



Desenvolvimento de Websites



Autores:
Francisca M. Baptistella
Gian Franco B. Barcellini



Desenvolvimento de Websites

Introdução

Objetivo do Treinamento

Qualificar o aluno no desenvolvimento de websites. Serão apresentados aspectos que facilitarão o seu desempenho no desenvolvimento de projetos de webstes. As aulas serão compostas de teoria e prática. Ao final da teoria será aplicado o desenvolvimento de um website. Os aplicativos utilizados serão Netscape Navigator e Composer, Paint Shop Pro 4.0 , WordPad.

Instrutores

Francisca M. Baptistella - fran@ccuec.unicamp.br

Analista de Sistemas de Informação

Especialista em Arquitetura de Informação e Aplicações Internet

Gian Franco B. Barcellini

Analista de Suporte

Especialista em Aplicações Internet

Produção do Centro de Computação da Unicamp



CCUEC



Desenvolvimento de Websites

Conteúdo Programático

Introdução

Conteúdo programático

Parte I

O Website I

Perfis de Websites

Design Digital - Dicas

Arquitetura da informação

Conceitos do ambiente

Parte II

A linguagem HTML

Browsers

Construindo Páginas com o Composer

Conteúdo de uma página

Applets Java e Java Scripts

Frames

Formulários

Mapas

Validando Sites

Hospedando sua Home Page

Novas Tecnologias

Catálogos e Links





Desenvolvimento de Websites O Website - Como construir

I - Pesquisa e abstração: elaborar o roteiro para a pesquisa, reunir todo material, agrupar os conteúdos por natureza da informação e organizá-los por relevância.

- **Pesquisar** os websites de assuntos afins.
- **Elaborar** uma relação de tudo o que website deve conter.
- **Agrupar** os conteúdos e defina as ligação que os assuntos têm entre si.
- **Abstrair** - imagine como você prepararia uma palestra sobre o assunto do website; qual o conteúdo programático ? qual ordem da apresentação ?
- **Distribuir** os assuntos no núcleo, nas bordas e pense em como atualizar as informações geradas dinamicamente. Pense no caminho para se encontrar a informação, na ordem natural da leitura.

II - Layout do front-page e páginas Internas: a partir da identidade visual do produto ou serviço, trabalhar a aplicação da marca na **interface** do Website traçando o primeiro esboço do layout.

III - Arquitetura da Informação: refinamento do conteúdo organizado na pesquisa. Analisar interligação das páginas e aos aspectos da interatividade com o visitante.

- **Design da informação:** Consiste em "desenhar a informação", uma folha de papel em branco, um lápis e várias idéias na cabeça, como escrever tudo isso?
- **Processo intuitivo:** agrupamos as informações em pequenos "grupos de assuntos", classificamos e interligamos.
- **Os "grupos de assuntos"** dão origem aos grupos de páginas, compondo-se a arquitetura da informação.
- Após a identificação de todos os "grupos de assuntos" que o website irá abranger, serão agrupados em "áreas" (institucionais, serviços, destaques, etc).
- Monte a **Arquitetura da Informação**, utilizando-se de papel picado com os nomes dos "grupos de assuntos" e "áreas", arranje-os em um espaço que corresponda a tela do computador. Monte o quebra cabeça intuitivamente.
- Os **elementos** que não são da área de intersecção dos "grupos de assuntos" eleitos mas se ligam com **elementos** entre as "áreas" (ex. as buscas), necessitam ser colocados na arquitetura.





Desenvolvimento de Websites

O website - Como construir

IV - Arquitetura de Design: preparar as imagens e layouts das páginas. O design deve seguir a arquitetura de informação proposta inicialmente.

- O front-page do website deve causar IMPACTO e persuadir o visitante.
- O website não pode ser desenvolvido como uma revista ou um folheto (folder) em formato eletrônico.
- A internet é um veículo de informação muito ágil e dinâmico.
- O visitante espera uma solução digital surpreendente, diferente, que abra caminho para interatividade.
- É importante que o website responda aos interesses dos seus visitantes.

V- Conteúdo: a informação é agrupada em pequenos textos, que podem ser lidos em qualquer ordem, é importante classificá-los e interligá-los, para facilitar o acesso à informação.

- Atualizar conteúdo - o lançamento do website é um passo importante, mas lembrar sempre que o sucesso dele se dá com a atualização constante do seu conteúdo.
- Manter o foco nos assuntos contidos na arquitetura de informação. Cumprir o seu objetivo.
- Responder e-mail recebidos na conta webmaster de forma esclarecedora.

VI- Desenvolvimento: criação dos processos de produção de conteúdo e aplicativos.

VII - Hospedagem: Criação do ambiente de produção ou pesquisa de infra-estrutura do provedor de acesso para armazenagem e atualização.





Desenvolvimento de Websites Perfis de websites

Alguns perfis de websites para que possa reconhecê-los em sua pesquisa pela Internet.

Não há um único modelo para construção dos websites, eles podem variar de acordo com a natureza e propósito do projeto. Há websites que são verdadeiras "colchas de retalhos", complicados e de navegação confusa, que o visitante se perde antes de conseguir a informação desejada.

- **Institucionais** - normalmente seu escopo compõe-se do seu histórico, sua repercussão no mercado, seu potencial de gerar negócios e informações, ou seja, seu conteúdo possui maior teor institucional do que produtos ou serviços.
- **Produtos** - vendem seus produtos apresentando suas características e benefícios. São dirigidos aos consumidor. Seu maior propósito é persuadir o consumidor.
- **Serviços** - vendem serviços de consultoria, treinamento, etc. Seu conteúdo normalmente é rico em informação para esclarecer o domínio e conhecimento dos serviços.
- **Promocionais** - chamados de "hot sites", são breves normalmente com uma página apenas. Comunicam um evento, uma promoção.
- **Comunidades Virtuais** - Normalmente surgem sobre um tema em pauta, criado e mantido pela própria dinâmica de seus visitantes.





Desenvolvimento de Websites Design Digital

Dicas importantes para fazer o design digital

- **Tamanho da tela:** os monitores de computadores são de tamanhos variados. Critério na definição do formato do website (para 640x480 ou 800x600 ou 1024x768).
- **Ícones:** utilize ícones no website se for agregar valor ao conteúdo ou tornar a interface mais agradável e clara.
- **Plug-ins:** evite o uso de plug-ins ou use-o com critério, senão pode ser um motivo a mais para o visitante ir embora, não esqueça que ele é quem paga a conta e, portanto, não estará disposto a esperar por um longo tempo de carregamento.
- **Fontes:** fontes inadequadas para leitura, letras capitulares no início do parágrafo, fundos rebuscados (ou escuros) e títulos coloridos deixam o carregamento da página lento e prejudicam leitura.
- **Peso da imagem:** a soma das imagens em um front-page não deve ultrapassar 20K.
- **Texto:** cuidado com o tamanho do texto. Seja objetivo e sucinto sem comprometer a informação.
- **Cores:** explore as 216 cores seguras para o sistema web (do total de 256 cores da palheta utilizada por uma imagem GIF subtrai-se 40 cores que são diferentes entre computadores Mac e PC).
- **Máximas da Bauhaus:** "menos é mais" e "a forma deve seguir a função".





Desenvolvimento de Websites Arquitetura da Informação

Cuide para que a internet não se torne lenta e confusa

- **Planejar** o website é fundamental para não criar verdadeiros "becos sem saída", onde o acesso entre uma seção e outra é a volta para a página principal, estruturas que forçam o visitante a passar por várias páginas até chegar ao ponto desejado.
- **Estruturar** as informações organizando-as por relevância e pontos em comum. Elas ficam em áreas que são como seções de uma revista. Mudar de assunto deverá ser tão fácil quanto virar uma página.
- A **página principal** é como o índice de um livro ou a recepção de uma empresa: só uma orientação para seguir ao destino. Imagine você estar em um determinado departamento da empresa e ter que voltar na recepção para perguntar onde fica o banheiro mais próximo ou ter que passar pela recepção toda vez que vai mudar de departamento. Em todas as páginas do site deve-se ter uma noção clara de onde você está e para onde pode ir (navegação visível).
- Os **websites na internet** devem ser lineares como uma revista ou hierárquico como uma enciclopédia. **Não!** A comunicação digital deve ser como a conversa com um especialista assim que o assunto vai se aprofundando, vão surgindo novas opiniões.
- **Organizar** a informação, desenhar a estrutura do sistema e definir os caminhos para navegar por ela. O mapa do website está pronto.
- Não tente mostrar ao visitante tempo todo onde ele está. Isso é tão chato e inútil quanto uma transmissão de futebol pela TV que mostre o placar durante todo o jogo.
- A **Arquitetura do design** é fundamental quando seguida da **Arquitetura da informação** constituída de conteúdo claro e objetivo. Muitos designers ignoram essa parte do processo e se concentram apenas na elaboração de uma interface visualmente agradável, deixando para um segundo plano a arquitetura de informação.





Desenvolvimento de Websites Conceitos do Ambiente

Cyberspace

Uma comunicação via telefone entre duas pessoas não as transportam de um lugar para outro, mas cria um espaço intermediário inexistente, criado por meios tecnológicos e chamado de **ciberespaço**, válido para qualquer tipo de comunicação remota, como o telefone, chat, rádio etc. Ao desligar o aparelho, esse espaço deixa de existir. A tarefa dos **arquitetos de informação e webdesigners** é fazer com que esse espaço seja aconchegante e interessante.

Comunicação não-linear

- Não existe comunicação não-linear. Muitas mensagens e possibilidades de conexão geram uma comunicação que permite vários caminhos, mas nunca dois ao mesmo tempo, pois quando a gente vê um texto fora de seqüência, imediatamente você sente a incomodação e corrige-o em seqüência.
- A "comunicação não-linear" é uma forma de expressão que permite várias seqüências, todas lineares, ou uma comunicação multidimensional, organizada em camadas, como páginas de texto impressas em papel transparente.
- Esse tipo de comunicação pode ser atordoante. O excesso de desvios em um texto pode fazer com que a mensagem se perca pelo caminho. Por isso é fundamental saber qual é o sentido da comunicação antes de montar sua estrutura.

Textualidade digital

Não dá para "folhear" um website. Um texto digital não tem uma seqüência, nem páginas numeradas que impõem uma rota de navegação. No website, cada um lê o que interessa, na ordem que desejar. Podem existir várias leituras. Em papel isso é impossível. Aqui o texto terá que ser bem elaborado para atingir o objetivo do leitor, pois não está organizado em capítulos.





Desenvolvimento de Websites Conceitos do Ambiente

Hipertexto, Hipermídia e Hiperespaço

Hipertexto e hipermídia - Hipertexto é texto sublinhado. Hipertexto com recursos multimídia é chamado de hipermídia. Um hipertexto contém um conjunto de textos interligados e recursivos, ele não começa em lugar algum nem tem final e apresenta várias seqüências de leitura. Funciona com um bom papo que um assunto leva a outro ou como uma boa aula que cresce de acordo com o interesse do aluno. Um documento digital em hipertexto pode ter páginas de qualquer tamanho (aconselha-se páginas não maiores que um formato A4 evitando-se uma leitura cansativa e chata). Um sistema de hipertexto dá ao leitor a informação que quiser, na quantidade que quiser. A maior parte dos roteiros são lineares, quadrados, caretas, sem horizontes.

Hiperespaço - Estar em dois lugares no espaço ao mesmo tempo. Sair daqui e ir para o Japão acionando um botão. Passear por lugares que não existem. É só usar a internet. Vamos explorar mais.

Linguagem internet (linguagem digital)

Visitada através de um monitor, internet não é revista, não é rádio, não é TV. Apesar de transmitir mensagens sonoras ao vivo. Apesar dos clips em vídeo. Experimente mostrar um artigo de revista e suas fotos pela TV. Ou usar o rádio para transmitir um filme. Ou transcrever a narrativa de um jogo de futebol em uma revista. Ou fazer o layout de uma mensagem de secretária eletrônica. Portanto, muito critério em usar uma a internet como algo que ela não é.

A Internet é um veículo de comunicação, com características próprias. Você pode ver a rede a qualquer hora de onde desejar. Imprimir um texto, pegar uma imagem, mudar de assunto se desejar, enviar e-mail, pesquisar um tema, se encontrar nos chats, grupos de discussão, mailing list enfim dá prá fazer de tudo na Internet.

A rede tem uma linguagem própria, mas poucos estão interessados nela. A maioria das pessoas que desenha interfaces adapta idéias do design gráfico, da TV ou da propaganda.

Jargão

"Somos uma empresa de webvertising, focada em new media e soluções customizadas para atingir o seu target e aumentar o seu share, sem estourar seu budget. Não se esqueça de nos incluir no marketing mix". **Atenção!** Use o bom e velho português para explicar o que você faz, aí sim você vai impressionar.

A idéia da "Home Page" vem de um dos primeiros sistemas de Hipertexto, o Hypercard, da Apple. Era uma espécie de fichário digital em que o usuário

podia ver os registros em seqüência (o próximo e o anterior) ou voltar para a primeira ficha, chamada de Home. A idéia era que, se você estivesse perdido, poderia voltar para casa.



CCUEC



Desenvolvimento de Websites Conceitos do Ambiente

Audiência do Website

Existem muitas formas de medir a audiência de um site e muitas formas de tapear essa medição. Muitos endereços digitais se vangloriam da quantidade de hits que eles conseguem por mês. Alguns se baseiam nesse número para fazer tabelas com custos de mídia. Não acredite nisso.

HITS - cada hit é um objeto transferido para o computador do espectador. Uma página com texto e dez imagens fornecerá onze hits. Cem mil hits não significam cem mil pessoas visitando.

PAGE VIEWS - quantidade de documentos ("páginas") acessados. Cem mil page views não significam cem mil pessoas visitando.

O fato de uma página ter sido enviada para o computador do usuário não significa que ela foi vista. Existem relatórios de acessos que indicam não só o número de visitantes, mas quais páginas foram mais visitadas, em que hora do dia, e de que servidor elas vieram.

Propaganda na Internet

Colocar a ficha técnica de um Audi em páginas da Veja é um desperdício de dinheiro, pois o público é limitado etc. A internet é um veículo de informação onde as pessoas não ligam seus computadores e se conectam, gastando um dinheiro, para ver só umas imagens bonitinhas. É importante fornecer conteúdo.

Rede de pessoas

A internet é uma rede mundial de pessoas, conectadas dos mais diversos pontos do mundo, pelos mais remotos motivos. Hoje elas usam computadores, daqui a algum tempo vão estar usando outro veículo, não importa.

Planejar a presença internet como uma ação de comunicação, não de informática. Da mesma forma que as revistas e programas de TV, que usam vários recursos de computação gráfica mas não são consideradas produtos de informática.

Conteúdo

Por mais interessante que possa ser um bom design, ele é apenas a embalagem de um produto digital, o público pode até achar agradável, mas não está interessado nela, e sim em seu conteúdo.

A interatividade e os recursos gráficos de um endereço digital são apenas chamarizes. O que interessa, cativa e mantém um visitante conectado é a possibilidade de participação. É a porta de entrada para um relacionamento íntimo e pessoal entre uma empresa e seus consumidores.

Empatia

Analise os sites que você conhece, que reação eles provocam no visitante? Muitos são lerdos, feios, lineares e monótonos. E com pouco conteúdo relevante. Não é preciso nem dizer que o visitante que caia num desses provavelmente vai embora, mesmo que esteja interessado no assunto. Da mesma forma que nós fugimos dos chatos que se orgulham do carro, contam histórias dos filhos ou das viagens que fizeram a Cancún.

Mas se o conteúdo e a forma do site forem bacanas, incentivarem a participação e a interferência do visitante, eles gerarão uma empatia, ou seja, uma identificação completa com o público, que visita, volta e conta para os amigos.

Interface

Nós falamos português, o computador fala HTML. Pra servir de intérprete, os layouts têm um nome bacana interfaces, funcionam como uma "face intermediária" entre o computador e você.

Por isso não adianta fazer só uma carinha bonitinha, cheia de ícones e desenhinhos ou fotos legais. É preciso estimular o visitante a reagir, participar, opinar, brincar com o site. As interfaces existem para que as pessoas esqueçam que estão usando computadores. Por isso elas precisam ser naturais, divertidas e interativas.





Desenvolvimento de Websites A Linguagem HTML

HTML (Hypertext Markup Language) - é a linguagem na qual escrevemos as páginas do website para disponibilizá-las no WWW da Internet. Compõe-se de diretivas que são interpretadas pelos browsers. Ao interpretar as diferentes diretivas temos a apresentação de uma página seguindo a formatação de texto, cores e imagens definida pelo autor.

Página - é um hipertexto no World Wide Web que associa diferentes tipos de mídia como textos, imagens, áudio e vídeo, conectados por hiperlinks. Pode ser única ou estar ligada a outras páginas formando um sistema de informações ou um **Website**.

"Home Page" ou Página principal - A página de entrada ou página inicial.

Tim Beners-Lee - um dos criadores do World Wide Web, a linguagem foi definida para ser usada por processadores de texto e os autores de páginas não deveriam conhecer as diretivas produzidas pelo processo de criação.

Editores gráficos - O uso dos editores permitem que o autor crie uma página sem conhecer os códigos da linguagem HTML. Além de Editores existem também programas Assistentes que transformam documentos gerados em MS Word, Power Point e Excel em páginas HTML..





Desenvolvimento de Websites A Linguagem HTML

Estrutura da página

<HTML> e </HTML> - São **tags** que dizem que o documento é do tipo **html**, ou seja uma página web.

Estrutura do documento HTML

- **cabeçalho <HEAD> e </HEAD>** - aqui especifica-se o título da página **<TITLE> e </TITLE>**, será apresentado na barra superior do browser.
- **Corpo <BODY> e </BODY>** - aqui especifica-se: cores de fundo, texto, links, e o início do documento.

Propriedades aplicadas a tag body, se não forem aplicadas assumem um valor default

- **bgcolor** - cor de fundo para a página
- **background** - imagem nos formatos **.jpg** ou **.gif** usada de fundo da página
- **text** - define uma cor para o texto
- **link** - define uma cor para os links
- **vlink** - define cor para os link já visitados
- **alink** - define a cor para o link na hora que for ativado

Exemplo 1

```
<BODY BACKGROUND=nome_imagem BGCOLOR=nome_cor  
TEXT=nome_cor LINK=nome_cor VLINK=nome_cor ALINK=nome_cor>
```

Exemplo 2

```
<BODY BACKGROUND=nome_imagem BGCOLOR=#código_cor  
TEXT=#código_cor LINK=#código_cor VLINK=#código_cor  
ALINK=#código_cor>
```

Links: texturas de BACKGROUND / Um teste de CORES / Javascript que faz teste de cores.





Desenvolvimento de Websites A Linguagem HTML

Formatação do Texto

O texto pode ser formatado com as tags de tamanho, itálico, negrito e fonte monoespaçada, sobrescrito, subscrito e piscante. Para todas elas é necessário delimitar o início e o fim do texto a ser formatado.

Cor e fonte :

` Texto `

` Texto ,`

`Texto ,` onde n seria o incremento ao tamanho original

Tipos de fonte definidas pela linguagem HTML :

Cabeçalhos :

- `<H1> Tamanho H1</H1>`
- `<H2> Tamanho H2</H2>`
- `<H3> Tamanho H3</H3>`
- `<H4> Tamanho H4</H4>`
- `<H5> Tamanho H5</H5>`
- `<H6> Tamanho H6</H6>`

h1, h2, h3, h4, h5, h6

Outros estilos :

` Texto em Negrito (Bold) -- Texto em Negrito (Bold)`

`<I> Texto em Itálico </I> -- Texto em Itálico`

`<TT> Texto com fonte monoespaçada </TT> -- Texto com fonte monoespaçada`

`<U> Texto sublinhado </u> -- Texto sublinhado`

`^{Texto sobrescrito} -- Texto sobrescrito`

`_{Texto subscrito} -- Texto subscrito`

`<BLINK> Texto piscando </BLINK> -- Texto piscando`







Desenvolvimento de Websites A Linguagem HTML

Acentuação e Caracteres Especiais

A codificação permite a qualquer equipamento interpretar os códigos e exibir na tela o caracter desejado. códigos funcionam:

- Primeiro o caracter "&"
- Seguido da letra que deverá ser acentuada, pode ser minúscula ou maiúscula
- Veja a tabela abaixo coloque o código do acento desejado
- Acrescente o caracter " ; " (ponto de vírgula) Exemplos :
 - diário = di´rio
 - nataçãõ = natação
 - seqüência = seqüência

Acentos

Agudo	Grave	Circunflexo	Til	Trema	Cedilha
´	`	&circ	˜	¨	¸

Caracteres Especiais

&	<	>	(c)
&	<	>	©





Desenvolvimento de Websites A Linguagem HTML

Disposição do Texto na Página

Diretivas para uma formatação básica do um texto em uma página.

- **<CENTER>** : centraliza o texto em relação à página
- **
** : quebra de linha, iniciando o texto seguinte na linha logo abaixo
- **<P>** : força o fim de um parágrafo, ou seja, pula uma linha antes de iniciar outro parágrafo
- **<HR>** : régua horizontal; inclui uma linha horizontal no texto, separando o texto em blocos
 - **width** = _% comprimento. Ex. width=50%
 - **size** = _ espessura do traço. Ex. size=6
- **<PRE>** : respeita a formatação original do texto inserido na página





Desenvolvimento de Websites A Linguagem HTML

Definição de Listas

Listas são utilizadas para organizar seu texto em uma relação de itens e subitens, ordenados ou não. **Tipos de listas : Listas Ordenadas, Listas Não-Ordenadas e Listas de Definição.**

■ Listas Ordenadas

`` - inicia uma lista

`type` - define o tipo de numeração da lista

A - Letras maiúsculas

a - Letras minúsculas

I - Algarismos romanos

1 - Números arábicos

`` - finaliza a lista

`` - determina um item da lista

Exemplo :

Código html	<pre> Primeiro Segundo Terceiro </pre>
No browser	<pre>1- Primeiro 2- Segundo 3- Terceiro</pre>

■ Listas Não-Ordenadas

`` - marca o início da lista

`type` - define o tipo de marcador de cada item da lista

disk - pequeno disco sólido

square - quadrado preenchido

circle - círculo cheio

`` - marca o final da lista

`` - determina um item da lista

Exemplo :

Código html	<pre> Primeira Turma Filha Segunda Terceira ></pre>
No browser	<ul style="list-style-type: none"> • Primeira <ul style="list-style-type: none"> ■ Turma ■ Filha • Segunda • Terceira

■ Listas de Definição

<dl> marca o início da lista

<dt>indica termo a ser definido

<dd>indica a definição do termo acima

Exemplo:

Código html	<pre>Unicamp <dl> <dt>CCUEC <dd>Centro de Computação <dt>HC <dd>Hospital das Clínicas </dl></pre>
No browser	<pre>Unicamp CCUEC Centro de Computação HC Hospital das Clínicas</pre>



CCUEC



Desenvolvimento de Websites A Linguagem HTML

Imagens

Formatos :

GIF	JPG
Desenvolvido pela CompuServe com intenção de diminuir o tamanho do arquivo para tráfego na rede. É recomendado para ícones ou imagens com menos de 256 cores, cores lisas, puras, preto e branco. Comparada com o formato jpg em tamanho é maior, porém em qualidade é superior. Uma imagem .gif pode ser transparentizada.	Padrão foi proposto pelo COMITÊ ISO, é usado para imagens mais complexas como fotografias com variação e mais de 256 cores. Permite alta taxa de compressão, gera um arquivo menor, às vezes 1/5 do tamanho original, só que isso implica perda de informação e qualidade.

A tag inclui uma imagem dentro de um documento HTML. Elas podem ser usados com alguns parâmetros como:

- **border** para determinar a moldura da imagem

Imagem com borda

```
<IMG border=6 SRC=figura.gif>
```



- **width** para determinar a largura da imagem

height para determinar a altura da imagem

Imagem com limitação de Altura e Comprimento

```
<IMG width=50 height=90 SRC=figura.gif>
```





Desenvolvimento de Websites A Linguagem HTML

Imagens

Alinhar um texto em relação a uma imagem. Parâmetros de alinhamento :

align=left para alinhar a imagem a esquerda do texto.

Imagem com texto alinhado a esquerda

 Texto que acompanha a figura.



Texto que acompanha a figura.

align=right para alinhar a imagem a direita do texto

Imagem com texto alinhado a direita

 Texto que acompanha a figura



Texto que acompanha a figura.



align=top para alinhar o texto com o topo da imagem.

Imagem com texto alinhado ao topo da imagem

 Texto que acompanha a figura.



Texto que acompanha a figura.

align=middle para alinhar o texto com o meio da imagem.

Imagem com texto alinhado a meia altura da imagem

 Texto que acompanha a figura.



Texto que acompanha a figura.

align=bottom para alinhar o texto com a parte inferior da imagem.

Imagem com texto alinhado ao pé da imagem

 Texto que acompanha a figura.



Texto que acompanha a figura.

Onde encontrar ícones ? Visite o [IconBAAZAR \(www.iconbazaar.com\)](http://www.iconbazaar.com).





Desenvolvimento de Websites A Linguagem HTML

Imagens

Alinhar um texto em relação a uma imagem. Parâmetros de alinhamento :

align=left para alinhar a imagem a esquerda do texto.

Imagem com texto alinhado a esquerda

 Texto que acompanha a figura.



Texto que acompanha a figura.

align=right para alinhar a imagem a direita do texto

Imagem com texto alinhado a direita

 Texto que acompanha a figura



Texto que acompanha a figura.



align=top para alinhar o texto com o topo da imagem.

Imagem com texto alinhado ao topo da imagem

 Texto que acompanha a figura.



Texto que acompanha a figura.

align=middle para alinhar o texto com o meio da imagem.

Imagem com texto alinhado a meia altura da imagem

 Texto que acompanha a figura.



Texto que acompanha a figura.

align=bottom para alinhar o texto com a parte inferior da imagem.

Imagem com texto alinhado ao pé da imagem

 Texto que acompanha a figura.



Texto que acompanha a figura.

Onde encontrar ícones ? Visite o [IconBAAZAR \(www.iconbazaar.com\)](http://www.iconbazaar.com).





Desenvolvimento de Websites A Linguagem HTML

Tabelas

Organiza o conteúdo de uma página. As tag `<TABLE>` `</TABLE>` identifica a tabela, especificar a espessura da borda com o parâmetro `BORDER`.

`<th>... </th>`

define o cabeçalho de cada coluna

`<tr> ... </tr>`

delimita a linha

`<td> ... </td>`

delimita cada elemento da tabela, cada célula.

Atributos que podem ser usados na tabelas :

colspan : especifica quantas colunas da tabela a célula ocupará

rowspan : especifica quantas linhas da tabela a célula ocupará

width : define a largura exata da célula

align : alinhamento horizontal (right, center, left)

valign : alinhamento vertical (top, middle, bottom)

Exemplo 1:

```
<table border=4> <th>Coluna 1</th><th>Coluna 2</th>
<tr><td>linha1, coluna 1</td><td> linha 1, coluna 2</td></tr>
<tr><td>linha 2, coluna 1</td><td>linha 2, coluna 2</td></tr>
</table>
```

Resultado na tela :

Coluna 1	Coluna 2
linha 1, coluna 1	linha 1, coluna 2
linha 2, coluna 1	linha 2, coluna 2

Exemplo 2 :

```
<table border=4>
```

```
<th colspan=2>Colunas 1 e 2</th>
<tr>
<td>linha1, coluna 1</td><td> linha 1, coluna 2</td></tr>
<tr><td>linha 2, coluna 1</td><td>linha 2, coluna 2</td></tr>
<th rowspan=3>3 linhas</th>
<td>uma linha</td>
<tr><td>duas linhas</td></tr>
<tr><td>tres linhas</td></tr>
</table>
```

Resultado na tela :

Colunas 1 e 2	
linha 1, coluna 1	linha 1, coluna 2
linha 2, coluna 1	linha 2, coluna 2
3 linhas	uma linha
	duas linhas
	três linhas





Desenvolvimento de Websites A Linguagem HTML

Links com Outros Documentos

Fazer links para outros documentos (páginas, imagens, sons, etc), através da tag `<A> `, chamadas de âncoras. Informar o HREF (endereço de onde está a página que será acessada) e o TEXTO/IMAGEM que indicará o link.

Por exemplo : `< A HREF=http://endereço/documento> texto/imagem `

Referência a outro documento pode ser feita por :

- **Caminho Absoluto** : corresponde ao endereço completo do documento, utilizado quando os documentos estão em servidores diferentes.

Ex: `< A HREF=http://máquina/diretório/pagina.html >`

- **Caminho Relativo** : quando o documento a ser acessado está no mesmo servidor que a página atual.

Ex: `< A HREF=outra-página.html >`

- **Ligação com trechos da mesma página** : desvia para o local do trecho desejado na mesma página.

Ex: `< A HREF=#parte-1>`

Obs: Antes do trecho desejado deverá existir um "target", uma marca indicando a localização.

``

Links para outros Serviços Internet

Telnet	<code> telnet para máquina turing.unicamp.br </code> <u>Telnet para máquina turing.unicamp.br</u>
Ftp	<code> Ftp para máquina ftp.unicamp.br </code> <u>Ftp para máquina ftp.unicamp.br</u>
Mail	<code> mails para a conta curso</code> <u>Mails para a conta curso</u> (<u>Veja outros parâmetros possíveis</u>)
News	<code> Acesso à Usenet </code> <u>Acesso à Usenet</u>







Browsers

O acesso ao WWW é possível através dos "browsers", ou navegadores, programas que têm por finalidade :

- transferir informações (textos, imagens, som, vídeo) entre o servidor e o cliente.
- codificar as diretivas e apresentar no monitor.
- iniciar a execução de arquivos de som e vídeo, caso existam, e se a instalação dispôr dos programas necessários.

Possuem muitos recursos e funções que devem estar devidamente configuradas para permitir uma perfeita navegação.

Browsers mais utilizados:

Netscape

Internet Explorer



CCUEC



Desenvolvimento de Websites Construindo páginas

Para a criação de nossas páginas estaremos neste treinamento utilizando o Editor Netscape Composer 4.04 .

Este editor, embora apresente algumas limitações e restrições, permite a criação e manutenção de páginas sem que seja necessário profundos conhecimentos da linguagem HTML.



Mostraremos apenas as funções dos botões e alguns menus, por serem estes os mais importantes. Ressaltando que todas as opções disponíveis nos botões aparecem nos menus também.

- Arquivo, Editar, Publish, Visualizar no Browser
- Impressão, Busca de palavras, Corretor Ortográfico e HTML
- Fontes (tipo, tamanho, formatação , cor)
- Disposição do Texto em Listas, Centralização e Parágrafos
- Menu View





Desenvolvimento de Websites Netscape Composer

Arquivo, Editar, Publish, Visualizar no Browser



■ Arquivo

- Iniciar : começa uma nova página em branco, pronta para ser editada
- Abrir : abre um arquivo .html já existente, podendo ser alterado
- Salvar : salva o arquivo no diretório escolhido com o nome que for especificado e com extensão .html

■ Editar

Assim como em qualquer aplicativo para Windows, esses botões funcionam da mesma maneira. Sempre trabalhando com a Área de Transferência.

- Cut (cortar) : cortar texto selecionado
- Copy (copiar) : copiar texto selecionado
- Paste (colar) : colar

■ Publish

Essa é uma ferramenta que possibilita alterações em páginas HTML diretamente no servidor WWW. Desde que a pessoa tenha permissão para tal ação. Isso faz parte da configuração do seu servidor. Clicando em publish, você precisa apenas informar em qual diretório a página deverá ser salva e sua senha.

■ Visualizar no Browser

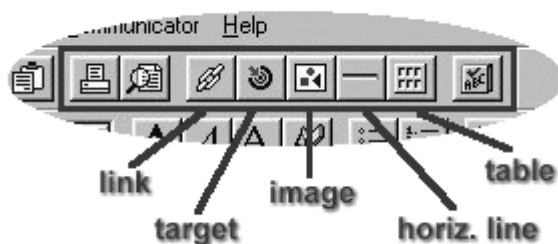
Aqui podemos visualizar no browser Netscape e ter uma idéia de como ficaria na tela a página construída ou alterada.





Desenvolvimento de Webpages Netscape Composer

Impressão, Busca de Palavras, Corretor Ortográfico e Tags HTML



■ Impressão

Podemos imprimir a página se desejarmos, inclusive as opções são as mesmas de um outro software para Windows, precisamos indicar a impressora, podemos tirar mais de uma cópia ou escolher quais páginas deverão ser impressas.

■ Busca de Palavras

Há a possibilidade de localizarmos palavras dentro da página sem precisar olhar o arquivo inteiro linha por linha, temos a chamada busca rápida, onde você informa a palavra a ser procurada e lhe será mostrado o resultado, mesmo que forem encontradas mais de uma vez.

■ Corretor Ortográfico

Para corrigir erros de ortografia basta acionar o Corretor Ortográfico e ele indicará os erros e juntamente sugestões do que poderia ser colocado.

■ Tags HTML

- Link : ligação para outra página ou para partes do mesmp arquivo.
- Target : atribui nomes pelo qual poderemos referenciar futuramente.
- Imagem : insere uma imagem no local onde estiver o cursor
- Régua : constrói uma régua horizontal, onde podemos definir a espessura e comprimento
- Tabela : cria tabelas, na qual podemos mudar borda, linhas e colunas

...





Desenvolvimento de Websites Netscape Composer

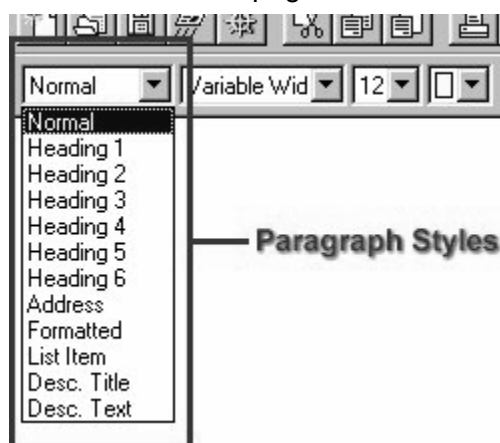
Fontes (tipo, tamanho, formatação, cor)

Para todo texto digitado podemos usar esses formatos, que servem para destacar algum trecho, título, ou mesmo melhorar a organização do conteúdo da página.

Paragraph Styles

As opções disponíveis nesse item, são para tipos de cabeçalhos, parágrafos e inclui também lista.

O mais importante desses estilos, **Heading 1-6** pois destaca o texto como se fosse um título, variando o tamanho, sendo 1 o maior e 6 o menor. Os demais fazem praticamente os mesmo efeitos já apresentados.



Font

Podemos escolher uma fonte diferente, para isso basta tê-las instaladas no microcomputador, porém para que todos que acessem sua página vejam é preciso que tenham as fontes em seus micros também.



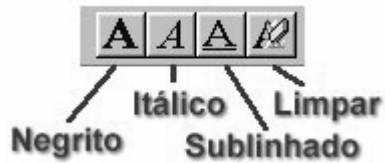
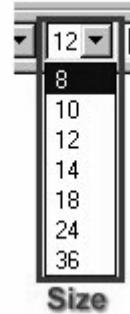


Desenvolvimento de Websites Netscape Composer

Fontes (tipo, tamanho, formatação, cor)

Size

Permite mudar o tamanho da fonte (letras) utilizada. Basta marcar o texto a ser mudado e escolher um número. Ou então definir antes de iniciar a digitação.



Formatação

Podemos deixar uma palavra, texto ou parágrafo em negrito, itálico, sublinhado ou normal, sem nenhum desses efeitos. Basta selecionar e clicar no botão desejado.

Color

Ao mesmo tempo que podemos mudar o tamanho da fonte, também mudamos a cor. A paleta de cores varia de acordo com a configuração do seu computador



Color





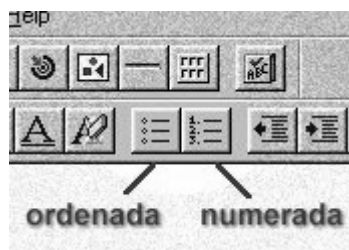
Desenvolvimento de Websites

Netscape Composer

Listas, Centralização e Parágrafos

Podemos disponibilizar o conteúdo da página de várias formas, através de listas, centralização de textos ou parágrafos, conforme a sua necessidade.

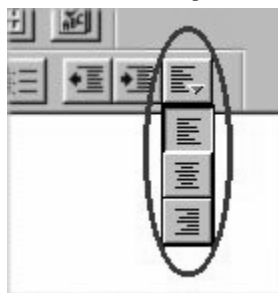
LISTAS



Utilizamos as listas ordenada ou numerada para disponibilizar os dados de maneira organizada. Por exemplo :

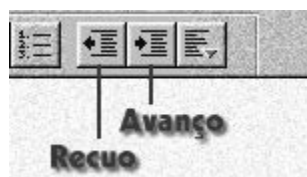
- Carros
 - Fiat
 - Ford
 - Chevrolet
 - Volkswagen

CENTRALIZAÇÃO



Para centralizar o texto em relação à página basta selecionar as linhas que sofrerão o efeito e clicar no formato desejado. Outra maneira, se logo no início for selecionado algum estilo, se logo no início for selecionado algum estilo, todo o restante seguirá o formato escolhido até ser desativado.

RECUO / AVANÇO



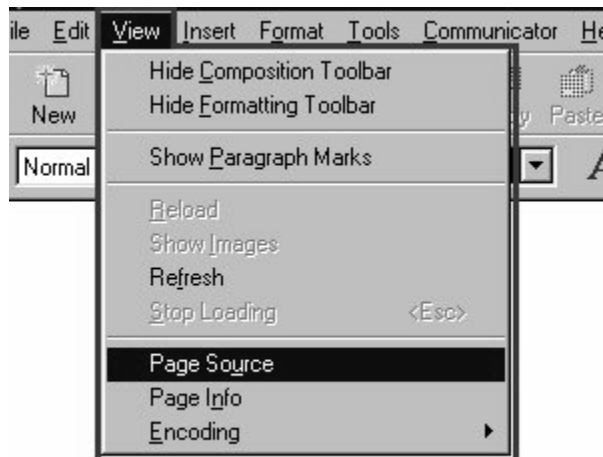
Parágrafos são pequenos espaços deixados à partir da margem, podem ou não existir conforme os botões que estiverem selecionados. Temos o recuo e o avanço. Funciona nas listas também, para colocar em sub-níveis.





Desenvolvimento de Websites Netscape Composer

Menu VIEW



No menu visualizar (VIEW) temos uma opção importante para quem estiver interessado em visualizar o código HTML, é a Page Source, que mostrará o fonte da página que estiver carregada com todas as diretivas.

Page Info apresenta informações sobre a página tais como estrutura e imagens relacionadas , além de informações sobre o arquivo (última modificação , etc) .





Desenvolvimento de Webpages Conteúdo de uma página

Algumas considerações importantes a seguir na construção de um site eficiente :

Autoria - definir o autor da página pelo próprio Netscape Composer e também indicar os autores e responsáveis pelo site.

Finalidade - deixar claro qual a finalidade principal de seu já nas primeiras páginas de apresentação

Interativividade - utilizar os recursos da rede de modo a permitir uma maior integração com os visitantes.

Navegabilidade - definir links entre as diversas páginas do site unindo-as logicamente; a utilização de frames pode um recurso bastante útil; evite excesso de links desnecessários; prefira abrir links externos como outra sessão.

Recursos multimídia - utilizar recursos de multimídia possíveis em uma página caso quando necessários.

Visualização - indicar qual a melhor configuração para a visualização de sua página, 640x460 ou 800x600. Verificar como fica a visualização em diferentes browsers.





Desenvolvimento de Webpages Applets Java e Java Scripts

Applets Java

Applets Java são aplicações desenvolvidas na linguagem Java que podem ser incluídas em uma página HTML e executadas quando apresentadas em seu Browser.

Estes aplicativos podem ser desde simples animações para dar um pouco de vida a uma página, ou até mesmo complexos aplicativos como acesso a Bancos de Dados.

Quando uma página que contém um applet é solicitada pelo Cliente a um Servidor, o código executável é trazido ao Cliente e guardado em uma área temporária sendo eliminado após a apresentação da página.

Este procedimento é análogo ao envio do código HTML que fica guardado no cache quando a página é trazida do Servidor.

Para inserir um applet em uma página deve-se incluir no HTML alguns códigos que iniciam a execução do applet e também ter no diretório da página o applet já compilado com a extensão **.class**. Esses programas podem ser desenvolvidos por você ou então existem alguns sites onde pessoas disponibilizam applets, mas dificilmente você consegue capturar um arquivo .class em qualquer página que contenha um applet java pois existem proteções.

Conheça alguns sites com applets interessantes para download:

[The Java Boutique \(http://www.j-g.com/\)](http://www.j-g.com/)

[Demicron \(http://www.demicron.se\)](http://www.demicron.se)

[Inova Rapid Site \(http://www.inova.net/algomais/\)](http://www.inova.net/algomais/)

[Javapowered.com \(http://www.javapowered.com/\)](http://www.javapowered.com/)

Javascripts

Analogamente aos Applets na linguagem Java, podemos definir algumas funções ou scripts que podem ser escritas na linguagem Javascript e incluídas numa página HTML após a diretiva <SCRIPT> .

Veja um exemplo de aplicação de Javascripts bastante simples onde poderemos trocar uma imagem por outra ao passarmos o mouse sobre a figura.

[CCUEC \(http://www.ccuec.unicamp.br\)](http://www.ccuec.unicamp.br)







Desenvolvimento de Websites Frames

Frames ou quadros permitem a divisão da tela de exposição do browser em diferentes áreas onde pode-se apresentar diferentes páginas.

Isso possibilita, por exemplo, que se determine uma área da tela para ser a página principal e outras áreas para menus ou links. Isso usado de maneira coordenada pode ser de grande ajuda na navegabilidade pelas páginas de seu site.

O Netscape Composer não apresenta facilidades para a criação de Frames por isso neste treinamento a estrutura dos frames devera ser definida usando outros editores (Word, Notepad, WordPad, ...)

O primeiro passo para se criar uma estrutura usando frames é definir o Frameset ou conjunto de frames, que indica como será estruturado cada quadro na tela em termos de linhas (rows) e colunas (cols) , e quais páginas deverão ser apresentadas em cada um desses quadros.

Num primeiro exemplo vamos dividir a tela em duas áreas : um menu lateral e uma área principal ocupando a maior parte da tela.

```
<frameset cols="100 , * ">  
  <frame src= menu.html name = "area-menu">  
  <frame src= apresentacao.html name="area-principal">  
</frameset>
```

No exemplo acima temos a tela dividida em duas áreas, definidas por duas colunas verticais. A primeira , com tamanho de 100 pixels , recebeu o nome de area-menu e nela estamos apresentando a página menu.html. A segunda ocupa o restante da tela (indicado por "*"), recebeu o nome de area principal, e nela estamos apresentando inicialmente a página apresentacao.html.





Desenvolvimento de Websites Frames

Num segundo exemplo vamos definir uma estrutura com três áreas : topo, menu lateral, e área principal. Para tanto basta acrescentarmos o exemplo anterior como um subconjunto de frames nesta nova estrutura. Observe :

```
<frameset rows = " 60 , * ">  
  <frame src= topo.html  name = "area-topo">  
  <frameset cols="100 , * ">  
    <frame src= menu.html  name = "area-menu">  
    <frame src= apresentacao.html  name="area-principal">  
  </frameset>  
</frameset>
```

Assim temos nossa tela dividida em três áreas distintas : duas linhas, ou faixas horizontais, a primeira com 60 pixels recebeu o nome de area-topo e apresenta a página topo.html; a segunda faixa se divide em outro conjunto de frames desta vez em colunas verticais, a primeira com 100 pixels recebeu o nome de area-menu e apresenta a página menu.html e a segunda ocupando o restante da tela, recebeu o nome de área principal e apresenta a página apresentacao.html.

O tamanho das áreas podem ser definidos em porcentagem da tela ao invés do valor fixo em pixels. Para tanto basta indicarmos "%" na definição do tamanho das linhas e colunas .

Ainda podemos definir atributos em nosso Frameset que controlam a visualização e navegação coordenada entre os frames.





Desenvolvimento de Websites Frames

Atributos de controle

Margem :

marginwidth : determina as margens direita e esquerda do frame

marginheight : determina as margens superior e inferior do frame

Barra de rolagem :

Scrolling : pode-se determinar se o frame terá barra de rolagem se necessário ou se nunca apresentará a barra mesmo se necessário.

Eliminação da barra de rolagem

```
< FRAMESET src = ... SCROLLING = "NO" >
```

Alteração da estrutura :

Os navegadores permitem que o visitante altere a posição dos frames. Para tanto o atributo **noresize** inibe esta possibilidade e torna os frames fixos conforme definido.

```
< FRAMESET src = ... NORESIZE >
```

Bordas :

Podemos definir se nossa estrutura de quadros será apresentada ressaltando-se as bordas entre os frames ou não usando os atributos **frameborder** e **border**.

Eliminação das bordas dos frames:

```
< FRAMESET src = ... FRAMEBORDER="NO" >
```

Eliminação do espaço entre os frames :

```
< FRAMESET src = .... FRAMEBORDER="NO" BORDER="0"
>
```

Direcionamento :

O atributo **target** (alvo) é o que indica onde uma página deverá ser apresentada assim que o visitante clica em um link . Por definição uma nova página será apresentada na mesma área onde está link. Para redirecionar a página para outra área temos as possibilidades a seguir que devem constar na definição no link (``) :

target="nome da área " : *carrega a página na área especificada.*

target=_top : *limpa a tela e abre a nova página ocupando toda a tela.*
target=_blank : *abre uma nova janela para exibir a página.*
target=_self : *carrega a página na mesma área do link. Opção é default.*

No Frame :

Alguns browsers não suportam frames e a opção **noframe** permite que seja apresentada outra página como alternativa.

<noframe>

.... *definição da página alternativa* ...

<body> ... *conteúdo da página* ... **** etc

...

</noframe>



CCUEC

25.2



Desenvolvimento de Websites Formulários

Os formulários em uma página Web permitem coletar informações das pessoas que visitam uma página. Através de algumas diretivas especiais podemos definir as literais e o formato dos campos de resposta. Também definimos que ação será tomada assim que o formulário for preenchido e enviado.

Estaremos apresentando as diretivas e parâmetros necessários para a criação de um formulário exemplo com os diversos tipos de campos para resposta onde a ação será enviar uma mensagem contendo todas as informações preenchidas para um *e-mail* especificado como responsável pela recepção das informações.

O formulário deverá estar em um servidor autorizado a usar o programa que estiver no cgi-bin.

- **Diretivas**

- Definição do Formulário
- Campos Tipo Texto
- Campos de Escolha
- Botões de Ação
- Botões de Seleção
- Área de Texto

Além da definição do formulário e necessário definir o programa que executará a transmissão do formulário . Este programa deve estar gravado em um diretório cgi-bin.

Alguns endereços:

- [FormMail, Matt's Scripts, worldwidemart.com/scripts/formmail.shtml](#)

Site contendo muitos scripts disponiveis para download e possíveis de serem customizados.





Desenvolvimento de Websites Formulários

Uma página pode conter campos em diversos formatos para entrada de dados digitados pelo visitante e enviados ao servidor que dará início a execução de um programa de tratamento destas informações.

A diretiva **FORM** define o início do formulário. O atributo **METHOD** define o método de acesso a

URL onde está o *script*, programa a ser executado no servidor, especificado pelo atributo **ACTION**.

Exemplo :

```
<FORM METHOD=POST ACTION= script >  
  
    ...  
    ... (definição dos campos de formulário)  
    ...  
  
</FORM>
```

Campos do tipo "Hidden" (ocultos)

Além dos campos definidos no formulário que estão visíveis e serão preenchidos pelo visitante podemos definir campos não visíveis que estarão passando parâmetros para o programa a ser executado.

```
<INPUT TYPE="hidden" NAME="nome-do-campo" Value="valor" >
```

nome do campo é o mesmo nome da variável usada pelo programa no servidor e "valor" é o valor do campo que estamos passando ao programa.





Desenvolvimento de Websites Formulários

Campos Tipo Texto

<pre><FORM> Nome: <INPUT TYPE=TEXT NAME="Nome"> Senha: <INPUT TYPE=PASSWORD NAME="Senha"> </FORM></pre>	Nome: <input type="text"/> Senha: <input type="password"/>
---	---

Alguns Atributos :

<p>Value : Inicializa um campo texto com o valor definido</p> <p>Ex.: Nome: <INPUT TYPE=TEXT NAME="Nome" VALUE="Oswald de Andrade"></p> <p>Nome: <input type="text"/></p>
<p>Size : Delimita o tamanho do espaço para entrada do valor nos campos TEXT ou PASSWORD. Delimita apenas o espaço mostrado e não tamanho do campo.</p> <p>Ex.: Nome: <INPUT TYPE=TEXT NAME="Nome" SIZE=30 ></p> <p>Nome: <input type="text"/></p>
<p>Maxlength : Delimita o número de caracteres aceitos como entrada em um campo TEXT ou PASSWORD.</p> <p>Ex.: Sigla do Estado : <INPUT TYPE=TEXT NAME="Sigla do Estado" MAXLENGTH=2></p> <p>Sigla do Estado : <input type="text"/></p>



26.2



Desenvolvimento de Websites Formulários

Campos Tipo Múltipla Escolha

<p>Frutas :</p> <pre><FORM> <INPUT TYPE=CHECKBOX NAME="fruta" VALUE="Abacaxi">Abacaxi <INPUT TYPE=CHECKBOX NAME="fruta" VALUE="Morango">Morango <INPUT TYPE=CHECKBOX NAME="fruta" VALUE="Limão">Limão <INPUT TYPE=CHECKBOX NAME="fruta" VALUE="Pera">Pera <INPUT TYPE=CHECKBOX NAME="fruta" VALUE="Laranja">Laranja </FORM></pre>	<p>Frutas :</p> <p><input type="checkbox"/> Abacaxi</p> <p><input type="checkbox"/> Morango</p> <p><input type="checkbox"/> Limão</p> <p><input type="checkbox"/> Pera</p> <p><input type="checkbox"/> Laranja</p>
---	--

O atributo CHECKED serve para inicializar um item como já escolhido.

Campos Tipo Escolha Única

<pre><FORM> Estado Civil : <INPUT TYPE=RADIO NAME="estciv" VALUE="Solteiro">Solteiro <INPUT TYPE=RADIO NAME="estciv" VALUE="Casado">Casado <INPUT TYPE=RADIO NAME="estciv" VALUE="Viuvo">Viuvo <INPUT TYPE=RADIO NAME="estciv" VALUE="Divorciado">Divorciado <INPUT TYPE=RADIO NAME="estciv" VALUE="Outros">Outros </FORM></pre>	<p>Estado Civil :</p> <p><input type="radio"/> Solteiro</p> <p><input type="radio"/> Casado</p> <p><input type="radio"/> Viuvo</p> <p><input type="radio"/> Divorciado</p> <p><input type="radio"/> Outros</p>
--	--



26.3



Desenvolvimento de Websites Formulários

Botões de Ação

SUBMIT - Envia os dados preenchidos no formulário para o servidor, iniciando a execução do programa especificado no atributo ACTION.

RESET - Reinicializa o formulário com os valores previamente definidos.

O atributo **VALUE** define a mensagem sobre o botão.

<input type="button" value="Enviar"/>	<input type="button" value="Cancelar"/>	<pre><FORM> <INPUT TYPE=SUBMIT VALUE="Enviar"> <INPUT TYPE=RESET VALUE="Cancelar"> </FORM></pre>
---------------------------------------	---	--

Two arrows point from the code block to the corresponding buttons in the visual representation above it.





Desenvolvimento de Websites Formulários - Botões de Seleção

A diretiva <SELECT> é utilizada juntamente com a diretiva <OPTION> para definir uma lista de valores a serem selecionados.

Exemplo:

<pre><SELECT NAME="plataforma"> <OPTION>PC <OPTION>Workstation <OPTION>Alpha <OPTION>Mainframe IBM </SELECT></pre>	<input type="text" value="PC"/>
--	---------------------------------

Pode-se definir um valor como default usando o atributo SELECTED.

Exemplo: <OPTION SELECTED>valor

O atributo SIZE é utilizado para se apresentar mais de um valor na página:

<pre><SELECT NAME="plataforma" SIZE=3> <OPTION>PC <OPTION>Workstation <OPTION>Alpha <OPTION>Mainframe IBM </SELECT></pre>	<input type="text" value="PC"/> Workstation Alpha
---	---





Desenvolvimento de Websites Formulários - Botões de Seleção

A diretiva <SELECT> é utilizada juntamente com a diretiva <OPTION> para definir uma lista de valores a serem selecionados.

Exemplo:

<pre><SELECT NAME="plataforma"> <OPTION>PC <OPTION>Workstation <OPTION>Alpha <OPTION>Mainframe IBM </SELECT></pre>	<input type="text" value="PC"/>
--	---------------------------------

Pode-se definir um valor como default usando o atributo SELECTED.

Exemplo: <OPTION SELECTED>valor

O atributo SIZE é utilizado para se apresentar mais de um valor na página:

<pre><SELECT NAME="plataforma" SIZE=3> <OPTION>PC <OPTION>Workstation <OPTION>Alpha <OPTION>Mainframe IBM </SELECT></pre>	<input type="text" value="PC"/> Workstation Alpha
---	---





Desenvolvimento de Websites Formulários

Área de Texto

A Diretiva TEXTAREA define uma área para entrada de textos. Os atributos COLS e ROWS definem o tamanho da janela.

Exemplo

```
<TEXTAREA COLS=60 ROWS=10 NAME="texto">Área para entrada de texto  
</TEXTAREA>
```

A large, empty text area with a double-line border. It features a vertical scrollbar on the right side and a horizontal scrollbar at the bottom. Two mouse arrows are pointing at the bottom edge of the text area, indicating it is a resizable component.



Desenvolvimento de Websites

Mapas Clicáveis

Mapas Clicáveis em uma página são figuras que permitem a associação de áreas desta figura com links para diferentes URLs. Estes mapas podem ser definidos de diferentes maneiras; neste treinamento estaremos apresentando um método bastante simples usando Client-Side Imagemap.

	<p>Código HTML</p> <pre> <MAP NAME=menu> <AREA SHAPE=rect COORDS= "5,38, 86,54" HREF=111.htm> <AREA SHAPE=rect COORDS= "6,64, 85,94" HREF=112.htm> <AREA SHAPE=rect COORDS= "8,106, 45,120" HREF=113.htm> <AREA SHAPE=rect COORDS= "8,129, 60,143" HREF=114.htm> <AREA SHAPE=rect COORDS= "9,151, 49,165" HREF=115.htm> <AREA SHAPE=rect COORDS= "10,175, 71,206" HREF=116.htm> <AREA SHAPE=rect COORDS= "9,216, 57,245" HREF=117.htm> </MAP> </pre>
--	---

No exemplo acima a diretiva **MAP** está definindo a criação do mapa e informando seu nome. A diretiva **AREA** informa o formato, **SHAPE**, da área "sensível", suas coordenadas, **COORD**, e o endereço da URL associada.

O formato da área (**SHAPE**) pode ser

- **RECT** - retângulo - coordenadas x1,y1 , x2,y2
- **CIRC** - círculo - coordenadas x,y e raio r
- **POLY** - polígono - coordenadas x1,y1 , x2,y2 , x3,y3 , ...

A Diretiva **** associa a definição do Mapa à Imagem.

As Coordenadas podem ser obtidas utilizando softwares de tratamento de imagens, como o Paint Sho Pro, ou Adobe Photoshop.





Mapas Clicáveis

Você clicou em treinamentos .



CCUEC

27.1



Mapas Clicáveis

Você clicou em Atendimento e Consultoria .



CCUEC

27.2



Mapas Clicáveis

Você clicou em FAQs .



CCUEC

27.3



Mapas Clicáveis

Você clicou em Software .



CCUEC

27.4



Mapas Clicáveis

Você clicou em Search .



CCUEC

27.5



Mapas Clicáveis

Você clicou em Índice de páginas .



CCUEC

27.6



Mapas Clicáveis

Você clicou em Sobre a Gacli.



CCUEC

27.7



Desenvolvimento de Websites Validando seu Site

É importante sempre checar se os links nas páginas de seu site estão todos levando a informação indicada pois são constantes as mudanças de endereço de sites na Internet. Existem alguns sites pela rede que oferecem gratuitamente serviços de verificação de link e código HTML utilizando programas que visitam o site checando os links.

Após a visita estes programas retornam um aviso sobre as ocorrências registradas.



Net Mechanic

Tune Your Site

"Let our robots tune your Web site. Free! Our robots will search your site to find broken link spot bad HTML tags, and rate your server's response time."

Ocorrências na verificação de links e do código HTML

Website Garage



CCUEC



Desenvolvimento de Websites Hospedando sua Home Page

Na Unicamp uma página pode ser disponibilizada desde que esteja de acordo com as normas estabelecidas pela Portaria GR Nº 71/97, DE 23/05/97 , que dispõe sobre a inserção de Home Page na UNInet (<http://www.unicamp.br/pg/portarias/1997/POR07197.HTM>).

Estas páginas devem ser disponibilizadas preferencialmente nos servidores instalados nas Unidades Administrativas, Institutos, Faculdades, Centros e Núcleos.

Informações que podem ser disponibilizadas :

- Dados sobre a Instituição
- Informações de interesse geral
- Divulgação de eventos, programas, projetos
- Serviços de utilidade pública
- Acesso a Sistemas (DAC, SAE, Bibliotecas, etc)

Provedores de Acesso em Campinas :

- Best Way (<http://www.bestway.com.br/>)
- Correio Net (<http://www.correionet.com.br/>)
- Nutecnet (<http://www.cas.nutecnet.com.br/>)
- Sigma BBS (<http://www.sigmabbs.com.br/>)
- SuperNet (<http://www.supernet.com.br/>)
- WebCit (<http://www.webcit.com.br/>)

Sites gratuitos :

- Geocities (<http://www.geocities.com/>)
- HighWay tecnologias (<http://www.hexanet.com.br/highway>)
- Locadora (<http://www.locadora.com>)
- Tripod (<http://www.tripod.com>)
- Angelfire (<http://www.angelfire.com>)
- TerrAVista (<http://www.terravista.pt/>)





Desenvolvimento de Websites Novas Tecnologias

Algumas novas tecnologias aplicadas na Internet tem possibilitando o uso da rede de maneira mais completa e interativa, com o uso de elementos multimídia como som, imagem e vídeo, apresentados através de páginas web. Aos poucos assim a Web se torna cada vez mais atraente exigindo dos navegantes uma atualização constante de browsers e plug-ins.

Html Dinâmico: Criação de camadas (floaters) interativos na página.

Shockwave Flash: Criação de páginas multimídias com tamanho reduzido, pelo uso de gráficos vetoriais, podendo, se necessário você também incluir imagens fotográficas digitalizadas.

Real Video e Vdo: Vídeo e Áudio sob demanda.

VRML: Virtual Reality Modeling Language - Transforma as página bidimensionais em mundos em 3D.





Desenvolvimento de Websites Catálogos e Links

Divulgação e Cadastramento em Catálogos

É importante que sua página esteja cadastrada nos principais mecanismos de busca na re Viste os principais catálogos de informações disponíveis.

- Altavista (<http://www.altavista.digital.com/>)
- Yahoo (<http://www.yahoo.com/>)
- Surf (<http://www.surf.com.br>)
- Cadê ? (<http://www.cade.com.br>)
- InfoBrasil Navegador (<http://www.infobrasil.com/navegador/>)
- Argos (<http://www.argos.com.br/>)

Links e Referências

Confecção de páginas ...

- Design e Estilo de páginas Web, Tom Venetianer
(<http://mvassist.pair.com/BRDesign.html>)
- Web Wonk - Tips for Writers and Designers
(<http://www.dsiegel.com/tips/>)
- Yahoo-
http://www.yahoo.com/Computers/World_Wide_Web/Page_Design_and_Layc

HTML

- Tutorial de HTML, de Maria Alice Soares de Castro , Usp-São Carlos
(<http://www.icmsc.sc.usp.br/manuals/HTML>)
- "HTML Rápido e Fácil", por Sérgio Charlab(<http://www.jb.com.br/ch2502.html>)

Lista de Discussão

- Webdesign (<http://www.promit.com.br/wdbrasil>)

