

LIBERTAS

Curso: Sistemas de Informação

Disciplina: Desenvolvimento Web I

Professor: Me. Jonathan Henrique Jeremias Souza

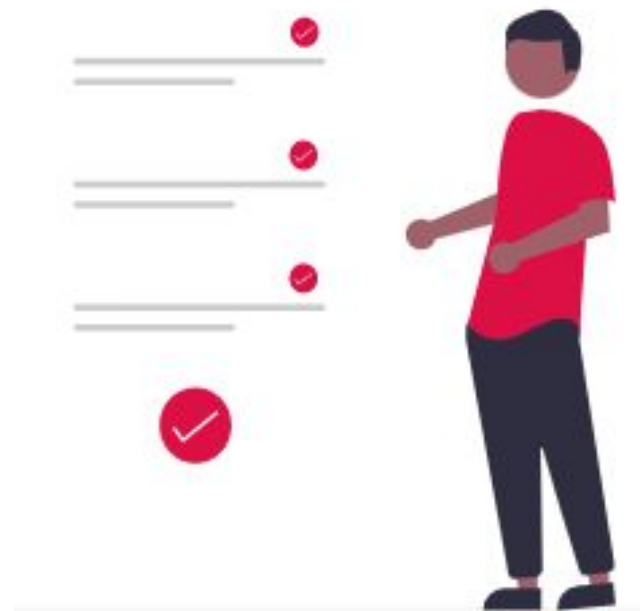
E-mail: jonathansouza@libertas.edu.br



Libertas[®]
FACULDADES INTEGRADAS

AGENDA

- Apresentação da disciplina;
- Introdução à Desenvolvimento Web I.



APRESENTAÇÃO DA DISCIPLINA

Objetivo

- Apresentar os conceitos relacionados com o Desenvolvimento Web;
- Aplicar os conceitos de desenvolvimento web para elaboração de projetos web.



APRESENTAÇÃO DA DISCIPLINA

Disciplina de Desenvolvimento Web I

Exposição
dialogada

Atividades
práticas

Elaboração
de projeto

APRESENTAÇÃO DA DISCIPLINA

Tópicos/Conhecimentos

- Introdução aos conceitos básicos de desenvolvimento web;
- Arquitetura de aplicações web;
- HTML5;
- CSS3;



ENTÃO VAMOS COMEÇAR?

Introdução

- HTML é a sigla em inglês para HyperText Markup Language, que, em português, significa linguagem para marcação de hipertexto.
- Hipertexto é todo texto inserido em um documento para a web e que tem como principal característica a possibilidade de se interligar a outros documentos da web com uso dos nossos já conhecidos links, presentes nas páginas dos sites que estamos acostumados a visitar.

HTML

Introdução

- Todo o conteúdo textual que você vê em uma página de um site é um hipertexto, assim como imagens, vídeos, gráficos, sons e conteúdos não textuais em geral são chamados de hipermídia;
- Quando a HTML foi inventada, os conteúdos eram essencialmente hipertextos, com a hipermídia surgindo posteriormente.
- Hoje, HTML é uma linguagem para marcação de conteúdos web em geral.

HTML

Introdução

- O World Wide Web Consortium, ou W3C, é um consórcio internacional com quase 400 membros, entre eles, empresas, órgãos governamentais e organizações independentes que têm por objetivo definir **padrões** destinados à criação de conteúdos para a web.
- O termo “Padrões Web” é usado em linguagem de desenvolvimento web para definir técnicas e práticas de criação de conteúdos web em acordo com as recomendações (ou especificações) do W3C.

HTML

Introdução

- O termo inglês **browser** é usado no jargão da internet para designar um programa capaz de ler e apresentar ao usuário os conteúdos de um documento web escrito em linguagem de marcação;
- Foi traduzido para o português como navegador, gerando a conhecida expressão “navegar na internet”. São exemplos de navegadores o Internet Explorer, o Firefox, o Opera, o Chrome e o Safari, entre outros. Neste livro, adotaremos o termo em sua forma traduzida: navegador.

HTML

Introdução

- A língua que nós, brasileiros, entendemos e usamos para nos comunicar é o português. A linguagem que nós, criadores de conteúdos para a web, entendemos e usamos para nos comunicar com o navegador é a HTML.
- Tal como o português, a HTML tem seus termos ou palavras, suas regras de sintaxe e de formatação que devem ser seguidas para o perfeito entendimento pelo navegador.

HTML

Introdução

- Uma vez que você saiba se comunicar com o navegador, ele saberá apresentar ao usuário a página web.
- Assim, o conhecimento da HTML é o primeiro requisito para criar uma página web.

HTML

Introdução

- Convém salientar com muita ênfase que, desde sua criação, os idealizadores da HTML tiveram a preocupação de retirar da linguagem de marcação qualquer atribuição ou função de apresentação, ou seja, HTML destina-se exclusivamente a estruturar documentos.
- É nessa destinação que se fundamentam os princípios básicos do desenvolvimento seguindo os Padrões Web.

HTML

Introdução

- A função de apresentação dos conteúdos web criados com HTML é das CSS (Cascade Style Sheet) ou Folhas de Estilo em Cascata, conforme veremos adiante.

HTML

Ambiente de Desenvolvimento

- Já sabemos que sites são criados com uso de marcação HTML.
- Vejamos a seguir as ferramentas usadas para escrever marcação HTML.
- Tais ferramentas são conhecidas como editores HTML.

HTML

Ambiente de Desenvolvimento

- Podemos escrever marcação HTML usando qualquer editor de texto, como o Word, disponível em ambiente Windows, por exemplo.
- Contudo é mais conveniente e apropriado usar editores de texto próprios para escrever marcação HTML e o Word definitivamente não é um editor apropriado para escrever marcação HTML.

HTML

Ambiente de Desenvolvimento

- Para acompanhar os exemplos e exercícios, você vai precisar de um editor de texto, um programa para visualizar o resultado da marcação HTML e um editor de imagens (se necessário).
- Tanto o editor de texto quanto o navegador normalmente já há no computador por padrão.
- Será necessário um editor para tratamento de imagens caso você queira criar ou tratar imagens para inserir na marcação HTML.

HTML

Ambiente de Desenvolvimento

- Caso queira mostrar para o mundo os documentos web que você criou, vai precisar de uma ferramenta de publicação na internet.
- Ferramentas de publicação na internet são chamadas de Clientes FTP. FTP é a sigla em inglês para File Transfer Protocol, que significa protocolo de transferência de arquivo.
- Como o nome sugere, trata-se de um mecanismo capaz de enviar arquivos de um computador para outro.

HTML

Ambiente de Desenvolvimento - Notepad++

- Trata-se de um editor HTML gratuito criado para ambiente Windows e disponível para download e instalação na sua máquina.
- Esse é um editor com várias funcionalidades de edição e muito mais poderoso e completo do que o Bloco de Notas.
- Caso você ainda não tenha um editor de texto preferido, aconselhamos a instalar na sua máquina o Notepad++, pois será esse o editor que usaremos para ilustrar os exemplos em aulas.

HTML

Terminologia

- É importante conhecer o exato significado de alguns termos de uso geral que aparecem, com frequência, no vocabulário da marcação HTML e, em particular, nas aulas.
- A correta interpretação dos conceitos aqui relatados muitas vezes depende do conhecimento, por parte do aluno, do exato significado de um ou mais termos empregados nas conceituações.

HTML

Terminologia

- Para os iniciantes, em particular, recomenda-se um estudo das definições que se seguem com o objetivo de evitar que o desconhecimento ou noção errônea do significado de um termo acarrete prejuízo para o aprendizado.
- Para os não iniciantes, sugere-se um estudo das definições apresentadas, pois alguns termos são amplamente empregados com significado errôneo e outros nem sequer existem nas especificações para os Padrões Web.

HTML

Terminologia - Documento HTML

- Documento HTML, documento web, página web, ou simplesmente documento, é um arquivo completo contendo toda a marcação necessária para ser lida e interpretada por um dispositivo de usuário.

HTML

Terminologia - Documento HTML

- Dispositivo de usuário é todo software capaz de mostrar para o usuário, de forma apropriada, o conteúdo de um documento HTML, seja transformando a marcação HTML em uma página de um site tal como a vemos na internet, com suas cores, imagens, disposição gráfica etc., seja lendo o que está escrito no conteúdo de um documento HTML para um usuário cego que navega na internet com um leitor de tela, seja inspecionando conteúdos para fornecer informações para mecanismos de busca como o Google, por exemplo.
- Usa-se o verbo renderizar para designar a ação de transformação de uma marcação HTML em algo legível para o usuário, seja ele um humano, um software ou uma máquina.

HTML

Terminologia - Navegador

- Também conhecido como browser (em inglês), navegador é um programa destinado a visualizar documentos desenvolvidos com linguagem de marcação, ou, em sentido mais restrito, sites na internet.
- Diz-se que um navegador destina-se a renderizar um documento web.
- Os navegadores mais usados são o Internet Explorer, o Chrome, o Firefox, o Opera e o Safari.

HTML

Terminologia - Usuário

- Usuário é toda pessoa, software ou máquina capaz de entender a marcação HTML ou, em sentido mais amplo, tudo que seja capaz de usar a internet ou navegar nela.
- Internautas, leitores de tela, robôs de busca são usuários.

HTML

Terminologia - Dispositivo de Usuário

- Denomina-se dispositivo de usuário o software, programa, hardware ou tudo que possa ser utilizado por um usuário para ler ou entender um documento desenvolvido com linguagem de marcação, ou, em sentido mais amplo, interagir com a internet.
- São exemplos de dispositivo de usuário os navegadores, as impressoras, os leitores de tela, os programas conhecidos como robôs de busca capazes de ler as informações gerais sobre um documento e, assim, catalogar seus conteúdos, como os robôs do Google, que fornecem informações sobre os sites quando o usuário faz uma busca –, entre outros.

HTML

Terminologia - Desenvolvedor web e autor web

- Ou simplesmente desenvolvedor e autor é todo aquele que desenvolve ou cria documentos para a web escrevendo marcação e/ou programação para a web em geral.

HTML

Terminologia - Editor

- Editor é um software usado pelo desenvolvedor para escrever a marcação ou a programação de um documento para a web.
- Existem editores para desenvolver HTML, para PHP, para CSS e para outras tecnologias.

HTML

Terminologia - Renderização

- Renderizar: diz-se que um navegador (ou um dispositivo de usuário qualquer) renderiza um documento web quando transforma a marcação HTML do documento em algo capaz de ser lido e entendido pelo usuário.
- Quando abrimos uma página de um site, podemos vê-la na tela do computador porque o navegador renderizou a página para nós.

HTML

Terminologia - Código-fonte

- Navegadores, quando renderizam um documento, oferecem uma funcionalidade que permite visualizar a marcação HTML criada pelo autor e que foi utilizada para desenvolver a página.
- Nesse contexto, emprega-se o termo código-fonte como sinônimo da marcação HTML da página.
- Para ver o código-fonte (ou a marcação) de uma página qualquer da internet, o navegador fornece um menu de acesso.

MARCAÇÃO HTML

Introdução

- Já sabemos que HTML é uma linguagem de marcação que o desenvolvedor usa para se comunicar com o usuário, que por sua vez transforma a marcação em algo que o usuário entenda, como uma página de um site.
- Assim, marcação HTML pode ser considerada um dos idiomas (existem outros que no momento não vêm ao caso) de comunicação do desenvolvedor com o dispositivo de usuário.

MARCAÇÃO HTML

Introdução

- Como qualquer idioma, HTML também tem suas regras de sintaxe e escrita, e um arquivo de texto escrito em conformidade com essas regras consiste-se na chamada marcação HTML ou estrutura HTML.
- O produto final de uma marcação HTML é um arquivo de texto que deve ser gravado com a extensão *.html*, por exemplo: *minha-pagina-web.html*

MARCAÇÃO HTML

Introdução

- Obs:
 - *Existem várias outras extensões válidas para gravação de arquivos de marcação, como .htm, .php e .asp, cada uma cumprindo uma finalidade, mas adotaremos .html e faremos referência às outras extensões quando, e se, for o caso.*

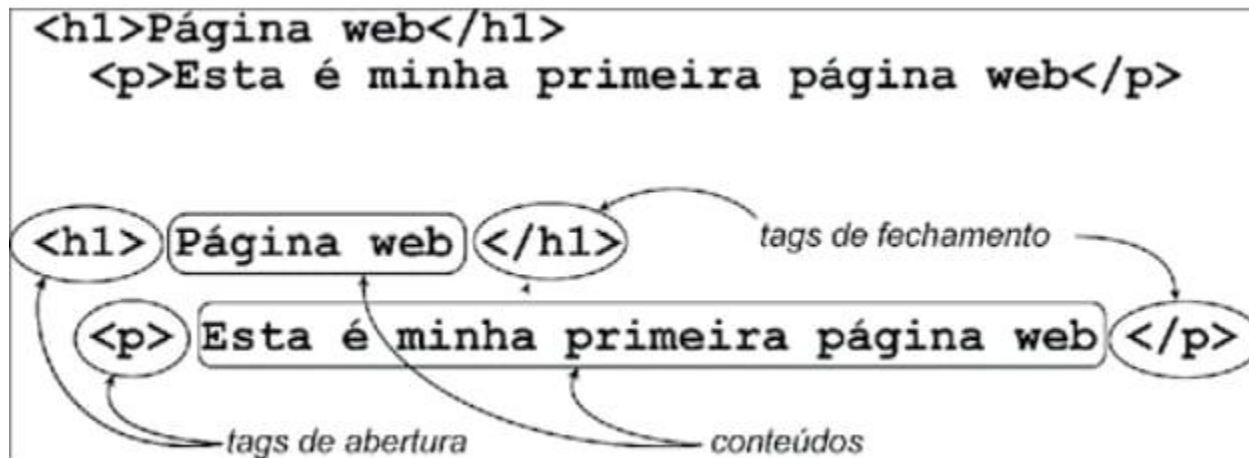
MARCAÇÃO HTML

Tag HTML

- Para entender a escrita na linguagem HTML, a primeira coisa que devemos saber é que os diferentes conteúdos da marcação devem ser escritos dentro de tags.
- No início do conteúdo escrevemos uma tag de abertura e no fim uma tag de fechamento.
- Na figura a seguir vemos a marcação de um cabeçalho e a seguir um parágrafo, destacando as tags e seus conteúdos.

MARCAÇÃO HTML

Tag HTML



MARCAÇÃO HTML

Tag HTML

- Uma tag HTML é constituída por uma ou mais letras, ou letra e número, que devem ser escritas entre os sinais `<` e `>`.
- A tag de fechamento é igual à tag de abertura com um sinal de barra `/` na frente.
- Existem várias tags HTML, que serão estudadas, cada uma delas destinada a marcar um determinado tipo de conteúdo.

MARCAÇÃO HTML

Tag HTML

- No exemplo mostrado na figura, usamos as tags `<h1></h1>` e `<p></p>` que se destinam a marcar cabeçalhos de nível 1 e parágrafos, respectivamente.
- Para fazer referência a um par de tag (abertura e fechamento), usamos o termo elemento HTML ou simplesmente elemento.
- Assim, diz-se elemento h1, elemento p ou, ainda, elemento cabeçalho nível 1, elemento parágrafo.

MARCAÇÃO HTML

Tag HTML

- Existem tags denominadas tags vazias constituídas apenas da tag de abertura (não há tag de fechamento), tais como as tags `` e `<hr>` destinadas a marcar imagens e linhas horizontais respectivamente.
- Estudaremos tais tags adiante.

MUITO OBRIGADO!

Ficou com alguma
dúvida?



MSc. Jonathan Henrique Jeremias Souza
jonathansouza@libertas.edu.br
www.libertas.edu.br



Libertas[®]
FACULDADES INTEGRADAS

Referências Bibliográficas

- SILVA, Maurício Samy. **Fundamentos de HTML5 e CSS3**. Novatec Editora, 2018.