

Projeto 02

marcadores, rodapé e imagem



Disciplina:

Introdução a programação WEB

Projeto 02

Marcadores HTML, rodapé e imagem

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

2 - Abrir o Visual Studio Code.

3 - Selecionar a pasta dos projetos ou Workspace: “projetoshtml”

4 - Criar a subpasta do projeto: projeto02

5 - Criar o arquivo HTML: index.html

6 – Criar o “stub” (esboço ou estrutura básica) do arquivo html5.

7 – Confirmar ...

OBSERVAÇÃO: NO VS CODE

Use **CTRL+S** para salvar (gravar) o arquivo alterado;

Use **ALT+SHIFT+F** com o cursor dentro do <body> para ajustar o texto;

Use **CTRL+B** para esconder ou mostrar o explorador;

Use **CTRL+F5** (run without debugg) para executar o arquivo HTML;

Use **CTRL+;** para inserir um comentário;

Digite ! Seguido da tecla **<enter>** após criar o arquivo index.html (para gerar o esboço)

Digite **ht**, escolha **HTML5** após criar o arquivo index.html (para gerar o esboço)

Projeto 02

marcadores, rodapé e imagem

Arquivo gerado:

```
<> index.html > html
1   <!DOCTYPE html>
2   <html lang="en">
3     <head>
4       <meta charset="UTF-8">
5       <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6       <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7       <title>Document</title>
8   </head>
9   <body>
10
11  </body>
12  </html>
```

OPCIONAL:

Substituir o conteúdo da linha da viewport (<meta name="viewport" content= ...)

```
<!-- SUGERIDO PARA EVITAR PROBLEMAS NA RESPONSIVIDADE -->
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1,
                                maximum-scale=1.0">
```

```
<!-- SUGERIDO PARA EVITAR PROBLEMAS NA RESPONSIVIDADE -->
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1, maximum-scale=1.0">
```

* * * Essa alteração poderá ser feita para todos os projetos * * *

8 - Inserir o texto fornecido (copiar/colar) no bloco <body> da página.

Projeto 02

marcadores, rodapé e imagem

9 - Inserir as tags (formatação da página) conforme mostrado na figura:

The screenshot shows a web browser window with the URL 127.0.0.1:5500/projeto02/index.html. The page content is as follows:

QUE É A ENGENHARIA DE SOFTWARE — h1, itálico e negrito

É um conjunto de atividades, processos e ferramentas para o desenvolvimento de software. A engenharia de software abrange todo o processo do desenvolvimento de software, como: levantamento de requisitos, projeto, implementação, testes, implantação e operação dos sistemas. — parágrafo

O QUE FAZ O ENGENHEIRO DE SOFTWARE — h3 e itálico

É o profissional responsável em planejar, projetar e acompanhar o desenvolvimento de sistemas de software. É o profissional com formação em cursos de graduação, como: Engenharia de Software, Engenharia da Computação, Sistemas de Informação, Engenharia de Automação e Ciência da Computação. — parágrafo

O QUE É O SOFTWARE — h3 e itálico
sublinhado

Trata-se do conjunto de instruções lógicas que serão executadas por um computador ou sistema de processamento de dados, para orientar o que uma máquina deverá fazer. — parágrafo

PRINCIPAIS DISCIPLINAS DA ENGENHARIA DE SOFTWARE

Há muitas disciplinas relacionadas à Engenharia de Software, entre elas destacam-se: Engenharia de requisitos, que tem como principal foco a construção do documento de requisitos incluindo os requisitos funcionais e não funcionais.

A Modelagem de Software é outra disciplina importante, nessa disciplina é apresentada a UML, Linguagem de Unificada de Modelagem, onde a partir de modelos gráficos todo o sistema é documentado. Entre os principais diagramas podemos destacar: o diagrama de Caso de Uso, o diagrama de Classes e o diagrama de Componentes. Por fim, entre outras tantas disciplinas relacionadas à Engenharia de Software podemos destacar a disciplina de Estrutura de dados, trata-se de uma disciplina relacionada a programas de algoritmos usados em várias áreas da Ciência da Computação, como as Pilhas, Listas, Pilhas e a Complexidade dos Algoritmos.

} pré-formatado

10 – Alterar o título da página (aba) conforme a figura.

11 – Executar a página a cada alteração para visualizar os resultados.

Projeto 02

marcadores, rodapé e imagem

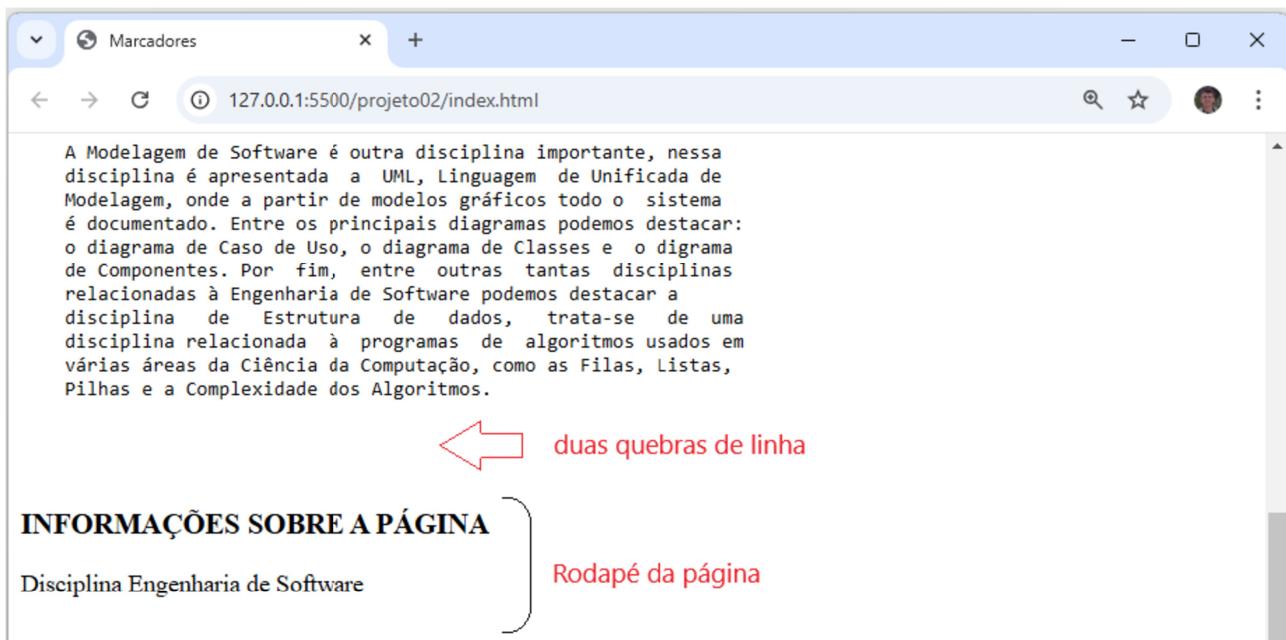
(12) Inserir o rodapé da página, inserir duas quebras de linha antes. Veja o código do rodapé a seguir:

```
...
<footer>
    <p><h3>INFORMAÇÕES SOBRE A PÁGINA:</h3></p><br>
    <p><b>Disciplina Engenharia de Software</b></p>
</footer>

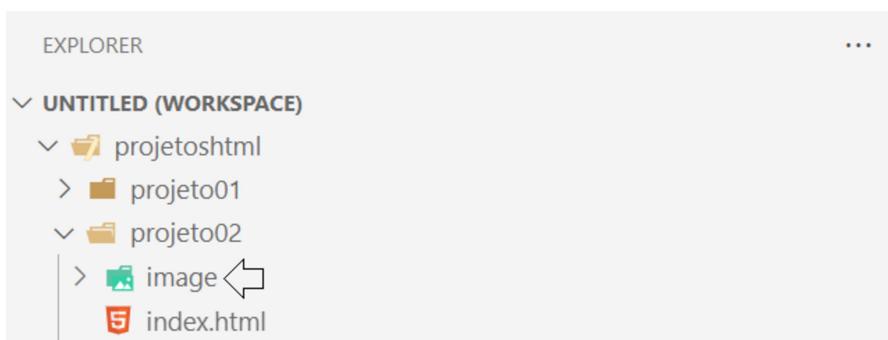
</body>

</html>
```

Ao salvar a alteração e recarregar a página veja o resultado:



(13) Criar uma sub-pasta (folder) dentro da pasta principal do projeto. Nome: image.



Projeto 02

marcadores, rodapé e imagem

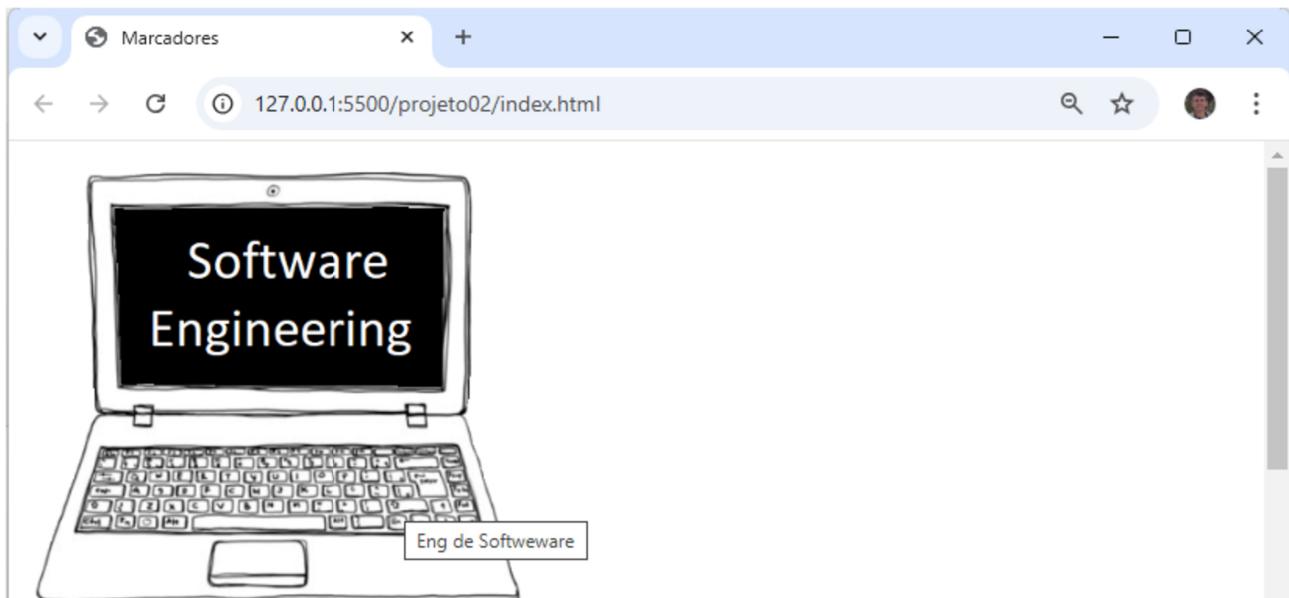
(14) Copiar para essa pasta a imagem: projeto02.png

(15) Na parte superior do bloco <body> inserir o código:

```

```

Ao salvar a alteração e recarregar a página veja o resultado:



QUE É A ENGENHARIA DE SOFTWARE

É um conjunto de atividades, processos e ferramentas para o desenvolvimento de software. A engenharia de software abrange todo o processo do desenvolvimento de software, como: levantamento de requisitos, projeto, implementação, testes, implantação e operação dos sistemas.

O QUE FAZ O ENGENHEIRO DE SOFTWARE

::fim