

Desenvolvimento Web

Prof. Igor Campos Moraes

PROPOSTA DO TRABALHO

ENUNCIADO GERAL

Durante toda a disciplina, iremos incrementar um trabalho principal que é montar um site. Esse trabalho será dividido em várias entregas. O primeiro passo, portanto, é definir o tema do site.

PROPOSTA DO TRABALHO

TEMAS

- Alice Ediene: Personagens de anime em geral
- Ana Maria: Roblox
- Anna Clara:
- Anderson: Moto
- Andrey: Música (anos 80)
- Anny Etiene: Milkshake
- Bruno Henrique:
- Cauã Fernandes: Esportes
- Eduardo Cesar:
- Erick Samuel: Trento
- Gabriel Santiago: Diablo IV
- Gabrielle de Oliveira: Música (2006)
- Guilherme Golçalves: Venda de discos de vinil
- Guilherme Rodrigo: Topa Tudo
- Gustavo Ribeiro:
- Gustavo Augusto: Streaming
- Ítalo Júlio: Filmes em geral
- João Emannel: Five Nights at Freddy's
- Juan Vitor: Pou
- Kelvin Rocha: Carros
- Layla Silva: Photocards colecionáveis
- Luis Guilherme: Site de celular
- Maria Eduarda: Filmes (ficção)
- Sunamita Cristina: Cosméticos
- Thayane Cristina: Funerária
- Victor Gabriel: Rock
- Victor Hugo: Hollow Knight
- Weslly Rodrigues: Podcast

FERRAMENTAS

SUBTÓPICOS

Quais os tipos?
De IDEs à Frameworks

1



Do básico ao avançado
O caminho a ser percorrido nessa
jornada

2



Exemplos de ferramentas
Diferentes opções dentre as mais
utilizadas, para um aprendizado
orientado à demanda

3





1. QUAIS OS TIPOS?

Qualquer área de desenvolvimento de código, seja front-end ou back-end, seja linguagem de programação ou marcação, necessita de editores, interpretadores, e por aí vai.

Veremos a seguir, portanto, as categorias de ferramentas, de acordo com uma sequência lógica.



Editores de código

Gerenciamento de Arquivos

Correção / Realce de
Sintaxe

Integração de linguagens

Plugins



Navegadores

Visualização

Compatibilidade e Testes

Inspeção de elementos

Console



Gerenciadores de código

Controle de versionamento

Compartilhamento de código

Backups / Checkpoints

Desenvolvimento colaborativo



Frameworks

Agilidade

Otimização

Consistência

Modularização



2. DO BÁSICO AO AVANÇADO

Um erro recorrente na Tecnologia da Informação é pular etapas.

Etapas posteriores podem, por exemplo, mostrar como automatizar ou facilitar tarefas anteriores, mas ainda assim é importante dominar todos os níveis para o entendimento do processo.

Isso é essencial para a resolução de problemas.

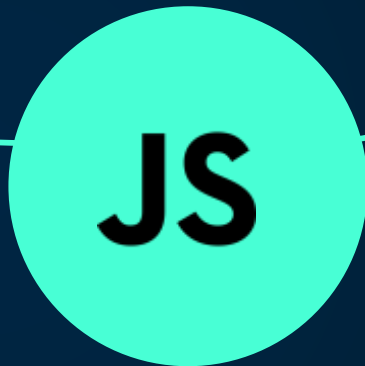
PASSO A PASSO



Aprenda HTML e CSS.
Tudo que será
apresentado ao usuário
estará descrito nesses
componentes.



Num primeiro momento,
você precisará compreender
soluções como hospedagem
e sistemas de
versionamento.



Partindo para as linguagens de
programação, embora existam
outras no contexto WEB,
JavaScript é essencial. Os
principais Frameworks e APIs
estão ligados a essa linguagem.



Aqui você já estará apto a
manipular Frameworks e usufruir
de APIs. O esforço será alocado,
portanto, em descobrir quais as
funcionalidades cada ferramenta
oferece.



3. EXEMPLOS DE FERRAMENTAS

O número de ferramentas disponíveis é enorme, tornando difícil a decisão de qual escolher. Gratuitas, pagas, novas, ultrapassadas, consolidadas...

Vamos ver algumas das opções a seguir.



Editores de código

Visual Studio Code

Fleet

WebStorm

Sublime Text



Navegadores

Google Chrome

Microsoft Edge

Opera

iTop



Gerenciadores de código

Git

GitHub

GitLab



Frameworks

React



Angular

WordPress

Flutter

BOAS PRÁTICAS

PADRONIZAÇÃO + INTEROPERABILIDADE + COMPATIBILIDADE + ACESSIBILIDADE

- Você **VAI** usar o código de alguém (ou de alguma coisa  ).
- Alguém **VAI** usar o seu código.
- Você **VAI** esbarrar na interoperabilidade (PageRank, no mínimo).
- Você **PRECISA** se importar com compatibilidade (Exemplo: Anatel Busca Ofertas).
- Você **DEVE** se preocupar com acessibilidade.

BOAS PRÁTICAS

CHECKLIST

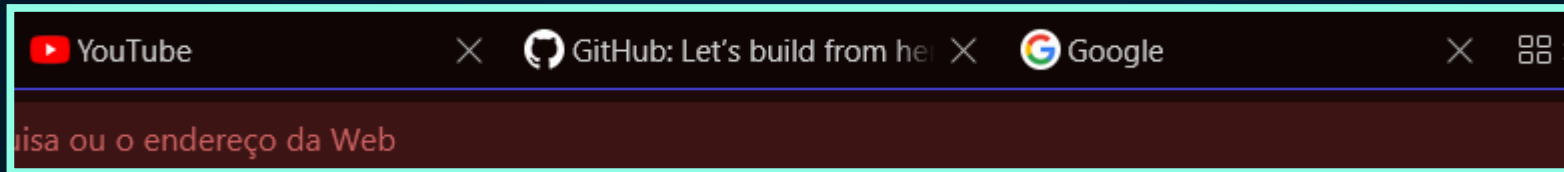
- Sempre declare o Document Type: `<!DOCTYPE html>`
- Indentação
- Use lowercase tanto quanto possível (tags, atributos, valores, arquivos...)
- Nomes de atributos e seus valores não devem ser separados por espaço
- Página Inicial com o nome index.html
- Não ignore a tag `<title>`, e também não generalize-a.
- Coloque símbolo de fechamento em tags sem fechamento `<tag />`
- Sempre configure a linguagem na tag html e o charset na tag meta.

Obs.: Existem outras convenções de código, mas veremos só essa por enquanto.

FAVICON

CONCEITO

- Imagem pequena que aparece anterior ao nome de um site na aba dos navegadores.



- Identidade Visual
- Regras (nome, extensão, minimalismo)

FAVICON

TAGS E ATRIBUTOS ASSOCIADOS

- **Link: Cria ligação entre recursos externos. É uma tag de configuração e não tem fechamento.**
- rel: referenciar o tipo de recurso.
- href: caminho do arquivo.
- type: também referenciar o tipo de recurso.

Obs.: Ele fica dentro da tag head.

```
<link rel="shortcut icon" href="images/favicon.ico" type="image/x-icon" />
```

FAVICON

TAGS E ATRIBUTOS ASSOCIADOS

- **Link: Cria ligação entre recursos externos. É uma tag de configuração e não tem fechamento.**
- rel: referenciar o tipo de recurso.
- href: caminho do arquivo.
- type: também referenciar o tipo de recurso.

Obs.: Ele fica dentro da tag head.

```
<link rel="shortcut icon" href="images/favicon.ico" type="image/x-icon" />
```



A ordem dos atributos importa?

FAVICON

TAGS E ATRIBUTOS ASSOCIADOS

- **Link: Cria ligação entre recursos externos. É uma tag de configuração e não tem fechamento.**
- rel: referenciar o tipo de recurso.
- href: caminho do arquivo.
- type: também referenciar o tipo de recurso.

Obs.: Ele fica dentro da tag head.

```
<link rel="shortcut icon" href="images/favicon.ico" type="image/x-icon" />
```



A ordem dos atributos importa? R: _____

FAVICON

REGRAS

- **Regra 1)** Nome do arquivo. Por padrão, todo arquivo de ícone de um site deve se chamar favicon.
- **Regra 2)** Extensão do arquivo. Esse tipo de arquivo deve ser salvo na extensão .ico
- **Regra 3)** Minimalismo.

FAVICON

REGRAS

- **Regra 1)** Nome do arquivo. Por padrão, todo arquivo de ícone de um site deve se chamar favicon.
- **Regra 2)** Extensão do arquivo. Esse tipo de arquivo deve ser salvo na extensão .ico
- **Regra 3)** Minimalismo.

FAVICON

MINIMALISMO

Um favicon tem a dimensão padrão de 16x16 pixels, o que torna a representação de detalhes muito limitada.



256x224 pixels



1280x720 pixels

FAVICON

MINIMALISMO

Um favicon tem a dimensão padrão de 16x16 pixels, o que torna a representação de detalhes muito limitada.



256x224 pixels



1280x720 pixels

FAVICON

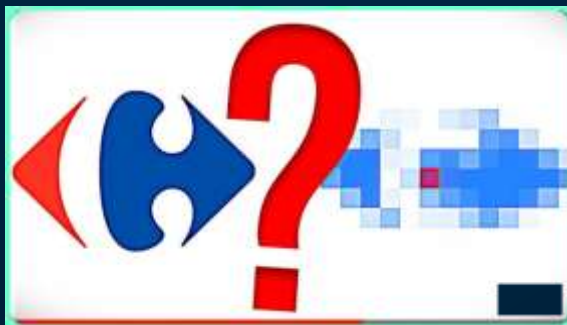
MINIMALISMO

Por isso, o ícone deve ser minimalista. O minimalismo é uma técnica de usar poucos detalhes visuais no design de alguma coisa. É tendência na elaboração de logomarcas pois busca fixá-las na mente do cliente através da simplicidade dos detalhes.

FAVICON

MINIMALISMO

Por isso, o ícone deve ser minimalista. O minimalismo é uma técnica de usar poucos detalhes visuais no design de alguma coisa. É tendência na elaboração de logomarcas pois busca fixá-las na mente do cliente através da simplicidade dos detalhes.



VOCÊ CONSEGUE DESENHAR ESSE LOGO DE CABEÇA?



FAVICON

DICAS PARA CONSEGUIR UM FAVICON VÁLIDO

- Pesquisar a referência que você quer + icon png. (necessita [conversor](#))
- Site [Icon Archive](#)

DÊ ATENÇÃO À TRANSPARÊNCIA. E CUIDADO COM OS PNG FALSOS.

TAG META

CONFIGURAÇÕES

- **charset:** Define o conjunto de caracteres que deverá ser reconhecido pelo navegador ao carregar aquela página.

```
<meta charset="UTF-8">
```

- **viewport:** Define a apresentação do conteúdo de acordo com a escala do dispositivo.

```
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
```



IMAGENS

TAG IMG

A tag img carrega uma imagem e uma descrição. **Vamos padronizar que todas as imagens fora o favicon terá extensão .png.**

Parâmetros obrigatórios:

- src: recebe como valor o caminho da imagem, que será um link ou um arquivo baixado.
- alt: Uma descrição do que a imagem representa. Essa descrição vai aparecer caso a imagem por algum motivo não carregue, e também será reproduzida em áudio por softwares leitores de tela.

```

```

VIDEOS

TAGS VIDEO, SOURCE E P

Aqui já vamos direto para a maneira correta. A tag video delimita um bloco de comandos relacionado a um video, a tag source o(s) arquivo(s) de video, e ainda dentro do bloco da tag video teremos um parágrafo de contingência.

Para a tag video, temos alguns atributos, dentre eles:

- controls: Não recebe valor nenhum, é realmente só a palavra. Ele habilita os controles de mídia, essenciais para a reprodução do conteúdo.
- poster: Não é obrigatório. Sua função é definir uma thumb para o video.

Nem todos os navegadores possuem compatibilidade com todas extensões de um arquivo de video. Para uma lista completa, acesse [esse link](#). Por isso, colocamos no bloco da tag video vários formatos diferentes.

VIDEOS

TAGS VIDEO, SOURCE E P

Exemplo (**genérico!**) de código:

```
<video controls>
  <source src="caminho_do_arquivo_.mp4" />
  <source src="caminho_do_arquivo_.m4v />
  <source src="caminho_do_arquivo_.webm" />
  <source src="caminho_do_arquivo_.ogv" />
</video>
```

Conhecimento adicional: em vários exemplos da tag source, tanto em imagem quanto em video, vocês podem se deparar com um atributo chamado type, que sinaliza para códigos externos ao HTML qual a extensão do arquivo. Não vou cobrar, é só para vocês saberem que isso existe.

VIDEOS

INCORPORAR

Uma outra forma de adicionar videos em um site é a função de incorporar, que é trazer um video de outro site. Para o YouTube, basta copiar o código disponibilizado através das opções de compartilhamento do vídeo.

MAS ATENÇÃO!!! Vocês precisam entender alguns parâmetros desse código.

- width: Largura do player.
- height: Altura do player.
- src: Endereço do vídeo. **Não faz sentido alterar esse.**
- allowfullscreen: Permite reproduzir o vídeo em tela cheia.

VIDEOS

MESMA COISA, SÓ QUE COM ÁUDIO



PROPOSTA DO TRABALHO

Atividade 1) Crie uma página inicial para o site. ATIVIDADE 1

- a) Deve ter o uso de tags h até o h3, respeitando corretamente a hierarquia e semântica.
- b) Deve conter, no mínimo, 3 parágrafos.
- c) Crie uma página de galeria com pelo menos 5 imagens na página.
- d) Coloque pelo menos um áudio.
- e) Coloque pelo menos um vídeo incorporado e um vídeo baixado.
- f) Configure um favicon.
- g) Usando listas, crie um menu para o site com as páginas que ele tem.
- h) Faça uso da tag Strong.
- i) Faça um formulário para seu site, em uma nova página, usando pelo menos 5 entradas diferentes.
- j) Siga as boas práticas de programação para a entrega.

AMONTOADO DE TAGS

PARA A ATIVIDADE 1

DOCTYPE

TAG HTML: Define um bloco de código em HTML -> Parâmetros: lang -> Valores: abreviação da linguagem do conteúdo.

No nosso caso, "pt-br".

TAG HEAD: Carrega as configurações gerais da página. Sem parâmetros.

TAG META: Tags de configuração, [serve para um monte de coisa](#).

TAG TITLE: Define o título da página.

TAG LINK: Serve para **linkar** arquivos externos.

TAG BODY: É onde fica o conteúdo da página.

TAG P: Criação de parágrafos. **Parâmetros:** Nenhum(?)

TAG's H: Criação de títulos hierárquicos. Vai do h1 ao h6.