

# APLICAÇÕES PARA INTERNET

PROF. DANIEL BRANDÃO

@PROFDANIELBRANDAO

# PROF. DANIEL BRANDÃO

Contatos e Links para outros materiais



[DanielBrandao.com.br](http://DanielBrandao.com.br)



[professordanielbrandao@gmail.com](mailto:professordanielbrandao@gmail.com)



[@ProfDanielBrandao](https://www.instagram.com/ProfDanielBrandao)



[Youtube.com/danielbrandao](https://www.youtube.com/danielbrandao)

O QUE VIMOS ATÉ  
AQUI?



# HTML

- **Arquitetura Web**
- Protocolos de rede/internet
- Camadas de sistemas Web
- Tecnologias básicas da Web
- Primeiros passos na web

# HTML

## VAMOS VER COMO ERA?

- Acesse o link [bit.ly/3papqNk](http://bit.ly/3papqNk), e visite a primeira página Web feita.
- Acesse o link: [bit.ly/3QyTBtn](http://bit.ly/3QyTBtn) e conheça o Museu Web. Navegue entre os sites antigos.





# HTML

## CONTINUANDO A HISTÓRIA...

- Em 1994, Tim Barners-Lee criou a **W3C**
- A W3C é a **ABNT** da Web
- Ela trabalha promovendo acordos entre os membros da indústria por meio da definição de padrões, fazendo com que os desenvolvedores trabalhem em cima de alguns princípios pré-estabelecidos pelo consórcio

O QUE VAMOS  
VER AGORA?

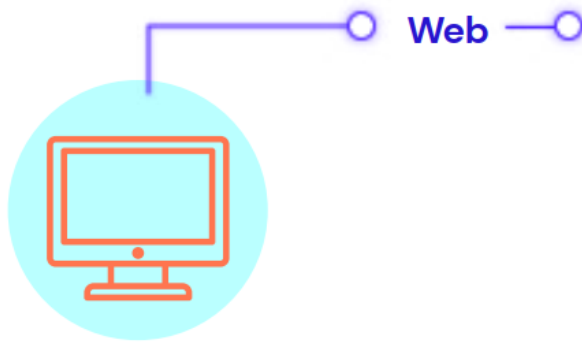


# O que vamos ver agora?

- Ecosystema Web
- Linguagens e estrutura da web
- HTML + CSS
- JavaScript



# Ecosystem Web



## Web: Front- end

- > HTML
- > CSS
- > JavaScript
- > TypeScript

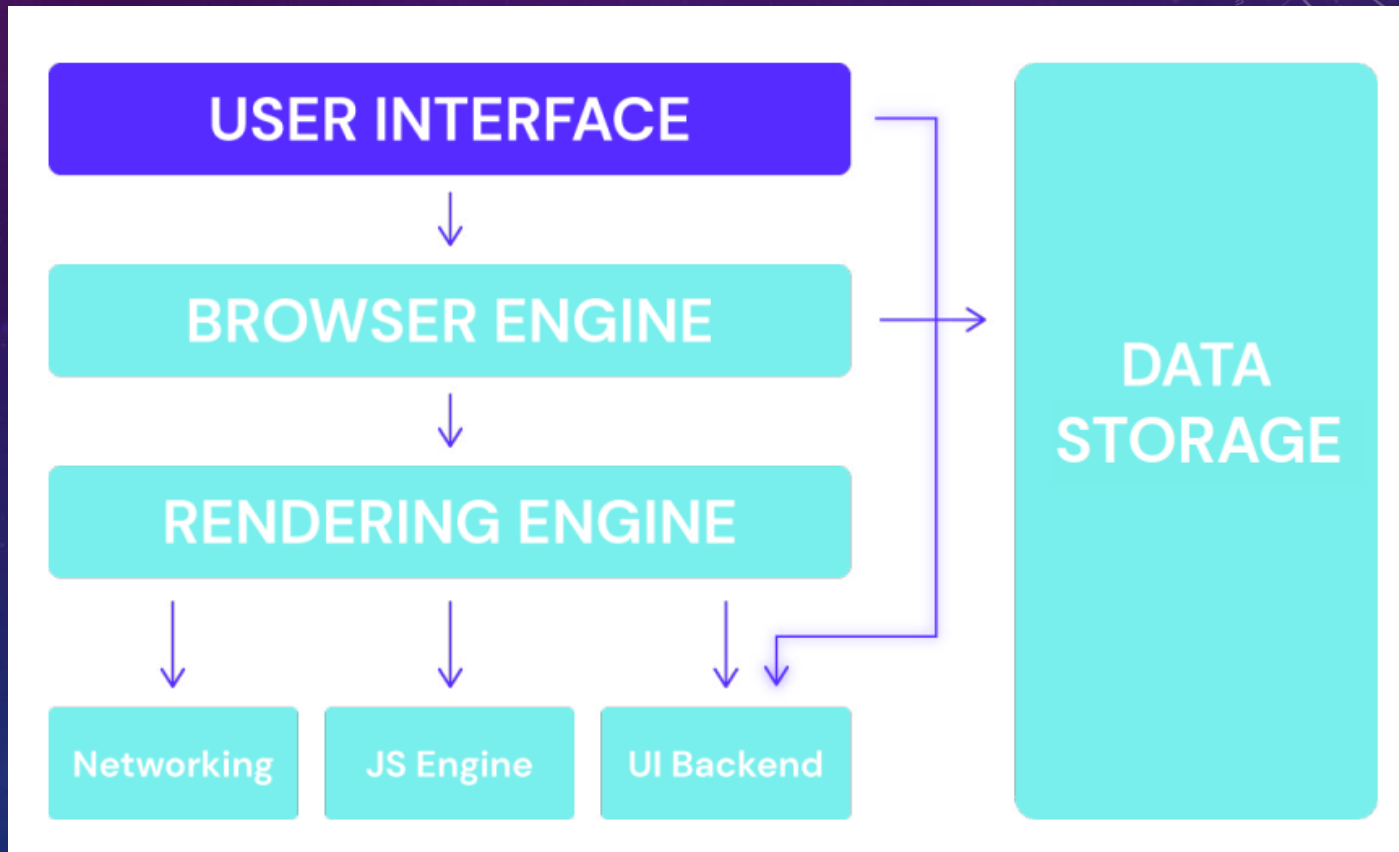
## Frameworks e Bibliotecas HTML/CSS

- > Bootstrap
- > TailwindCSS
- > Bulma

## Frameworks e Bibliotecas JavaScript

- > React
- > Angular
- > Vue
- > Svelte
- > JQuery

**A funcionalidade de um navegador deriva da junção de 7 componentes importantes.**



# MÃO NA MASSA!

- Acesse um mesmo site usando navegadores diferentes, como Chrome, Edge, Firefox, Opera, Safari e analise as diferenças em cada um deles;
- Use o recurso de INSPECIONAR ELEMENTOS;

# Tecnologias que auxiliam no desenvolvimento de aplicações do ecossistema web:

- **HTML:** determina a estrutura da página.
- **CSS:** determina a aparência gráfica.

# O QUE É HTML?



# HTML

- **HTML** é a sigla para **HYPertext MARKEUP LANGUAGE** ou **LINGUAGEM DE MARCAÇÃO DE HIPERTEXTO**
- Foi criado pelo criador da web (WWW) Tim Berners-Lee, em meados de 1991;
- Foi aperfeiçoada ao longo dos anos seguintes;
- Chegou a uma versão mais madura em 1999;
- É interpretada pelos Navegadores Web;

## OBSERVAÇÃO!

- **HTML** é uma linguagem, mas **não** é considerada linguagem de programação. Seu objetivo é ser uma linguagem de marcação, que se utiliza de TAGs para gerar resultado visual em formato de página web.
- Por não ser totalmente dinâmica e não ter também a capacidade de se conectar a um banco de dados, por exemplo, não é considerada “linguagem de programação”, mas isso não quer dizer que deixa de ser útil. Muito pelo contrário, é fundamental para geração de interfaces de páginas web.

# HTML - HISTÓRICO

Versão	Ano	Principais Características
1.0	1991	Sintaxe simples. Primeiras Tags. Mais “primitiva”
2.0	1995	Desenvolvida por um grupo maior. Suporte a formulários e padronização de Tags.
3.0	1997	Introduzindo folhas de estilo (CSS). Foco no layout e aparência de páginas
4.0	1999	Conceitos de acessibilidade. Aceitação de scripts. Surgimento de uma padronização ISO (8879)
5.0	2014	Aperfeiçoada e remodelada. Novas Tags. Novos recursos.

# HTML

- Especificação definida pelo consórcio W3C:  
<http://www.w3.org/>
- Um arquivo HTML contém marcadores (TAGS)
- Estes marcadores indicam para o navegador (browser) como a página deve ser apresentada
- Marcadores usualmente vem em pares: `<tag>...</tag>`
- Também podem aparecer de forma abreviada: `<tag atributo="valor" ... />`

# HTML

- O HTML utiliza “marcações”, que chamamos de tags, para definir o
- conteúdo de uma página web.
- Quando precisamos de uma imagem, por exemplo, utilizamos a tag `<img>`.
- Quando precisamos de um parágrafo, utilizamos um `<p>`, e assim por diante.



# PÁGINAS WEB EM HTML

**<html>**

**<head>**

**<title>**Título da Página**</title>**

**</head>**

**<body>**

Esta é minha primeira página.

**</body>**

**</html>**

# TAGS BÁSICAS

## Tag

<html>

<body>

<h1> ... <h6>

<p>

<br>

<hr>

<!-- -->

## Descrição

Define um documento HTML Define o corpo de um documento Define cabeçalhos 1 a 6

Define um parágrafo

Insere uma quebra de linha Define uma linha horizontal Define um comentário

# TAGS BÁSICAS

## Tag

<b>

<big>

<em>

<i>

<small>

<strong>

<sub>

<sup>

<ins>

## Descrição

Formata um texto em **negrito**

Formata um texto com **fonte maior**

Formata um texto com *ênfase*

Formata um texto em *itálico*

Formata um texto com fonte pequena

Formata um texto em **destaque**

Formata um texto <sub>subscrito</sub>

Formata um texto <sup>sobrescrito</sup>

Formata um texto sublinhado

# LEMBRE-SE!

Todas as tags do HTML seguem um mesmo padrão.

`<tag atributo="valor">`

Com exceção de alguns tipos de tag, todas precisam ser fechadas.

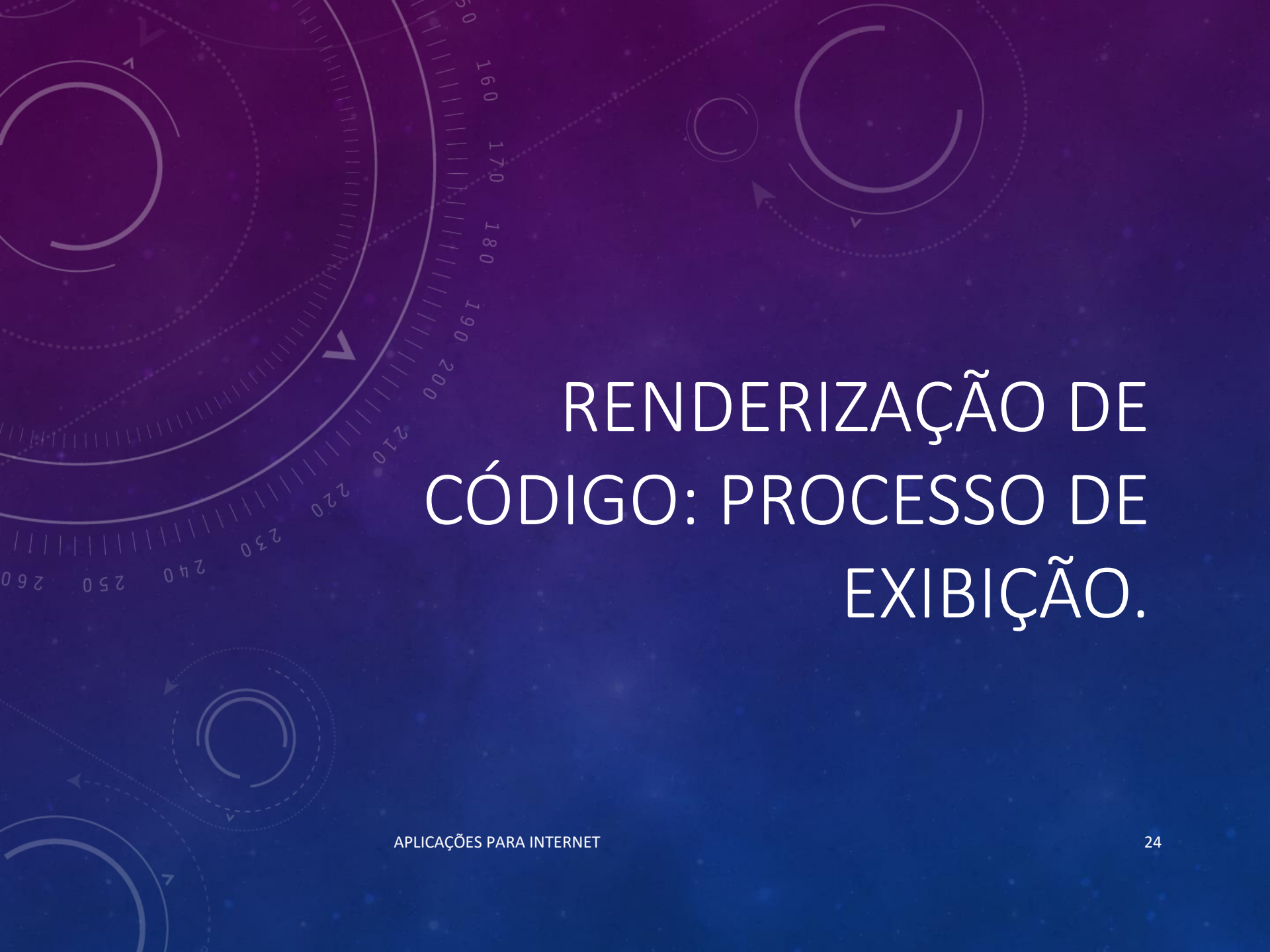
`</tag>`



## LINKS E IMAGENS

- `<a href="www.unipe.edu.br">Portal da UNIPÊ</a>`
- `<a name="endereco">Como Chegar</a>`
- Trecho da página que informa detalhes sobre localização
- `<a href="www.unipe.edu.br/localizacao">Localização</a>`
- ``



The background is a dark blue gradient with abstract white and light blue circular patterns. On the left, there is a large circular scale with tick marks and numbers ranging from 160 to 260. Several concentric circles and arcs are scattered across the slide, some with arrows indicating a clockwise direction.

# RENDERIZAÇÃO DE CÓDIGO: PROCESSO DE EXIBIÇÃO.

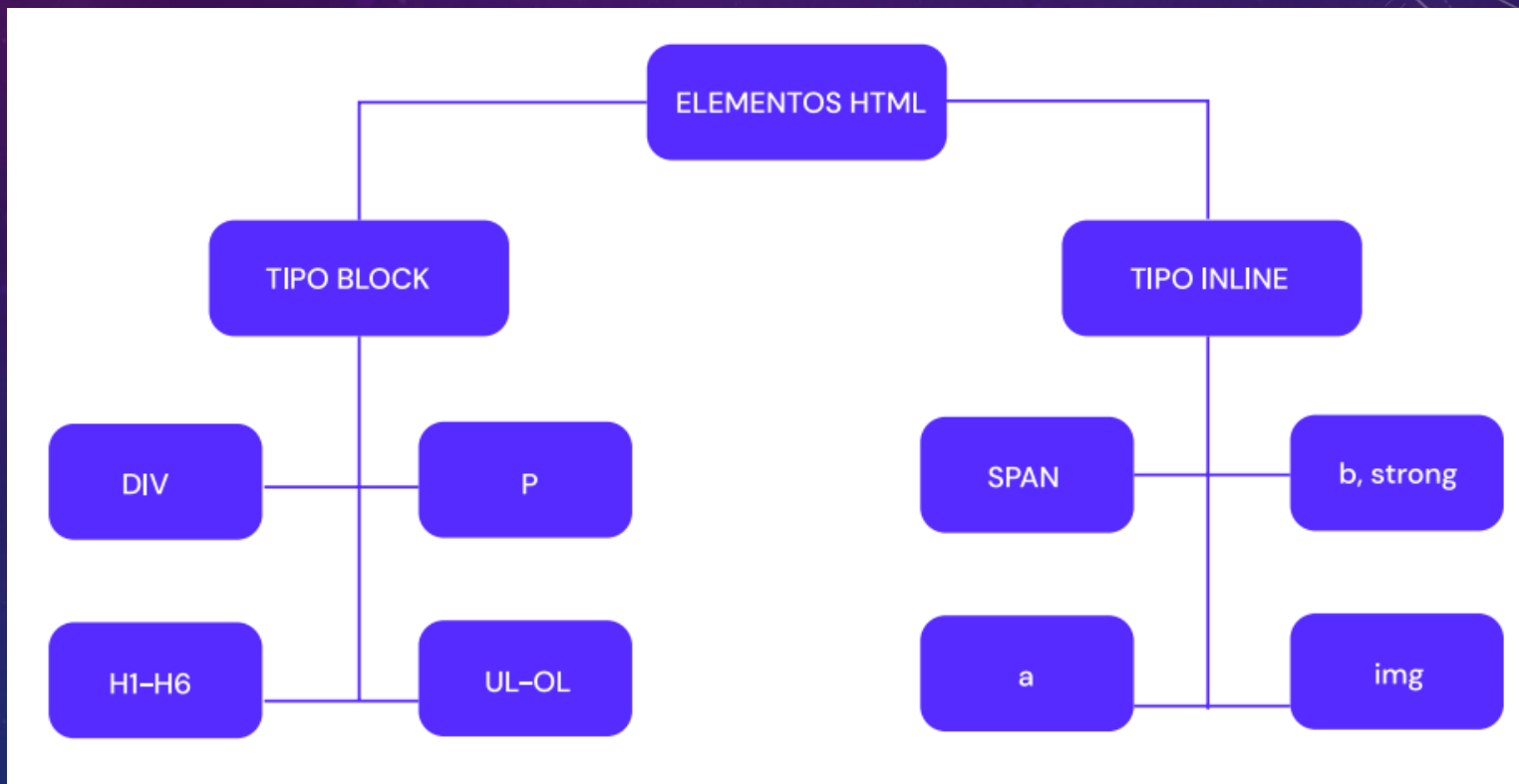
# RENDERIZAÇÃO DE CÓDIGO: PROCESSO DE EXIBIÇÃO.

- Existem dois tipos de elementos de renderização: tipo block e tipo inline.
- Tipo **block**: sempre irão iniciar uma nova linha quando forem definidos. Os navegadores acabam adicionando uma margem em volta deste conteúdo

# RENDERIZAÇÃO DE CÓDIGO: PROCESSO DE EXIBIÇÃO.

- Tipo **inline**: Não inicia uma nova linha quando é definido. Os navegadores não adicionam margem em volta desses conteúdos

# RENDERIZAÇÃO DE CÓDIGO: PROCESSO DE EXIBIÇÃO.



# MÃO NA MASSA!

- Vamos acessar o site <https://codepen.io/pen/> e criar nosso primeiro exemplo de página HTML



# TABELAS

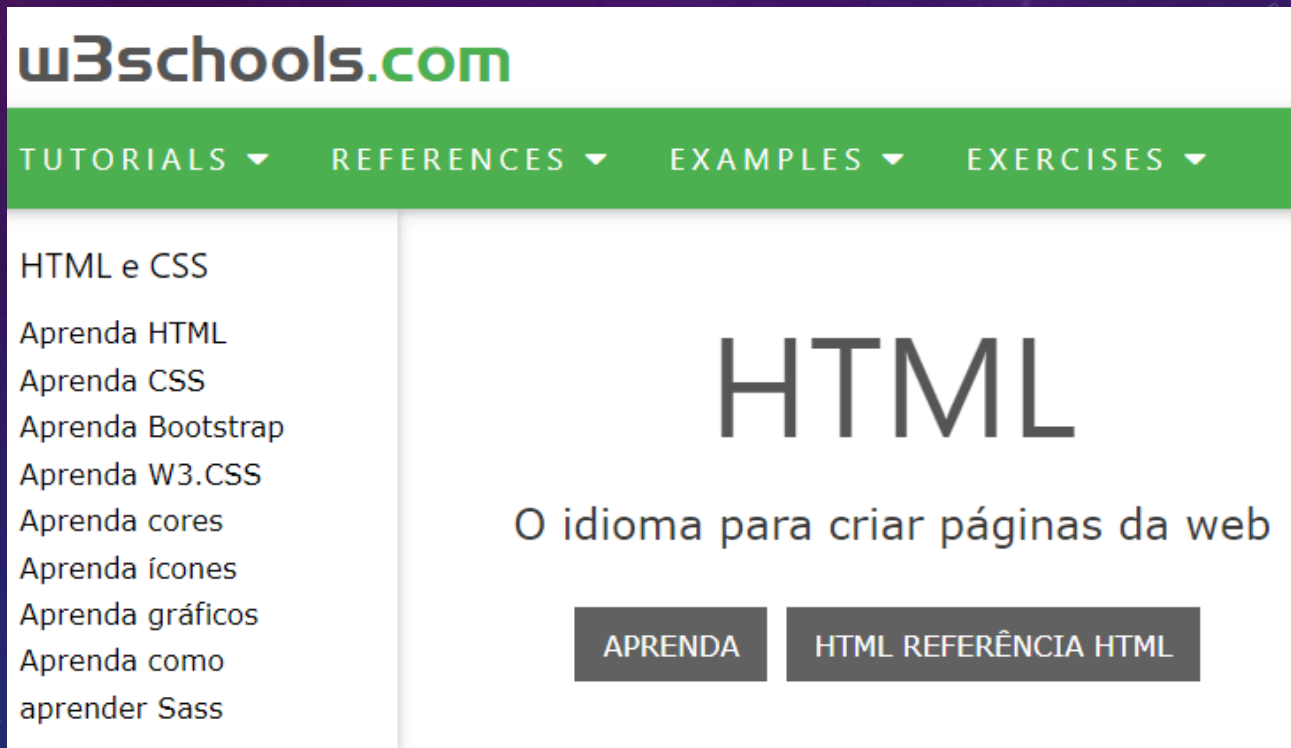
# TABELAS

Coluna 1	Coluna 2
linha 1, valor 1	linha 1, valor 2
linha 2, valor 1	linha 2, valor 2

```
<table border="1">
  <thead>
    <tr>
      <th>Coluna 1</th>
      <th>Coluna 2</th>
    </tr>
  </thead>
  <tbody>
    <tr>
      <td>linha 1, valor 1</td>
      <td>linha 1, valor 2</td>
    </tr>
    <tr>
      <td>linha 2, valor 1</td>
      <td>linha 2, valor 2</td>
    </tr>
  </tbody>
</table>
```

VAMOS PRATICAR!!  
HTML

# PRÁTICA EM HTML



The screenshot shows the w3schools.com website. The header is green with white text for navigation: TUTORIALS, REFERENCES, EXAMPLES, and EXERCISES, each followed by a downward arrow. Below the header, on the left, is a sidebar with a list of topics: HTML e CSS, Aprenda HTML, Aprenda CSS, Aprenda Bootstrap, Aprenda W3.CSS, Aprenda cores, Aprenda ícones, Aprenda gráficos, Aprenda como aprender Sass. The main content area has the word 'HTML' in large, bold, black letters, followed by the subtitle 'O idioma para criar páginas da web'. At the bottom of the main area are two dark gray buttons with white text: 'APRENDA' and 'HTML REFERÊNCIA HTML'.

w3schools.com

TUTORIALS ▼ REFERENCES ▼ EXAMPLES ▼ EXERCISES ▼

HTML e CSS

- Aprenda HTML
- Aprenda CSS
- Aprenda Bootstrap
- Aprenda W3.CSS
- Aprenda cores
- Aprenda ícones
- Aprenda gráficos
- Aprenda como aprender Sass

# HTML

O idioma para criar páginas da web

APRENDA HTML REFERÊNCIA HTML

# PRÁTICA EM HTML

- W3C Mantém projeto ativo na propagação de tecnologias web
- Para mergulhar um pouco mais nos conceitos da linguagem HTML, acesse o site oficial da W3C com manuais e instruções sobre as tecnologias web:

<https://www.w3schools.com>

# PRÁTICA

- Primeiras Tags: HTML, HEAD, BODY;
- Textos em Parágrafos e Títulos (com H1)
- Tags para marcação de texto (<b>, <br>, <i>, <hr>, etc...)
- Uso de links (<a>), Imagens (<img>)

**Envio pelo Blackboard até a véspera da próxima aula, às 23:59h**



# REVISANDO

- Origem da Linguagem
- Versões
- Principais TAGS
- Comentários e impressão de resultado

# DÚVIDAS?



## Referências

- **W3SCHOOLS.** Disponível em: <<http://w3school.com>>.
- MILETTO, Evandro Manara; BERTAGNOLLI, Silvia de Castro. **Desenvolvimento de Software II: Miletto, Evandro Manara; Bertagnolli, Silvia de Castro.** Porto Alegre: Bookman, 2014.
- **W3C.** HTML5 Reference The Syntax, Vocabulary and APIs of HTML5. Disponível em <<https://dev.w3.org/html5/html-author/#introduction>>.

## Contatos e Links para outros materiais



[DanielBrandao.com.br](http://DanielBrandao.com.br)



[professordanielbrandao@gmail.com](mailto:professordanielbrandao@gmail.com)



[@ProfDanielBrandao](https://www.instagram.com/ProfDanielBrandao)



[Youtube.com/danielbrandao](https://www.youtube.com/danielbrandao)