

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.
(Ação **!** 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

Entrar Medidas Índice de D:\projetoshtml2025\av x +

Arquivo | D:/projetoshtml/avaliativapratica03/

Índice de D:\projetoshtml\avaliativapratica03\

[diretório pai]

Nome	Tamanho	Data da modificação
images/
pages/
index.html

[diretório pai]

Nome	Tamanho	Data da modificação
avaliativa03a.png
avaliativa03b.png
avaliativa03c.png
avaliativa03d.png
avaliativa03e.png
avaliativa03fbytabug.png

[diretório pai]

Nome	Tamanho	Data da modificação
sobre.html

Introdução WEB

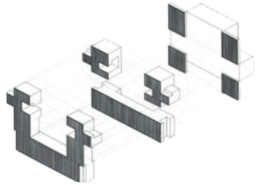
(14) IHM (Interface Homem Máquina) do projeto:

Entrar

Medidas

Arquivo | D:/projetoshtml2025/avaliativaprat...

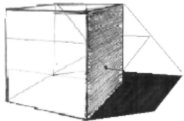
[BOX](#) [SOMBREAMENTO](#) [ÂNCORA](#) [UNIDADE](#) [SOBRE](#)



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 desfoque da sombra, no texto (text-shadow) ou bloco (block-shadow).

[Voltar](#)



avaliativa03a.png

avaliativa03b.png

avaliativa03c.png

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 esta 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](#)

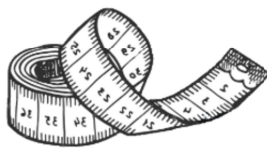


avaliativa03d.png

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 `<a>` (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

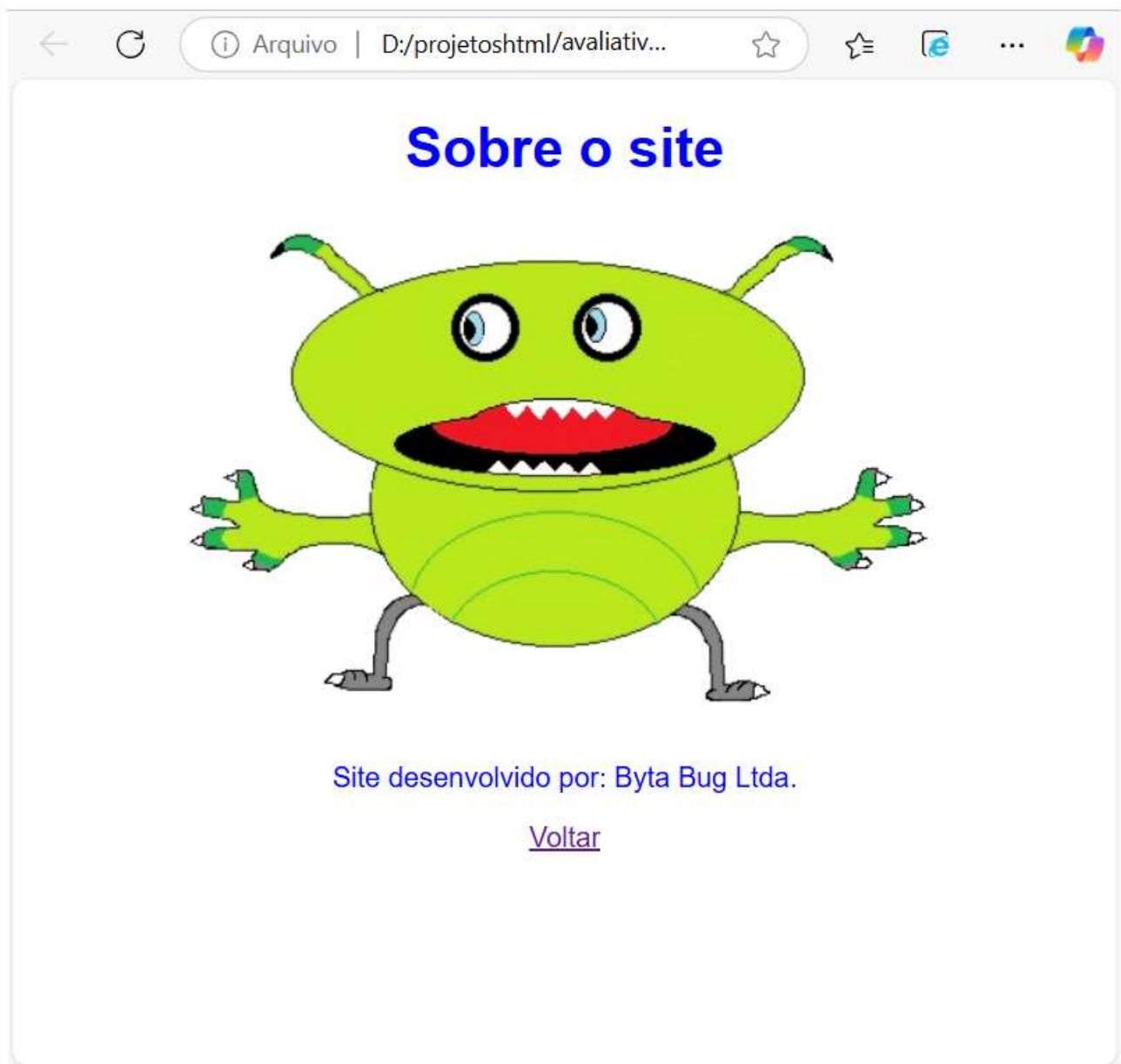
Na linguagem HTML, as unidades de medida são usadas principalmente em conjunto com o CSS para estilizar elementos. As principais categorias de unidades de medidas são: Unidades Absolutas; são unidades têm valores fixos, independentes do ambiente em que a página é exibida, exemplo: px (pixels): Uma unidade 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 unidade relativas é o % (porcentagem): Define o tamanho como uma porcentagem do elemento pai.

[Voltar](#)

Introdução WEB

(15) Layout da tela Sobre:

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



::fim