1. HiperText Markup Language, traduzindo: Linguagem de Marcação de Hipertexto, ele é o componente básico da web, ele serve para dar significado e organizar as informações de uma página na web, sem ele o navegador não saberia exibir textos como elementos ou carregar imagens e outros conteúdos.

O SGML seria o pai, ou seja ele afirma o que algumas linguagens podem ou não fazer, quais elementos devem ser incluídos, como tags e a estrutura básica da linguagem. O HTML é um filho, usando ele você pode incorporar imagens, ciar seções de paina, estabelecer fontes e direcionar o fluxo da página.O XML é um primo do HTML e um subrinho d SGML, ele é um subconjunto de SGML, que lhe dá direitos que um aplicativo, como HTML não possui.

1. a) A nova categoria de consumidores são aqueles que trocam experiências sobre seus produtos e serviços e comparam com produtos e serviços da concorrência. A forma para atingir novos clientes é otimizar o código do site para melhorar e facilitar a leitura para as ferramentas de buscas, afinal, essas ferramentas de buscas representam a porta de entrada de mais de 80% da navegação na Internet. Isso significa que quando um internauta deseja algo, ele digita algumas palavras em sites como o Google e espera encontrar a solução para seu problema logo na primeira página.

b) É importante usar a internet para divulgar sua empresa, pois a internet oferece a possibilidade de alcançar um número muito mais de pessoas por um preço relativamente baixo.

1. Na Web 3.0, as máquinas se unem aos usuários na produção de conteúdo e na tomada de ações, tornando a infraestrutura da internet, de coadjuvante para protagonista na geração de conteúdos e processos. Ela é a democratização da capacidade de ação e conhecimento, que antes só estava acessível às empresas e aos governos. A web 3.0 começa a trazer conhecimento capaz de promover mudanças em larga escala para as pessoas, organizações promovendo a democratização da capacidade de ação e conhecimento em uma magnitude muito maior se comparada com o que foi alcançado com as Web 1.0 e 2.0.
2. As vantagens são economia de tempo de programação; clareza no código da página; menor tempo de carregamento da página; facilidade de manutenção; modularidade de manutenção; possibilidades de diferentes layouts para diferentes mídias.
3. IP, Internet Protocol, é usado para descrever protocolos de comunicação entre dispositivos, dentre os quais existem os modelos TCP/IP(Transmission Control Protocol) e OSI(Open System Interconnection), e também é o numero de identificação de um dispositivo conectado à internet.

HTTP, HyperText Transfer Protocol, é um protocolo de comunicação entre sistemas de informação que permite a transferência de dados entre redes de computadores, principalmente na World Wide Web(Internet).

Cookies(Web), é um pequeno arquivo baseado em texto fornecido a você por um site visitado que ajuda a identificá-lo para aquele site. Eles são usados para manter as informações de estado conforme você navega por diferentes paginas em um site ou retorna ao site posteriormente.

|  |  |
| --- | --- |
| **HTML** | **HTML5** |
| Versão mais antiga | Nova versão |
| Funciona bem em navegadores mais antigos | Funciona bem em novos navegadores e também nos mais antigos |
| É difícil incluir e manipular multimídia | É fácil incluir e manipular multimídia (áudio, vídeo etc.) |
| O suporte de armazenamento offline não é bom | suporta armazenamento offline muito bem |
| Os soquetes da Web não estão disponíveis | os sockets da Web estão disponíveis e fornecem comunicação full duplex |
| Não suporta Geolocation | Suporta Geolocation |
|  |  |

Resumidamente, o HTML é uma linguagem de marcação padrão para criar páginas da Web e aplicativos da Web, enquanto o HTML 5 é uma linguagem de marcação que é uma versão mais recente do HTML usada para estruturar e apresentar conteúdo na World Wide Web (WWW). Essa é a principal diferença entre HTML e HTML5.

1. iFrame é uma tag HTML utilizada para incorporar outra página da web na página atual. Ou seja, com ele você pode incluir conteúdos de outras paginas na sua própria pagina. **<iframe src="..." title="..."></iframe>**
2. a) Ela define formatos e padrões estéticos dentro de uma página da web em um arquivo de códigos separado do HTML e/ou do JavaScript, chamados **folha de estilo**, facilitando a implementação destas modificações e trazendo mais facilidade ao trabalho do profissional desenvolvedor.

b) **#**nome {

}

c) **.**nome {

}

d) nome\_tag**.**nome\_classe {

}

e) nome\_tag {

}

f) O box model (modelo de caixa) é a**representação de um elemento retangular em uma página web.**

<div>

...

</div>

g) float: left;

float: right;

float: none;

h) A propriedade float do CSS determina que um elemento deve ser retirado do seu fluxo normal e colocado ao longo do lado direito ou esquerdo do seu containêr, onde textos  e elementos em linha irão se posicionar ao seu redor.