

GRADUAÇÃO EM ANÁLISE E **DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**



Disciplina: Interfaces com HTML e CSS
Aluno: José Tarcísio Mesquita Filho

Fortaleza
11/12/2021

Sumário

Sumário	2
AT – <INTERFACES COM HTML E CSS>	3
Questão 1	3
Questão 2	3
Questão 3	4
Questão 4	5
Questão 5	6
Questão 6	6
Referências Bibliográficas.....	7

AT – <INTERFACES COM HTML E CSS>

Questão 1

É recomendado a criação de um site separado para mobile quando ele possui muitos arquivos HTML e CSS, scripts, imagens grandes, pois esses fatores influenciam no tempo de carregamento do site e podem atrapalhar a experiência de usuários de dispositivos móveis. O que não seria o caso do site integrado de Interfaces - SPA, já que ele é leve, possuindo poucas imagens, scripts e arquivos HTML e CSS pequenos, bastando apenas o layout responsivo para entregar uma experiência satisfatória ao usuário, independentemente da plataforma utilizada.

Questão 2

Um CSS específico para print pode ser inserido de duas formas:

- através da criação de uma folha de estilo própria para impressão e incluindo-a no head do HTML.
Exemplo: `<link rel="stylesheet" type="text/css" href="/print.css" media="print" />`
- através das mídia types do arquivo CSS principal.
Exemplo: `@media print {`

Questão 3

O elemento source suporta os atributos globais:

- **src:** Requerido, endereço do arquivo de mídia.
- **type:** O tipo MIME do arquivo, opcionalmente com um parâmetro de codecs.
- **media:** Definição do tipo de mídia (Media query) pretendido.

O elemento audio suporta os atributos globais:

- **autoplay:** um atributo Booleano; se especificado (mesmo se o valor for "false!"), o áudio iniciará automaticamente assim que possível sem parar de carregar os dados.
- **buffered:** Um atributo que pode ser lido para determinar os intervalos do áudio que já foram carregados.
- **controls:** Se esse atributo estiver presente, o navegador oferecerá controles para permitir ao usuário controlar a reprodução do áudio, incluindo volume, navegação, e pausa/continuação da reprodução.
- **loop:** Um atributo Booleano; se especificado, ao chegar no fim do áudio, ele voltará automaticamente para o começo.
- **muted:** Um atributo Booleano que indica se o áudio será inicializado silenciado.
- **played:** Um objeto `TimeRanges` indicando que todo o áudio foi reproduzido.
- **preload:** esse atributo enumerado pretende dar uma sugestão ao navegador sobre o que o autor pensa que proporcionará uma melhor experiência do usuário. Ele pode ter os seguintes valores:
- **none:** indica que o usuário não necessitará consultar o áudio ou que o servidor quer minimizar seu tráfego; em outros termos indica que o áudio não deve ser pré-carregado;
- **metadata:** indica que embora o usuário não necessitará consultar o áudio, pegar os meta-dados (ex: comprimento) é interessante;
- **auto:** indica que o usuário necessita ter prioridade; em outros termos isso significa que, se necessário, o áudio inteiro pode ser baixado, mesmo que não seja esperado a execução;

Questão 4

O elemento `source` suporta os atributos globais:

- **src**: Requerido, endereço do arquivo de mídia.
- **type**: O tipo MIME do arquivo, opcionalmente com um parâmetro de codecs.
- **media**: Definição do tipo de mídia (Media query) pretendido.

O elemento `video` suporta os atributos globais:

- **autoplay**: Um atributo Booleano; se especificado, o vídeo vai ser executado assim que possível sem precisar de carregar todo o arquivo.
- **autobuffer**: Um atributo Booleano; se especificado, o vídeo vai começar a carregar automaticamente mesmo que não especificado para tocar automaticamente. Isso deve ser usado em casos que é esperado que o vídeo seja reproduzido (por exemplo, se o usuário acessa a página para assistir o vídeo, mas não se o vídeo estiver incorporado à página junto a outro conteúdo). O vídeo é carregado até que o cache de mídia.
- **buffered**: Um atributo que pode ser lido para determinar os intervalos do vídeo que já foram carregados. Este atributo contém um objeto `TimeRangers`.
- **controls**: Se esse atributo estiver presente, o Gecko oferecerá controles para permitir o usuário controlar a reprodução do vídeo, incluindo volume, navegação, e pausa/continuação da reprodução.
- **height**: A altura da área de exibição do vídeo, em pixels de CSS.
- **loop**: Um atributo Booleano; se especificado, ao chegar no fim do vídeo, ele voltará automaticamente para o começo.
- **muted**: Um atributo Booleano que indica a configuração padrão do áudio contido no vídeo. Se definido, o áudio vai começar mudo. Seu valor padrão é falso, significando que o áudio será reproduzido juntamente com o vídeo.
- **played**: Um objeto `TimeRangers`. indicando que todo o vídeo foi reproduzido.
- **preload**: Esse atributo enumerado pretende dar uma sugestão ao navegador sobre o que o autor pensa que proporcionará uma melhor experiência do usuário. Ele pode ter os seguintes valores:
- **none**: indica que o usuário não necessitará consultar o vídeo ou que o servidor quer minimizar seu tráfego; em outros termos indica que o vídeo não deve ser pré-carregado.
- **metadata**: indica que embora o usuário não necessitará consultar o vídeo, pegar os meta-dados (ex: comprimento) é interessante.
- **auto**: indica que o usuário necessita ter prioridade; em outros termos isso indicou que, se necessário, o vídeo inteiro pode ser baixado, mesmo que não seja esperado a execução.
- **poster**: Uma URL indicando uma imagem de prévia do vídeo até o usuário reproduzir ou navegar por ele. Se este atributo não estiver especificado, nada será mostrado até que o primeiro quadro esteja disponível; então o primeiro quadro será exibido como imagem de prévia.
- **width**: A largura da área de exibição do vídeo, em pixels de CSS.

Questão 5

Para criar animações em HTML é necessário utilizar a Canvas API, que por meio do elemento <canvas> e de JavaScript provê maneiras de desenhar gráficos.

As APIs do HTML5 são construções disponíveis em HTML que permitem a desenvolvedores criar funcionalidades complexas mais facilmente.

Questão 6

O CSS3 pode ser aplicado na aparência da multimídia utilizando os seletores de elementos.

Exemplo: <https://jsfiddle.net/tarcisiomesquita/s7wncokr/6/>

Referências Bibliográficas

BRANDÃO, Eduardo. **Site mobile responsivo ou site mobile dedicado: qual escolher?** 2013. Disponível em: <https://eduardobrandao.com/site-mobile-responsivo-ou-site-mobile-dedicado-qual-escolher/>. Acesso em: 11 dez. 2021.

GUERRATO, Dani. **Dicas de CSS para impressão**. 2014. Disponível em: <https://tableless.com.br/dicas-de-css-para-impressao/>. Acesso em: 11 dez. 2021.

LEONARDO PACHECO. **Source**. Disponível em: <https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/HTML/Element/source#attr-media>. Acesso em: 11 dez. 2021.

LEONARDO PACHECO. **Audio**. Disponível em: <https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/HTML/Element/audio>. Acesso em: 11 dez. 2021.

LEONARDO PACHECO (Leonardo Pacheco). **Video**. Disponível em: <https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/HTML/Element/Video>. Acesso em: 11 dez. 2021.

MARLON VEIGA SANTOS. **Canvas**. Disponível em: https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/API/Canvas_API. Acesso em: 11 dez. 2021.