

**Apostila de
Introdução ao HTML**

ESTA OBRA PODE SER REPRODUZIDA E DISTRIBUÍDA PARCIAL OU
INTEGRALMENTE DESDE QUE CITADA A FONTE.
MATERIAL COPYLEFT - VENDA PROIBIDA

Todo material desenvolvido pela Coordenadoria do Governo
Eletrônico é resultado de um processo coletivo de produção,
que se iniciou em 2001 e que é permanente.
Agradecemos a todos que colaboraram e que queiram contribuir.

CGE COORDENADORIA DO GOVERNO ELETRÔNICO
Equipe de Treinamento Técnico

Aparecido Quesada
Adriana Tosta
Eder Moura Dourado
Simone Leal dos Santos
Thyago Akira de Morais Ribeiro
Yuri Robinson de Souza

Contato
treinamento_cge@prefeitura.sp.gov.br
telecentros@prefeitura.sp.gov.br

PALÁCIO DO ANHANGABAÚ
VIADUTO DO CHÁ Nº 15
CEP 01002-000 SÃO PAULO
TEL: 3113-8938 FAX 3113-8939

Índice

Introdução	pg. 09
Redes	pg. 09
Provedores de Acesso	pg. 09
Internet	pg. 10
Como surgiu a Internet	pg. 10
Endereço IP	pg. 10
Domínio	pg. 11
WWW	pg. 11
O que são Browsers?	pg. 12
Protocolo HTTP	pg. 12
URL	pg. 13
Páginas Web	pg. 13
Home Page	pg. 13
Como Planejar seu site	pg. 14
Determinando a Finalidade de um Site	pg. 14
Criando o tipo certo de site	pg. 15
O que é HTML?	pg. 15
O que você pode fazer com o HTML?	pg. 16
O que é necessário para trabalhar com HTML?	pg. 16
Sintaxe dos comandos HTML	pg. 16
Como Exibir o Código HTML de uma Página da Internet	pg. 17
Estrutura Básica do HTML	pg. 17
Elementos Básicos do HTML	pg. 18
Atributo BACKGROUND	pg. 18
Atributo BGCOLOR	pg. 18
Atributo TEXT	pg. 18
Atributos LINK, ALINK, VLINK	pg. 18
Títulos e Subtítulos	pg. 19
Exercício 01	pg. 19
Acentuação	pg. 20
Formatação de Textos	pg. 21
Comando 	pg. 21
Tabela de Cores	pg. 21
Comando <MARQUEE>	pg. 22
Exercício 02	pg. 23
Formatação de Parágrafos	pg. 24
Comando <P>	pg. 24

Comando <CENTER>	pg. 24
Comando <BLOCKQUOTE>	pg. 24
Linhas Horizontais	pg. 24
Hyperlinks	pg. 24
Definir um Link Dentro de uma Página	pg. 25
Definir um Link para uma Página Interna	pg. 26
Definir um Link "Mailto"	pg. 26
Definir um Link para Outro Site	pg. 27
Definir um Link em uma Imagem	pg. 27
Imagens	pg. 27
Principais Diferenças entre as Imagens GIF e JPEG	pg. 28
Qual Formato Escolher?	pg. 28
GIFs Animados	pg. 29
Definir uma Imagem no Segundo Plano	pg. 29
O comando <! ... ->	pg. 29
Exercício 03	pg. 30
Listas	pg. 31
Listas Ordenadas	pg. 31
Exercício 04	pg. 32
Listas não ordenadas	pg. 33
Exercício 05	pg. 33
Lista de Definição	pg. 34
Exercício 06	pg. 35
Tabelas	pg. 36
Elementos de uma Tabela	pg. 36
Comando <CAPTION>	pg. 36
Comando <TR>	pg. 36
Comando <TD>	pg. 36
Comando <TH>	pg. 37
Exercício 07	pg. 37
Parâmetros	pg. 38
Parâmetros do Elemento <TABLE>	pg. 38
BORDER	pg. 38
WIDTH	pg. 39
CELLSPACING	pg. 39
CELLPADDING	pg. 39
ALIGN	pg. 39
BGCOLOR	pg. 39
Exercício 08	pg. 39

Parâmetros do Elemento <TR>	pg. 40
ALIGN	pg. 40
VALIGN	pg. 40
BGCOLOR	pg. 40
Parâmetros dos Elementos <TD> e <TH>	pg. 41
ALIGN	pg. 41
VALIGN	pg. 41
BGCOLOR	pg. 41
COLSPAN	pg. 41
ROWSPAN	pg. 41
Exercício 09	pg. 42
Formulários	pg. 43
Elementos HTML para Formulários	pg. 43
<FORM>	pg. 43
<INPUT>	pg. 44
Tipos do Elemento INPUT	pg. 44
<SELECT>	pg. 47
<TEXTAREA>	pg. 47
Exercício 10	pg. 48
Folhas de Estilo	pg. 50
O que você pode fazer com CSS?	pg. 50
Usando Folhas de Estilo	pg. 50
Exercício 11	pg. 50
Exercício 12	pg. 52
Exercício 13	pg. 53
Exercício 14	pg. 54
Hospedando seu Site	pg. 54
Site de Hospedagem Grátis	pg. 54
Site de Hospedagem Paga	pg. 55
Hospedando seu Site no Geocities	pg. 55
Outros Sites com Hospedagem Gratuita	pg. 58
TerràVista	pg. 58
Starmedia Órbita	pg. 58
Como Registrar seu Domínio	pg. 59
Custo do Registro	pg. 61
Sites que Fazem Registros de Domínios	pg. 61
FAPESP	pg. 61
InterNIC	pg. 62

Introdução

Neste manual estaremos apresentando, o sistema mais usado na programação de homepages na Internet. Com o *HTML* (Hyper Text Markup Language) é possível criar páginas incríveis, conforme a criatividade de cada um. Além disso, você aprenderá tudo a respeito da World Wide Web, dos browsers e das homepages.

Redes

Rede é a conexão entre dois ou mais computadores. É possível criar uma rede interligando dois computadores através de um único cabo serial e através dela, os computadores podem compartilhar periféricos, informações e programas. Uma impressora, por exemplo, pode ser utilizada por vários equipamentos ao mesmo tempo, reduzindo assim os custos.

Os provedores da Internet são um exemplo de rede, constituída pela interligação entre computadores e um servidor central, através de uma linha telefônica.

Provedores de Acesso

Os *Provedores de Acesso* são empresas comerciais que mantêm computadores conectados de forma permanente à Internet. Esses computadores são conhecidos como hosts. O provedor faz um investimento em linhas telefônicas, computadores, software e na própria conexão permanente com a Internet. Para recuperar esse investimento e obter lucro, o provedor “vende” acesso à Internet através de seu host. O usuário interessado paga uma taxa mensal ao provedor, que em troca, lhe permite o acesso a seu host, ou o computador conectado à Internet. Assim, por meio do host, o usuário passa também a ter acesso à Internet.

Os preços dessa operação, assim como a qualidade do serviço, variam de provedor para provedor. Geralmente, o usuário paga uma taxa mínima, que lhe dá direito a acessar a Internet durante um determinado número de horas por mês. As horas extras serão cobradas adicionalmente.

Internet

A Internet é uma rede composta por milhões de redes interconectadas mundialmente, compreendendo redes comerciais, acadêmicas, governamentais e militares. Cada rede individual conectada à Internet pode ser administrada por uma entidade governamental, uma empresa ou uma instituição educacional. Mas a Internet, como um todo, não tem um poder centralizado.

Como surgiu a Internet

A Internet surgiu em 1969. Vivia-se o auge da guerra fria e os laboratórios militares americanos sentiam a necessidade de compartilhar de forma segura informações sigilosas, armazenadas em computadores espalhados pelo país. Foi criada então uma rede de comunicação interligando esses computadores. Para evitar que um ataque nuclear soviético interrompesse essa comunicação, desenvolveram um esquema para a transmissão em que as informações seriam divididas em pacotes que conteriam partes dos dados, o endereço do destinatário e informações que permitissem a remontagem dos dados quando os pacotes chegassem ao destino. Esses pacotes tomariam rotas diferentes para chegar ao mesmo local. Caso um trecho de comunicação fosse destruído, os pacotes pegariam outra rota.

Endereço IP

Nesse momento, você deve estar se perguntando como tantos computadores conseguem se comunicar uns com os outros. Cada um consegue ser exclusivo porque todos têm seu próprio endereço. Os endereços IP são formados por números de 4 bytes. São valores únicos e cada um indica um computador na Internet. Veja abaixo, alguns sites conhecidos e seus respectivos endereços IPs:

<i>ibm.com</i>	<i>129.34.139.30</i>
<i>yale.edu</i>	<i>130.132.1.1</i>

Domínio

Sabe-se que o cérebro humano tem capacidade para guardar bem na memória 7 algarismos. Se o número for muito extenso, teremos dificuldade em memorizá-lo. A partir dessa dificuldade, os idealizadores da Internet criaram o conceito de "Domínio". Domínio é uma tabela na qual cada endereço IP é associado a um nome. Dessa forma, o internauta não precisa ficar preocupado se não lembrar do endereço de um determinado site, basta mandar o navegador ou browser procurar pelo domínio.

Existem algumas regras para a atribuição de domínios, como o uso de letras minúsculas, a proibição de sinais gráficos como +, - ou * e a extensão final, que deve refletir o caráter da instituição.

TEMOS AS SEGUINTE EXTENSÕES:

.mil	Organizações Militares
.gov	Organizações Governamentais
.com	Empreendimentos Comerciais ou Pessoais
.edu	Instituições de Ensino
.net	Redes Mundiais
.org	ONGs e semelhantes

Os nomes de domínios são solicitados através de uma organização chamada INTERNIC, que coordena todos os pedidos, verificando se já não há registro desse domínio.

Em todos os países, com exceção dos EUA, ficou definido que os domínios da Internet terminam com a sigla do país em que está localizado. Assim, google.com.br é diferente de google.com.

WWW

A **World Wide Web** (WWW) é a parte mais popular da Internet. Ela surgiu como um meio de compartilhar informações científicas no CERN (Centro Europeu de Pesquisas Nucleares). Mas por sua facilidade de uso, logo se espalhou. A "Grande Teia Mundial" (World Wide Web) é formada por um conjunto sempre crescente de computadores. O que diferencia de uma rede

convencional é o fato das informações estarem conectadas umas às outras, formando o conceito de **hipertexto**.

O que são Browsers?

A ferramenta básica para a localização de documentos na WWW são os *browsers*, ou como também são conhecidos, os "*navegadores*".

Com o passar do tempo os browsers foram ficando cada vez mais sofisticados, com inclusão de imagens, novos métodos de formatação de texto, reconhecimento de novos formatos de dados, capacidade de comunicação por voz via Internet, e recepção de vídeo e áudio.

Há dezenas de browsers diferentes. Os mais usados no Linux são o Mozilla e o Galeon.

Protocolo HTTP

Os *protocolos* são "línguas" usadas entre o computador que acessa a informação e o que a transmite. É uma forma de padronizar os processos; assim evita-se que cada programa use uma linguagem diferente.

O **HTTP**, isto é, o **H**iper **T**ext **T**ransfer **P**rotocol, Protocolo de Transferência de Hipertexto, é a linguagem usada na WWW. Através dele qualquer browser pode se comunicar com qualquer servidor, independente dos fabricantes dos softwares envolvidos.

Os browsers mais modernos são compatíveis com vários tipos de protocolo, além do HTTP. O mais conhecido é o **FTP**, de **F**ile **T**ransfer **P**rotocol. É um método prático de ter acesso a arquivos de servidores de todo o mundo.

Para acessar um servidor de FTP via Mozilla, basta digitar, no campo de URL, o endereço na forma: *FTP://<nome do servidor de ftp>*.

URL

URL significa **Universal Resource Locator** ou Localizador Universal de Recursos. A URL é um conjunto de informações que descreve um recurso qualquer na Internet, seja e-mail, FTP, telnet ou WWW. Assim, os programas sabem que protocolos devem utilizar e podem também orientar o usuário, quando o recurso solicitado estiver além das possibilidades do programa. Veja abaixo, exemplos de algumas URLs válidas:

http://pobox.com/~cardoso
ftp://ftp.unikey.com.br
telnet:bbs.unikey.com.br
mailto:cardoso@pobox.com

Páginas Web

Páginas Web ou documentos HTML ou mesmo páginas na Internet são documentos localizados em um servidor específico, mas acessíveis mundialmente, através da Internet. As páginas podem ser simples, com algumas linhas de texto, ou ter milhares de páginas num único site.

A publicação de uma página, ao contrário do que se pensa, não é complicada, tampouco dispendiosa. Grande parte dos provedores de acesso fornece espaço em seu servidor para os assinantes do sistema e, mesmo quando é pago, não é tão caro.

Em uma página pessoal, você pode disponibilizar o que quiser: seus poemas, fotos do seu gato de estimação, desenhos dos filhos, comentários sobre o seu trabalho, etc.. O limite é sua imaginação e o espaço em disco.

Home Page

Home Page é a página inicial ou a página de entrada de um site. Uma apresentação da Web é um conjunto de páginas Web estruturadas sobre um determinado conteúdo. O conteúdo pode ser composto por informações, textos, imagens, diagramas, etc. Esta apresentação fica armazenada em um local chamado *Site*.

Como Planejar seu Site

Projetar um site demanda um considerável planejamento prévio. Você não somente tem de decidir qual será seu público e o que incluir no site, mas terá de planejar como apresentar essa informação no site. Planejar seu site é o passo mais importante. Sem um bom plano, seu site poderá não ser bem-sucedido, o que significa no pior dos casos, que ninguém desejará visitá-lo. Fazer a si mesmo algumas perguntas importantes e desenvolver um plano baseado em suas respostas irá ajudá-lo a criar um site bem-sucedido.

Determinando a Finalidade de um Site

Primeiro, você deve determinar a finalidade de seu site. Antes de começar a criar seu site, você deve fazer as seguintes perguntas:

1. Por que estou criando esse site? O que eu quero que as pessoas façam ou saibam após visitarem meu site?

É fundamental identificar o principal objetivo do site e depois manter essa meta em mente enquanto o projeta. Se estiver criando um site para negócios, certifique-se de obter a opinião de todos os envolvidos no projeto e nas decisões sobre o conteúdo.

2. Qual é o público que quero atingir?

Você deve decidir quem irá visitar seu site e depois planejar um site que atraia essas pessoas. Para focalizar seu público, faça a si mesmo algumas perguntas mais específicas. Qual é a formação de seus amigos, de sua família ou de seus clientes? Quais grupos etários estão representados? Quais são seus interesses? O que eles fazem?

3. Quais informações quero compartilhar com os visitantes de meu site?

Muitas informações estão disponíveis sobre você como pessoa, sua empresa ou organização, ou sobre seu tópico. Determine quais informações você quer tornar disponíveis aos seus visitantes. Seja muito cuidadoso ao determinar qual informação você não deseja compartilhar. A melhor maneira de decidir o que você quer no seu site é observar outros sites na Internet.

4. Que tipo de informação você quer obter dos visitantes?

A Internet é uma grande fonte, tanto para dar como para receber informações. Você precisa decidir se apenas quer compartilhar informações com aqueles que vêm seu site ou se também quer obter informações deles, como por exemplo, opiniões sobre seu site ou informações dos clientes.

5. Quanto tempo e dinheiro você pode gastar mantendo seu site?

Quanto mais complexo é o site, mais tempo e dinheiro ele consome em sua manutenção.

Criando o Tipo Certo de Site

Existem dois tipos principais de sites: os sites *personais* e os sites *profissionais*. Cada tipo tem uma finalidade diferente. Os sites pessoais normalmente contêm informações sobre a pessoa que criou o site e informações sobre hobbies, interesses e amigos ou família.

Os sites profissionais anunciam aquilo que uma empresa ou organização faz, produz, ou vende. Os sites profissionais são maiores do que os sites pessoais. Um site profissional pode ser usado tanto para fazer publicidade de uma empresa na Web quanto para agir como outro ponto de vendas, permitindo que os usuários comprem produtos via Internet.

O que é HTML?

HTML é a abreviação das palavras: **HyperText Markup Language**, que pode ser traduzido como Linguagem de Marcação de Hipertexto. *Não* é uma linguagem de programação. É uma linguagem de descrição de página.

Hipertexto é um método de organização que permite que textos, imagens, sons e ações fiquem interligados.

O que você pode fazer com o HTML?

A função do HTML é criar páginas na Internet. Você pode criar textos nas páginas, fazer formatação, criar listas, criar tabelas, criar formulários, trabalhar com imagens, etc.

O HTML cria páginas estáticas, sem animação.

O que é necessário para trabalhar com HTML?

Você irá precisar de:

1. Um editor de textos qualquer, ou você poderá usar o Composer do Mozilla.
2. E o browser (navegador) Mozilla.

Os arquivos devem ser salvos no formato texto (**.txt**) e com extensão **.htm** ou **.html**. Todos os arquivos de um projeto devem ser colocados dentro de uma mesma pasta (diretório).

Sintaxe dos comandos HTML

Nos comandos são utilizadas duas marcas ou tags que são:

< > - Marca de abertura

</> - Marca de fechamento

<comando atributo="valor" atributo="valor">

Os atributos somente devem ser digitados na marca de abertura. As marcas de fechamento **não** aceitam atributos.

Exemplos de marcas:

 ... - *Coloca negrito no texto.*

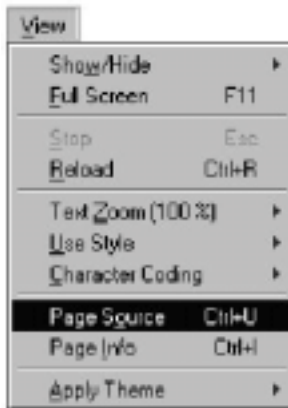
<center> ... </center> - *Centraliza o texto na página.*

 ... - *Permite definir o tipo, tamanho, cor, estilo da fonte.*

Como Exibir o Código HTML de uma Página da Internet

Roteiro:

1. Dar um duplo clique no ícone do *Mozilla*.
2. Acessar uma página qualquer.
3. Clicar no menu *View Page Source*. Veja a figura abaixo.



Estrutura Básica do HTML

A estrutura básica de um documento HTML é a seguinte:

```
<html>
<head>
<title> Título da Página </title>
</head>
<body>
...
...
...
</body>
</html>
```

Elementos Básicos do HTML

<HTML> ... </HTML> - Indicam respectivamente o **início** e o **fim** de um documento HTML. Todos os outros elementos devem estar entre estas marcas.

<HEAD> ... </HEAD> - Delimitam a seção de cabeçalho do documento. Trata-se da primeira seção do documento.

<TITLE> ... </TITLE> - Indicam o título do documento, que será exibido na barra de título do navegador. Estas marcas devem constar da seção de cabeçalho.

<BODY> ... </BODY> - Representam o corpo do documento. Entre estas marcas estará contida a maior parte do conteúdo a ser exibido com textos e imagens. Este elemento pode conter cinco atributos opcionais, que são:

Atributo **BACKGROUND**: Especifica uma imagem como fundo da página.

Exemplo: `<body background="fundo.gif">`

Atributo **BGCOLOR**: Configura a cor de fundo da página.

Exemplo: `<body bgcolor="white">`

Atributo **TEXT**: Configura a cor do texto da página.

Exemplo: `<body text="black">`

Atributos **LINK**, **ALINK**, **VLINK**: Configuram as cores dos links da página. **alink** configura a cor do link ativo, isto é, quando é clicado. **VLINK** configura a cor do link já visitado.

Exemplo: `<body link="blue" vlink="purple" alink="red">`

Este exemplo configura uma página com links azuis, links ativos em vermelho e links visitados em roxo.

Como o HTML **não** é uma linguagem de programação, você nunca será avisado de erros que tenha cometido na digitação ou na edição do seu documento. O simples esquecimento de uma barra pode gerar efeitos colaterais inesperados na visualização de uma página, e estes efeitos serão o único sinal de que algo está errado.

Títulos e Subtítulos

O destaque para títulos e subtítulos é importante, porque mostra ao leitor uma visão geral sobre o que trata o texto em questão.

Você pode utilizar até **seis níveis** de títulos, que são numerados de **1** (o maior) a **6** (o menor). São tags do tipo início-fim. Exemplos:

```
<h1> </h1>
```

```
<h2> </h2>
```

```
<h3> </h3>
```

EXERCÍCIO 01

Abrir o Composer do Mozilla.

Roteiro:

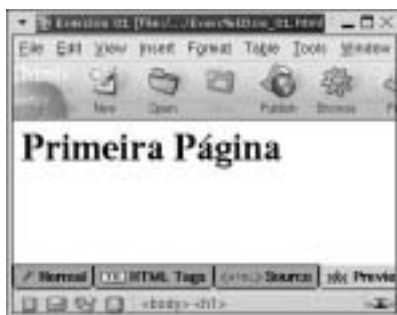
1. Abrir o Mozilla
2. Clicar no botão **Composer**, que fica localizado no canto inferior esquerdo da tela. É o terceiro botão da esquerda para direita.
3. Clicar na guia **<HTML> Source**. Veja a figura abaixo:



4. Digitar os comandos abaixo.

```
<html>  
<head>  
<title> Exercício 01</title>  
</head>  
<body bgcolor="white">  
<h1> Primeira Página </h1>  
</body>  
</html>
```

Agora, vamos salvar no formato texto, com o nome exercicio01.htm e executar o programa. Veja na figura abaixo como deverá ficar a sua tela.



Acentuação

Você não deve acentuar diretamente os documentos **HTML**, porque não é possível saber que tabela de caracteres o usuário dispõe, e nem saber a partir de qual equipamento a página será acessada. Como cada computador lida com os caracteres de uma forma diferente, os textos não devem ser acentuados.

O mecanismo para se solucionar esse impasse é a tabela de caracteres padrão desenvolvida pela **ISO (International Standards Organization)**. É uma organização que desenvolve e administra padrões. Veja os exemplos a seguir:

PARA CONSEGUIR	VOCÊ DEVE DIGITAR
Á	Á
À	À
Ã	Ã
Â	Â
Ç	Ç

Formatação de Textos

Todos os comandos que alteram o estilo do texto são do tipo liga-desliga, ou seja, precisam ser especificados em pares, marcando o início e o fim do trecho que sofrerá a formatação.

Comando ** ... ** - Define o tipo, o tamanho e a cor da fonte. Não é necessário usar todos os atributos juntos.

O atributo **FACE** define o tipo de letra (fonte).

O atributo **SIZE** define o tamanho da fonte. A relação dos tamanhos válidos são:

SIZE	
1	8 pt
2	10 pt
3	12 pt
4	14 pt
5	24 pt
6	36 pt
7	72 pt

O atributo **COLOR** especifica a cor do texto. Seu valor é especificado através de um nome predefinido de cores ou no formato hexadecimal. Veja abaixo, a tabela das principais cores:

NOME DA COR (INGLÊS)	NOME DA COR (PORTUGUÊS)	HEXADECIMAL
Beige	Bege	#F5F5D
Black	Preta	#000000
Blue	Azul	#0000FF
Cyan	Ciano	#00FFFF
Gold	Ouro	#FFD700

Green	Verde	#008000
Gray	Cinza	#808080
Yellow	Amarela	#FFFF00
Magenta	Magenta	#FF00FF
Maroon	Marrom	#800000
Olive	Verde oliva	#808000
Orange	Laranja	#FFA500
Red	Vermelha	#FF0000
Pink	Rosa	#FFC0CB
Purple	Púrpura	#800080
White	Branca	#FFFFFF

Os principais Comandos de Estilo de Texto são:

COMANDO	SINTAXE	FUNÇÃO
Negrito	<code> texto </code>	Aplica negrito.
Itálico	<code><i> texto </i></code>	Aplica itálico.
Sublinhado	<code><u> texto </u></code>	Aplica sublinhado.
Big	<code><big> texto </big></code>	Aumenta o tamanho da fonte e aplica negrito.
Tachado	<code><s> texto </s></code>	Aplica tachado.
Small	<code><small> texto </small></code>	Reduz e altera a fonte.
Sobrescrito	<code><sup> texto </sup></code>	Aplica sobrescrito.
Subscrito	<code><sub> texto </sub></code>	Aplica subscrito.
Pisca-pisca	<code><blink> texto </blink></code>	Faz o texto piscar. Alguns navegadores não aceitam este comando.

Comando `<marquee width=... scroll=... direction=... scrollamount=...> ... </marquee>` - Faz o texto rolar horizontalmente pela tela.

O atributo **WIDTH** define a largura de rolagem do texto.

O atributo **SCROLL** define o tempo de rolagem.

O atributo **DIRECTION** define a direção de rolagem. Pode ser left ou right.

O atributo **SCROLLAMOUNT** define a velocidade de rolagem do texto.

Exemplo:

```
<marquee width="50%" scroll="infinite" direction="left" scrollamount="10"> texto </marquee>
```

EXERCÍCIO 02

Abriu um arquivo novo no Composer e digitar os comandos abaixo.

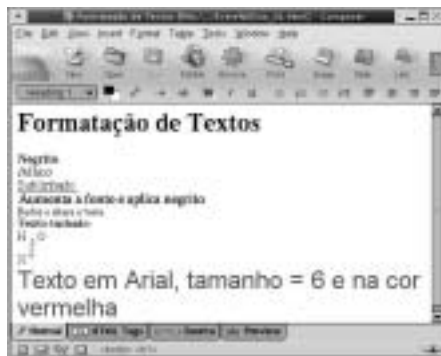
```

<html>
<head>
<title> Formatação de Textos </title>
</head>
<body>
<h1> Formatação de Textos </h1>
<b> Negrito </b><br>
<i> Itálico </i><br>
<u> Sublinhado </u><br>
<big> Aumenta a fonte e aplica negrito </big><br>
<small> Reduz e altera a fonte </small><br>
<s> Texto tachado </s> <br>
H <sub> 2 </sub> O <br>
X <sup> 2 </sup> <br>
<font face="Arial" size="6" color="red"> Texto em Arial, tamanho = 6 e
na cor vermelha </font>
</body>
</html>

```

Observação: O comando **
** força uma quebra de linha, **sem** deixar uma linha em branco.

Salvar no formato texto, com o nome exercicio02.htm e executar o programa. Veja na figura abaixo como deverá ficar a sua tela.



Formatação de Parágrafos

Comando **<P ALIGN=...> ... </P>** - Delimita um parágrafo. É possível omitir o elemento de fim **</p>** sem danos ao resultado final. O efeito visual é uma linha em branco antes do início do próximo parágrafo. O atributo opcional **ALIGN** configura o alinhamento do parágrafo e pode conter os valores **left** (esquerda), **center** (centro) ou **right** (direita).

Comando **<CENTER> ... </CENTER>** - Centraliza texto e parágrafos.

Comando **<BLOCKQUOTE> ... </BLOCKQUOTE>** - Este comando destaca um bloco de texto citado de outra fonte através de uma endentação à direita. É utilizado na criação de citações longas que não devem ser aninhadas em parágrafos.

Linhas Horizontais

As **Linhas Horizontais** são utilizadas para dar destaque a títulos ou para gerar a sensação de quebra entre um e outro item de informação. Trata-se de uma marca solitária, que pode ser utilizada com alguns atributos opcionais **<HR SIZE=... WIDTH=... ALIGN=...>** ou sem nenhum atributo **<HR>**.

O atributo **SIZE** configura a espessura da linha.

O atributo **WIDTH** configura a largura da linha, e pode ser especificado em pixels ou percentual.

O atributo **ALIGN** configura o alinhamento da linha. Pode ser: **left**, **center** e **right**.

Hyperlinks

Os **Hyperlinks** são construções HTML que permitem o acesso a recursos na Internet com um simples clique. É possível programar um hyperlink para levar um usuário para o topo da página atual ou para um servidor em outro país.

Os hyperlinks podem ter a forma de hipertexto ou hiperímídia. Na maioria dos navegadores, o hipertexto é exibido como um **texto azul e sublinhado**. A categoria hiperímídia inclui hiperimagens. Estas são simples imagens gráficas incorporadas, tais como fotografias ou ícones, que aceitam vínculos.

Os destinos de um hyperlink são:

- a) Um indicador (um local na mesma página);
- b) Uma página interna;
- c) Um e-mail;
- d) Um site externo;

Definir um Link Dentro de uma Página

Um link dentro de uma página é um hyperlink que aponta para um outro local dentro da mesma página.

Um link dentro de um página tem duas partes: o link onde o usuário deve clicar e o ponto na página para o qual o cursor deve saltar. A marca Âncora **<A>** permite links para outras páginas ou para outro local na mesma página.

No caso deste tipo de vínculo, é preciso definir uma âncora com o nome do local de destino. O formato é o seguinte: ****, onde **topo** é o nome atribuído ao local de destino. O nome do local de destino deve iniciar com uma letra e não pode começar com número e nem com caractere especial.

Exemplo:

```
<a name="topo"> ... </a>
...
<a href="#topo"> Voltar para o Início </a>
```

Onde **#topo** é o indicador do local de destino. O símbolo **cerquilha (#)** instrui ao navegador a posição do indicador nomeado. **Voltar para o Início** é a frase que os navegadores exibem como hyperlink.

Definir um Link para uma Página Interna

Um Web site consiste de pelo menos algumas páginas separadas. Para tornar estas páginas acessíveis e convenientes para os visitantes, é preciso definir os links entre as páginas. Costuma-se colocar estes links no início ou no final de cada página.

Exemplo:

```
<a href="página2.html"> Link para a Página 2 </a>
```

Neste exemplo é criado um link para a página de nome página2.html.

Definir um Link "Mailto"

Um **link Mailto** permite que os visitantes enviem mensagens para o endereço de e-mail definido, simplesmente clicando no hyperlink. Quando o usuário clica no link mailto, o aplicativo de correio eletrônico padrão abre uma janela de mensagem endereçada para o mailto de destino. Veja a figura abaixo.



A seção de rodapé é um bom local para se colocar um link mailto.

Observação: Para este link funcionar corretamente, é necessário que

os programas de correio estejam configurados.

Exemplo:

```
<a href="mailto:aluno1@telecentros.sp.gov.br"> Telecentros </a>
```

Definir um Link para Outro Site

Os hyperlinks externos fazem vínculos com outros sites na Internet. São eles que tornam a Internet possível. Deve-se incluir uma URL completa quando você definir um hyperlink externo.

Exemplo:

```
<a href="http://www.telecentros.sp.gov.br"> Telecentros </a>
```

Definir um Link em uma Imagem

Um link em uma imagem é também chamado de **vínculo de hipermídia**, que é um gráfico que funciona com um hyperlink. Um uso para vínculos em imagens é criar botões e adicioná-los à barra de navegação.

Exemplo:

```
<a href="página2.html">  </a>
```

Imagens

Além de texto, é possível colocar imagens em páginas Web. Os formatos gráficos padrões da Internet são: **JPEG** e **GIF**. Cada um deles tem vantagens e desvantagens. A escolha entre qual deles você usará vai depender da imagem desejada.

a) GIF - Graphics Interchange Format

O formato GIF usa uma técnica de compressão no mesmo estilo de programas como o Winzip. Os arquivos GIF podem ter um máximo de 256

cores, e para a grande maioria dos usuários é mais do que suficiente, já que a grande maioria das pessoas tem suas placas de vídeo configuradas com este número de cores.

b) **JPEG - Joint Photographic Experts Group**

O formato JPEG foi criado para que imagens "true-color" (com 16 milhões de cores) pudessem ser armazenadas em arquivos pequenos. O formato JPEG consegue isso usando um sistema onde a qualidade da imagem é reduzida de forma que o arquivo fique menor. Só que, na maioria das vezes, a perda de qualidade, não é notada na tela de um monitor, daí o seu grande sucesso.

Ao contrário do GIF, que tem uma compressão padrão (que não pode ser alterada), o JPEG tem uma compressão variável. Porém, quanto mais você comprime, maior será a perda de qualidade.

Principais Diferenças entre as Imagens GIF e JPEG

CARACTERÍSTICA	GIF	JPEG
Animação	Sim	Não
Tamanho do arquivo	Maior	Menor
Resolução	Menos cores (256)	Mais cores(16 milhões)
Transparência	Sim	Não
Velocidade de download	Mais rápido	Mais lento
Exibição	Monta distorcida	Monta por faixas

Qual Formato Escolher?

O que vai determinar o formato a ser escolhido é o número de cores de sua imagem. Normalmente, você deve usar o GIF para desenhos ou logotipos, e usar JPEG para fotos ou imagens com muita variação de cores.

Para que uma imagem seja apresentada em um documento HTML, é necessário fazer uma referência ao nome do arquivo da imagem, através da marca:

```
<IMG SRC="figura.gif">.
```

Caso a imagem esteja em um diretório diferente do documento HTML, o nome do diretório deve ser incluído na referência.

Lembre-se que você pode também usar uma imagem como link. Neste caso, combine os elementos de link e imagem.

Exemplo:

```
<a href="http://www.telecentros.sp.gov.br">  
 </a>.
```

O atributo **BORDER** serve para definir uma borda para a imagem.

O atributo **ALT** serve para definir uma legenda para a imagem com no máximo 255 caracteres.

GIFs Animados

Um recurso muito bom e bastante utilizado para criar animações na sua página é utilizar as Gifs animadas. **GIF** é o formato de imagem mais utilizado na Internet. Esse padrão tem duas grandes vantagens: utilizar fundos transparentes e criar animações.

Definir uma Imagem no Segundo Plano

Se você quiser ir além de um segundo plano apenas colorido, o HTML lhe permite atribuir uma imagem, para ser exibida no segundo plano de sua página Web.

Exemplo:

```
<body background="figura.gif">
```

O comando **<! ... —>** - Permite inserir comentários no seu programa.

EXERCÍCIO 03

Abrir um arquivo novo e digitar os comandos abaixo.

```
<html>
<head>
  <title>Telecentros</title>
</head>
<body>
  <a name="topo"> </a>
  <p align="center">
    <!--Link para outro site, usando uma figura -->
    <a href="http://www.telecentros.sp.gov.br">
     </a>
    <br> <br>
    <font face="arial" size="4">
    Você já conhece a página
    <!--Link para uma página -->
    <a href="exercicio02.html"> Exercício02 </a> </p>
    <hr size="2">
    <p> O site dos Telecentros ... </font> </p>
    <p> Não deixe de conhecer o <b>
    <font size="4" color="red"> Fórum, </font> </b> onde você poderá
participar de diversos grupos de discussão. </font> </p>
    <hr size="2">
    <br> <br> <br> <br> <br> <br> <br>
    <!--Link para dentro da mesma página -->
    <a href="#topo"> Voltar para o Início </a>
    <br> <br>
    <b> Enviar comentários para:</b>
    <!--Link para correio eletrônico -->
    <a href="mailto:vscamp@uol.com.br">vscamp@uol.com.br </a>
  </body>
</html>
```

Salvar no formato texto, com o nome exercicio03.htm e executar o programa. Veja na figura abaixo como deverá ficar a sua tela.



Listas

Na linguagem HTML existem elementos específicos para a criação de listas, que podem ser listas ordenadas (**OL**), listas sem ordenação (**UL**), ou listas de definições (**DL**).

Um detalhe interessante é que podem ser criadas listas aninhadas, ou seja, listas dentro de listas. A seguir, veremos as características de cada uma delas.

Listas Ordenadas

`<OL TYPE=... START=... > ` - **OL** significa **O**rdere**D** Lists.

A estrutura das listas ordenadas é bastante simples. Entre os elementos de início e fim, os itens da lista são definidos pelos elementos `` ``.

O atributo opcional **TYPE** define como será o tipo de numeração de cada linha. Os tipos disponíveis são: "A" (A, B, ..., Z), "a" (a, b, ..., z), "I" (i, ii, ..., v), e "1" (1, 2, ..., 5). Se omitido, é utilizado o tipo padrão (1, 2, 3, 4).

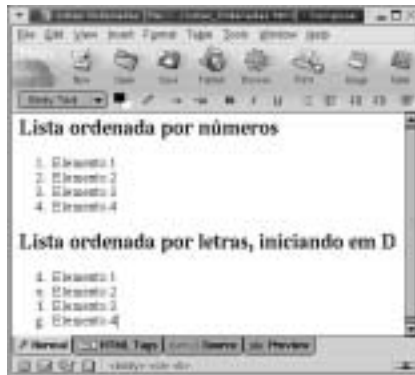
O atributo opcional **START** define a partir de que elemento a numeração deve se iniciar.

EXERCÍCIO 04

Abrir um arquivo novo e digitar os comandos abaixo.

```
<html>
<head>
<title> Listas Ordenadas </title>
</head>
<body>
<h2> Lista ordenada por números </h2>
<ol>
<li> Elemento 1 </li>
<li> Elemento 2 </li>
<li> Elemento 3 </li>
<li> Elemento 4 </li>
</ol>
<h2> Lista ordenada por letras, iniciando em D </h2>
<ol type="a" start=4>
<li> Elemento 1 </li>
<li> Elemento 2 </li>
<li> Elemento 3 </li>
<li> Elemento 4 </li>
</ol>
</body>
</html>
```

Salvar no formato texto, com o nome exercicio04.htm e executar o programa. Veja na figura abaixo como deverá ficar a sua tela.



Listas Não Ordenadas

`<UL TYPE=...> ... ` - **UL** significa **U**nordered **L**ists.

A estrutura das listas sem ordenação é a mesma das listas ordenadas, sendo que, na apresentação, os itens serão precedidos por um marcador (bullet). No caso de listas sem ordenação aninhadas (listas dentro de listas), o paginador utilizará um marcador (bullet) diferente para os itens de cada lista.

O atributo **TYPE** pode ser:

- **square**: É um quadrado preenchido.
- **circle**: É um círculo vazado.
- **disk**: É um círculo preenchido.

EXERCÍCIO 05

Abrir um arquivo novo e digitar os comandos abaixo.

```
<html>
<head>
<title> Listas Não-Ordenadas </title>
</head>
<body>
<h2> Lista Não-Ordenada </h2>
<ul>
<li> Elemento 1 </li>
<li> Elemento 2 </li>
<li> Elemento 3 </li>
<li> Elemento 4 </li>
</ul>
<h2> Duas listas Não-Ordenadas aninhadas </h2>
<ul type=square>
<li> Elemento 1 </li>
<li> Elemento 2
<ul>
<li> Elemento 2.1 </li>
<li> Elemento 2.2 </li>
<li> Elemento 2.3 </li>
```

```
</ul>
</li>
<li> Elemento 3 </li>
<li> Elemento 4 </li>
</ul>
</body>
</html>
```

Salvar no formato texto, com o nome exercicio05.htm e executar o programa. Veja na figura abaixo como deverá ficar a sua tela.



Como já foi visto acima, ` ... ` é o elemento que define um item de uma lista ordenada ou sem ordenação. O seu conteúdo pode ser texto, outras listas, imagens, links, etc.

Lista de Definição

`<DL> ... </DL>` - São marcas que englobam uma lista de definições, ideais para a criação de glossários e coisas do gênero. A estrutura desta lista é diferente das outras, pois existem dois elementos – o termo a ser definido (**DT**), e a definição propriamente dita (**DD**). Na exibição cada termo aparece em uma linha, e a respectiva definição na linha seguinte, deslocada para a direita.

EXERCÍCIO 06

Abrir um arquivo novo e digitar os comandos abaixo.

```
<html>
<head>
<title> Listas de Definição </title>
</head>
<body>
<h2> Listas de Definição </h2>
<dl>
<dt> HTML </dt>
<dd> HyperText Markup Language </dd>
<dt> OL </dt>
<dd> Listas Ordenadas </dd>
<dt> UL </dt>
<dd> Listas Sem Ordenação </dd>
<dt> LI </dt>
<dd> Elemento da Lista </dd>
</dl>
</body>
</html>
```

Salvar no formato texto, com o nome exercicio06.htm e executar o programa. Veja na figura abaixo como deverá ficar a sua tela.



Ao fazer suas listas, lembre-se sempre que você pode combinar tipos diferentes para chegar ao resultado esperado.

Tabelas

Assim como as listas, no HTML existem elementos específicos para a criação e formatação de tabelas. O recurso de tabelas é muito interessante e muito usado nas páginas Web. As tabelas são formadas por **linhas** e **colunas**, e na interseção delas estão as **células**.

Na linguagem HTML, você pode inserir nas células tudo que normalmente faz parte do corpo de um documento, como textos, links, imagens, listas e até outras tabelas.

Elementos de uma Tabela

As marcas que englobam a definição de uma tabela são: **<TABLE> ... </TABLE>**. Todas as outras marcas referentes à tabelas - linhas e células - somente serão consideradas se incluídas entre estas marcas.

Comando **<CAPTION> ... </CAPTION>** - Trata-se de um elemento opcional que define o título da tabela, e deve constar entre as marcas que definem a tabela, mas separado das marcas que definem linhas e colunas. Sem parâmetros, o título é apresentado acima da tabela e centralizado.

Comando **<TR> ... </TR>** - É a abreviação das palavras **Table Row** ou **Linha de Tabela**. Este é o elemento utilizado na definição de linhas das tabelas. As tabelas são definidas em linhas, sendo as linhas compostas de células. O número de linhas de uma tabela corresponde ao número de **<TR> </TR>** existentes.

Comando **<TD> ... </TD>** - É a abreviação das palavras **Table Data** ou **Dado de Tabela**. Estas marcas delimitam as células que compõem as linhas, e assim sendo devem estar inseridas entre marcas de linhas.

O alinhamento padrão de uma célula é à esquerda horizontalmente e centralizado verticalmente, e caso o número de células varie de uma linha para outra, as linhas com menos células são completadas à direita com células em branco.

Comando <TH> ... </TH> - É a abreviação das palavras **Table Header** ou **Cabeçalho de Tabela**. É o elemento que define as células de cabeçalho. As células de cabeçalho têm as características idênticas às células de dados definidas por <TD>, a não ser pelo alinhamento padrão horizontal, que é centralizado, e pela utilização de fonte em negrito.

EXERCÍCIO 07

Abrir um arquivo novo e criar a tabela da figura abaixo.

```
<html>
<head>
<title> Tabela Simples </title>
</head>
<body>
<br>
<table>
<caption> <b> Tabela Simples </b> </caption> <br>
<tbody>
<tr>
<td> <br>
</td>
<th> Coluna 1 </th>
<th> Coluna 2 </th>
</tr>
<tr>
<th> Linha 1 </th>
<td> Célula 1-1 </td>
<td> Célula 1-2 </td>
</tr>
<tr>
<th> Linha 2 </th>
<td> Célula 2-1 </td>
<td> Célula 2-2 </td>
</tr>
<tr>
<th> Linha 3 </th>
<td> Célula 3-1 </td>
<td> Célula 3-2 </td>
</tr>
```

```
</tbody>  
</table>  
<br>  
<br>  
<br>  
</body>  
</html>
```

Salvar no formato texto, com o nome exercicio07.htm e executar o programa. Veja na figura abaixo como deverá ficar a sua tela.



Parâmetros

Estes elementos básicos possuem alguns parâmetros que permitem um maior controle sobre alguns detalhes da apresentação da tabela.

Parâmetros do Elemento <TABLE>

- BORDER

A apresentação padrão de uma tabela é sem bordas. A presença do parâmetro **BORDER** indica justamente que deve ser desenhada uma borda em torno de cada célula da tabela. Pode ser usado para indicar a espessura da borda em pixels.

Exemplo: <table border=2>

- WIDTH

Especifica a largura da tabela, que pode ser definida em pixels ou em percentual referente à largura da janela. Caso não seja especificado, o próprio browser se encarrega de determinar a largura mais adequada, baseado nos textos inseridos nas células.

Exemplo: `<table width=75%>`

- CELSPACING

Define o espaço entre as células, ou seja, a largura das linhas de grade (as bordas que envolvem as células). É especificado em pixels.

Exemplo: `<table cellpadding=3>`

- CELLPADDING

Determina em pixels, o espaço entre o conteúdo e as bordas da célula.

Exemplo: `<table cellpadding=6>`

- ALIGN

Configura o alinhamento horizontal da tabela em relação aos outros elementos da página. Pode conter valores LEFT (esquerda), CENTER (centro) ou RIGHT (direita). Este parâmetro não funciona em alguns browsers.

- BGCOLOR

Define a cor de fundo da tabela.

EXERCÍCIO 08

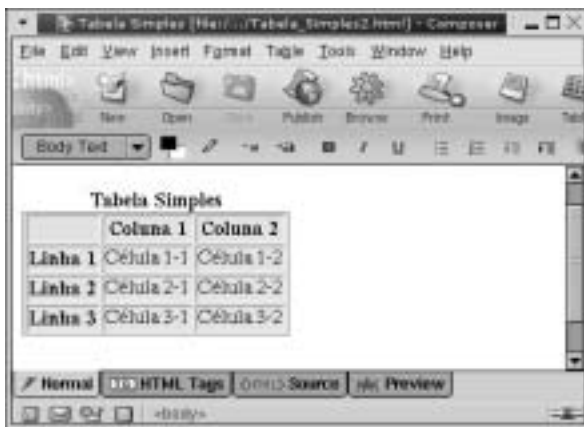
Acréscimo no Exercício 07 a linha abaixo:

```
<body>
```

```
...
```

```
<table border="1" width="50%" cellpadding="4" bgcolor="yellow">
```

Salvar no formato texto, com o nome exercicio04.htm e executar o programa. Veja na figura abaixo como deverá ficar a sua tela.



Parâmetros do Elemento <TR>

- ALIGN

Configura o **alinhamento horizontal** dos elementos contidos nas células de uma linha. Pode conter os valores LEFT (esquerda), CENTER (centro) ou RIGHT (direita). Se omitido, o alinhamento é à esquerda para as células de dados (<TD>), e centralizado para células de cabeçalho (<TH>).

- VALIGN

Define o **alinhamento vertical** dos elementos contidos nas células de uma linha. Pode conter os valores TOP (topo), MIDDLE (meio) ou BOTTOM (fundo). Se omitido, o alinhamento é ao meio.

- BGCOLOR

Define a cor da linha.

Parâmetros dos Elementos <TD> e <TH>

- ALIGN

Configura o alinhamento horizontal dos elementos contidos na célula. Pode conter os valores LEFT (esquerda), CENTER (centro) ou RIGHT (direita). Se omitido, o alinhamento é à esquerda para as células de dados (<TD>), e centralizado para células de cabeçalho (<TH>).

- VALIGN

Define o alinhamento vertical dos elementos contidos na célula. Pode conter os valores TOP (topo), MIDDLE (meio) ou BOTTOM (fundo). Se omitido, o alinhamento é ao meio.

- BGCOLOR

Define a cor da linha.

- NOWRAP

Quando este parâmetro encontra-se associado a uma célula, o browser entende que o texto dentro daquela célula não pode ser dividido em mais de uma linha. Este parâmetro deve ser utilizado com cuidado, para evitar colunas demasiadamente largas.

- COLSPAN

Especifica o número de colunas de uma tabela a ser ocupado por uma célula. Deve ser utilizado para expandir uma célula **horizontalmente**. Se atribuirmos COLSPAN=2 a uma célula, ela ocupará o seu espaço e o espaço de mais de uma célula para a direita.

- ROWSPAN

Define o número de linhas a ser ocupado por uma célula. Deve ser utilizado para expandir uma célula **verticalmente** (para baixo). Ao atribuir rowspan=2 para uma célula, diminua em 1 o número de células da linha de baixo.

EXERCÍCIO 09

Abrir um arquivo novo e digitar os comandos abaixo, para criar uma tabela complexa.

```
<html>
<head> <title> Tabela Complexa </title> </head>
<body>
<table width=50% cellspacing=0 cellpadding=4 bgcolor=yellow>
<tr bgcolor=black align=center>
<td colspan=3> <font size=3 color=yellow> <i> <b> Tabela Complexa </b>
</i> </font> </td>
</tr>
<tr> <td colspan=3> </td> </tr>
<tr bgcolor=black>
<td> </td>
<th> <font color=yellow> Coluna 1<font face=yellow> </th>
<th> <font color=yellow> Coluna 2 <font face=yellow></th>
</tr>
<tr align=center>
<th bgcolor=black> <font color=yellow> Linha 1 </font> </th>
<td> Célula 1-1 </td>
<td> Célula 1-2 </td>
</tr>
<tr align=center>
<th bgcolor=black> <font color=yellow> Linha 2 </font> </th>
<td> Célula 2-1 </td>
<td> Célula 2-2 </td>
</tr>
<tr align=center>
<th bgcolor=black> <font color=yellow> Linha 3 </font> </th>
<td> Célula 3-1 </td>
<td> Célula 3-2 </td>
</tr>
</table>
</body>
</html>
```

Salvar no formato texto, com o nome exercicio09.htm e executar o programa. Veja na figura abaixo como deverá ficar a sua tela.



Formulários

Com certeza você já deve ter preenchido algum formulário em suas viagens pela Internet. Seja para cadastros, pesquisas ou mesmo envio de comentários, os formulários aumentam o poder de interação da Web e são uma forma diferenciada de receber dados dos visitantes de sua página.

Atualização ou consultas a base de dados, envio de dados por e-mail, ou simplesmente a construção de uma nova página (gerada a partir dos novos dados) são algumas das aplicações mais comuns.

Elementos HTML para Formulários

1. `<form action=... method=... target=... > ... </form>`

Estes são os elementos que delimitam um formulário numa página.

O parâmetro **ACTION** (ação) deve conter o endereço do programa que vai receber os dados no formulário.

O parâmetro **METHOD** (método) define como as informações coletadas no formulário serão enviadas para a URL indicada no atributo **ACTION**. Ele deve ter os valores **GET** ou **POST**. O valor mais comum é **POST**, que envia todas as informações separadamente. O **GET** envia todos os dados do formulário em uma sequência de caracteres concatenados.

O parâmetro **TARGET** (alvo) é opcional e só é necessário quando você está usando frames, e deseja que a resposta ao formulário seja exibida em um frame diferente do que está o formulário.

2. `<input type=... name=... value=... size=... maxlength=... checked>`

INPUT significa entrada de dados, logo este é um dos elementos que determina como será a entrada de dados nos campos de um formulário.

O **INPUT** é o elemento que define o formato da entrada dos dados no formulário. Use-o para montar caixas de texto, botões e até caixas de verificação de senhas.

O parâmetro **TYPE** (tipo) é muito importante pois define o tipo do elemento: caixa de texto, botão de escolha, ou botão simples. Para ficar mais claro, mostraremos um de cada vez, explicando quais parâmetros devem ser usados.

O parâmetro **NAME** deve conter o nome, ou identificador, do campo e o parâmetro **VALUE** pode conter um valor predefinido para o campo.

Tipos do Elemento INPUT

2.1. `<input type=text name=... value=... size=... maxlength=...>`

O valor **TEXT** (texto) no parâmetro **TYPE** indica que o campo será de texto, ou seja, uma campo onde você digita os dados.

O parâmetro **VALUE** (valor), neste caso, pode ser usado se você quiser definir uma valor prévio para o campo, de tal forma que, quando a página for carregada, este valor já venha preenchido.

O parâmetro **SIZE** (tamanho) configura o tamanho do campo e é baseado no número de caracteres. Se você quiser um campo com tamanho de 40 caracteres, deverá digitar **SIZE=40**. Note que este valor não limita o campo em 40 caracteres, ele somente define o tamanho com que será mostrado na página.

O que define o número máximo de caracteres que podem ser digitados é o parâmetro **MAXLENGTH** (comprimento máximo), que é opcional.

2.2. `<input type=password name=... value=... size=... maxlength=...>`

Com o valor **PASSWORD** (senha) no parâmetro **TYPE**, tudo funciona da mesma forma que o valor **TEXT**, exceto que todas as letras digitadas aparecem como um **asterisco** (tal como quando você digita sua senha para se conectar à Internet).

2.3. `<input type=radio name=... value=... checked>`

O valor **RADIO** no parâmetro **TYPE** define botões de escolha. Eles são usados para questões onde somente uma opção pode ser selecionada. Em nosso exemplo, este tipo de elemento serve para construir as opções para a pergunta "Você gostou da minha página?".

O parâmetro **NAME**, neste caso, deve ser igual para todos os campos deste tipo, pois estará identificando a questão formulada.

O parâmetro **VALUE** deve conter o valor do campo, que será passado ao programa interpretador do formulário.

O parâmetro **CHECKED** deve ser usado quando você deseja que uma das opções esteja selecionada como padrão.

2.4. `<input type=checkbox name=... value=... checked>`

O valor **CHECKBOX** no parâmetro **TYPE** define botões de verificação. A tradução do termo checkbox é meio difícil, mas, ao contrário dos botões de escolha (do tipo **RADIO**), ele deve ser usado quando uma ou mais opções são válidas. No nosso exemplo, usamos este tipo na pergunta "Você gostaria que eu respondesse a este seu comentário?".

O parâmetro **NAME**, neste caso, deve ser diferente para cada campo.

O parâmetro **VALUE** deve conter o valor do campo, que será passado ao programa interpretador do formulário.

O parâmetro **CHECKED** pode ser usado se você desejar que a opção esteja selecionada como padrão.

2.5. `<input type=reset value=...>`

O valor **RESET** no parâmetro **TYPE** define um botão que limpa todos os campos, colocando os mesmos valores de quando a página foi carregada.

No parâmetro **VALUE**, pode-se definir o que estará escrito no botão. Caso nenhum valor seja definido, aparecerá escrito somente **"Reset"**. Em nosso exemplo usamos este elemento no botão **"Limpar todos os campos"**.

2.6. `<input type=submit name=... value=...>`

O valor **SUBMIT** no parâmetro **TYPE** define um botão que aciona o envio das informações preenchidas no formulário ao programa interpretador (aquele definido no parâmetro **ACTION** do elemento **FORM**).

O parâmetro **VALUE** define o que estará escrito no botão. Caso nenhum valor seja definido, aparecerá escrito **"Submit"**. Para definir o botão **"Enviar os comentários"** de nosso exemplo, usamos este tipo de elemento.

2.7. `<input type=image name=... src=... alt=...>`

Alternativamente ao botão tipo **SUBMIT**, pode-se usar uma imagem. Para isso, existe o tipo **IMAGE**. Neste caso, passam a existir os parâmetros **SRC** e **ALT** normalmente usados no elemento que define uma imagem.

O parâmetro **SRC** define o endereço ou nome do arquivo da imagem.

O parâmetro **ALT**, opcional, define o texto que será mostrado, caso a imagem não seja carregada.

2.8. <input type=hidden name=... value=...>

O valor **HIDDEN** (oculto) no parâmetro **TYPE** define dados que devem ser passados ao programa interpretador, mas que não devem aparecer para quem está vendo a sua página

Neste caso, o parâmetro **NAME** identifica o dado e o parâmetro **VALUE** define o valor que deve ser passado.

```
3. <select name=... size=... >
    <option value=...>
    <option value=...>
    ...
</select>
```

O elemento **SELECT** possibilita definir uma lista de opções para o visitante escolher.

O parâmetro **NAME** define o nome desta lista, e **SIZE** define quantos elementos serão exibidos na tela simultaneamente. Se for omitido, somente uma opção aparece por vez.

Cada opção da lista é definida através de um elemento **OPTION** e o parâmetro **VALUE** deste elemento é que determinará o valor de cada opção.

Em nosso exemplo, usamos este elemento para criar a lista de opções para a resposta da pergunta "Qual é a página de que você mais gostou?".

```
4. <textarea name=... rows=... cols=...> ... </textarea>
```

O elemento **TEXTAREA** (área de texto) permite definir um campo de texto com várias linhas. Ele é útil para colher comentários e depoimentos dos visitantes.

O parâmetro **ROWS** define o número de linhas da caixa de texto, e o parâmetro **COLS** define quantos caracteres (colunas) cada linha possui.

O parâmetro **NAME** define o nome da caixa de texto.

EXERCÍCIO 10

Abrir um arquivo novo e digitar os comandos abaixo, para criar um formulário.

```
<html>
<head>
  <title>Formulário 01</title>
</head>
<body>
<h4> Cadastro de Clientes </h4>
<hr>
<form method="post" action="mailto: meu_nome@provedor.com.br">
  <input type="hidden" name="AnyFormMode" value="mail">
  <input type="hidden" name="AnyFormDisplay" value="standard">
  <input type="hidden" name="AnyFormTo"
value="meu_nome@provedor.com.br">
  <input type="hidden" name="AnyFormSubject" value="Dados dos
Clientes">
  <b> Nome: </b> <input type="text" name="nome" size="30"
maxlength="5">
  <br> <br>
  <b> Digite o seu E-Mail: </b> <input type="text" name="anyformfrom"
size="30">
  <b> Senha do E-Mail: </b> <input type="password" name="senha"
size="5" maxlength="5">
  <br> <br>
  <b>Sexo:</b>
  <br>
  <input type="radio" name="sexo"> Masculino <br>
  <input type="radio" name="sexo"> Feminino <br>
  <br> <br>
  Produtos Comprados:</b>
  <br>
  <input type="checkbox" name="computador"> Computador <br>
  <input type="checkbox" name="impressora"> Impressora <br>
  <input type="checkbox" name="monitor"> Monitor <br>
  <input type="checkbox" name="teclado"> Teclado <br>
  <br>
  <b> Estado: </b>
```

```
<select name="listagem" selected="">
<option size="3"> AM </option>
<option> MG </option>
<option> PE </option>
<option> RJ </option>
<option> SP </option>
</select>
<br> <br>
<b> Histórico do Cliente: </b><br>
<textarea name="observacao" cols="30" rows="3"> </textarea>
<br> <br>
<input type="file" name="Procurar" value="Procurar">
<input type="submit" value="Enviar Informações">
<input type="reset" value="Limpar"> <br>
</form>
</body>
</html>
```

Salvar no formato texto, com o nome exercicio10.htm e executar o programa. Veja na figura abaixo como deverá ficar a sua tela.



Folhas de Estilo

Com a popularização da Web, a necessidade de melhorar a qualidade dos documentos fez com que empresas criassem novos elementos para o HTML. A soma de tudo isso resultou no padrão existente atualmente. Com isso, foi implementada a especificação **Cascading Style Sheets** (Folhas de Estilo em Cascata, ou **CSS**).

O que você pode fazer com CSS?

Ao invés de transmitir textos e imagens pelos engarrafados canais da Internet, somente os textos seriam transmitidos ou, pelo menos, bem menos gráficos, o que tornaria bem mais rápido o carregamento das páginas.

Na prática, folhas de estilo é um conjunto de definições inseridas ou referenciadas externamente às suas páginas, que determina como os elementos HTML serão mostrados na tela de seu browser.

A primeira vantagem é evitar a repetição de elementos como ``, `<i>`, ``, `` e ``. A outra vantagem é que você pode definir estilos globais para todo o seu site, ou seja, se você alterar um estilo global, todas as suas páginas serão alteradas automaticamente.

Usando Folhas de Estilo

Vamos começar a partir de um exemplo simples. Suponha uma página com o seguinte código.

Exercício 11

```
<html>  
<head> <title> Folhas de Estilo </title> </head>  
<body>  
<h2> Título em nível 2 </h2>  
Primeira linha, primeira linha, primeira linha  
<br>  
Segunda linha, segunda linha, segunda linha
```

```

<br>
Terceira linha, terceira linha, terceira linha
<p>
E no final um parágrafo...<br>
Olhe para cima. Assim fica um texto em HTML puro...
</body>
</html>

```

Veja a figura abaixo.



Se quiséssemos colocar o título em nível 2 na fonte Arial, Negrito, Itálica com cor azul, deveríamos digitar:

```

<font face="arial" color="blue"> <i> <b> <h2> Título em nível 2 </h2>
</b> </i> </font>

```

Se todas as páginas fossem como nosso exemplo, seria muito fácil. Mas imagine ter que duplicar todo este código a cada ocorrência de `<H2>`. Pior: imagine ainda se você quisesse mudar, depois, todas as ocorrências da cor azul para verde? Você teria que alterar uma a uma todas as páginas.

Porém, isso não será necessário daqui para frente. As folhas de estilo permitem que você mude todas as ocorrências de `<h2>` com uma simples definição:

h2 { font-family: arial; font-style: italic; font-weight: bold; color: blue; }

A vantagem é que você define uma única vez e passa a valer para todas as ocorrências de elemento definido <H2>.

Existem diversas formas de combinar estilos com HTML. A forma mais simples é colocar todas as definições no cabeçalho entre os elementos <HEAD> e </HEAD>, ou no corpo após o elemento <BODY> da página. A outra forma é criar um arquivo separado, contendo somente os estilos, e associá-lo à sua página.

A opção por uma ou outra forma vai depender de onde você deseja aplicar os estilos. Se você vai aplicar determinados estilos somente em uma página, você deve defini-los na própria página. Mas se você vai aplicá-los em um grupo de páginas ou até em um site completo, o melhor é definir os estilos em um arquivo separado e associá-lo a todas as páginas. Assim você poderá alterar os estilos de todas as páginas editando somente um arquivo.

Veja abaixo, como ficará o código de sua página utilizando a definição de <H2>, onde o estilo ficará junto com o código HTML.

EXERCÍCIO 12

```
<html>
<head> <title> Folhas de Estilo </title>
<style type="text/css">
<!--
h2 { font-family: arial; font-style: italic; font-weight: bold; color: blue;}
-->
</style>
</head>
<body>
<h2> Título em nível 2 </h2>
Primeira linha, primeira linha, primeira linha
<br>
Segunda linha, segunda linha, segunda linha
<br>
Terceira linha, terceira linha, terceira linha
<p>
```

```
E no final um parágrafo...<br>
Olhe para cima. Assim fica um texto em HTML puro...
</body>
</html>
```

O parâmetro **TYPE** do elemento **<STYLE>** define o tipo de folhas de estilo que você está utilizando, neste caso **CSS** (Cascading Style Sheets).

O mesmo estilo pode ser definido em arquivo separado, conforme dito anteriormente.

EXERCÍCIO 13

```
<html>
<head> <title> Folhas de Estilo </title>
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="estilos.css">
</head>
<body>
<h2> Título em nível 2 </h2>
Primeira linha, primeira linha, primeira linha
<br>
Segunda linha, segunda linha, segunda linha
<br>
Terceira linha, terceira linha, terceira linha
<p>
E no final um parágrafo...<br>
Olhe para cima. Assim fica um texto em HTML puro...
</body>
</html>
```

Onde **estilos.css** contém:

```
h2 { font-family: arial; font-style: italic; font-weight: bold; color: blue;}
```

O elemento **<LINK>** avisa ao browser que ele deve utilizar, nesta página, os estilos definidos no arquivo **estilos.css**.

Agora vamos ver um exemplo mais completo. Usando o mesmo código do exemplo anterior, iremos alterar somente o arquivo de estilos.css, como mostrado a seguir:

EXERCÍCIO 14

estilos.css

```
h2 { font-family: arial;
      font-size: 16pt;
      font-style: italic;
      font-weight: bold;
      color: blue; }
body { font-family: verdana, arial;
        font-size: 10pt;
        background-color: #ffffcc;
        color: green;
        line-height: 120%; }
p { font-family: verdana, arial;
     font-size: 10pt;
     background-color: #000000;
     font-weight: bold;
     color: white;
     line-height: 100%; }
```

Observe que usamos duas fontes, ao invés de uma, no parâmetro “font-family”. Desta forma o browser tentará usar primeiro a fonte Verdana, porém se ela não existir, a fonte Arial será usada.

Hospedando seu Site

Depois de passar por todas as etapas apresentadas neste manual, nada melhor do que conhecer como hospedar sua home page na Internet.

Você tem duas opções. Ou escolhe um serviço de hospedagem **grátis** ou um serviço de hospedagem **pago**. Os dois têm vantagens, desvantagens e limitações.

Site de Hospedagem Grátis

Se o seu site é pessoal, então a escolha da hospedagem **grátis** pode ser uma boa opção. Para isso, você deve escolher um serviço de hospedagem grátis, como hpG, TerràVista, Starmedia Órbita.

A desvantagem do serviço grátis é que o seu site pode acabar tendo um endereço gigantesco e difícil de decorar, e terá janelas abrindo exibindo anúncios inseridos pelo serviço de hospedagem.

Muitos provedores de acesso pago oferecem espaço (geralmente de 1 Mb) para seus clientes hospedarem o seu site pessoal. Essa é uma outra alternativa para hospedagem grátis, mas a desvantagem é que, se você deixar de ser cliente do provedor, o seu site sai do ar.

Site de Hospedagem Paga

Se você está pensando em ter um site **comercial**, então não tem jeito, a saída é a hospedagem paga. Os serviços de hospedagem paga oferecem muito mais recursos do que qualquer empresa de hospedagem grátis pode oferecer. A principal vantagem é o registro de domínio, isto é, você pode ter um site com o nome do tipo `www.seunome.com.br`, coisa que nenhum serviço de hospedagem grátis oferece.

Se você está pensando em registrar um domínio para o seu site (`www.seunome.com.br` ou `www.seunome.com`), o primeiro passo é saber se o nome que você quer usar já está registrado. Isso pode ser conferido no site `http://registro.br` (no caso de domínios terminados em `.br`) e `http://www.networksolutions.com` (no caso de domínios `.com`, `.net` e `.org`, sem a terminação `.br`).

Contrate o plano de hospedagem que você julgar mais conveniente para o seu site e informe o nome do site que você pretende registrar, pois eles precisarão configurar o computador onde o seu site estará hospedado para receber o domínio que você vai registrar.

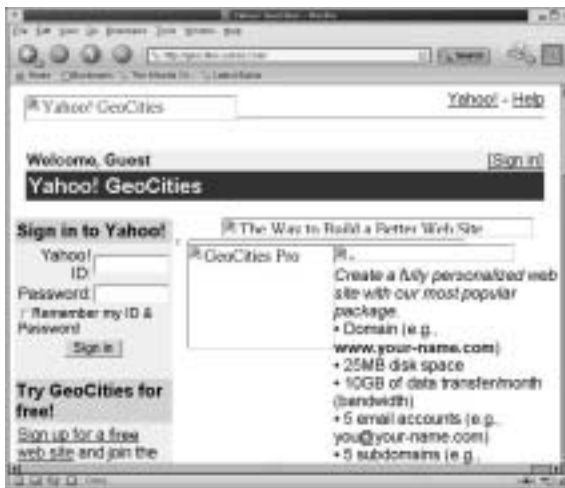
Hospedando seu Site no Geocities

Para começar, é necessário renomear uma página para `index.html` e dirigir-se à página principal do Geocities, que é `http://geocities.yahoo.com`. Siga o roteiro a seguir.

Roteiro:

1. Renomear um arquivo *.html para **index.html**.
2. Abrir o Mozilla.
3. Digitar o endereço: <http://geocities.yahoo.com>.

Veja a figura abaixo.



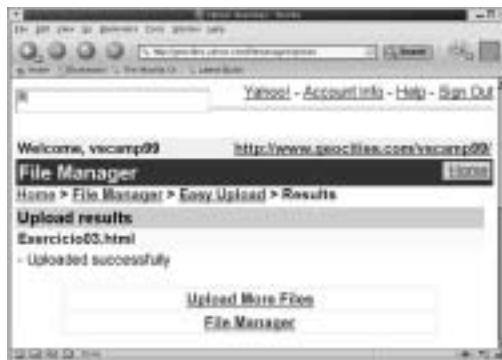
4. Clicar no link "Sign up for a free web site", do lado esquerdo da página.
5. Clicar no link "Sign up now".
6. Preencher os dados do formulário. A password (senha) deve ter no mínimo **6** caracteres.
7. Clicar no botão **Submit this Form**.
8. Clicar no botão **Eu aceito**, no final página.
9. Se houver, preencher os dados faltantes.
10. Clicar no botão **Enviar o formulário via conexão segura**.
11. Digitar o seu **ID** e a sua **Password** (senha).
12. Clicar no botão **Sign In**. Será exibida uma página dando as boas vindas ao seu ID.

Veja a figura abaixo.



13. Selecionar uma opção e clicar no botão **Continue**.
14. Clicar no link "Build your web site now!".
15. Clicar no link "Easy Upload", do lado direito da página.
16. Selecionar os arquivos *.html, usando o botão **Browse**.
17. Clicar no botão **Upload Files**. Será exibida uma página informando que sucesso na cópia dos arquivos.

Veja a figura abaixo.



18. Para testar o seu site, você deve digitar o endereço fornecido na tela anterior.

O Geocities oferece um espaço de **25 Mb** gratuitos para armazenar o seu site.

Outros Sites com Hospedagem Gratuita

- TERRAVISTA

O TerràVista (www.terravista.pt) foi o primeiro site a oferecer hospedagem gratuita para a comunidade que fala português ao redor do mundo.



Ao invés de bairros, o site possui faróis e você pode também escolher o seu preferido. O serviço oferece **7 Mb** gratuitos e todas as instruções são claras, mesmo para quem está iniciando. Possui as seguintes ferramentas: contadores, editores HTML e FTP.

O TerràVista é muito bem feito e utiliza uma linguagem bem interessante.

- STARMEDIA ÓRBITA



O Starmedia Órbita (<http://orbita.starmedia.com/spa>) é uma iniciativa do portal Starmedia de criar uma comunidade de home pages da América Latina.

O serviço oferece **5 Mb** de espaço gratuito, possui dois tipos de editores (simples e online) e ainda possui uma ferramenta para colocar suas páginas no ar, o **Carregador**. As opções estão claramente expostas na tela, mas o site se mostra um pouco lento em comparação com os outros. Fazendo a inscrição no Órbita, você automaticamente ganha um endereço de e-mail "@starmedia.com".

Neste ponto, você já está com sua área criada e com seu endereço WWW na Internet. A partir deste ponto, você tem **14 dias** para colocar algo no ar e manter seu espaço.

A partir do momento em que você contratar o serviço de hospedagem, você já pode copiar as suas páginas HTML para o servidor, mesmo antes do registro do domínio.

Para enviar os arquivos do seu site para o servidor de hospedagem, você deve usar um programa FTP. Você deve entrar com o nome do servidor, o login e a senha. Esses dados são fornecidos pelo serviço de hospedagem no mesmo e-mail que ele envia informando a configuração dos servidores.

Após esta etapa, o serviço de hospedagem irá te dar 4 informações, que são: nome do servidor de DNS primário, o endereço IP do servidor, o nome do servidor DNS secundário e o endereço deste servidor. Somente com essas informações em mãos é que você conseguirá registrar o seu domínio.

Como Registrar seu Domínio

Como foi definido no início da apostila, um domínio é um nome que serve para identificar e localizar computadores na Internet. O nome de domínio foi criado com o objetivo de facilitar a memorização dos endereços de computadores na Internet. Sem ele, teríamos que memorizar uma sequência grande de números.

É preciso registrar seu domínio, porque os domínios que não estão registrados, não podem ser encontrados na Internet. Todos os domínios na Internet com extensão **.BR** devem ser registrados no site <http://registro.br/index>.

Veja a figura abaixo.



Os serviços oferecidos pelo site **registro.br/index** têm como objetivo permitir o registro, manutenção e a publicação de domínios **.BR** na Internet, por parte de empresas, instituições e pessoas legalmente estabelecidas no Brasil.

Caso você queira um domínio com a extensão **.br**, vá até o site <http://registro.br> ou caso você queira um endereço **.com**, **.net** ou **.org** sem a terminação **.br**, vá até o site <http://networksolutions.com>.

Para registrar seu domínio você irá precisar de 2 servidores DNS já configurados para o seu domínio. Em geral quem lhe fornecerá isto será o seu provedor de hospedagem.

Você pode solicitar o registro de seu domínio sem informar os nomes dos servidores DNS de imediato. Você terá 2 semanas, contados a partir da data de envio do formulário, para fornecer os dois servidores DNS configurados para o domínio.

Você pode registrar qualquer nome para o domínio, desde que a pesquisa resulte em: "Domínio Inexistente".

Você será informado, via e-mail, quando o domínio for registrado. Durante o processo você poderá acompanhar o estado do seu pedido diretamente na sua tela de administração.

Custo do Registro

O registro de domínio tem um custo de R\$ 30,00, para domínios registrados na FAPESP (pago através de boleto bancário) ou de US\$ 70.00 para domínios registrados na Network Solutions (pago através de cartão de crédito internacional). Esses valores são pagos anualmente, sendo que a renovação do registro do domínio custa mais barato.

O pagamento do registro é através de boleto bancário. No e-mail de confirmação do registro do domínio, você recebe instruções de como emitir o boleto bancário.

Sites que Fazem Registros de Domínios

- FAPESP

A FAPESP (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo) é outro site que fornece os serviços de hospedagem de sites e registros de domínios .BR no endereço <http://www.fapesp.org>. Veja a figura abaixo.



- INTERNIC

O **InterNIC** é um órgão do Departamento de Comércio dos Estados Unidos, responsável pelo registro de domínios com extensão .com, .org, .net, .info, .biz e .us. É bom ressaltar que como os Estados Unidos são o país criador da Internet, os domínios aqui registrados não possuem extensão designando o país.



Anotações

Anotações

Anotações

Anotações

Anotações

Anotações

Anotações

Anotações

Anotações

