



Instituto Infnet

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

JUAREZ GERALDO DA SILVA JUNIOR

## **ASSESSMENT**

Interfaces com HTML e CSS

Prof. Cidcley Schimitt de Oliveira

Belo Horizonte  
2021

JUAREZ GERALDO DA SILVA JUNIOR

**ASSESSMENT**  
Interfaces com HTML e CSS

Trabalho da disciplina de Interfaces com HTML e CSS  
para demonstrar as competências trabalhadas em todas  
as etapas.

Belo Horizonte  
2021

## SUMÁRIO

Apresentação .....	3
Questões a serem respondidas .....	4

## **Apresentação**

Nesta disciplina aprenderemos a desenvolver páginas Web utilizando a linguagem de estruturação HTML5 e a linguagem de formatação de conteúdos CSS3.

Ao final da disciplina, seremos capazes de criar um website utilizando estas linguagens, com layout responsivo e adotando as melhores práticas de desenvolvimento, assim como analisar e fazer recomendações de melhoria para diferentes interfaces existentes.

Neste Assessment colocaremos em prática todo o conteúdo da disciplina e demonstraremos as competências adquiridas, necessárias para a estruturação de páginas em HTML e sua formatação com CSS.

## Questões a serem respondidas

1. Quando é recomendando a criação de um site separado para mobile? Seria este o caso do site integrado de Interfaces - SPA?

A escolha entre desenvolver um site responsivo ou um site específico para mobile depende da necessidade que se tem. Se houver uma necessidade para atender uma estratégia de lançamento do site primeiramente para mobile, com curto tempo entre concepção e lançamento, ou que já existe um site desenvolvido há mais tempo, ou que se necessita um custo baixo de design e desenvolvimento, então o melhor é desenvolver um site específico para mobile.

Em contrapartida, se for ser criado um site ou será melhorado e atualizado um já desenvolvido, com necessidade de reconhecimento visual ou reforço da marca ou mesmo a necessidade de uma url única, então é melhor desenvolver um site responsivo.

Considerando o SPA, este será melhor desenvolver com responsividade, já que é um site mais simples.

2. No caso de um CSS específico para print, como ele deve ser inserido?

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-br">

<head>
    ...
    <!-- CSS para impressão -->
    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="print.css" media="print" />
    ...
</head>
```

3. O elemento áudio permite como elemento-filho o elemento source. Quais são os atributos que o source permite e qual conteúdo eles suportam? Quais os outros atributos do elemento áudio e quando devem ser utilizados?

O elemento source é utilizado para especificar múltiplos recursos de mídia de elementos <picture>, <audio> ou <video> em HTML5 e normalmente serve para disponibilizar múltiplos formatos em diferentes browsers.

Suporta os global attributes:

src - Requerido, endereço do arquivo de mídia.

type - O tipo MIME do arquivo, opcionalmente com um parametro de codecs.

media - Definição do tipo de mídia (media query) pretendido.

Formato arquivo	Media type
<b>MP3</b>	audio/mpeg
<b>OGG</b>	audio/ogg
<b>WAV</b>	audio/wav

4. O elemento video permite como elemento-filho o elemento source. Quais são os atributos que o source permite e qual conteúdo eles suportam? Quais os outros atributos do elemento video e quando devem ser utilizados?

O elemento source é utilizado para especificar múltiplos recursos de mídia de elementos <picture>, <audio> ou <video> em HTML5 e normalmente serve para disponibilizar múltiplos formatos em diferentes browsers.

Suporta os global attributes:

src - Requerido, endereço do arquivo de mídia.

type - O tipo MIME do arquivo, opcionalmente com um parâmetro de codecs.

media - Definição do tipo de mídia (media query) pretendido.

Formato arquivo	Media type
<b>MP4</b>	video/mp4
<b>WebM</b>	video/webm
<b>Ogg</b>	video/ogg

5. No caso do canvas, HTML 5 nunca, em momento algum, fez qualquer animação. Isso porque o HTML 5 é uma simples linguagem de marcação. Dessa forma, o que é necessário para criar animações com HTML5? O que são APIs do HTML5?

O Canvas é um novo elemento no HTML5, que fornece APIs que permitem gerar e renderizar dinamicamente gráficos, imagens e animação.

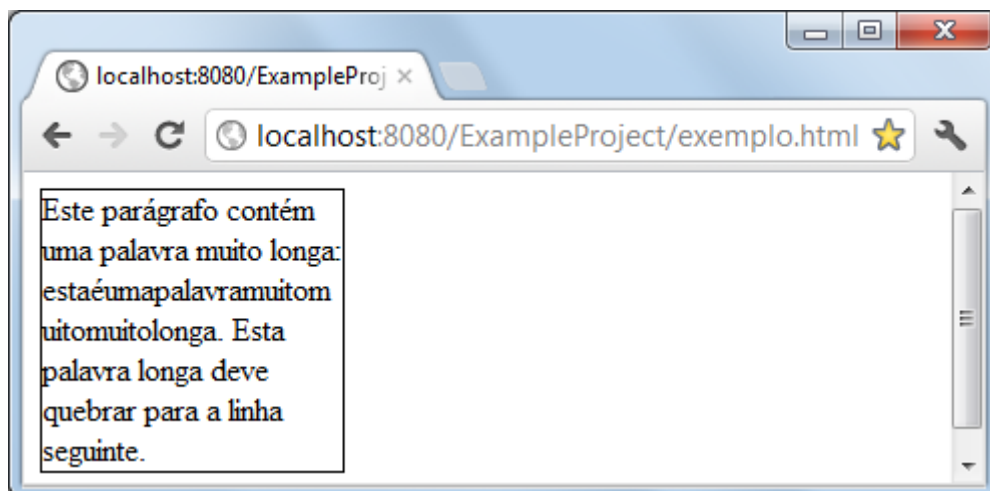
O Animate publica no HTML5 aproveitando a API Canvas. O Animate converte com simplicidade objetos criados no palco para seus correspondentes no

Canvas. Ao fornecer um mapeamento um a um de recursos Animate com as APIs no Canvas, o Animate permite que você publique conteúdos complexos em HTML5.

6. Como o CSS3 pode ser aplicado na aparência da multimídia HTML5. Demonstre com um exemplo.

A principal função do CSS 3 é agregar recursos visuais como transparência, transições e efeitos para criar animações de vários tipos

No exemplo abaixo, um texto com uma palavra muito grande ainda assim poderá ser quebrada para a próxima linha, utilizando-se CSS



```
<html>
  <head>
    <style type="text/css">
      #test {
        width: 150px;
        border: 1px solid #000000;
      }
    </style>
  </head>
  <body>
    <p id="test"> Este parágrafo contém uma palavra muito longa:
    estaéumapalavramuitomuitomuitolonga. Esta palavra longa
    deve quebrar para a linha seguinte.</p>
  </body>
</html>
```

```
#test {  
  width: 150px;  
  border: 1px solid #000000;  
  word-wrap: break-word;  
}
```