**Modulo 02- HTML e a Web**

HTML é uma linguagem que possibilita apresentar informações na internet. Aquilo que você vê quando abre uma página na internet é a interpretação que seu navegador faz do html.

Foi inventado em 1990 por um cientista chamado Tim Berners-lee. A finalidade inicial era a de tornar possível o acesso e a troca de informação e de documentação de pesquisa, entre cientistas de diferentes universidades.

O projeto inicial tornou-se um sucesso jamais imaginado por Tim

Ao inventar o HTML ele lançou as fundações da internet tal como conhecemos atualmente.

Podemos dizer que as vantagens do uso HTML estão no que você pode fazer com ele:

1. **Criar e adicionar facilmente documentos a web, devido ao seu formato simples.**
2. **Assegurar a acessibilidade das suas páginas web por um grande numero de plataformas e navegadores.**
3. **Transmitir facilmente documentos pela internet.**

Tem função importante em aplicações web, que são programas que você incorpora em sites para gerenciar tarefas adicionas como por exemplo, o gerenciamento dos pedidos de usuários. As aplicações web aumentam a interação do usuario na web.

Quando você entra com alguma informação em uma página web, o navegador envia um **conjunto especial de programas** chamados *Connon Gateway Interface* (CGI) scripts. Estes programas processam a informação e exibem o resultado no navegador segundo após.

**Modulo 03- Criando um documento HTML**

Estas palavras são chamadas de ***tags*** e são elementos básicos de um documento HTML usados para especificar o formato do conteúdo de uma página web.

Os sinais <> permitem aos navegadores a distinguir as tags de um texto comum e o conteúdo delas pode ser digitado tanto em letras maiúsculas, quanto minúsculas.

Um documento HTML possui duas partes:

* ***Head* (cabeçalho)**
* ***Body* (corpo)**

No **head** você entra com o título da pagina web, que será exibido apenas na barra de endereços do navegador.

No **body,** você entra com o **conteúdo** da página web.

Codificação de caracteres é o mecanismo que armazena os símbolos em forma binaria no computador, possibilitando a conversão de um símbolo em código e um código em símbolo.

A codificação **UTF-8** é a recomendação atual para a codificação na web por ser amplamente suportada em navegadores e editores de código, além de ser compatível com praticamente todos os idiomas do mundo. Esta codificação utiliza um número variável de *bytes* para representar símbolos, podendo usar de 1 a 4 *bytes*.

**Modulo 04- Formatando um documento HTML**

**Modulo 05- Criando listas**

É possível criar combinações de listas em uma pagina web. Essa combinação é chamada de listas intercalada.

<ol> lista numérica

<li> conteúdo </li>

<ul> lista não numérica

<li> conteúdo 2 </li>

<li> conteúdo 3 </li>

</ul>

</ol>

**Modulo 06- Inserindo imagens**

**Modulo 07- Criando links**

Links são conexões pelas quais você conecta paginas que podem ser do mesmo website, externa ou ainda conectar paginas a outros documentos.

A *tag* **ANCHOR** <a> </a> (ancora) é utilizada para criar links no hipertexto.

<a href=”URL”>Texto descritivo</a>

* A**:** abertura da tag ANCHOR;
* **HREF**: atributo usado para especificar a URL do documento linkado ou interligado.
* **URL**: endereço de pagina ou documento a ser linkado

Também é possível personalizar as cores dos links.

Para resolver isso podemos utilizar **três elementos** que modificam a apresentação dos *links*. Observe a descrição de cada um, seguido de sua sintaxe dentro da tag *<body>*

**<body link=”cor”vlink=”#cor” alink=”cor”>**

* **Link**: especifica a cor dos links não acessados da página web.
* **Vlink**: após ser acessado, o link apresentará a cor especifica por este atributo.
* **Alink**: especifica a cor que o link devera apresentar quando o mouse estiver sobre ele.

**Modulo 08- criando *tags***

Voce pode utilizar combinações de tags em paginas web, para melhorar sua aparência e funcionalidade.

Dentre os diversos tipos de combinação que podemos fazer, vamos mostr a você dois deles. O primeiro é a combinação de tag Anchor com a seguintes tags:

* Formatação
* List
* Image

**Modulo 09- Usando imagens mapeadas**

Uma imagem mapeada é uma imagem dividida em **diferentes áreas** e cada área é interligada a um documento. Uma imagem mapeada é diferente de um *link numa imagem*.

No caso da imagem mapeada, o navegador, primeiramente, identifica **área da imagem** que você selecionou e então a URL do **documento vinculado** a esta área.

O *exemplo* mais comum de uso é quando existe a necessidade de **uma mesma imagem** direcionar o usuario para **duas ou mais** **páginas web diferente**, como num **menu**. Neste caso, delimitam-se áreas da imagem que remetem a um lugar e outras áreas para outras páginas ou documentos.

Voce pode criar dois tipos de imagens mapeadas:

* **Server-side (no servidor)**

Na imagem mapeada ***server-side***, você define um arquivo especial chamado **arquivo de definição das coordenadas** com todos os detalhes da imagem mapeada e armazena este arquivo no servidor.

Quando você seleciona uma **área** da imagem mapeada, o navegador acessa o arquivo de definição das coordenadas no servidor para identificar a **URL** do documento interligado.

* **Cliente-side (no cliente)**

Na imagem mapeada cliente-side, você inclui os detalhes da imagem mapeada no próprio documento.

<img src=”menu.gif” alt=”Menu” usemap=”#menu”>

* **USEMAP**: atributo demonstrando que sera utilizado um mapa na imagem e qual o nome do mapa utilizado (pode-se ter mais de um mapa para mais de uma imagem possuindo mapeamento).

<área shape=”forma” coords=”x,y,x,y” href=”URL”>

* **Tag** **AREA**: delimita a área da imagem que ira conter o link.
* **Atributo SHAPE**: seus valores pode ser rect para retângulos, circle para círculos e polygon para polígonos.
* **Atributo COORDS**: coordenadas X e Y que delimitam a forma.
* **Atributo HREF**: endereço (URL) do documento a ser relacionado com determinada área da imagem.