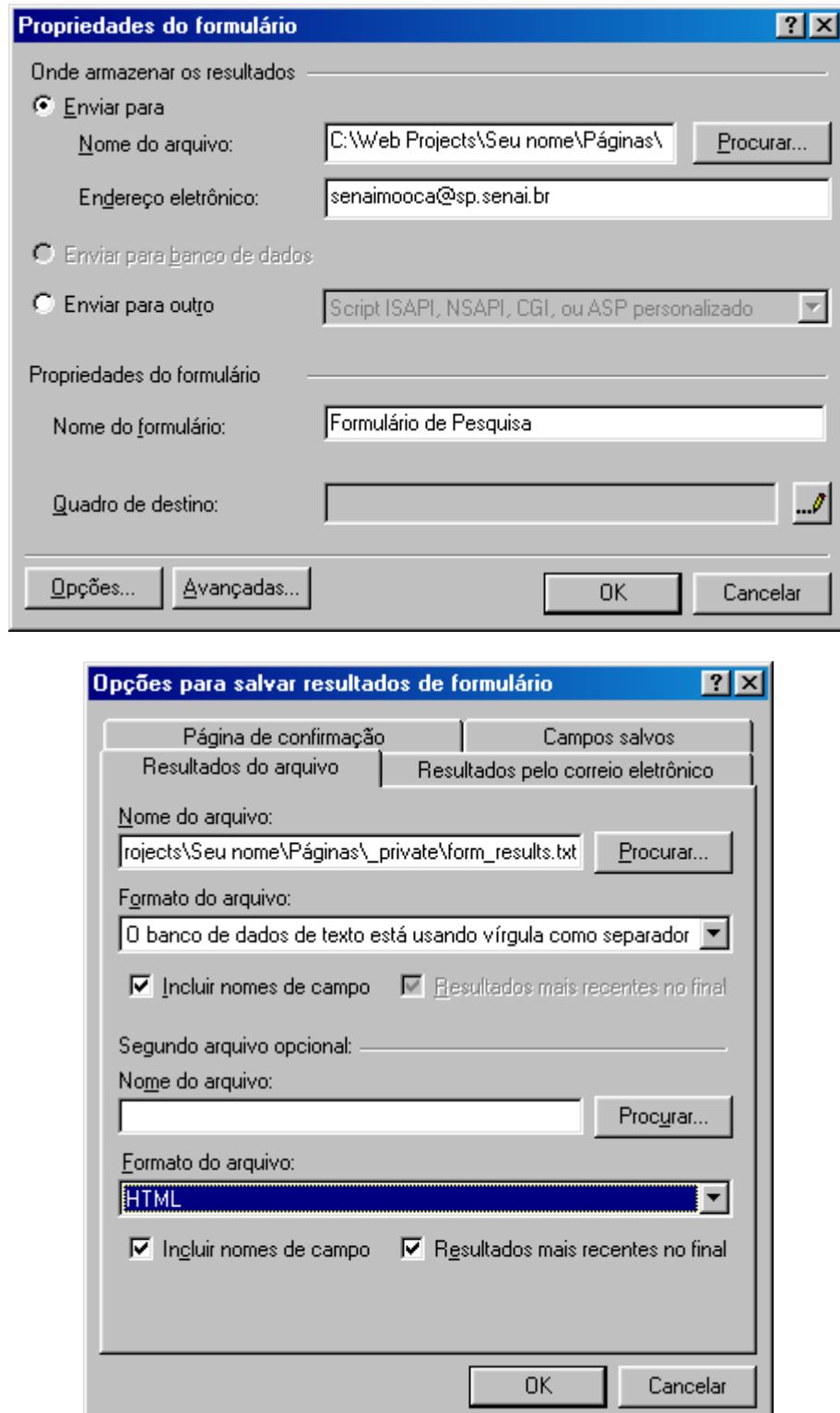
Para alterar a ação padrão do **FrontPage**, acesse as propriedades do formulário, clicando com o botão direito do mouse dentro do limite do formulário e, em seguida, **Propriedades do formulário**.



Esta tela de propriedades permite que você altere o diretório e o nome do arquivo que será recebido, através da opção **Nome do arquivo**.

Você também poderá receber o arquivo por e-mail se preencher a opção **Endereço eletrônico**.

Através do botão **Opções** você poderá escolher o formato do arquivo.



Ao selecionar o formato e as informações a serem salvas quando o botão **Submeter** for clicado, você pode explorar as diferentes opções que estão à sua disposição. Clique em **OK** para salvar as opções de ação do seu formulário.

Seu formulário está concluído! Mas estas opções só funcionarão se o provedor estiver com as extensões do **FrontPage** instaladas.

Se o provedor que você utiliza não possui as extensões do **FrontPage** solicite a ele o arquivo que será usado para envio do formulário e a forma de configurá-lo no HTML.

### Barra de Navegação e a sua Aplicabilidade

Ao entrarmos em um site precisamos de links que nos levem às páginas principais do site. Na maioria dos sites é utilizado ou na parte superior da página ou à esquerda da página um barra com esses links, essa barra é chamada de barra de navegação.

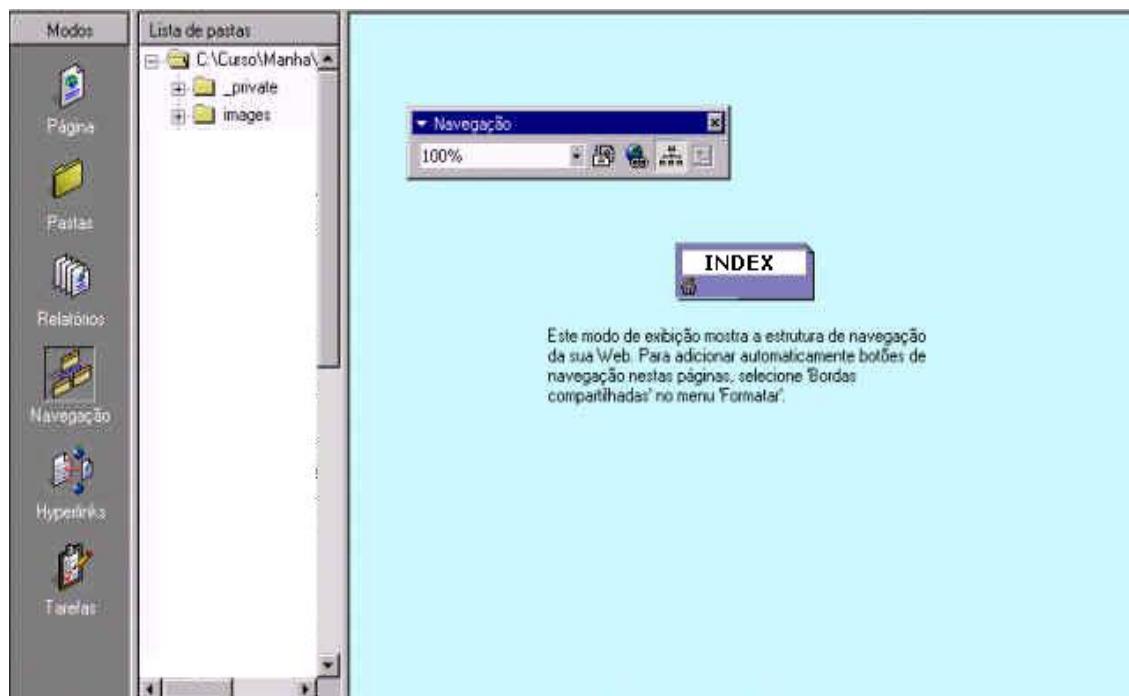
Para facilitar a navegação pelo site é que utilizamos esta barra. Ela aparece em quase todas, senão, todas as páginas do site. Com a utilização da barra de navegação o desenvolvedor da página ganhará tempo para cuidar de outros detalhes do site.

### Como a Barra de Navegação Funciona

Criar a barra de navegação usando os comandos que já conhecemos seria muito trabalhoso. Pensando em agilizar a criação da barra de navegação o **FrontPage** trouxe um recurso que nos auxiliará na criação desta barra.

A barra de navegação deve ser um dos últimos recursos a serem acrescentados ao site. Então, depois que todas as páginas do site estiverem prontas é que vamos trabalhar com a barra de navegação. Como todas as páginas que precisamos no site estão prontas, abra a sua pasta pessoal de trabalho.

Clique no modo de visualização **Navegação**.

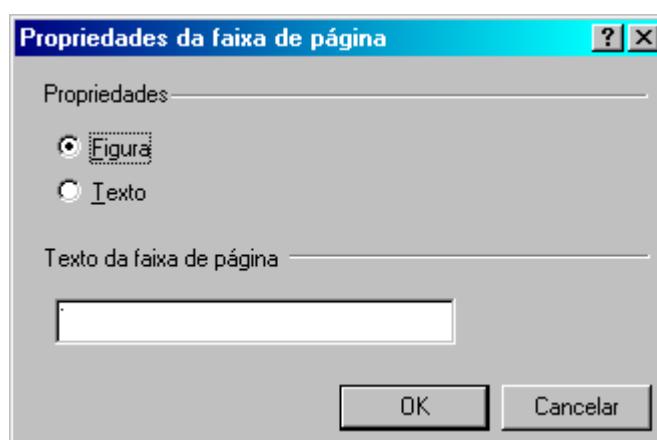
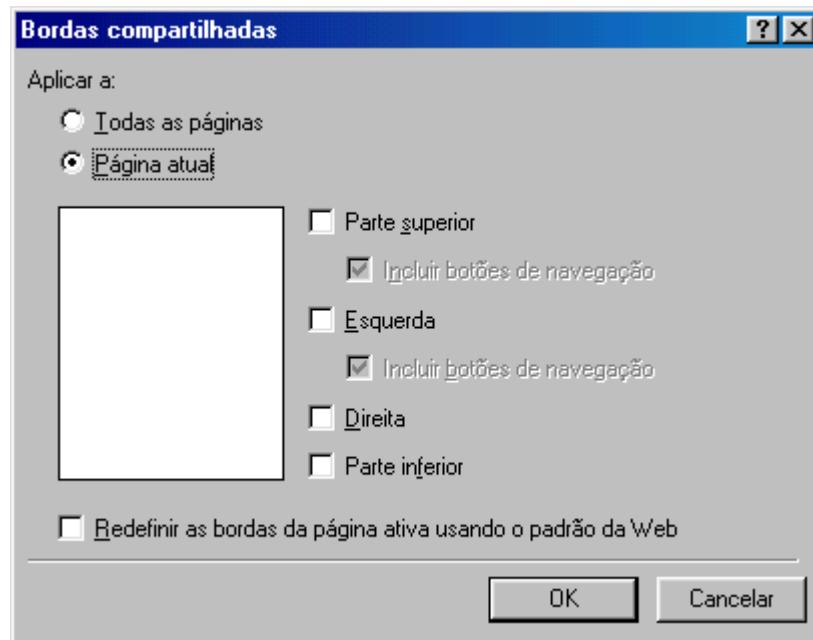


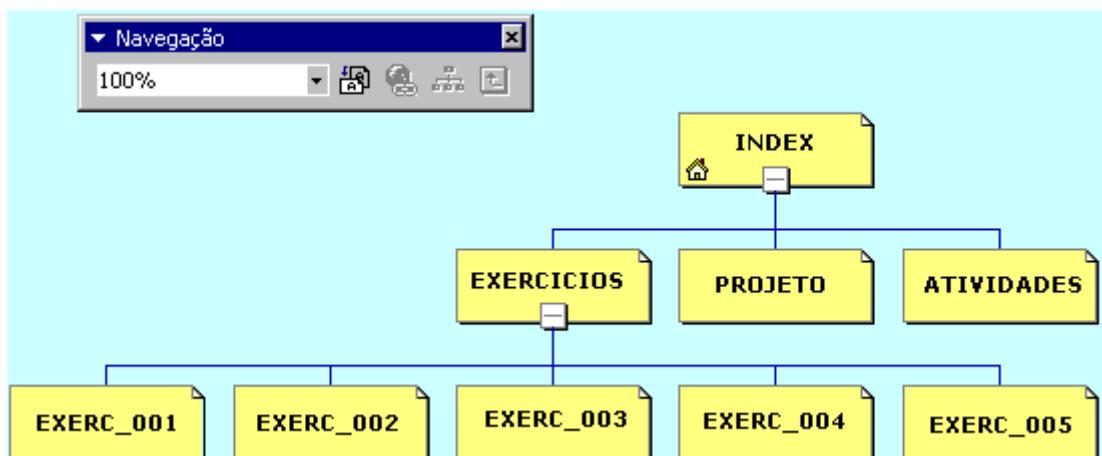
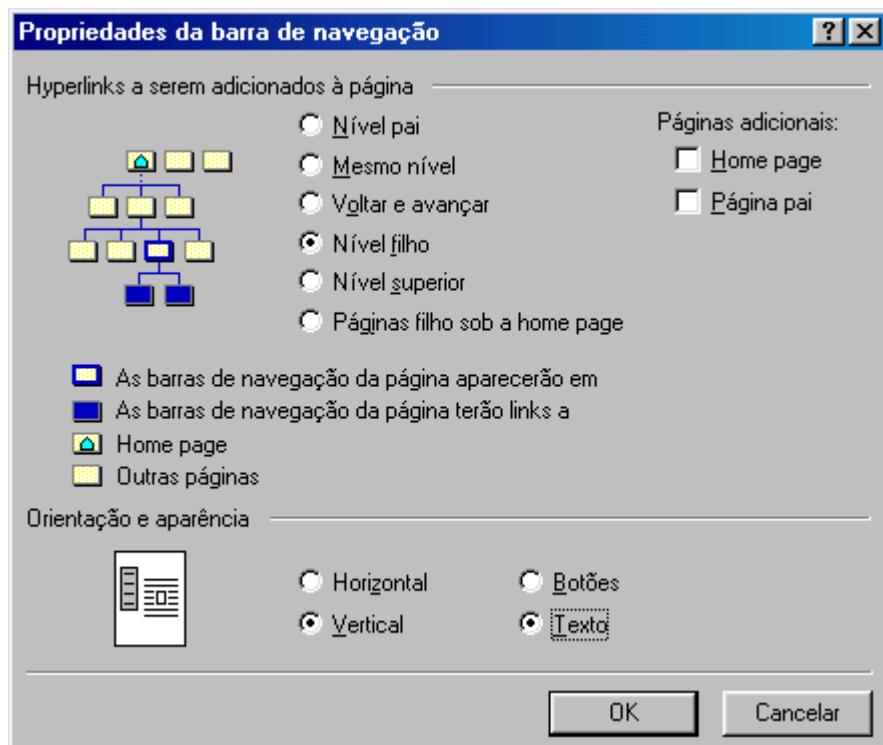
Neste modo de visualização vamos criar um organograma que mostrará a estrutura do site, em cima deste organograma o **FrontPage** poderá construir a barra de navegação.

Note que a página principal do site já está no organograma, a página que chamamos de **index** é considerada a página principal do site. Agora basta ligarmos as outras páginas à página principal na ordem que devem aparecer na barra de navegação.

## Web Design I – HTML (Hypertext Markup Language)

Junto com o organograma estamos visualizando a lista de pastas, é de grande importância neste modo porque assim podemos escolher os arquivos que vamos utilizar.





## Relatórios e a sua Aplicabilidade

Os relatórios fornecem informações sobre os arquivos do site e seu funcionamento.

A parte mais burocrática e chata da criação de um site é o controle dos arquivos, dos links que não estão funcionando, do tamanho do site, quantas imagens estamos utilizando, se alguma página está lenta, etc.

## Como Construir um Relatório

O **FrontPage** nos traz vários tipos de relatórios que nos auxiliarão nesta tarefa árdua.

Clique no modo de visualização **Relatórios**. Normalmente o **FrontPage** nos mostra o **Resumo do site**.

Name	Conta	Tam	Descrição
Todos os arquivos	78	1272KB	Todos os arquivos na Web atual
Figuras	32	300KB	Arquivos de figuras na Web atual (GIF, JPG, BMP, etc.)
Arquivos desvinculados	6	61KB	Arquivos na Web atual que não podem ser acessados a partir da sua home page
Arquivos vinculados	72	1211KB	Arquivos na Web atual que podem ser acessados a partir da sua home page
Páginas lentas	4	967KB	Páginas na Web atual que excedem um tempo de download estimado de 30 segundos
Arquivos mais antigos	4	18KB	Os arquivos na Web atual que não foram modificados nos últimos 72 dias
Arquivos recentemente adicionados	77	1258KB	Os arquivos na Web atual que foram criados nos últimos 30 dias
Hyperlinks	146		Todos os hyperlinks na Web atual
Hyperlinks não-verificados	3		Hyperlinks apontando para arquivos de destino não confirmados
Hyperlinks desfeitos	2		Hyperlinks apontando para arquivos de destino indisponíveis
Hyperlinks externos	4		Os hyperlinks que apontam para arquivos exteriores à Web atual
Hyperlinks internos	142		Os hyperlinks que apontam para outros arquivos dentro da Web atual
Erros de componentes	0		Os arquivos na Web atual com componentes informando um erro
Tarefas não concluídas	1		As tarefas na Web atual que ainda não foram marcadas como concluídas
Temas não usados	0		Os temas na Web atual que não foram aplicados a nenhum arquivo

Ao ler o resumo do site notou que existem alguns arquivos no site que não estão sendo acessados por nenhum outro. Para saber quais são esses arquivos, ou o relatório detalhado sobre os **Arquivos desvinculados** dê um clique duplo sobre este item do resumo.

Então você poderá conferir se estes arquivos são necessários ou não ao seu site, podendo por meio deste relatório excluir os arquivos dispensáveis.



Abaixo uma lista de todos os relatórios que você pode estar utilizando no **FrontPage**:

- Resumo do site.
- Todos os arquivos.
- Arquivos recentemente adicionados, sendo que você pode escolher a partir de quantos dias atrás será feita a pesquisa.
- Arquivos recentemente alterados, sendo possível também definir a partir de quantos dias atrás será feita a pesquisa.
- Arquivos mais antigos.
- Arquivos desvinculados.
- Páginas lentas podendo definir o tempo desejável para o carregamento das páginas e encontrar quais estão ultrapassando este tempo.
- Hyperlinks desfeitos.
- Erros de componentes.
- Status da revisão, onde você pode controlar as alterações da página e marcar que tipo de revisão foi feito, por quem e que dia.
- Atribuindo a, quando se está trabalhando em grupo para determinar que fará o arquivo específico.
- Categorias.
- Status da publicação, onde você define quais arquivos serão publicados ou não.

Faça testes com cada um destes relatórios, com certeza vários deles serão úteis no controle do seu site.

### Importação e a sua Aplicabilidade

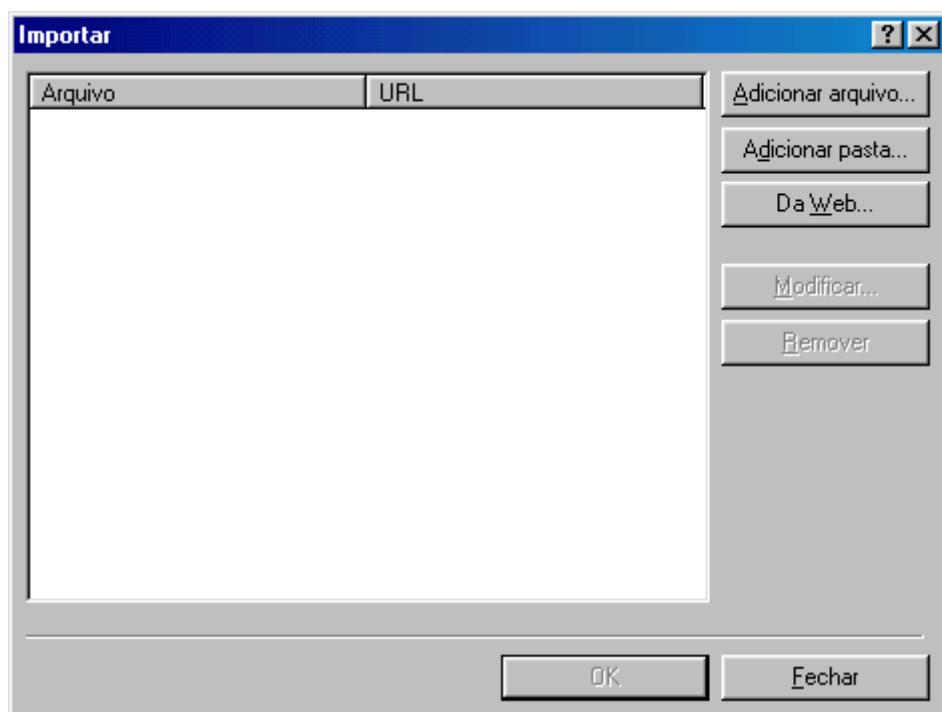
A importação de arquivos copia arquivos que estão em uma pasta no Disco Rígido ou arquivos que estão na Internet para a Web que você está trabalhando.

Imagine que você está trabalhando em um site na empresa, mas uma parte do trabalho você vai fazer em casa. Mas ao chegar em casa você se lembra que esqueceu os disquetes sobre a mesa. O que fazer? Então você se lembra que publicou o site na Internet para fazer teste. Com a importação do **FrontPage** você conseguirá copiar os arquivos do site sem sair de casa.

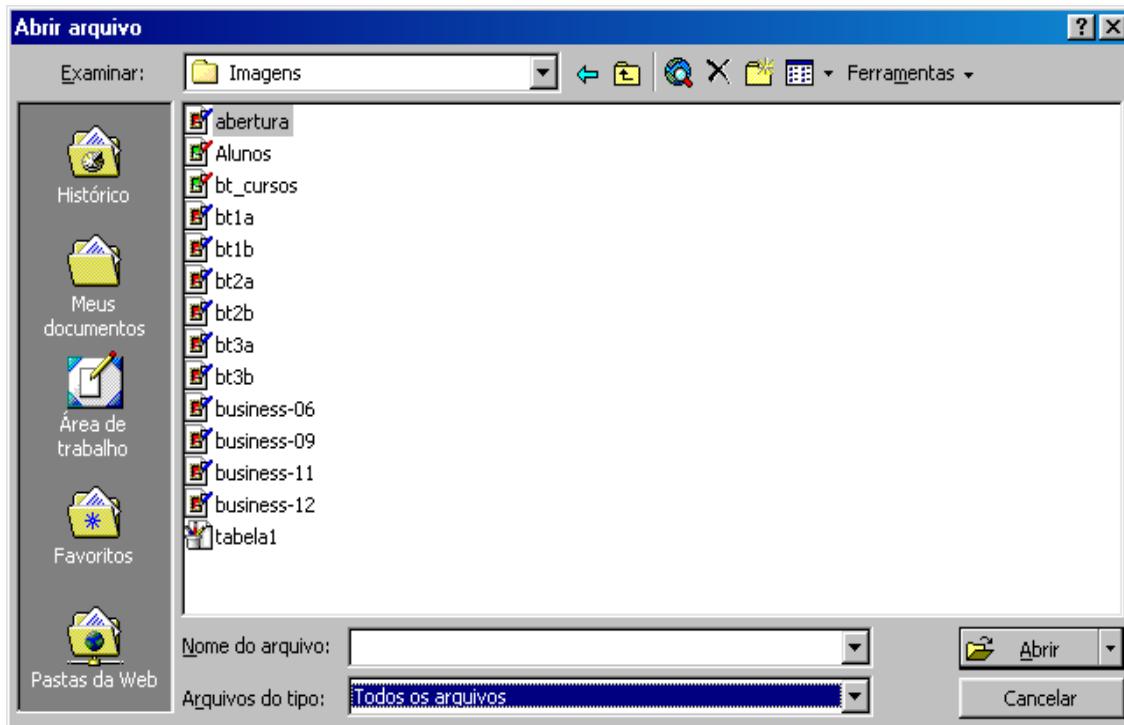
### Importando um Arquivo

Para importar uma página HTML para uma Web existente:

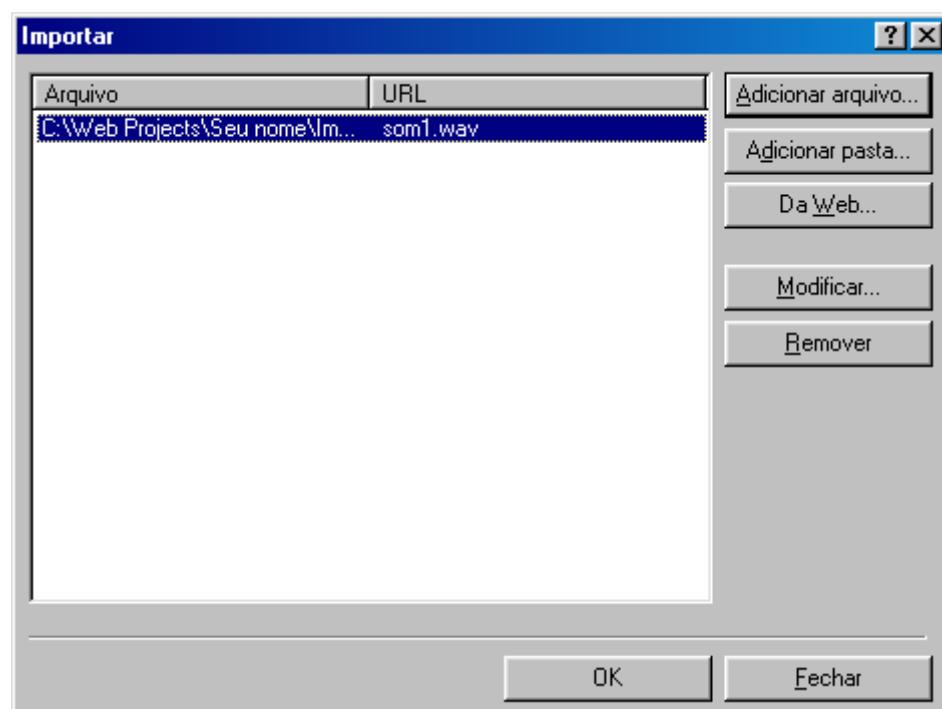
1. Abra a Web que irá receber o arquivo. Clique no modo **Página**.
2. Clique no menu **Arquivo / Importar**, e defina se será acrescentada uma página (**Adicionar arquivo**) ou se será acrescentada uma pasta do Disco Rígido (**Adicionar pasta**) ou se será importado um site da Internet (**Da Web**) clicando no botão correspondente à esquerda da tela.



3. Vamos clicar no botão **Adicionar arquivo**. Será exibida a janela **Adicionar arquivo à lista de distribuição**. Vá até a sua pasta pessoal – imagens que está na área de trabalho e selecione o arquivo desejado. Clique no botão **Abrir**.



4. O arquivo será mostrado na lista de arquivos para importação.



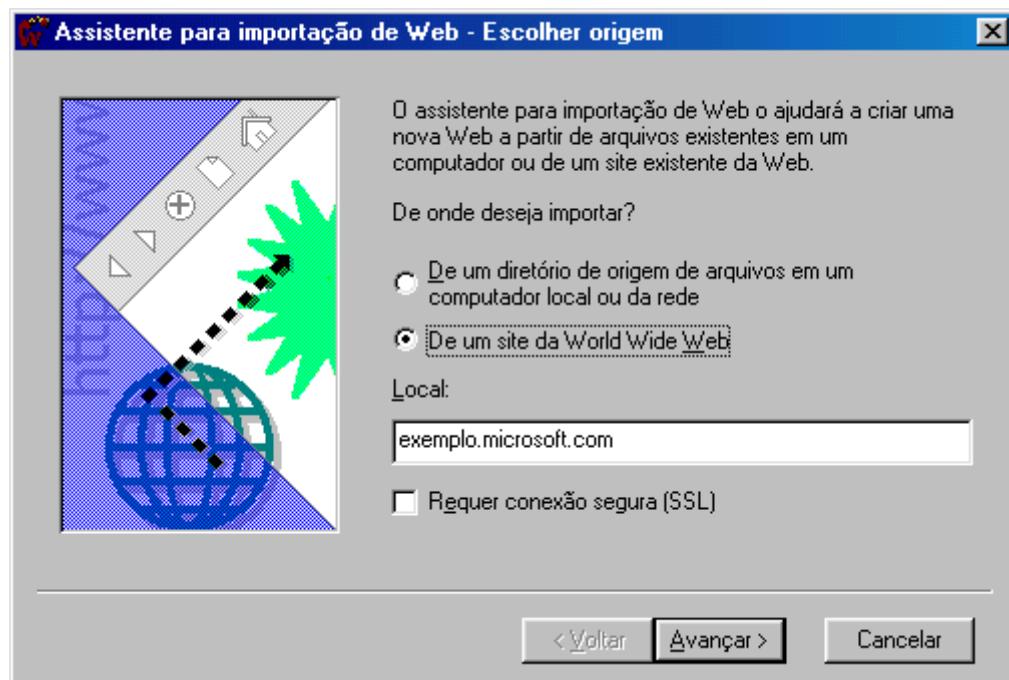
5. Clique no botão **OK** e o arquivo já fará parte da Web.

### Importando uma Web

O **FrontPage** permite importar a Web da Internet, ou seja, um endereço WWW qualquer.

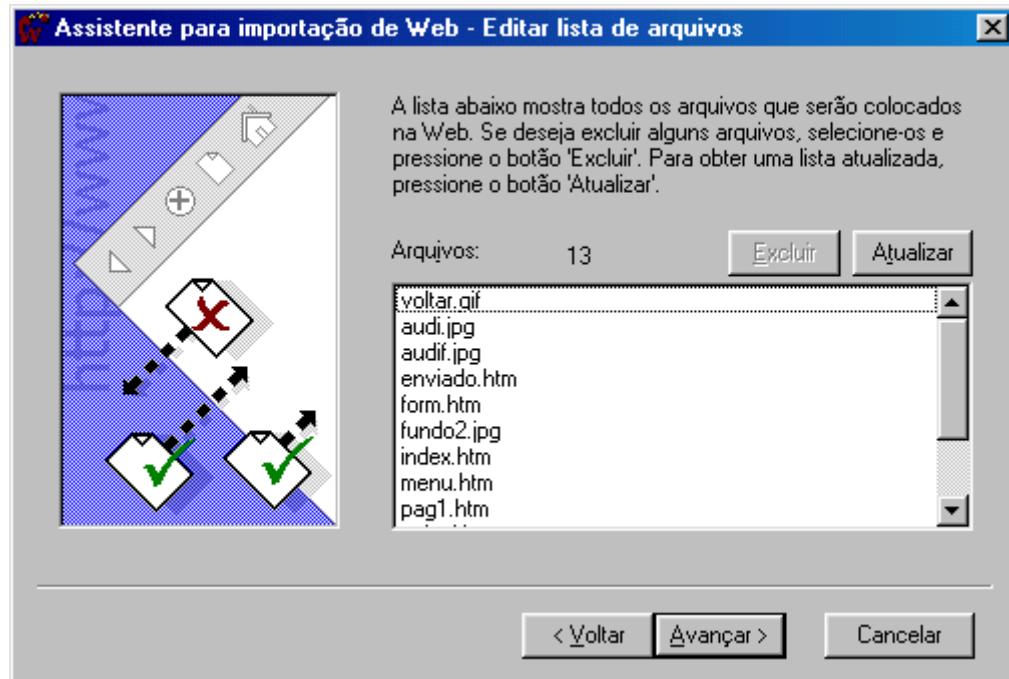
Para importar uma Web, no **FrontPage**, clique no menu **Arquivo / Novo/ Web**.

1. Na janela que será aberta selecione o **Assistente para Importação de Web**. Defina em qual pasta será criada a nova Web e clique no botão **OK**.



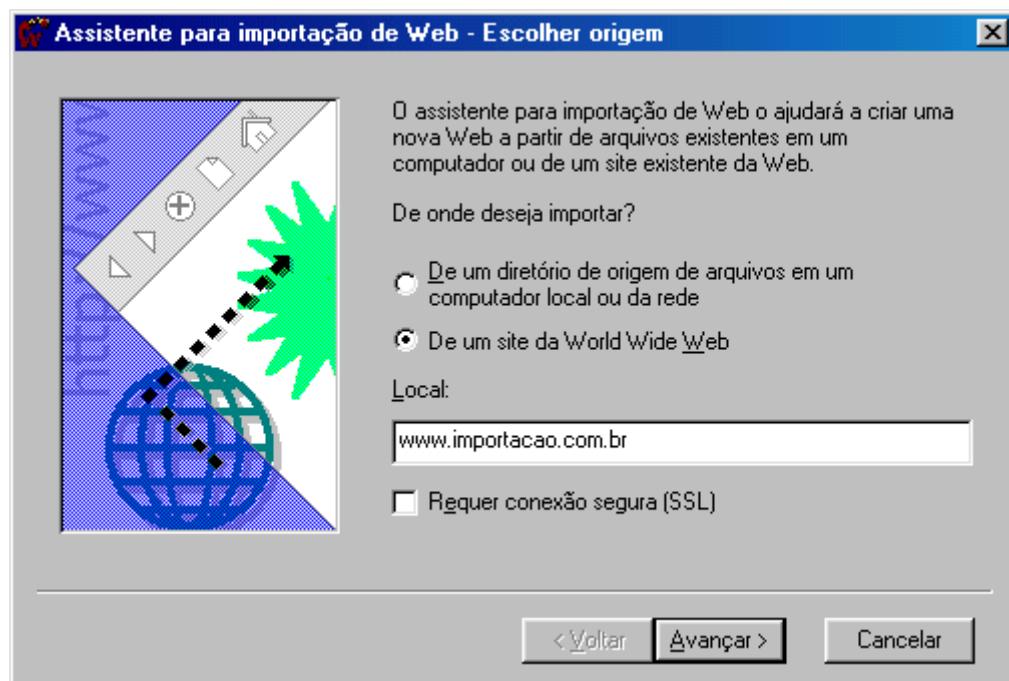
2. A primeira opção **De um diretório de origem de arquivos em um computador local ou rede**, possibilita especificar uma pasta a ser importada como Web.

- Para determinar qual pasta, clique no botão **Procurar**.
- Clique sobre a pasta escolhida.
- Após clicar **OK**, se nesta pasta você criou subpastas, habilite a opção **Incluir subpastas**.
- Clique no botão **Avançar**.



- Serão exibidos uma lista com todos os arquivos da pasta que você selecionou. Se quiser excluir algum arquivo que foi selecionado, clique sobre o nome do mesmo e clique no botão **Excluir**. Depois clique no botão **Avançar**.
- Agora clique no botão **Concluir** e sua Web importada já estará na tela.

1. A segunda opção: **De um site da World Wide Web**, permite importar as páginas de um site que já faz parte da WWW. Para isto, após habilitar esta opção:



## Web Design I – HTML (Hypertext Markup Language)

- Na caixa **Local**, digite o endereço WWW do site desejado.
- Clique no botão **Avançar**.
- Especifique as opções de limite de espaço que a Web ocupará do seu disco, clique em **Avançar e Concluir**.
- Os arquivos da Web especificada já foram importados para o seu disco. Agora poderão ser alterados e personalizados por você.

Nós não precisaremos fazer esta importação porque o nosso site já está pronto.

### **Publicar e a sua Aplicabilidade**

À medida que você cria e edita páginas com o **FrontPage**, elas são salvas no disco rígido do seu computador pessoal. Isso é conveniente para você porque todos os arquivos com os quais você precisa trabalhar estão em algum subdiretório. Ao visualizar o seu site por intermédio do modo de visualização **Pastas**, você vê em um só diretório, uma lista de todas as páginas e imagens e de todos os arquivos relacionados a elas.

A publicação envia os arquivos do site que estão armazenados no Disco Rígido para um provedor de Internet.

Para tornar seus arquivos disponíveis para todos os usuários da WWW, você precisa publicá-los na Internet. Ao publicar seus arquivos, você os estará enviando a um computador, denominado Servidor da Web, que está conectado em tempo integral à Internet. Este servidor da Web possui a incumbência de hospedar as suas páginas e enviá-las a navegadores sempre que um visitante passar por elas.

### **Como funciona a Publicação do Site**

Para que você possa publicar seu site na Internet, você precisa dispor de um provedor. Nem todos os servidores de presença na Web são iguais, especialmente no que se refere ao suporte ao **FrontPage**, pois, este possui diversos recursos especiais que exigem um suporte especial dos provedores para que funcionem.

Para poderem usar e exibir corretamente vários dos recursos específicos do **FrontPage**, os provedores de presença na Web precisam instalar programas especiais denominados extensões do **FrontPage** nos seus servidores. Essas extensões permitem que você crie páginas dinâmicas que empreguem recursos avançados, tais como componentes e formulários interativos. Pelo uso de extensões do **FrontPage** em seus servidores, os provedores de presença na Web pagam uma taxa a Microsoft, e isto explica porque nem todos oferecem suporte a elas. Além disto, nenhum outro editor de HTML disponível pode tirar proveito desses recursos especiais.

Você pode usar um servidor que não possua extensões do **FrontPage**, mas nem todos os recursos avançados do seu site funcionarão.

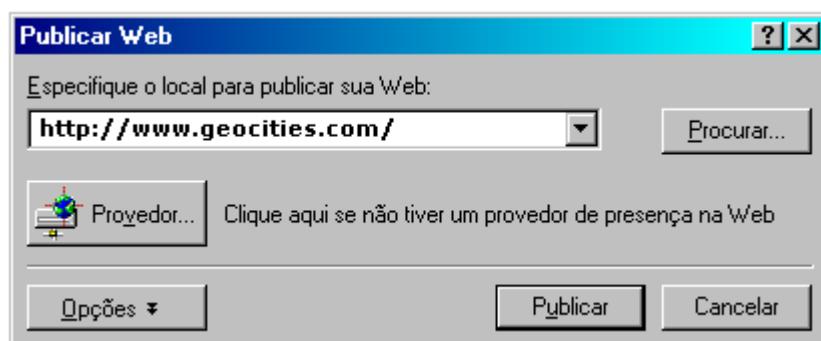
O **FrontPage** vem com um assistente de publicação. Esse assistente é automaticamente invocado toda vez que você clica no botão **Publicar web**.

Ao fazer upload das suas páginas pela primeira vez, você precisa fornecer importantes informações sobre para onde está enviando, e informar o seu nome de usuário e sua senha. Em uploads posteriores, o **FrontPage** transfere somente aqueles arquivos que tiverem sido alterados desde a última vez que você tiver publicado seu site.

### Fazendo Upload pela Primeira Vez

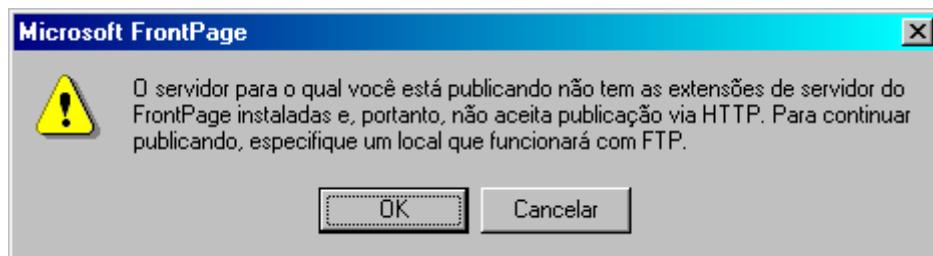
1. Conecte-se à Internet. Clique no botão **Publicar web**.
2. A caixa de diálogo **Publicar web** solicita que você informe o local da Internet para o qual você deseja transferir o seu site da Web do **FrontPage** corrente. Digite o endereço do seu servidor, por exemplo, <http://www.geocities.com/> acrescido do seu ID e clique no botão **Publicar**.

Se o seu provedor possui as extensões do FrontPage você deverá informar o endereço http que será utilizado para navegar, mas se o provedor não possui as extensões do **FrontPage** você deve digitar o endereço de FTP – <ftp://ftp.geocities.com>.



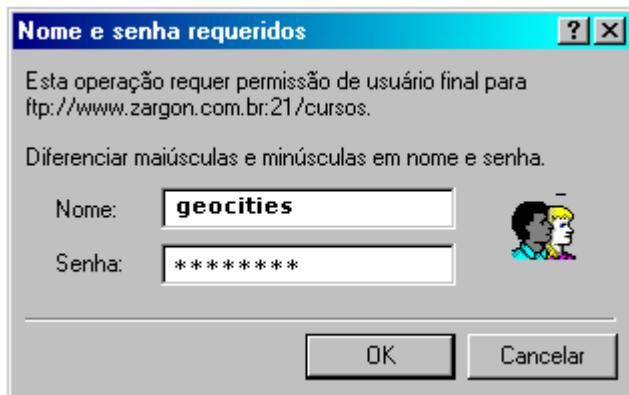
3. Ao digitar o endereço http o **FrontPage** pesquisará se o seu provedor possui as extensões, se não solicitará o endereço de FTP.

- **FTP** é a abreviatura de *File Transfer Protocol*, o qual é o meio padrão de dois computadores enviarem um arquivo para o outro na Internet. O site FTP é fornecido pelo seu provedor de presença na Web.

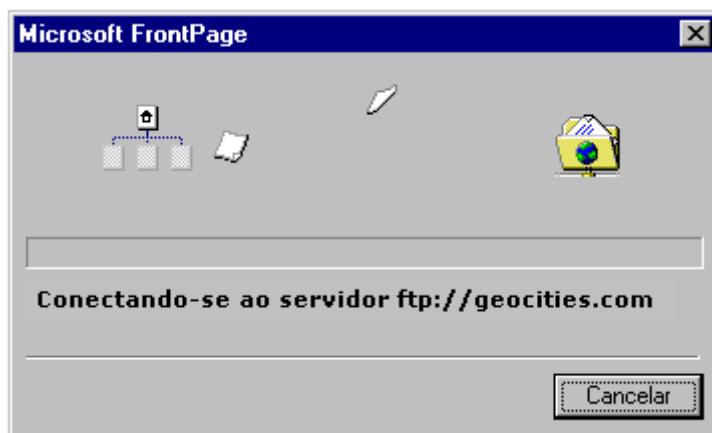


4. Clique no botão **OK** para aceitar a mudança no endereço que o **FrontPage** fará. E clique novamente no botão **Publicar**.

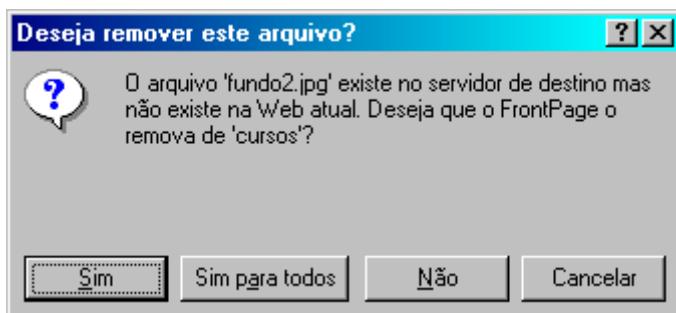
5. A última pergunta que o **Assistente** lhe faz é sobre o seu nome e sua senha de usuário FTP. Qualquer dúvida sobre estas informações entre em contato com a linha de suporte técnico do seu provedor. Peça ao orientador para digitar a senha do seu provedor.



6. Clique em **OK**. O **FrontPage** se conecta com seu provedor e envia todo o seu site. O processo de transferência será ilustrado na tela.



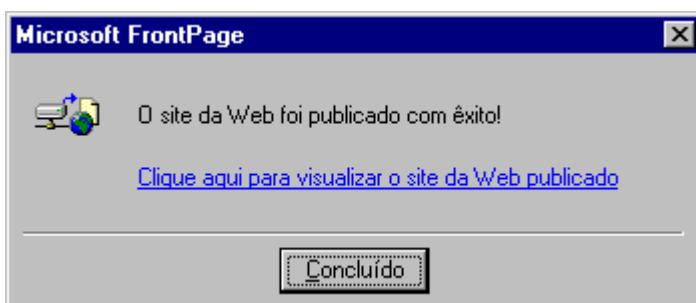
7. Se existir algum arquivo no provedor que não faça parte do site o **FrontPage** o informará e perguntará se deseja estes arquivos. Confirme clicando no botão **Sim para todos**.



8. Se alguma página do site utilizar um componente que só funciona com as extensões do **FrontPage** a seguinte mensagem será mostrada:



9. Clique no botão **Continuar** e aguarde até que o **FrontPage** conclua a transmissão do site.



10. Clique em **Concluído**. Vá até o navegador e digite o endereço <http://www.geocities.com/webprojects/paginas> (exemplo) e navegue no site.

### Publicando as Alterações do Site

Depois que você tiver configurado o seu site, publicar alterações e atualizações no site da Web do **FrontPage** é muito fácil. Toda vez que você efetuar alterações em um arquivo ou conjunto de arquivos do seu site e quiser publicá-los na Internet, você precisa apenas clicar no botão **Publicar web** do **FrontPage**. O **FrontPage** recupera todas as informações do local da última publicação e imediatamente começa a enviar os seus arquivos para a Internet.

O **FrontPage** é suficientemente inteligente para carregar só as páginas que tiverem sido alteradas, mantendo o seu tempo de publicação no mínimo necessário.

