

**Curso:** Aplicações Móveis

**U.C.:** Programação Web

Folha de Exercícios FE01	
Docente	Marta Martinho
Tema	Introdução ao HTML
Turma	AM
Ano Letivo	2021/2022 - 1º Semestre
Duração da Aula	2 hora + 2 horas

### Enunciado

1. Criar estrutura de desenvolvimento e um ficheiro HTML.
  - 1.1. Crie uma pasta no seu sistema de ficheiros `Estrutura_HTML`
  - 1.2. Dentro dessa pasta crie as pastas, `css`, `js`, `images` e `pages`.
  - 1.3. Abra o Sublime Text ou VS Code.
  - 1.4. Abra a pasta previamente criada e na raiz da mesma crie um novo ficheiro ***index*** com a extensão `html`.
  - 1.5. Dentro desse ficheiro crie a estrutura de um documento HTML5 com as seguintes características:
    - 1.5.1. Idioma: Português
    - 1.5.2. Título: My first HTL page
    - 1.5.3. Aceita caracteres especiais
    - 1.5.4. Descrição: Programação Web
    - 1.5.5. Autor: Nome do aluno
    - 1.5.6. Keywords: Relacionadas com desenvolvimento web
    - 1.5.7. Conteúdo: Escrever "Hello World!!"
  - 1.6. Salve o trabalho e abra a página criada num *browser* à sua escolha.

1.7. Adicione ao conteúdo da página "Este é a minha primeira página HTML".  
Guarde o trabalho e faça o *reload* da página clicando em F5. Como pode verificar não é necessário fechar a página para que esta seja atualizada.

2. Para aceder às ferramentas de programador do Chrome:

- No canto superior direito, nas reticências verticais, selecione Mais Ferramentas > Ferramentas de Programador; ou
- Botão direito em cima da página e selecionar Inspeccionar; ou ainda
- Pode usar o atalho Alt + Win + I.

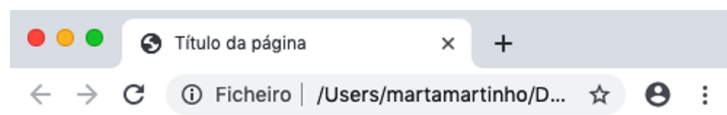
2.1. Esta ferramenta disponibiliza vários guias:

- **Elements** - É a aba mais relevante, pois exibe o HTML processado na página. Ao selecionarmos um elemento HTML, é mostrado na página o que é renderizado através desse elemento. Também é possível, fazendo duplo clique em cima de um elemento, alterar o código HTML, permitindo, em tempo real, verificar as alterações efetuadas na página. É uma ferramenta importante para também aprender como determinadas páginas foram construídas.
- **Icon seta lado esquerdo a Elements** - Permite a partir da própria página visualizar informação acerca de cada elemento da mesma.
- **Console** - é útil para trabalhar com código *javascript*, principalmente como ferramenta de *debug*. Detecta erros no código da página automaticamente. Depois de usar a guia Network para determinar se uma *tag* não foi acionada, a guia Console pode esclarecer o motivo para que isso tenha acontecido.
- **Sources** - Mostra todos os recursos associados à página. Possibilita a inspeção de toda a estrutura do website, pastas, imagens, etc.
- **Network** - é um *sniffer* de *proxy* integrado que possibilita a monitorização do tráfego de HTTP da página, conforme o carregamento e depois que ele ocorre. Desta forma podemos analisar quanto tempo uma página ou elemento demora a ser carregado, podendo levar a uma alteração do mesmo de forma melhorar a sua performance.
- **Performance e Memory** - Verificar performance e consumo de memória: Imprime gráficos para análise de desempenho e consumo de memória.

- **Lighthouse** - Permite verificar a rederização da página num dispositivo móvel, por exemplo.
- **Styles** - encontra-se na área direita da ferramenta e aí pode mudar, seleccionando um elemento html, os estilos atribuídos aos vários seletores usados pelo mesmo, e receber o resultado da alteração de forma imediata - tempo real.

2.2.Como pode verificar a partir desta ferramenta pode editar a página de modo a obter um resultado em tempo real, no entanto não muda o código fonte. Abra uma página web à sua escolha e explore esta ferramenta e documente os resultados.

3. Crie uma página html, usando a estrutura do exercício 1, que contenha o texto e o aspeto da seguinte imagem.



**HEADER 1**

**HEADER 2**

**HEADER 3**

**HEADER 4**

**HEADER 5**

**HEADER 6**

4. Crie uma página html que contenha o texto e o aspeto da seguinte imagem.

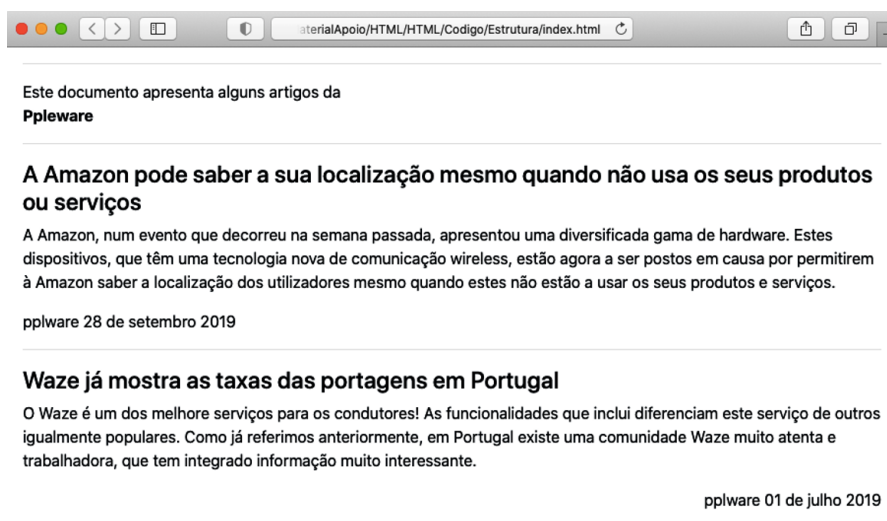
**HTML** (abreviação para a expressão inglesa *HyperText Markup Language*, que significa Linguagem de Marcação de Hipertexto) é uma linguagem de marcação utilizada na construção de páginas na Web. Documentos HTML podem ser interpretados por navegadores. A tecnologia é fruto da junção entre os padrões HyTime e SGML.

**HyTime** é um padrão para a representação estruturada de hipermídia e conteúdo baseado em tempo. Um documento é visto como um conjunto de eventos concorrentes dependentes de tempo <sup>como áudio, vídeo, etc.,</sup> conectados por hiperligações. O padrão é independente de outros padrões de processamento de texto em geral.

**SGML** é um padrão de formatação de textos. Não foi desenvolvido para hipertexto, mas tornou-se conveniente para transformar documentos em hiper-objetos e para descrever as ligações.

IPCA-Instituto Politécnico do Cávado e do Ave  
Departamento de Informática

5. Crie uma página html que contenha o texto e o aspeto da seguinte imagem.



6. Responda às seguintes questões como verdadeiras ou falsas

- i. As páginas html são interpretadas por um browser.
- ii. Numa lista ordenada os conteúdos são apresentados em forma de *bullets*
- iii. É possível tornar as páginas mais apelativas inserindo imagens numa página html.
- iv. Por defeito é adicionada uma *border* a ima imagem em html.
- v. Também é possível adicionar imagens a uma página html de uma fonte externa (e.g. outro página web)

7. Crie uma página html que contenha o texto e o aspeto da seguinte imagem. O clique na imagem também deverá permitir o redirecionamento para o site W3School. Coloque a imagem a movimentar-se da esquerda para a direita na página.

### **Bem-vindos ao W3School!!**

Aqui vai encontrar tudo o que precisa de aprender para começar a produzir páginas web apelativas.

Aceda ao nosso site em [w3school](http://w3school) e comece já!



8. Escreve a sintaxe dos seguintes componentes html.

i. Ordered List

ii. Unordered List

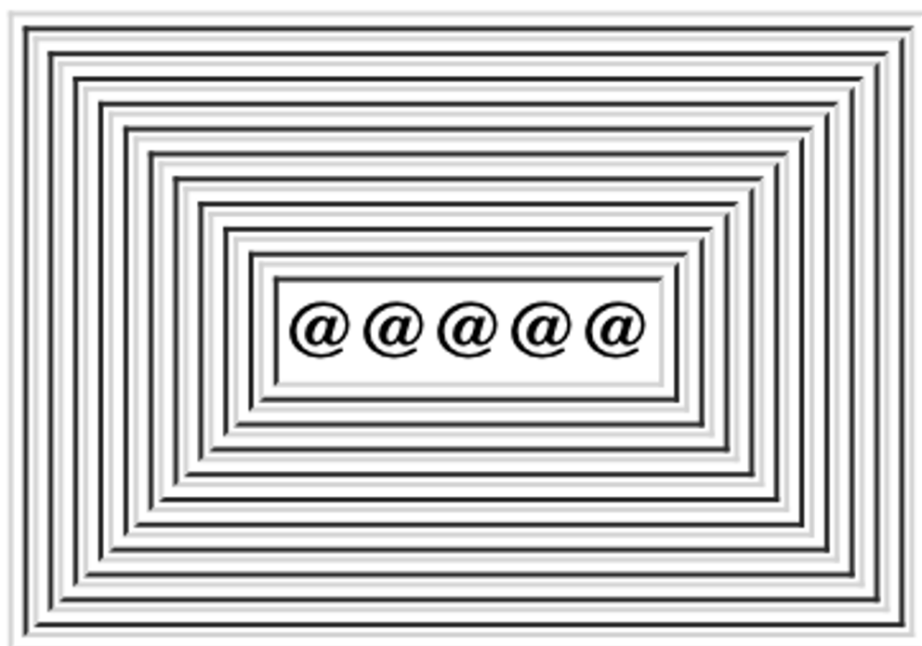
iii. Inserção de imagem

9. Pesquise sobre o elemento `<marquee></marquee>` e desenvolva uma página com as várias possibilidades da sua funcionalidade.

10. Crie a seguinte tabela em html. De seguida coloque-lhe bordas.

<b>Processador</b>	<b>Velocidade (MHz)</b>	<b>Preço de lançamento*</b>	<b>Data de Lançamento</b>	<b>Preços em Agosto/2000*</b>	<b>Queda %</b>
AMD K-6	200	315	Abril/97	107	66
AMD K-6	233	437	Maio/97	284	35
Cyrix 6x86	200	240	Maio/97	188	22
Cyrix 6x86	233	320	Maio/97	290	9
Intel Pentium II 233		636	Maio/97	530	17
Intel Pentium II 266		775	Maio/97	699	10

11. Crie uma pirâmide de tabelas de acordo com a imagem seguinte.



12.Pretende-se o desenvolvimento de uma página sobre “Destinos de Férias”. Crie mais uma página com sugestões sobre férias, que deve ser acedida a partir do hyperlink Sugestões.

## Destinos de Férias

- [Home](#)
- [Praias](#)
- [Sugestões](#)

### Bali

Sim, Bali tem praias, surf, mergulho e resorts grandes e pequenos, mas é a essência de Bali - e os balineses - que faz com que seja muito mais do que apenas um retiro com sol.

#### Dados geográficos

- Área: 5,780 km<sup>2</sup>
- Comprimento: 145 km
- Capital: Denpasar
- População: 4.225 million (2014)
- Universidades e Colégios: Udayana University

#### Praias

1. Seminyak
2. Kuta Beach
3. Balangan Beach

