

O que é HTML

- HTML significa HyperText Markup Language (Linguagem de Marcação de Hipertexto).
- É a linguagem usada para estruturar o conteúdo de páginas na web.
- Não é uma linguagem de programação, e sim de marcação (estrutura e organização do conteúdo).
- O HTML diz o que é cada parte do conteúdo, mas não define a aparência (isso é feito pelo CSS) nem o comportamento (feito pelo JavaScript).

```
bl-md-6 col-lg-8"> <!--
        nav" role="navigation">
   | href="index.html">Home</a>
<a href="home-events.html">Home Event</a>
href="multi-col-menu.html">Multiple
class="has-children"> <a href="#" class="#" class="#
                            <l
                                                      <a href="tall-button-header.html">http://www.html</a>
                                                     <a href="image-logo.html">Image-logo.html">Image-logo.html">Image-logo.html">Image-logo.html">Image-logo.html">Image-logo.html</a>
                                                    class="active"><a href="tall-l
                         class="has-children"> <a href="#">Caro
                                                         11--- href="variable-width-slider.
```

Breve História da Web

- 1991: Tim Berners-Lee cria o HTML como base para compartilhar documentos científicos na internet.
- HTML 2.0 (1995): Primeira padronização oficial.
- **HTML 4.01 (1999):** Popularização e mais recursos.
- **HTML5 (2014):** Versão atual, com novas tags semânticas, suporte a áudio, vídeo e formulários avançados.

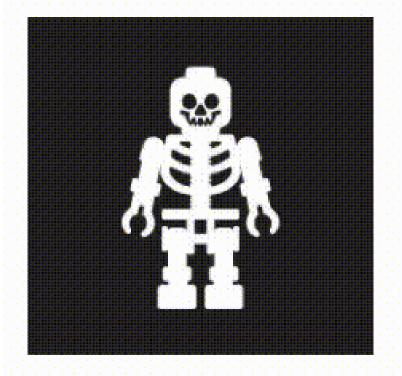
```
__________ modifier_ob.
  mirror object to mirror
mirror_mod.mirror_object
 peration == "MIRROR_X":
Lrror_mod.use_x = True
lrror_mod.use_y = False
irror_mod.use_z = False
 _operation == "MIRROR Y"
 irror_mod.use_x = False
 lrror_mod.use_y = True
 lrror_mod.use_z = False
  _operation == "MIRROR_Z"
  _rror_mod.use_x = False
  rror_mod.use_y = False
  rror_mod.use_z = True
 melection at the end -add
   ob.select= 1
   er ob.select=1
   ntext.scene.objects.action
  "Selected" + str(modification
   irror ob.select = 0
  bpy.context.selected_obj
   ata.objects[one.name].se
  int("please select exaction
  --- OPERATOR CLASSES ----
     res.Operator):
      mirror to the selecter
    ject.mirror_mirror_x"
  ext.active_object is not
```

CONTINUA...

Diferença entre HTML, CSS e JavaScript

Tecnologia	Função	Analogia
HTML	Estrutura do conteúdo	O esqueleto de uma casa
CSS	Aparência/estilo	A pintura e decoração da casa
JavaScript	Interatividade	As portas automáticas, luzes e recursos interativos

HTML structure



CSS presentation/appearance



JavaScript dynamism/action



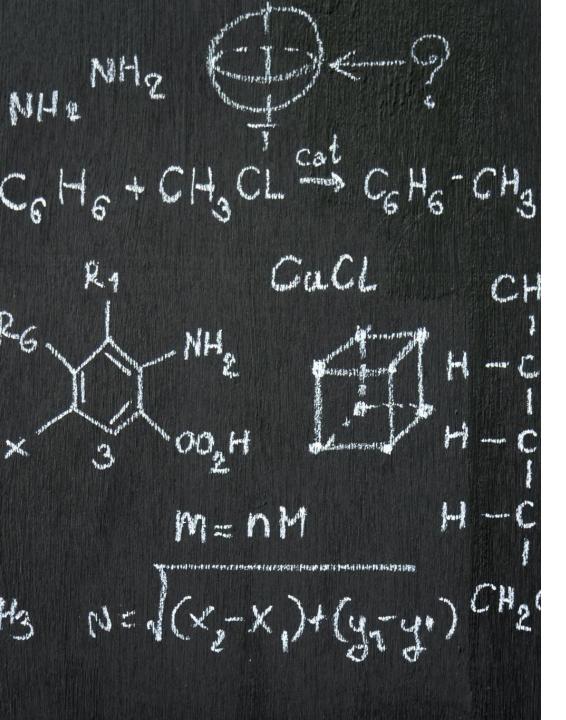
Estrutura básica do documento HTML

```
html
                                                                            <!DOCTYPE html>
<html lang="pt-BR">
<head>
   <meta charset="UTF-8">
   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
   <title>Minha Primeira Página</title>
</head>
<body>
   <h1>01á, mundo!</h1>
   Este é o meu primeiro parágrafo em HTML.
</body>
</html>
```

```
________ modifier_ob.
  mirror object to mirror
mirror_mod.mirror_object
 peration == "MIRROR_X":
mirror_mod.use_x = True
mirror_mod.use_y = False
lrror_mod.use_z = False
 operation == "MIRROR_Y"
lrror_mod.use_x = False
 lrror_mod.use_y = True
 irror_mod.use_z = False
  operation == "MIRROR_Z"
  rror_mod.use_x = False
  rror_mod.use_y = False
  rror_mod.use_z = True
  melection at the end -add
   ob.select= 1
   er ob.select=1
   ntext.scene.objects.action
   "Selected" + str(modified
   irror ob.select = 0
  bpy.context.selected_obj
   ata.objects[one.name].sel
  int("please select exactle
  --- OPERATOR CLASSES ----
     X mirror to the selecter
     pes.Operator):
   ject.mirror_mirror_x"
  oxt.active_object is not
```

Explicando cada parte:

- <!DOCTYPE html> → Diz ao navegador que o documento é HTML5.
- <head> → Contém informações não visíveis para o usuário (título, meta-informações, links para CSS, scripts).
- <meta charset="UTF-8"> → Define a codificação de caracteres (permite acentos e caracteres especiais).



- <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0"> → Ajusta a página para ser responsiva.
- **<title>** → Define o título que aparece na aba do navegador.
- <body> → Contém todo o conteúdo visível da página.

Tags de Texto

Títulos

• <h1> a <h6> → Criam títulos com diferentes níveis de importância.

Observação: Use <h1> apenas uma vez por página para indicar o título principal.

Parágrafos

• > → Agrupa texto em blocos de parágrafo.

html
⟨p>Este é um parágrafo. Ele agrupa o texto de forma organizada.

Quebra de linha

•
 br> → Força a quebra de linha no texto.

html

⟨p>Primeira linha.⟨br>Segunda linha.⟨/p>

Linha horizontal

• <hr> → Insere uma linha divisória.

```
html

Texto antes da linha.
<hr>
Texto depois da linha.
```

Comentários

• Comentários não aparecem na página, apenas no código.

```
html

<!-- Este é um comentário -->
Texto visível para o usuário.
```

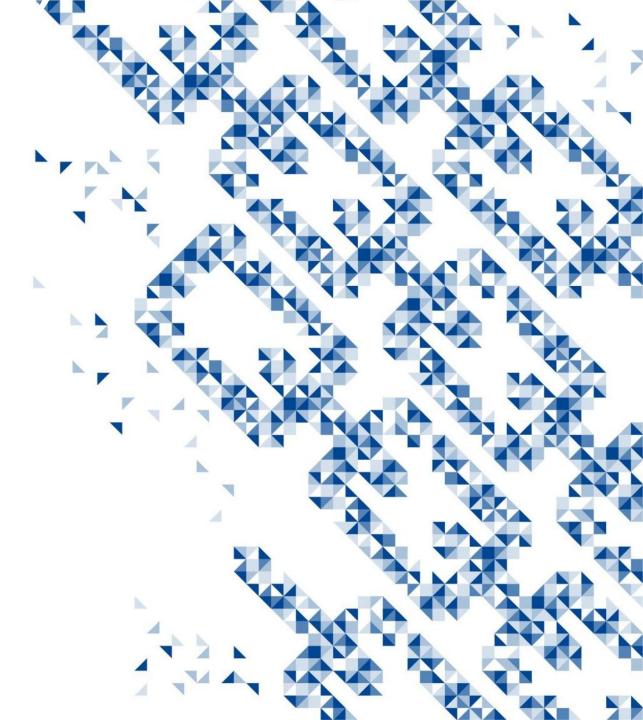
Prática Guiada – Criando uma Página Simples

```
O Copiar D Editar
html
<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-BR">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <title>Minha Página Simples</title>
</head>
<body>
    <h1>Bem-vindo ao meu site!</h1>
    <h2>Sobre este site</h2>
    Este é o meu primeiro site criado em HTML.<br>
       Aqui estou aprendendo a usar tags e criar conteúdo estruturado.
    <hr>>
    <h2>0 que estou aprendendo</h2>
    Estou aprendendo a criar títulos, parágrafos e muito mais.
    <!-- Este é um comentário que não aparece na página -->
</body>
</html>
```

Atividade para Casa

Tarefa: Criar uma página HTML sobre você com:

- Pelo menos 3 níveis de títulos (<h1>,<h2>,<h3>).
- Pelo menos 2 parágrafos de texto sobre quem você é, seus hobbies ou interesses.
- Pelo menos 1 linha horizontal e 1 quebra de linha.
- Um comentário no código.



```
* @var boolean
define('PSI_INTERNAL_XML', false);
if (version_compare("5.2", PHP_VERSION, ">")) {
    die("PHP 5.2 or greater is required!!!");
    die("phpSysInfo requires the pcre extension to php in order to work
   (!extension_loaded("pcre")) {
        properly.");
 require_once APP_ROOT.'/includes/autoloader.inc.php';
 require_once APP_ROOT.'/config.php';
     $tpl = new TempLate("/templates/html/error_config.html");
      echo $tpl->fetch();
                                                . ctrtolower(
                                      invascript
       die();
```