



Projeto de *sites*

No que se refere ao projeto de *sites*, o ideal é seguir três recomendações principais. São elas:

Projete para diferentes navegadores

Para experimentar, faça o *download* de:

- Um navegador textual - como o *Lynux*, por exemplo;
- Um leitor de telas gratuito - como o DOSVOX, da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ);
- Uma versão antiga do *Internet Explorer* ou do *Netscape*.

Teste as ferramentas com os recursos de imagens, *scripts* e folhas de estilo desativados, utilizando somente o teclado.

Lembre-se de que *plug-ins* como o *Flash* e o *Acrobat* são muito menos acessíveis do que a HTML.

Já que os projetistas dificilmente antecipam todos os problemas possíveis, peça que outra pessoa teste suas páginas.

Os *softwares Jaws* e *Window-Eyes* estão entre os leitores de tela mais populares. A desvantagem é que não são gratuitos - como o DOSVOX, por exemplo.

Siga as recomendações e os padrões

Os padrões *web* foram criados para ajudar os projetistas a lidar com a incrível variedade de tecnologias disponíveis.

Escrever um código HTML válido é função do projetista, mas exibir o conteúdo de maneira adequada é responsabilidade do navegador.

Portanto, os projetistas precisam estar atentos às limitações dos navegadores - que podem comprometer a exibição correta de suas páginas - e atuar de modo a garantir que suas páginas continuem acessíveis.

Reflita e faça perguntas a si mesmo

Você deve perguntar a si mesmo:

- Como essa página fica em ordem linear?
- Qual será sua aparência se a página não for colorida?



- É possível navegar pelo *site* sem a ajuda de um *mouse*?
- O conteúdo em áudio e vídeo que não disponibiliza legendas compromete o acesso às informações?

Quando os problemas potenciais são identificados, as soluções podem ser criativas.

A exigência de um navegador ou *plug-in* específico para acesso ao *site* torna as páginas inacessíveis para aqueles que não dispõem da tecnologia mais atual.