



BOSCH

Invented for life

Docupedia Export

Author: Silveira Fernanda (CtP/ETS)
Date: 11-May-2023 18:05

Table of Contents

1	Formulários	3
1.1	Form	3
1.2	Input	3
1.3	Label	6
1.4	Select	6
1.5	Textarea	6
1.6	Caracteres Especiais	6
1.7	Fieldset	7
1.8	Details	8
1.9	Video	8
1.10	iFrame	9
2	Desafio	11

1 Formulários

O formulário HTML é um formulário de preenchimento de dados ou que resulta em uma ação desejada utilizando a linguagem de marcação. É formado por um ou mais widgets. Esses widgets são campos de textos, caixas de seleção, botões, radio buttons e checkboxes. Dessa forma, o usuário pode interagir com a página ao executar ações através desses formulários. Esse recurso é muito utilizado para a criação de formulários de contato, formulários para captura de leads, e também para criação de sistemas, como por exemplo a criação de um modal de login.

1.1 Form

A tag `<form></form>` define o início e o fim de um formulário. Para a tag `<form>` podem ser atribuídos o atributo "method" e o atributo "action". O atributo "action" define o local (através de uma URL) ao qual serão enviados todos os dados recolhidos do formulário. O atributo "method" define o método HTTP com que o formulário HTML irá lidar com os dados recebidos. São eles: o método GET e o método POST.

- O método GET é usado pelo navegador para solicitar que o servidor envie de volta um determinado recurso.
- O método POST é utilizado no navegador para conversar com o servidor. Os dados são enviados ao servidor através do corpo da solicitação HTTP.

```
1  <!DOCTYPE html>
2  <html>
3      <head>
4          <title>Aula 2</title>
5      </head>
6      <body>
7          <form method="POST" action="index.php">
8          </form>
9      </body>
10 </html>
```

1.2 Input

É um dos principais elementos de um formulário, define um campo de entrada de dados. O atributo "type" estabelece o tipo da entrada de dados, "name" configura um nome para o elemento, o "id" atribui uma identificação a esse campo, e o atributo "value" determina o valor do input que aparecerá ao usuário.

- Text: cria uma caixa de texto.

```
1  <form>
2      <input type="text" name="" id="Texto" value="Digite seu texto aqui.">
3  </form>
```

- Button: cria um botão.

```
1  <form>
2      <input type="button" name="botao" value="OK">
3  </form>
```

- Color: cria uma caixa de seleção de cor.

```
1 <form>
2   <input type="color">
3 </form>
```

- Date: caixa para preenchimento no formato data.

```
1 <form>
2   <input type="date">
3 </form>
```

- Datetime_local: caixa para preenchimento de data e hora.

```
1 <form>
2   <input type="datetime-local">
3 </form>
```

- Email: cria uma caixa de texto com verificação, que aceita texto unicamente no formato email.

```
1 <form>
2   <input type="email">
3 </form>
```

- File: cria um campo para seleção de arquivo.

```
1 <form>
2   <input type="file">
3 </form>
```

- Image: insere uma imagem no formulário, que pode ser usada como link por exemplo.

```
1 <form>
2   <input type="image" name="button" src="S:
3   \COM\Human_Resources\01.Engineering_Tech_School\02.Internal\13 -Sala
   digital\button.png">
3 </form>
```

- Month: cria uma caixa de seleção com os meses do ano

```
1 <form>
2   <input type="month">
3 </form>
```

- Number: apresenta uma lista de números, onde se pode selecionar, inserir, aumentar ou diminuir o valor do campo.

```
1 <form>
2   <input type="number">
3 </form>
```

- Password: insere um campo para senhas, onde o dado ali colocado é omitido.

```
1 <form>
2   <input type="password">
3 </form>
```

- Range: permite ao usuário marcar um valor entre intervalo já estabelecido. Os parâmetros "min" e "max" definem esse intervalo, sendo o *default* de 0 a 100, "step" define o passo e "value" é utilizado quando o é desejado que o range já apresente um valor determinado.

```
1 <form>
2   <input type="range" min="0" max="300" step="10" value="100">
3 </form>
```

- Radio: cria uma caixa de alternativas, o atributo "name" deve ser igual para todas as opções, para caberem no mesmo dado. Se deseja que alguma opção inicie marcada adicione o comando "checked".

```
1 <form>
2   <input type="radio" name="OPCAO" value="op1" checked> opcao1
3   <input type="radio" name="OPCAO" value="op2"> opcao2
4   <input type="radio" name="OPCAO" value="op3"> opcao3
5 </form>
```

- Checkbox: cria uma caixa de checagens, onde pode existir e marcar uma ou mais opções.

```
1 <form>
2   <input type="checkbox" name="OPCAO" value="op1" checked> opcao1
3   <input type="checkbox" name="OPCAO" value="op2"> opcao2
4   <input type="checkbox" name="OPCAO" value="op3"> opcao3
5 </form>
```

- Submit: cria um botão utilizado para enviar os dados preenchidos em um formulário. O submit reseta a página inteira.
- Reset: cria um botão que reseta apenas o formulário.

```
1 <form>
2   <input type="text" name="nome"></br>
3   <input type="date" name="data_nasc"></br>
4   <input type="submit" value="Enviar">
5   <input type="reset" value="Reset">
6 </form>
```

- Search: cria um campo de pesquisa
- Placeholder: é um valor padrão para o campo, que auxilia o usuário no preenchimento, esse valor será apagado quando começar a digitar dentro do campo, e mostrado de novo ao perder o focus do elemento e o conteúdo seja vazio.

```
1 <form>
2   <input type="search" placeholder="Pesquise">
```

```
3    </form>
```

- Tel: cria um campo para número de telefone. Com o atributo "pattern" é possível definir o formato desse dado.

```
1    <form>
2        <input type="tel" pattern="([0-9]{2})[0-9]{5}-[0-9]{4}">
3    </form>
```

1.3 Label

É um elemento que acompanha o "input" conferindo uma descrição ao campo. O atributo "for" indica a qual input o label pertence, assim deve ser igual ao "id" do input.

```
1    <form>
2        <label for="Nome">Nome:</label>
3        <input type="text" id="Nome">
4    </form>
```

1.4 Select

É um elemento que representa um menu de opções. As opções dentro do menu são representadas pelo elemento "option".

```
1    <select name="Cidades">
2        <option value="sp">São Paulo</option>
3        <option value="cwb">Curitiba</option>
4        <option value="rs">Porto Alegre</option>
5    </select>
```

1.5 Textarea

Permite a criação de uma área de texto normalmente usada para observações e comentários.

```
1    <label for="textarea">Observações</label>
2    <textarea></textarea>
```

1.6 Caracteres Especiais

Precisamos usar uma sequência de caracteres para representá-los, pois se colocarmos eles diretamente na programação não serão apresentados da forma correta. Por exemplo, se formos usar os sinais menor que (<) e o maior que (>), o navegador pode confundir com uma tag, para que isso não ocorra usamos representações desses caracteres.

o	º		
a	ª	&	&
–	–	>	>
—	—	<	<
	­	^	ˆ
—	¯	~	˜
...	…	“	¨
!	¦	’	´
•	•	,	¸
¶	¶	”	"
§	§	“ e ”	“ e ”
♠	♠	‘ e ’	‘ e ’
♣	♣	< e >	‹ e ›
♥	♥	« e »	« e »
♦	♦		

1.7 Fieldset

O elemento é uma maneira conveniente de criar grupos de widgets que compartilham o mesmo propósito. Desenha uma caixa envolta do formulário, similar a uma borda. Pode ser rotulado com um elemento "legend", que descreve formalmente a finalidade do "fieldset" ao qual está incluído.

```

1  <form>
2      <fieldset>
3          <legend>Massas</legend>
4          <input type="radio" name="OPCA0" value="op1" checked> Gnocchi<br>
5              <input type="radio" name="OPCA0" value="op2"> Espaguete<br>
6              <input type="radio" name="OPCA0" value="op3"> Fettuccine<br>
7          </fieldset>
8          <fieldset>
9              <legend>Molhos</legend>
10             <input type="radio" name="OPCA0" value="op1" checked>
Carbonara<br>
11             <input type="radio" name="OPCA0" value="op2"> Bechamel<br>
12             <input type="radio" name="OPCA0" value="op3"> Bolonhesa<br>
13         </fieldset>

```

14 </form>

1.8 Details

É usado como uma ferramenta de onde o usuário irá obter informações adicionais.

Conhecida como a "setinha" que armazena informações. Para cada item a ser descrito utiliza-se a tag "summary"

```

1  <details>
2    <summary>Massas</summary>
3    <p><h4>Espaguete e linguine</h4>
4    Essas massas, por serem de fios longos e al dente, combinam com molhos
5    líquidos
6    ou um pouco encorpados. Molho à bolonhesa, pesto, bechamel, de alho, ervas
7    frescas,
8    vegetais e frutos do mar harmonizam bem com esses tipos de macarrão.
9    Espaguete e linguine,
10   por vezes, são também usados no preparo do yakisoba, combinando
11   perfeitamente com molho shoyu.</p>
12   <p><h4>Fettuccine</h4>
13   As massas tagliatelle, parpadelle e fettuccine são mais achatadas e
14   grossas,
15   podendo ser servidas com muitos tipos de molhos. Entre eles estão os
16   ragus,
17   como ragu de frango, cordeiro, frutos do mar, cogumelos ou à bolonhesa,
18   por exemplo.
19   Podem também ser guarnecidas com carbonara e Alfredo.</p>
20   <p><h4>Gnocchi</h4>
21   Essa é uma massa de tamanho pequeno ou médio, suave e com textura macia.
22   Por esse motivo, casa bem com molhos de sabor mais intenso, como ragus,
23   bechamel
24   e molho de tomate. O bechamel é uma ótima escolha, especialmente quando
25   misturamos
26   sabores fortes, como queijo gorgonzola e cogumelos.</p>
27 </details>
28 <details>
29   <summary>Molhos</summary>
30   <p><h4>Bechamel</h4>Originário da França, leva farinha branca,
31   margarina
32   e leite. É a base para todos os molhos brancos.</p>
33   <p><h4>Bolonhesa</h4>
34   Favorito entre os molhos, é bastante conhecido. Basicamente, é o molho ao
35   sugo acrescido de carne moída.</p>
36   <p><h4>Carbonara</h4>
37   Cremoso, o carbonara leva gema de ovo, bacon, creme de leite e queijo
38   parmesão.</p>
39 </details>

```

1.9 Video

Permite adicionar videos a página. Utiliza-se a tag "source", com os parâmetros "src" para localizar o diretório do vídeo e "type" para definir o tipo do arquivo. Os parâmetros "width" e "height" ajudam a dimensionar o quadro do vídeo.

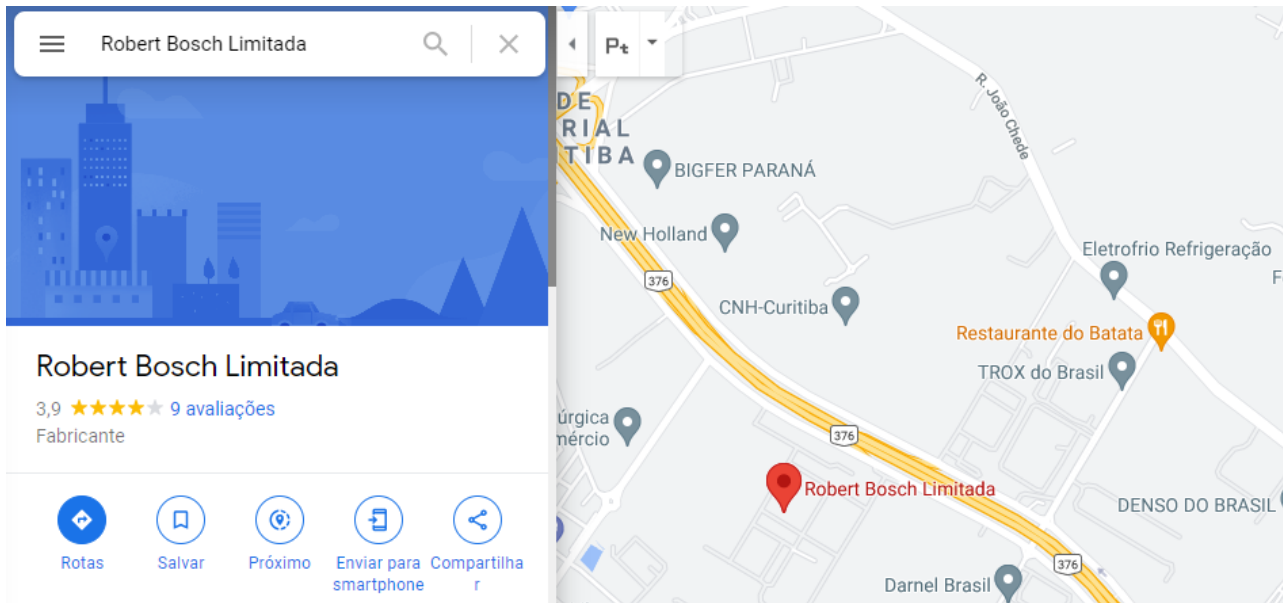
1 <video width="320" height="240">


```
2 <source src="vulcao_brigadeiro.mp4" type="video/mp4">
3 </video>
```

1.10 iFrame

Um iframe é um elemento utilizado para incorporar outra página web na página atual, é possível incluir vídeos, imagens e conteúdos de outras páginas. Também é muito utilizado para incorporar elementos de publicidade na página. Ele pode integrar o conteúdo em qualquer parte do layout, sem interferir na estrutura do site.

- Vá a página do google maps.
- Encontre um endereço de preferência.



- Clique em compartilhar

Compartilhar



Enviar um link

Incorporar um mapa

Médio ▾

COPIAR HTML



Ao incorporar este mapa, você concorda com os [Termos de Serviço](#).

- Depois clique em incorporar um mapa
- Copie o link html
- Cole no sublime

```

1 <iframe src="https://www.google.com/maps/embed?pb=!1m14!1m8!1m3!
2 1d14400.539745949296!2d-49.3249975!3d-
3 25.5338818!3m2!1i1024!2i768!4f13.1!3m3!1m2!1s0x0%3A0x3e722b020845b8ef!
4 2sRobert%20Bosch%20Limitada!5e0!3m2!1spt-
5 BR!2sbr!4v1621967526419!5m2!1spt-BR!2sbr"
6 width="600" height="450" style="border:0;" allowfullscreen="" loading="laz
7 y"></iframe>

```

Agora você tem um mapa incorporado na sua página, o que deixa o site muito mais dinâmico. O mesmo pode ser feito para vídeos do YouTube, ou qualquer outro site.

2 Desafio

- Crie uma página de venda de produtos (Objetos, comidas, eletrônicos).
- Com "details" crie uma aba para cada item a venda.
- Cada aba deverá possuir nome, descrição do produto, vídeos de uso e endereço para se encontrar com o vendedor.
- No final deverá possuir um "details" para inserção de informações do cliente (Nome, telefone, e-mail, etc).