



INTERFACES WEB I

AULA 01

PROF. ANDERSON VANIN/
PROF. CINTIA PINHO

CONTRATO PEDAGÓGICO

- PARTICIPAÇÃO EM SALA DE AULA
- ENTREGA EM DIA DAS ATIVIDADES SOLICITADAS
- **NÃO SERÃO ACEITAS ATIVIDADES EM ATRASO (EXCETO POR MOTIVO MÉDICO)**
- TRABALHOS INDIVIDUAIS
- AVALIAÇÕES TEÓRICAS E PRÁTICAS
- ASSIDUIDADE
 - **ALUNOS COM FREQ ABAIXO DE 75%, MESMO QUE ENTREGUEM TODOS OS TRABALHOS, NÃO TERÃO MENÇÃO MB!**

CRITÉRIOS PARA CONVERSÃO DE MENÇÃO LITERAL PARA ATIVIDADES COM VALORES NUMÉRICOS:

- De 0 a 5 – I
- De 5.1 a 7 – R
- De 7.1 a 8.5 – B
- De 8.6 a 10 - MB

MATERIAIS NECESSÁRIOS PARA AS AULAS

- MUITA VONTADE DE APRENDER SOBRE TECNOLOGIA!
- **DISPONIBILIZAR NO MÍNIMO 2 HORAS POR SEMANA ALÉM DAS AULAS PARA PRATICAR OS EXERCÍCIOS E ATIVIDADES PROPOSTAS EM AULA!**
- UM CADERNO (1 DIVISÃO DE MATERIA) PARA ANOTAÇÕES GERAIS (1º BIMESTRE)
- UMA CONTA DE EMAIL (GMAIL) – ATENÇÃO AOS NOMES DE CONTAS, UTILIZAR NOME E SOBRENOME! – NESSE CASO COMO SUGESTÃO, CRIAR UMA CONTA NOVA PARA UTILIZAR TODO O ESPAÇO DE ARMAZENAMENTO POSSÍVEL GRATUITO
- UMA CONTA NO GITHUB (REPOSITÓRIO DE CÓDIGOS)
- ACESSO À INTERNET
- IMPORTANTE: ANOTAR EM SEU CADERNO TODOS OS EMAILS, SITES E SENHAS QUE SERÃO UTILIZADOS! É IMPORTANTE MANTER ESSAS INFORMAÇÕES POIS SERÃO UTILIZADAS EM TODAS AS AULAS!

A PERDA OU ESQUECIMENTO DESSAS INFORMAÇÕES IRÁ DIFICULTAR O ANDAMENTO DAS SUAS TAREFAS EM CADA AULA!

IMPORTANTE



TODAS AS AULAS SÃO CONTINUAÇÃO DA AULA ANTERIOR.
PORTANTO, SE POR QUALQUER MOTIVO VOCÊ PRECISAR FALTAR EM
ALGUMA AULA, **PROCURE IMEDIATAMENTE UM COLEGA OU ATÉ
MESMO O PROFESSOR, ANTES DA PRÓXIMA AULA, PARA SE
ATUALIZAR SOBRE O QUE FOI PASSADO!**



**NÃO DEIXE PARA TOMAR ESSA ATITUDE
NA AULA SEGUINTE!**

INTERFACES WEB I

Competências

- 1. Desenvolver páginas para a Internet e aplicativos.

Habilidades

- 1.1 Elaborar páginas para Internet, utilizando linguagem de marcação de texto.
- 1.2 Conceber/compor folhas de estilo.

Bases Tecnológicas

- Conceitos de desenvolvimento para a Web
 - Introdução, terminologia e protocolos;
 - Domínios e hospedagem;
 - Ferramentas:
 - ✓ editores e IDEs;
 - ✓ navegador;
 - ✓ ferramentas do desenvolvedor embutidas nos navegadores;
 - ✓ servidores Web.

INTERFACES WEB I

Bases Tecnológicas

- Linguagem de marcação para a Web (HTML)
 - Documento HTML mínimo, tags, atributos e conteúdo;
 - Elemento raiz, metadados e de scripting;
 - Seções e agrupamento de conteúdos;
 - Semântica textual e hyperlinks;
 - Imagens, vetores SVG e outros conteúdos embutidos;
 - Tabelas;
 - Formulários.
- Estilos em cascata (CSS)
 - Modelo de estilo em cascata, regra CSS, seletores e atributos;
 - Formatação CSS;
 - Box Model CSS;
 - Estilização de conteúdo;
 - Estilização de formulários

INTERFACES WEB I

Bases Tecnológicas

- Construção de layout
 - Posicionamento padrão, absoluto e relativo;
 - Posicionamento com float, estático, fixo e com z-index;
 - Layout com largura fixa, líquido, elástico e híbrido;
 - Flexbox;
 - Layout responsivo com media queries e mobile-first.
- Framework para desenvolvimento responsivo
 - Instalação e apresentação da ferramenta;
 - Tipografia;
 - Sistema de grade responsiva;
 - Componentes e estilização;
 - Formulários.

INTRODUÇÃO

link : <https://youtu.be/S7d371Wslt0>



Primeiros Passos

- **IDE** (Integrated Development Environment - Ambiente de Desenvolvimento Integrado)
 - Visual Studio Code (<https://code.visualstudio.com/>)
- **Criar uma pasta** para cada site (ex: PrimeiroSite)
- **Abrir a pasta** criada na IDE
- **Material de apoio**
 - <https://github.com/ProfAndersonVanin/aulas-IW-I-2024/tree/main/apoio>
 - <https://www.w3schools.com/html/default.asp>
- **Estrutura básica HTML**

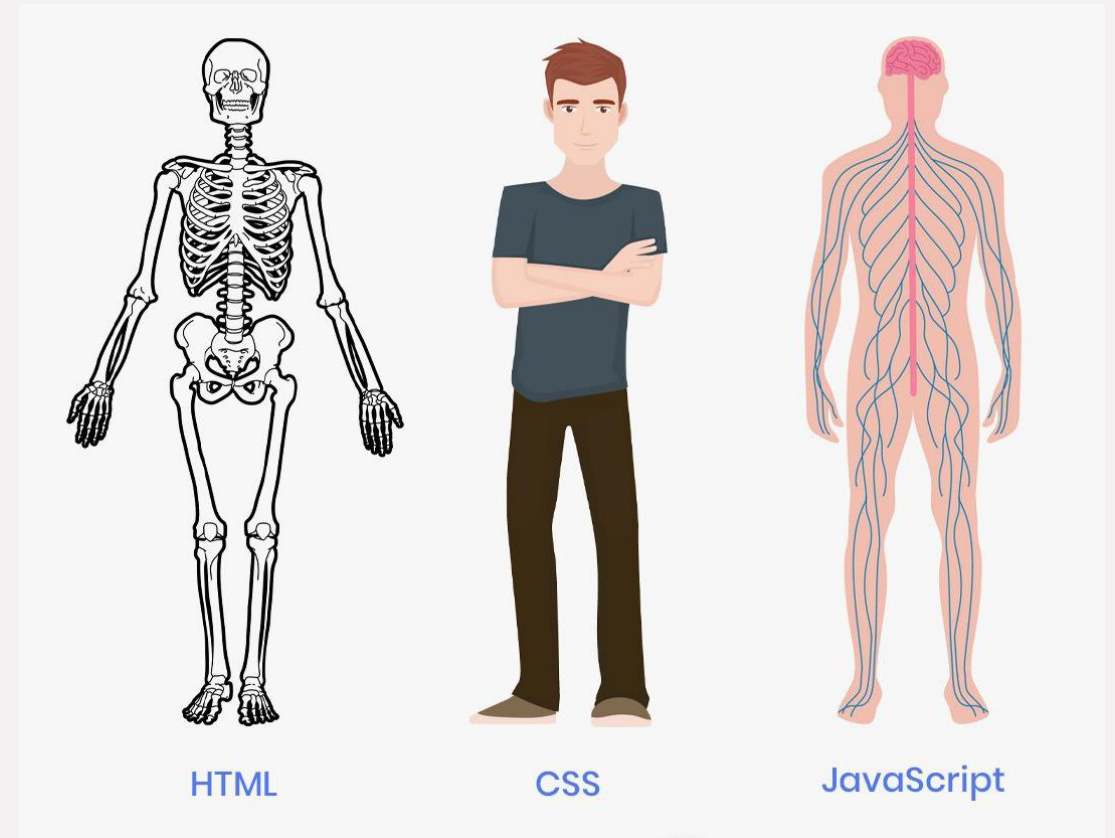


Introdução

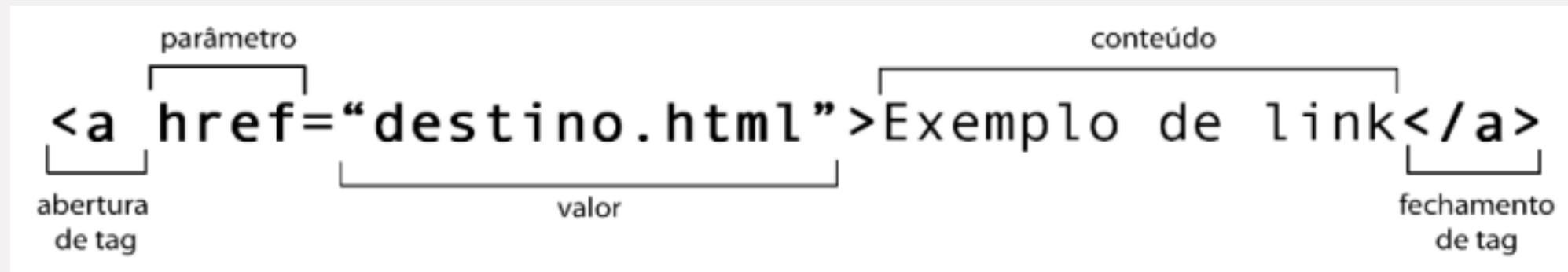
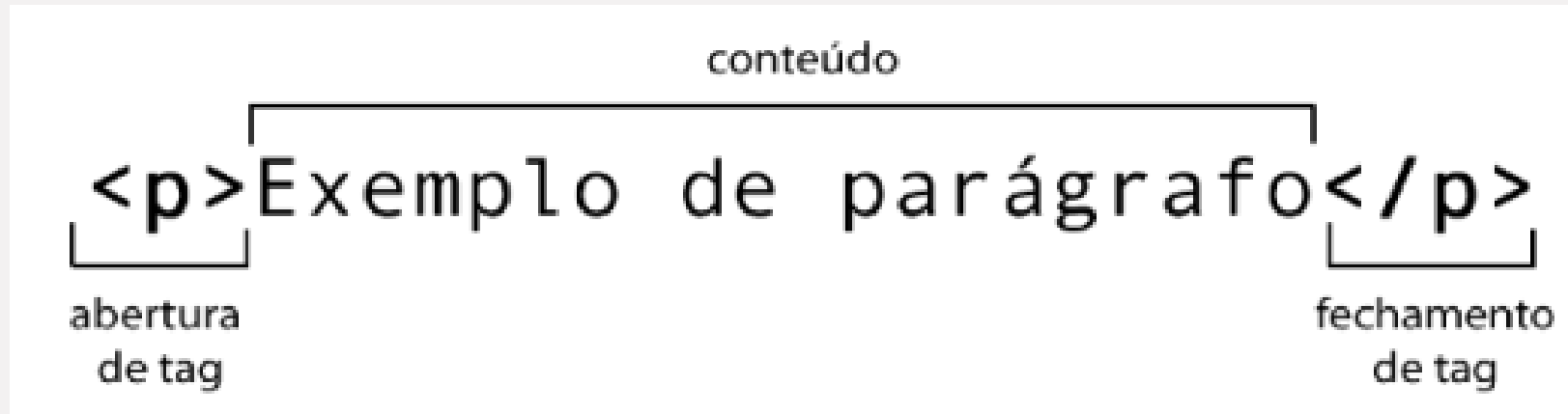
- Eu ~~programe~~ em HTML
- **HyperText Markup Language** traduzido para o bom e velho Português significa **Linguagem de Marcação Hipertexto**.
- A HTML é baseada em marcações chamadas **tags**, e elas comandam tudo.

Para que serve HTML, CSS e JS?

HTML	Conteúdo
CSS	Estilo
JavaScript	Interatividade



Tags HTML



Estrutura básica padrão

```
1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="pt-br">
3  <head>
4      <meta charset="UTF-8">
5      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6      <title>Document</title>
7  </head>
8  <body>
9
10 </body>
11 </html>
```

Estrutura básica padrão

```
2      <html lang="pt-br">
```

O atributo global *lang* ajuda a definir o idioma de um elemento: a língua em que elementos não-editáveis são escritos, ou a língua em que elementos editáveis devem ser escritos pelo usuário. O atributo contém uma única "*tag de idioma*".

Estrutura básica padrão

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

A *tag meta charset="UTF-8"* é uma *tag meta* utilizada para comunicar aos navegadores qual é o formato de codificação de caracteres utilizado naquele documento.

Em outras palavras, essa *tag* serve para que os navegadores saibam como devem renderizar os textos incluídos em uma página específica.

Estrutura básica padrão

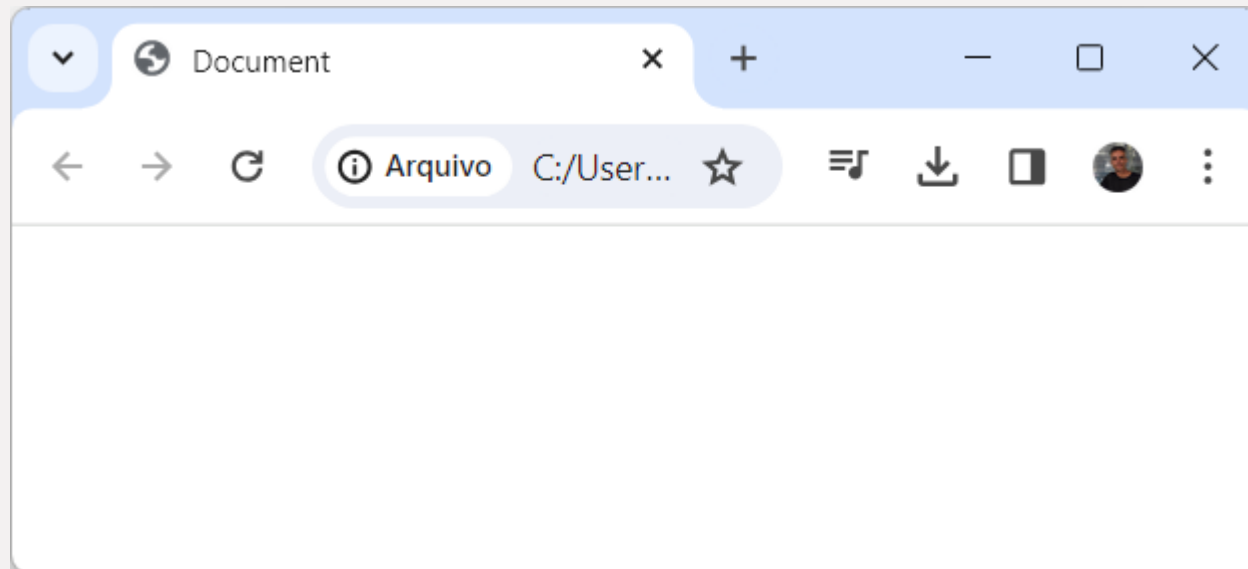
```
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
```

Essa *tag* informa ao navegador como renderizar a página em dispositivos móveis. A presença dessa *tag* indica ao Google que a **página é compatível com dispositivos móveis.**

Estrutura básica padrão

```
<title>Document</title>
```

O elemento HTML **<title>** (Elemento HTML Título) define o título do documento, mostrado na barra de título de um navegador ou na aba da página.



Tags básicas

Atualmente, existem 142 tags HTML disponíveis, que permitem a criação de diversos elementos.

Alguns exemplos:

Tag	Tipo	O que é
<p>	Tags de Texto HTML	Parágrafo
<h1>	Tags de Texto HTML	Título 1
<h2>	Tags de Texto HTML	Título 2
<h3>	Tags de Texto HTML	Título 3
<h4>	Tags de Texto HTML	Título 4
<h5>	Tags de Texto HTML	Título 5
<h6>	Tags de Texto HTML	Título 6

Prática

- Criar uma pasta chamada: PrimeiroSite
- Abrir pasta no VS Code
- Criar a estrutura básica
- Modificar o title do site
- Trabalhar as tags **h1**, **h2**, **p**, **img**, **ul** e **li**. Utilize conteúdo do site w3 school (https://www.w3schools.com/html/html_intro.asp)
- **Conteúdo do Site:** HTML, CSS e JS com uma imagem de cada.



Prática – Exemplo de como deve ficar

