



Indice

- Cabeçalhos
- Entidade Caractere
- LISTAS HTML
- Pesquisa (X)HTML
- Links

Cabeçalhos

- Pode-se utilizar o elemento `<h n >...</h n >` (onde n corresponde a um número de “1” a “6”) para inserir título no corpo do documento, como mostrado abaixo:

`<h1> Texto </h1>`

`<h2> Texto </h2>`

`<h3> Texto </h3>`

`<h4> Texto </h4>`

`<h5> Texto </h5>`

`<h6> Texto </h6>`

- Escreva o código abaixo e descubra o que será visualizado no browser (navegador).

`<h1>Utilizando o header (cabeçalho) "h1"</h1>`

Entidade Caractere

- Observe que as palavras que contêm caracteres acentuados estão diferentes: ao invés de “página” aparece “**página**” e, ao invés de “cabeçalho”, aparece “**cabeçalho**”.
- Veja que o caracter “ á ” foi substituído pela entidade de caractere “**á**”, e o caractere “ ç ” foi substituído pela entidade de caractere “**ç**”.
- Uma “entidade de caractere” (character entitie”, em inglês; ou apenas “entitie”) é a representação de um caractere especial num formato conhecido com “caracter de escape” (leia-se escape com “esqueipe”).
- Inicia com o caracter “&” (e comercial), segue-se uma codificação tabelada (por exemplo “aacute” para “ á ”, “atilde” para “ ã ”, e assim por diante, terminando-se a definição com um caracter ponto-e-vírgula (;).

Entidade Caractere

- Importante é observar, que o uso do “encoding” no cabeçalho do documento torna dispensável o uso de entidades de caractere, a não ser que você queira utilizar caracteres cuja função seja restrita, como os caracteres abaixo, que fazem parte da sintaxe do XHTML:

" (aspas duplas)	: "
& (e comercial)	: &
< (menor que)	: <
> (maior que)	: >

- Obs.: em inglês, “aspas duplas” é “double quote”, “&” é “ampersand”, “menor que” é “less than” e “maior que” é “greater than”.
- Acesse as páginas <http://www.w3.org/MarkUp/html3/latin1.html> e <http://www.w3.org/International/questions/qa-escapes> para ler mais sobre este assunto.

Listas (X)HTML

- **Pesquise como deve ser a lista em XHTML.**
- **Verifique se construídas da mesma forma.**
- **Pesquise sempre a forma de aplicação XHTML e suas diferenças com o HTML.**

Links

- Links são pontos clicáveis que levam a qualquer site da internet ou qualquer página do site e a qualquer ponto da própria página.

- A TAG usada é:

` descrição do lugar `

Exemplo de link para site externo.

`Site de busca `

- Se você clicar abrirá o site em uma outra janela, exibindo o site, isto porque foi adicionado o atributo "TARGET", que tem o valor blank como padrão. Com isso, ao chamar o link, você não fechar esta janela. Veja o mesmo exemplo com o atributo target.

` Google `

Exemplo de link para uma outra página do seu site:

`Click aqui` - Sempre use o nome da página e a extensão .html

Links diversos

Exemplo de uma imagem com link.

- Ao invés de colocar o texto com a descrição do lugar, coloque a TAG de imagem.

- Veja o exemplo:

```
<a href="http://www.google.com"><IMG SRC="nome da imagem"></a>
```

Exemplo de link para download.

- Não existe o comando específico. Acontece que quando criamos um link para um arquivo que o navegador não reconhece, ele automaticamente inicia o download, por exemplo, o navegador não reconhece os arquivos com extensão ZIP, EXE, RAR, etc., nestes casos ele inicia o download.

- Veja exemplos:

```
<a href="arquivo.rar"> Clic k aqui para baixar </a>
```

```
<a href="pasta_tal/arquivo.zip"> Clic aqui para baixar</a>
```

Algumas extensões de arquivos fazem com que os navegadores, em vez de fazer o download, abram os programas instalados no computador.

Links diversos (continuação)

- Se você faz um link para um arquivo de vídeo ".avi" o navegador abrirá o programa para exibir esse vídeo.
- Para que isso não aconteça, sempre compacte seus arquivos para download no formato zip ou rar, por exemplo, tornando-os mais leves (menores) o download será mais rápido.

•Exemplo de link para e-mail.

Veja o exemplo:

` Click Aqui`

- Veja que ao clicar no link (Click Aqui), abrirá o programa que está instalado no computador, exemplo: Outlook, etc.
- Porém nem todos tem esses programas instalados, vão buscar seus e-mails diretamente nos sites, motivo pelo qual você deve sempre deixar visível seu endereço de e-mail, como abaixo:
Meu e-mail é: fulano@provedor.com.br se preferir, [Click Aqui](#)

Links diversos (continuação)

- Você pode redirecionar o usuário para qualquer ponto de sua página ou para outro ponto de outra página.

O código de destino, isto é, o ponto de chegada ao ser clicado é:

Veja o exemplo:

```
<a name="ancora">
```

E o código do comando "ir para" é:

Veja o exemplo:

```
<a href="#ancora">ir para ancora</a>
```

- Repare que ao clicar [ir para ancora](#) você foi redirecionado à outro ponto desta página chamado "ÂNCORA".

Você pode criar vários pontos, como:

```
<a name="ancora2"> e <a href="#ancora2">ir para ancora2</a>
```

Links diversos (continuação)

- Para fazer o usuário "Ir para o topo" não é necessário uma âncora como anterior, tem um código especial para isto:

Código: `Ir para o topo`

Para ir à outra página:

Código: `ir para ancora`

Utilizando uma imagem como âncora:

Código: ``

Exercício Prático

- **Pesquise sobre outras listas HTML e construa duas listas de formatos diferentes, use links que levem para outras páginas com as imagens correspondentes, siga os itens:**

Cardápio de Sucos

Laranja

Melão

Limão

Cardápio de Sobremesas

Pudim

Sorvete

Manjar