

Introdução WEB



Disciplina:

Introdução a programação WEB

Avaliativa Pratica 03

Objetivos:

- Trabalhar com âncoras.
- Trabalhar com páginas externas próprias no projeto.

Siga as instruções de entrega.

(01) No Windows Explorer, criar uma pasta de nome “projetoshtml”
(caso a pasta já esteja criada, desconsidere esse passo)

(02) Abrir o Visual Studio Code.

(03) Selecionar a pasta dos projetos ou Workspace: “projetoshtml”

(04) Criar a subpasta do projeto: **avaliativapratica03**

(05) Criar o arquivo HTML: **index.html**

(06) Criar o “stub” (esboço ou estrutura básica) do arquivo html5.
(Azione ! na caixa de edição, em seguida acione a tecla enter)

Introdução WEB

(07) No início do arquivo HTML, insira um comentário (CTRL + ;). Insira o seu nome completo dentro do comentário.

Se o seu arquivo [index.html](#) não estiver identificado com o seu nome, a atividade será rejeitada.

(08) Enviar o arquivo [index.html](#) na atividade aberta na plataforma TEAMS.

(09) Prazo de entrega: período da aula.

* * * O estilo da página deve ser definido no próprio arquivo “.HTML” * * *

* * * ou seja, dentro do bloco style * * *

(10) Inserir no topo do arquivo [index.html](#) um comentário.

(11) Inserir o nome completo do aluno no comentário.

(12) Enviar o arquivo pelo TEAMS.

(13) Estrutura do projeto:

Introdução WEB

The screenshot shows a web browser window with the following details:

- Header:** Entrar, Medidas, Índice de D:\projetoshtml\2025\av, +.
- Address Bar:** Arquivo | D:/projetoshtml/avaliativapratica03/
- Title:** Índice de D:\projetoshtml\avaliativapratica03\
- Content:** A file structure index with three main sections:
 - Left Column:** [diretório pai] (parent directory icon).

Nome	Tamanho	Data da modificação
images/
pages/		
index.html		
 - Middle Column:** [diretório pai] (parent directory icon).

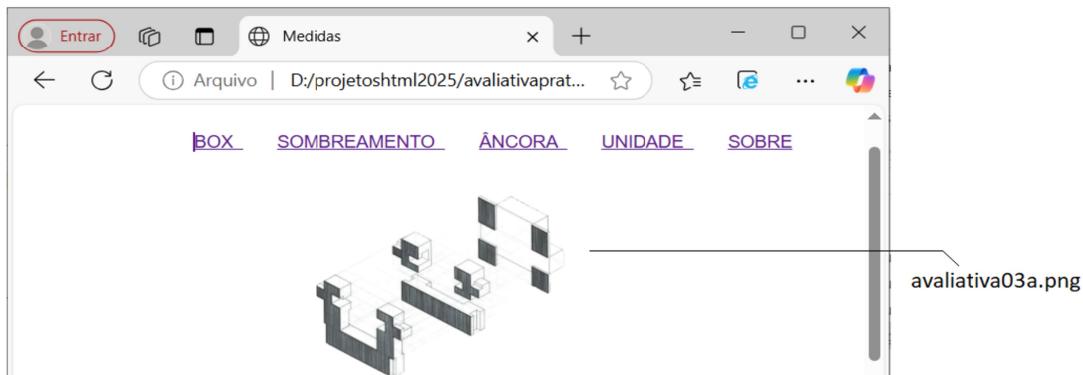
Nome	Tamanho	Data da modificação
avaliativa03a.png
avaliativa03b.png		
avaliativa03c.png		
avaliativa03d.png		
avaliativa03e.png		
avaliativa03fbtabug.png		
 - Right Column:** [diretório pai] (parent directory icon).

Nome	Tamanho	Data da modificação
sobre.html

Arrows point from the left column to the middle and right columns, indicating they are part of the same directory structure.

Introdução WEB

(14) IHM (Interface Homem Máquina) do projeto:



SOBRE A SECTION

A seção, é representada pelo elemento (section) em um documento HTML. A section, representa uma seção genérica contida em um documento HTML, geralmente é usado um título, isso quando não existir um elemento semântico específico para representar. A diferença do elemento "section" para um elemento "div" é que a "section" é usada para dividir o conteúdo em diferentes seções, que podem conter elementos como "header" ou "article", enquanto o segundo divide qualquer conteúdo, sem uma finalidade específica.

[Voltar](#)



BOX - SHADOW

O box-shadow é uma propriedade do CSS usada para inserir um efeito de sombreamento em volta de um elemento. É possível adicionar mais de um efeito, separando com vírgulas. Uma box-shadow é descrito pelos deslocamentos (offset) X e Y em relação ao elemento, desfoco e propagação do raio e cor. Assim como o box-shadow, o text-shadow é usado para adicionar sombras em textos. Tanto box-shadow como text-shadow são usados como um recurso visual, para dar um deslocamento ou o desfoco da sombra, no texto (text-shadow) ou bloco (block-shadow).

[Voltar](#)



Introdução WEB

SOMBREAMENTO

O sombreamento em elementos HTML é uma técnica de estilização aplicada via CSS que serve para adicionar profundidade, realismo ou destaque a determinados elementos na página. Ele pode ser usado tanto para criar efeitos visuais agradáveis quanto para melhorar a usabilidade e a experiência do usuário. Entre as muitas utilizações do sombreamento está a questão estética com o sombreamento os elementos ficam mais atraentes visualmente, criando uma sensação de profundidade e realismo. Também é possível simular efeitos de luz e sombra, tornando os elementos mais modernos. Outra função do sombreamento é o de realçar elementos importantes e destacar botões, caixas de texto ou seções importantes, chamando a atenção do usuário para ações ou informações específicas.

[Voltar](#)



avaliativa03d.png

ÂNCORAS

Âncoras no contexto da linguagem HTML são elementos que criam links ou hiperlinks entre diferentes partes de um documento ou entre páginas da web. Elas são implementadas com a tag (de "anchor", ou âncora). Essas âncoras podem ter diferentes finalidades, como: Criar um link para outra página ou recurso externo; Navegar para uma seção específica da mesma página, nesse caso é possível usar âncoras com IDs para criar links que direcionam o usuário a uma seção específica do documento; Criar links para abrir e-mails, por exemplo, o protocolo mailto: no atributo href pode abrir o cliente de e-mail do usuário; Baixar arquivos, o atributo download permite que um arquivo seja baixado ao clicar no link. Todas essas funcionalidades fazem das âncoras um elemento essencial na construção de navegação e interatividade em páginas da web.

[Voltar](#)



avaliativa03e.png

UNIDADES DE MEDIDAS

Na linguagem HTML, as unidades de medida são usadas principalmente em conjunto com o CSS para estilizar elementos. As principais categorias de unidades de medidas são: Unidades Absolutas; são unidades têm valores fixos, independentes do ambiente em que a página é exibida, exemplo: px (pixels): Uma unidade fixa que corresponde a um ponto em uma tela. Usada para tamanhos precisos. As unidades 2. Unidades relativas são unidades que dependem do contexto contexto, como o tamanho do elemento pai ou da viewport, sendo mais flexíveis e responsivas. Uma representante das unidades relativas é o % (porcentagem): Define o tamanho como uma porcentagem do elemento pai.

[Voltar](#)

(15) Layout da tela Sobre:

Ao pressionar o botão voltar, o controle retornará à tela index.html.



::fim