



Boas-vindas! Caro aspirante a dev!

Neste módulo aprenderemos sobre a Linguagem de Marcação de Hipertexto mais conhecida como HTML - Hypertext Markup Language. Porém, antes de entrarmos a fundo precisaremos configurar o nosso ambiente e ferramentas de trabalho.

Aula 01 - Ferramentas de Desenvolvimento:

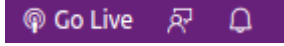
Esta é nossa primeira aula do módulo HTML, nela abordaremos os seguintes tópicos:

- Navegadores Web
- Visual Studio Code
- Extensões de produção para o VS Code
- Teste de ambiente de desenvolvimento
- *Exercícios teóricos e práticos*

Ao final desta aula, você estará apto(a), a:

- Utilizar e conhecer os browsers mais usados do mercado;
- Conhecer o VS Code como ferramenta de principal de desenvolvimento; e
- Configurar e testar o ambiente de desenvolvimento.

Exercícios:

1. O que são browsers, como funcionam e para que servem?
2. Realize uma pesquisa e identifique os quatro (5) browsers: Google Chrome, Safari, Edge, Firefox e o Opera. Em uma tabela, relacione de forma sucinta suas características e diferenças.
3. Realize a instalação de pelo menos três (3) browsers em sua máquina.
4. O que é o VS Code e de que forma ele pode nos ajudar na programação. Liste algumas características.
5. O que são extensões do VS Code e para que servem?
6. Realize o download e instale o VS Code em sua máquina.
 - a. Altere a linguagem do VS Code. Vá em extensões e procure por “Portuguese Brazil” e instale. (Reinicie o VS Code)
 - b. Vá em extensões novamente e procure por “Live Server” e instale-o.
7. Em algum lugar de fácil acesso em sua máquina, crie uma pasta chamada “AULA 01 - HTML”. No **explorador** do VS Code localize a pasta criada e crie um **Novo Arquivo** chamado *index.html*.
8. No arquivo criado, faça uma estrutura HTML simples, como no exemplo: [exemplo aqui](#) em seguida, salve!
9. Agora, teste se a página criada será exibida. No canto inferior direito clique no ícone  (Go Live) e aguarde a página ser exibida.
10. Crie um repositório no Github e suba o arquivo de teste. O commit deve fazer referência à aula 01.



Em síntese:

Ao final desta aula você saberá terá conhecido os principais browsers do mercado, bem como terá conhecimento sobre suas peculiaridades. Estará apto a instalar uma ferramenta de desenvolvimento de softwares profissional, e configurá-la, de modo a deixar o ambiente preparado para o início dos trabalhos. E não, muito menos importante, terá tido o primeiro contato com o HTML, base de estudos deste módulo.

Lembre-se que o foco deste estudo é sempre aprofundar o seu conhecimento em web e, portanto, não se limite às referências deste módulo e mergulhe no conhecimento sobre Servidores, pertinentes a esta aula.

Referências básicas:

- O que é um Navegador Web? - <https://www.mozilla.org/pt-BR/firefox/browsers/what-is-a-browser/>
- Os 8 browsers mais utilizados no mundo - <https://4gnews.pt/browsers-mais-utilizados-do-mundo/>
- Quais foram os browsers mais utilizados em 2021 - <https://canaltech.com.br/navegadores/quais-foram-os-navegadores-mais-usados-e-m-2021/>
- Download Google Chrome - <https://www.google.com/intl/pt-BR/chrome/>
- Download Safari - https://support.apple.com/pt_BR/downloads/safari
- Download Mozilla Firefox - <https://www.mozilla.org/pt-BR/firefox/new/>
- Download Opera - <https://www.opera.com/pt-br/download>
- Download Edge - <https://www.microsoft.com/pt-br/edge?r=1>
- Download VS Code - <https://code.visualstudio.com/download>
- Usar a extensão do VS Code - <https://docs.microsoft.com/pt-br/power-apps/maker/portals/vs-code-extension>