

CURSO HTML 5

MÓDULO 07



GINEAD

www.ginead.com.br

AVISO DE RESPONSABILIDADE

As informações contidas neste material de treinamento são distribuídas “NO ESTADO EM QUE SE ENCONTRAM”, sem qualquer garantia, expressa ou implícita. Embora todas as precauções tenham sido tomadas na preparação deste material, a Alfamídia Prow não tem qualquer responsabilidade sobre qualquer pessoa ou entidade com respeito à responsabilidade, perda ou danos causados, ou alegadamente causados, direta ou indiretamente, pelas instruções contidas neste material ou pelo software de computador e produtos de hardware aqui descritos.

Módulo 1 – Visão geral do HTML5

Módulo 2 – Análise do suporte atual pelos navegadores

Módulo 3 – Estrutura básica, DOCTYPE e charsets

Módulo 4 – Modelos de conteúdo

Módulo 5 – Novos elementos e atributos

Módulo 6 – Elementos modificados e ausentes

Módulo 7 – Elementos áudio e vídeo, e codecs

Módulo 8 – Menus e toolbars

Módulo 9 – Tipos de links

Módulo 10 – Introdução ao CSS3

Módulo 7 – Elementos áudio e vídeo, e codecs

Para inserir áudio em uma página web, basta usar o elemento audio:

```
<audio src="mus.oga" controls="true" autoplay="true" />
```

O valor de controls define se um controle de áudio, com botões de play, pause, volume, barra de progresso, contador de tempo, etc. será exibido na tela. Se for setado como "false", será preciso controlar o player via javascript, com métodos como play() e pause(). O valor de autoplay define se o áudio vai começar a tocar assim que a página carregar.

Origens alternativas de áudio

Todo agente de usuário deveria suportar o codec livre OggVorbis, mas, infelizmente, pode acontecer de seu arquivo oga não tocar no computador ou celular de alguém. Quem sabe do seu chefe ou seu cliente. Então é preciso saber como oferecer um formato alternativo de áudio.

Fazemos assim:

```
<audio controls="true" autoplay="true">  
  <source src="musica.oga" />  
  <source src="musica.mp3" />  
  <source src="musica.wma" />  
</audio>
```

Claro, o agente de usuário pode ainda não saber tocar nenhum desses formatos, ou sequer ter suporte a áudio. Para esses casos, ofereça um conteúdo alternativo:

```
<audio controls="true" autoplay="true">  
  <source src="mus.oga" />  
  <source src="mus.mp3" />  
  <source src="mus.wma" />  
  <p>Faça o <a href="mus.mp3">download da música</a>.</p>  
</audio>
```

Vídeo

O uso de vídeo é muito semelhante ao de áudio:

```
<video src="u.ogv" width="500" height="400" />
```

E com vários elementos source:

```
<video controls="true" autoplay="true" width="500" height="400">  
  <source src="video.ogv" />  
  <source src="video.mp4" />  
  <source src="video.wmv" />  
  <p>Faça o <a href="video.mp4">download do vídeo</a>.</p>  
</video>
```

Codecs

É muito importante que você inclua, nos seus elementos source de áudio e vídeo, informação a respeito do container e codecs utilizados. Isso vai evitar que o navegador tenha que baixar, pelo menos parcialmente, o arquivo de mídia para, depois, descobrir que não consegue tocá-lo. É importante lembrar que a extensão do arquivo não é informação relevante para isso, pelo contrário, não significa nada. Uma URL pode não ter extensão de arquivo e pode levar a um redirecionamento

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Codec>



GINEAD



Semeando Conhecimento