

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-br">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <style>
    .azul:checked {
      color: blue;
    }
  </style>
<title>LABEL</title>
</head>
```

<!-- Tag label (etiqueta)

- A tag "label" é uma tag que sempre amarra um determinado texto a ou objeto na nossa página, a outro elemento da nossa página HTML. Quando isso é feito, se o usuário clicar no conteúdo que nós criamos com uma determinada "label" ele irá acionar o objeto onde a nossa "label" está amarrada.

- Podemos entender melhor a usabilidade de uma label, quando á utilizamos em conjunto com menus sanduíche que utilizam um checkbox com display none, para todas as vezes que clicarmos os traços do menu, que são colocados dentro de uma label, o checkbox seja acionado ou desacionado, trazendo algum tipo de comportamento.

- Ou então, quando usamos uma label em conjunto com um input de formulário. Onde, quando clicamos no texto da label o nosso cursor de mouse irá direto para dentro do input, onde a nossa label está amarrada.

Para amarrar um label um objetos, usamos o atributo "for", esse atributo irá receber como entrada o nome do id do objeto que desejamos amarrar a nossa label.

Vejamos abaixo um exemplo de como utilizá-la...

```
-->

<body>

  <form action="/send" method="post" target="_blank" enctype="multipart/form-data">
```

```
<label for="nome"><span style="color: #f00; font-weight: bold;">Nome</span></label>
<p>Clique na palavra <span style="color: #f00; font-weight: bold;">"Nome"</span>, e veja que o campo input irá ser
selecionado.</p>
<input type="text" name="username" id="nome">

</form>
<!-- Geralmente sempre usamos um par: "label & input", isso facilita com que o usuário possa selecionar uma palavra e ir direto
para um campo de formulário. Principalmente em páginas que são comprimidas e fica quase impossível selecionar um input.-->

</body>
</html>
```

## RESULTADO NO NAVEGADOR

