

**Objetivo: COMO FUNCIONA A INTERNET**

---

**BRUNO A MORAES**

[bmoraes@sp.senai.br](mailto:bmoraes@sp.senai.br)



## SEU SITE DEVE SE ADAPTAR AO TAMANHO DA TELA

A mídia que mais sofre com a adaptação de conteúdo para sites são as IMAGENS.

Se apresentada em uma TV ficará gigante a imagem mas se for apresentada em um celular teremos que utilizar o CSS para dimensionar forçadamente.

## SEU SITE DEVE SE ADAPTAR AO TAMANHO DA TELA

**Lembre-se:**

**Sites lentos diminuem a taxa de retenção dos usuários, prejudicando a indexação de sua página em mecanismos de busca do Google.**

Principalmente para dispositivos móveis com acesso a 3G e 4G.

## SEU SITE DEVE SE ADAPTAR AO TAMANHO DA TELA

Para complementar nosso conteúdo e aprender um pouco mais sobre o assunto.

Temos um pequeno vídeo com explicação sobre lentidão de sites.

[Site Lento?](#)

# IMAGENS FLEXÍVEIS

Para que possamos entender o conceito de adaptação de imagens a sites precisamos conhecer algumas formatações.

Precisamos conhecer que podemos gerar em vários tamanhos e formatos.

Lembre-se que podemos utilizar nosso programa apresentado anteriormente para formatar imagens...  
**O GIMP.**

# IMAGENS FLEXÍVEIS

Iremos iniciar nossa parte prática conhecendo alguns tamanhos de imagens.

Teremos três imagens:

A menor tem: 300x300px

A média tem: 700x700px

A grande tem: 1000x1000px

Com isso, iremos aprender duas novas tags:  
<picture> e <source>

# IMAGENS FLEXÍVEIS

Começamos então nossos testes. Criem esse código abaixo:

```
<picture>  
    
</picture>
```

Porém podemos ter algum problema ao carregar essa imagem quando ela atingir o tamanho maior de px.

## IMAGENS FLEXÍVEIS

Com isso, adicionaremos uma nova linha:

```
<picture>  
  <source media="(max-width: 1050px)"  
srcset="GOW-m.png" type="image/png">  
    
</picture>
```

Agora estaremos fixando um valor para a imagem que desejamos



## IMAGENS FLEXÍVEIS

A tag **<source>** possui três atributos:

***type***: vai indicar o media type da imagem.

***srcset***: vai configurar o nome da imagem a ser carregado quando atingir o tamanho.

***media***: indica o tamanho máximo a ser considerado para carregar a imagem no atributo anterior.

## IMAGENS FLEXÍVEIS

Agora acrescente essa linha para notar diferenças:

```
<picture>
  <source media="(max-width: 750px)" srcset="GOW-p.png"
type="image/png">
  <source media="(max-width: 1050px)" srcset="GOW-m.png"
type="image/png">
  
</picture>
```

## IMAGENS FLEXÍVEIS

É importante lembrar que existe uma ordem nos sources e que isso fique claro quando você for montar essas linhas.

Modifique e faça algumas alterações para que possa visualizar de forma clara o que estamos falando.

## SOBRE ÁUDIOS

Agora vamos conversar sobre áudios. Com o HTML5 ficou mais prático compartilhar áudios em nossos sites para isso podemos apenas adicionar as tags **<audio>** **<source>**.

Abaixo teremos um modelo de como iremos utilizar daqui pra frente

## SOBRE ÁUDIOS

```
<audio preload="metadata" controls autoplay loop>
  <source src="Stranger_Things.mp3" type="audio/mpeg">
  <source src="Stranger_Things.ogg" type="audio/ogg">
  <source src="Stranger_Things.wav" type="image/wav">
<p> Seu navegador não suporta áudio <a href="Stranger_Things.mp3"
download="Abertura_Stranger_Things.mp3" type="audio/mpeg"></a></p>
</audio>
```

## SOBRE ÁUDIOS

Vamos aos atributos!

O atributo `preload` indica se o áudio será carregado ou não e aceita três valores:

**metadata:** vai carregar apenas as informações sobre o arquivo

**none:** não vai carregar nada até que o usuário clique

**auto:** vai carregar o arquivo assim que a página carregar

## SOBRE ÁUDIOS

Vamos aos atributos!

O atributo preload indica se o áudio será carregado ou não e aceita três valores:

**controls**: vai apresentar o player na tela

**autoplay**: vai iniciar o áudio assim que for carregada

**loop**: será repetido eternamente assim que terminar a apresentação

Repare na tag source as linhas que adicionamos com vários formatos diferentes.

Caso todos falhem inserimos uma mensagem 

## E OS VÍDEOS?

Tornou-se possível assistir vídeos em nossos celulares com ajuda do 4G.

Devido a isso, podemos então inserir vídeos também em nossos sites.

Vamos iniciar o modelo para que possamos criar essa apresentação bacana de um vídeo.



## E os vídeos?

```
<video width="600" poster="Stranger_Things.jpg" controls  
autoplay>  
  <source src="Stranger_Things.mp4" type="video/mp4">  
  <source src="Stranger_Things.webm" type="video/webm">  
  <source src="Stranger_Things.ogv" type="video/ogg">  
  <p> Infelizmente seu navegador não suporta carregar o  
vídeo </a></p>  
</video>
```

## SOBRE VÍDEOS

Vamos aos atributos!

O atributo `preload` indica se o vídeo será carregado ou não e aceita três valores:

**width:** tamanho referente ao vídeo apresentado

**poster:** configura um imagem de tela inicial

**controls:** ferramenta de controle do painel

**autoplay:** Irá reproduzir automaticamente

## FORMATOS

Diferente de áudios os vídeos não são tão simples de reprodução.

Os formatos mais suportados são: **MPEG**, **WEBM**, *OGG* porém os dois primeiros são os que mais são compatíveis.

Caso necessite de um conversor, temos um gratuito:  
**Handbrake**

[Handbrake – Download](#)

## FORMATOS

Navegador	Arquivos compatíveis
Microsoft Edge	.mp4 .m4v
Apple Safari	.mp4 .m4v
Google Chrome	.mp4 .m4v .webm .ogv
Mozilla Firefox	.webm .ogv
Opera	.webm .ogv

## HOSPEDAR NOSSOS VÍDEOS

Pode ser caro a hospedagem de nossos vídeos em nossos servidores. Onde incluem alto consumo de banda, incompatibilidades, etc.

Nesses casos temos duas plataformas que podemos utilizar:

**YouTube e Vimeo**

## INCORPORAR VÍDEOS

Podemos também incorporar os vídeos onde temos o link de código pronto quando utilizamos esse recurso seja do YouTube ou do próprio Vimeo

**Apenas acessar a opção de Compartilhar do vídeo e Clicar na opção de Incorporar e copiar o código direto pro seu VS.**

## ATIVIDADE

Agora partimos para a prática em nossa atividade.

Utilize os recursos apresentados em aula para desenvolver seu site com o tema que será sugerido em aula.

Utilize as formas de armazenamento interno e incorporado como foi demonstrado.