

INSTITUTO INFNET
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA DA
INFORMAÇÃO
GRADUAÇÃO EM ANÁLISE E
DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS



INTERFACES COM HTML E CSS
DESENVOLVIMENTO FRONT-END

ALUNO: MAGNO VALDETARO
E-MAIL: MVALDETARO@GMAIL.COM
MATRÍCULA: 104.037.827-75
TURMA: NOITE - LIVE

Magno Valdetaro de Oliveira

**ASSESSMENT
INTERFACES COM HTML E CSS**

Trabalho apresentado ao Professor
Carlos Alberto Pereira Bahiana
da disciplina **Interfaces com HTML e CSS**
da turma **ADS LIVE**, turno **NOITE 1**
do curso de **Desenvolvimento Front-End.**

1. Desenvolvendo o Design responsivo

1) Quando é recomendando a criação de um site separado para mobile? Seria este o caso deste site da GK Fashion?

É recomendado a criação de uma versão mobile quando o site é de alta complexidade, como um e-commerce ou sistemas de gerenciamento de dados e relatórios.

Apesar do GK Fashion ser um e-commerce, este é extremamente simples podendo facilmente ser adequado a diversos dispositivos utilizando a técnica da responsividade.

2) No caso de um CSS específico para print, como ele deve ser inserido?

Utilizando media types do css. Há 3 formas de aplicar um css específico para impressão. Criando um arquivo css específico para impressão este arquivo pode ser invocado de duas maneiras:

1. Utilizando a tag link do html e definindo o valor do atributo media como "print".

Exemplo:

```
<link rel="stylesheet" href="impressao.css" type="text/css" media="print" />
```

2. Importar o css com @import.

Exemplo:

```
@import url("impressao.css") print;
```

A terceira opção é usar internamente no css em um bloco específico.

Exemplo:

```
@media print {  
    ...  
}
```

2. Multimídia na Web com HTML5 e CSS3

1) O elemento audio permite como elemento-filho o elemento source. Quais são os atributos que o source permite e qual conteúdo eles suportam? Quais os outros atributos do elemento audio e quando devem ser utilizados?

Atributos do elemento <source>: src, type e media.

Conteúdo suportados por <source>: webm, ogg, mp3 e wav

Atributos do elemento <audio> são:

- autoplay: usando para que o áudio inicie automaticamente;
- buffered: determina os intervalos de carregamento do áudio;
- controls: aplica controles para que o usuários possa controlar o áudio;
- loop: executa o áudio infinitamente;
- muted: estabelece que o áudio iniciará sem som;
- played: indica que todo o áudio já foi executado;
- preload: indica para o browser de que forma e em qual momento deverá ser feita a requisição do áudio serão carregados para o usuário;
- src: a url do áudio a ser executado.

2) O elemento video permite como elemento-filho o elemento source. Quais são os atributos que o source permite e qual conteúdo eles suportam? Quais os outros atributos do elemento video e quando devem ser utilizados?

Atributos do elemento <source>: src, type e media.

Conteúdo suportados por <source>: webm, ogg, mp4

Atributos do elemento <video> são:

- autoplay: usando para que o vídeo inicie automaticamente;
- buffered: determina os intervalos de carregamento do vídeo;
- controls: aplica controles para que o usuários possa controlar o video;
- width: define a largura de exibição do vídeo;
- height: define altura de exibição do vídeo;
- loop: executa o vídeo infinitamente;
- muted: estabelece que o vídeo iniciará sem som;
- played: indica que o todo o vídeo já foi executado;
- preload: indica para o browser de que forma e em qual momento deverá ser feita a requisição do vídeo serão carregados para o usuário;
- poster: indica uma imagem prévia a ser exibida até que o usuário execute o vídeo;
- src: a url do video a ser executado.

3) No caso do canvas, HTML 5 nunca, em momento algum, fez qualquer animação. Isso porquê o HTML 5 é uma simples linguagem de marcação. Dessa forma, o que é necessário para criar animações com HTML5? O que são APIs do HTML5?

O trabalho de criar as animações mais complexas ficam por conta do Javascript, há também de criar animações simples, muitas vezes de relacionadas a interação com CSS3.

APIs do HTML5 são conjuntos de funcionalidades que podem ser acessadas utilizando Javascript para realizar tarefas. Exemplo: canvas, validação de forms, controles dos elementos áudio e vídeo entre outros.

4) Como o CSS3 pode ser aplicado na aparência da multimídia HTML5. Demonstre com um exemplo.

Devesse criar um novo controle e aplicar as funcionalidades utilizando a Javascript.

HTML:

```
<!DOCTYPE html>
<html>

  <head>
    <link rel="stylesheet" href="style.css">
    <link rel="stylesheet"
href="https://maxcdn.bootstrapcdn.com/font-awesome/4.7.0/css/font-awesome.min.css">
  </head>
  <body>
    <div id="video-container">
      <video id="video" preload="auto" width="100%" height="auto" >
        <source src="video.mp4" type="video/mp4" />
        <p>Seu navegador não suporta vídeos em HTML5 :(</p>
      </video>
      <div id="controls" class="controls">
        <button id="play" type="button"><i class="fa fa-play"
aria-hidden="true"></i></button>
        <button id="stop" type="button"><i class="fa fa-stop"
aria-hidden="true"></i></button>
        <div class="progress">
          <progress id="progress" value="0" min="0">
            <span id="progress-bar"></span>
          </progress>
        </div>
        <button id="volplus" type="button"><i class="fa fa-volume-up"
aria-hidden="true"></i></button>
```

```

        <button id="volminus" type="button"><i class="fa fa-volume-down"
aria-hidden="true"></i></button>
        <button id="fullscreen" type="button"><i class="fa fa-arrows-alt"
aria-hidden="true"></i></button>
    </div>
</div>
</body>
</html>

```

CSS:

```

.controls {
    width: 100%;
    height: 30px;
    position: relative;
    border-top: 3px solid #FF3D00;
    padding: 5px 0;
}

.controls > * {
    float: left;
    width: 4%;
    height: 26px;
    margin-left: .5%;
    display: block;
}

.controls > button:first-child {
    margin-left: 0;
}

.controls .progress {
    cursor: pointer;
    width: 77%;
}

.controls button {
    background: transparent;
    background-size: contain;
    background-repeat: no-repeat;
    border: 1px solid #CFD8DC;
    padding: 5px;
    border-radius: 5px;
    cursor: pointer;
}

.controls button:hover,
.controls button:focus {
    opacity: .5;
    transition: all .2s ease-out;
}

```

```

.controls progress,
progress::-webkit-progress-bar {
    display: block;
    width: 100%;
    height: 10px;
    margin-top: 8px;
    border: 0;
    background-color: #CFD8DC;
    border-radius: 5px;
    position: relative;
}

.controls progress span,
progress::-webkit-progress-value {
    width: 50%;
    height: 100%;
    border-radius: 5px;
    display: inline-block;
    background-color: #F44336;
    position: absolute;
    top: 0;
    left: 0;
}

```

3. Referências

audio

Disponível em: <https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/HTML/Element/Audio>
Acesso em: 2 de abril. 2017.

video

Disponível em: <https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/HTML/Element/Video>
Acesso em: 2 de abril. 2017.

Media formats supported by the HTML audio and video elements

Disponível em:

https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/HTML/Supported_media_formats
Acesso em: 2 de abril. 2017.

Building Custom Controls for HTML5 Videos

Disponível em:

<http://blog.teamtreehouse.com/building-custom-controls-for-html5-videos>
Acesso em: 2 de abril. 2017.

Roteiros de Aprendizagem - 8 e 9

Disponível em: <https://lms.infnet.edu.br/moodle/course/view.php?id=846>
Acesso em: 2 de abril. 2017.

