

HTML 5

UNIDADE



Objetivos de Aprendizagem

- Conceituar a linguagem e as características que a diferencia de outros tipos de linguagem.
- Descrever a ideia de tag e mostrar como são utilizadas genericamente.
- Citar todas as tags essenciais de um código html 5 e seus significados.
- Elencar as principais tags indicando sintaxe, conceitos e exemplos.
- Elencar outras tags úteis indicando sintaxe, conceitos e exemplos.

Plano de Estudo

A seguir, apresentam-se os tópicos que você estudará nesta unidade:

- Tags
- Estrutura Básica do Código Html
- Comandos Essenciais
- Comandos Complementares

INTRODUÇÃO

Olá, caro(a) aluno(a)! Seja bem vindo(a) a segunda unidade do nosso material. Vamos falar sobre o HTML 5, que é uma linguagem, que tem uma finalidade diferente e também é tratada de forma distinta das demais, pois não é utilizada para a criação de softwares em geral como as anteriores, e por isto não é compilada como se diz nas demais linguagens citadas.

O termo html é uma abreviação de *HyperText Markup Language* e indica que esta é uma linguagem de marcação, como seu próprio nome diz, usada para estruturação de páginas para a Internet através de comandos chamados tags, próprios para esta linguagem.

Um código html pode ser criado em qualquer editor de textos ou software próprio para desenvolvimento de programas que contenha um ambiente de desenvolvimento já elaborado, para facilitar o trabalho com o uso de cores e outras funções.

Um software como o Bloco de Notas do Windows ou qualquer similar, estilo notepad desse mesmo sistema operacional ou de qualquer outro, pode ser utilizado sem problemas, desde que os devidos cuidados sejam tomados no momento da gravação dos arquivos html.

Os arquivos gerados em html são estruturas para construção de páginas que são interpretadas por navegadores e, de acordo com a disposição das tags utilizadas no código, criam todo o layout de uma página, podendo esta, conter elementos de texto formatado, conteúdo multimídia e programação mais específica, com o auxílio de componentes adicionais aceitos pela html como CSS, Javascript, PHP etc.

Nesta unidade, trataremos das tags html e sua sintaxe, de exemplos ilustrativos, com o intuito de criar um conjunto interligado de páginas gravadas em arquivos html separados, que comporão um pequeno *website* modelo, para estudo que pode ser alterado e remontado para outros temas e contendo outros conteúdos para criar novos *websites* exemplo para prática e melhor aprendizado.

Vamos lá!

TAGS

Tag é o nome dado aos comandos aceitos na linguagem html, funcionam de forma um pouco diferente de outras linguagens de programação compiladas, pois tags mal utilizadas não impedem que o código em si funcione. Assim, o navegador tem o princípio de interpretar e estruturar todas as tags que ele possa compreender e ignorar tags incorretas ou mal estruturadas de acordo com sua sintaxe.

A lista de tags é longa e varia em função da versão da linguagem html e do navegador, que pode ou não ser totalmente compatível com cada tag. Nunca é cem por cento garantido que um código html seja totalmente funcional em qualquer equipamento, pois as diferentes opções de navegadores e suas versões e atualizações instaladas interferem no grau de compatibilidade entre navegador e código html.

Praticamente todo código html e suas tags são componentes que fazem parte do chamado *flow content*, que são relativos à construção das páginas web, exceto pela parte relativa aos metadados do código que são opcionais e não interferem na estruturação das páginas em geral.

Algumas destas tags são tema deste material, mas existe outras que podem ser estudadas para complementar seus estudos de acordo com sua necessidade ou curiosidade.

Existem tags que são essenciais para a disciplina e serão tratadas de forma individual. De forma que sejam incorporadas a medida que forem apresentadas para a construção de códigos cada vez mais completos e complexos.

Uma tag da linguagem html é representada através de comandos inseridos com seus respectivos parâmetros dentro de sinais de < e > para delimitar início e fim dos comandos e facilitar a compreensão do código em si, pois o uso de mudanças de linha não encerra uma tag, e esta pode se estender por várias linhas sem problemas até que o sinal > seja utilizado para finalizá-la.

Para se codificar em linguagem html, é possível utilizar, como dito anteriormente, o bloco de notas, mas existem, também, ferramentas com interfaces de produção no estilo WYSIWYG (*What You See Is What You Get*) significando que o *software* mostra enquanto se codifica, algo próximo do que será o resultado pronto, gerado pelo código.

Softwares como o *Adobe Dreamweaver*, por exemplo, são capazes de mostrar como fica a estrutura criada pelas tags enquanto se codifica, simplificando muito esta criação de programas e ainda facilitando a localização de erros no próprio ambiente. Isso proporciona integração e reduz a quantidade de trabalho de manutenção de um código html.

Menus com opções prontas permitem que partes de código sejam gerados com poucos cliques e menor quantidade de digitação, mas essa facilidade toda pode prejudicar o nível de aprendizado da linguagem e compreensão do código, gerado para futuras manutenções ou atualizações.

Para o aprendizado, os exemplos e exercícios partirão da ideia do uso de um editor simples sem recursos integrados de construção de layouts e demais itens de uma página.

ESTRUTURA BÁSICA DO CÓDIGO HTML

O html segue um padrão não muito rígido na construção de seus códigos, permitindo letras maiúsculas e minúsculas ou tags mal formuladas que são ignoradas, sem causar erros, muitas vezes. Tags sem o uso da tag `</>` para encerrá-la são normalmente aceitos pelos navegadores sem que ocorram problemas na estruturação das páginas web.

Na versão XHTML, todo código deve ser muito bem formatado, seguindo a correta sintaxe e aplicação das tags, todas com letras minúsculas, devidamente fechadas com a tag `</>` e devidamente aninhadas, e tags vazias devem ser fechadas ao final de todos os seus parâmetros como nos exemplos da figura 1.

TAG PADRÃO HTML - ABERTURA	TAG PADRÃO XHTML - FECHAMENTO
<code>
</code>	<code>
</code>
<code></code>	<code></code>
<code><h1></code>	<code><h1 >/h1></code>

Quadro 1: Tabela ilustrativa de abertura e fechamento de tags

Fonte: o autor.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>
</body>
</html>
```

Figura 1: Exemplo de código essencial para html

Fonte: O autor

O Doctype indica para o navegador e para outros meios qual a especificação de código utilizar. O Doctype não é uma tag do HTML, mas uma instrução para que o browser tenha informações sobre qual versão de código a marcação foi escrita.

```
<!DOCTYPE HTML>
<html lang="pt-br">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Mensagem</title>
</head>
<body>
</body>
</html>
```

Figura 2: Exemplo de código essencial para html contendo cabeçalho

Fonte: O autor.

O código HTML é uma série de elementos em aninhados, em que alguns elementos estão contidos em outros e assim por diante. O elemento principal dessa grande estrutura é sempre a tag HTML que deve ser fechada ao final do código.

A Tag HEAD é onde fica toda a parte da página que representa o cabeçalho responsável por diversos tipos de ajustes. No HEAD ficam os chamados metadados, que são informações sobre a página e o conteúdo ali publicado.

Neste exemplo há uma metatag¹ chamada charset, responsável por definir qual tabela de caracteres ASCII a página está utilizando caso precise de caracteres especiais, além daqueles mais convencionais do teclado como ½ e ¾, por exemplo. As alternativas mais utilizadas, para esta metatag como definição do conjunto de caracteres da tabela ASCII utilizáveis por charset, são “UTF-8” e “ISO-8859-1”.

¹ Metatags são tags para informar ao navegador informações adicionais ao conteúdos a serem exibidos nas páginas web. São em parte importantes para uma correta interpretação do código htm

Existe, também, uma tag muito comum dentro de HEAD chamada TITLE que serve apenas para indicar qual mensagem deve ser exibida na barra de título do navegador ou da aba do navegador onde a página está sendo exibida. Esta deve ser fechada através de </TITLE> para evitar falhas no código html.

Após a indicação de todos os comandos para o cabeçalho da página, é preciso fechar a tag através de </HEAD> para permitir que a codificação html passe para sua próxima etapa do código chamada BODY. Nesta parte, todas as tags que estruturam uma página web são colocadas, e assim, formam o corpo de uma página web.

Fora das tags, qualquer texto digitado no código é considerado conteúdo a ser exibido no navegador, e por isto é essencial o correto uso dos sinais < e > para delimitar tags e impedir que o navegador se confunda entre uma e outra.

COMANDOS ESSENCIAIS

Como todo texto fora das tags é exibido no navegador, este segue o padrão de texto configurado no software, mas pode ser formatado para ter maior destaque e melhorar a impressão visual causada no usuário.

Podemos usar as tags <H1>, <H2>, <H3>, <H4>, <H5> e <H6> para definir de forma simples o tamanho da letra, seguindo o raciocínio de que H1 representa uma letra de tamanho maior e H6 de tamanho menor, sem esquecer que estas tags precisam ser fechadas com </H1>, </H2>, </H3>, </H4>, </H5> e </H6> respectivamente.

Também temos a tag <P> que permite a formatação de parágrafos e aceita vários tipos de ajustes de fonte, cor e alinhamento do texto através do uso de um parâmetro chamado STYLE. O quadro 2 a seguir contém alguns destes parâmetros e ajudará a compreender a forma de uso dos mesmos através de exemplos comentados.

EXEMPLO	COMENTÁRIO
<code><p style="color:red">TEXTO</p></code>	Seta a cor da fonte para vermelho.
<code><p style="font-family:courier">TEXTO</p></code>	Ajusta a fonte para o texto.
<code><p style="font-size:160%">TEXTO</p></code>	Ajusta o tamanho da fonte.

Quadro 2: Exemplos de sintaxe da tag <P>

Fonte: o autor.

Existem, também, outros ajustes que influenciam na formação do texto também precisam ser fechadas, e indicadas da mesma forma que na tabela do quadro 3.

EXEMPLO	COMENTÁRIO
<code><p>TEXTO.</p></code>	Efeito de negrito no texto.
<code><p>TEXTO.</p></code>	Efeito de texto reforçado (como negrito).
<code><p><i>TEXTO</i>.</p></code>	Efeito de itálico no texto.
<code><p><small>TEXTO</small>.</p></code>	Efeito de redução da fonte no texto.
<code><p><mark>TEXTO.</mark></code>	Efeito de marca texto.
<code><p>TEXTO.</p></code>	Efeito de texto excluído (traçado).
<code><p><sub>TEXTO</sub>.</p></code>	Efeito de texto subscrito.
<code><p><sup>TEXTO</sup>.</p></code>	Efeito de texto sobrescrito.

Quadro 3: Tags para formatação de texto em html

Fonte: o autor.

Comentários podem ser inseridos em qualquer ponto de um código sem afetar as demais tags. Isso mantém o código documentado, facilitando o suporte em futuras manutenções e atualizações. Comentários são permitidos em qualquer lugar do código e podem orientar a compreensão das funções que o mesmo exerce.

Este é um exemplo de sintaxe de comentários em html, observando que os sinais utilizados para delimitar a tag de comentário são `<!--` e `-->` sem espaços entre os símbolos, formando os delimitadores para os comentários.

```
<!-- Comentário -->
```

O uso de imagens é muito útil e permite que a qualidade visual de páginas melhore sensivelmente, desde que não sejam imagens plagiadas que possam culminar em

problemas futuros ou prejudicar o conteúdo como um todo em função de não ter relação com o tema ou não ser adequada devido à excessos ou mal colocação.

A tag IMG permite o uso de imagens de diversos tipos e não necessita de uma segunda tag de fechamento, como as demais citadas, pois executa uma função única e não pode agregar outras dentro dela. Sua sintaxe é simples e várias outras tags seguem modelo semelhante em que alguns parâmetros definem qual é a imagem a ser exibida, além de detalhes como tamanho em pixels ou porcentagem.

```

```

Neste exemplo, temos a tag IMG sendo utilizada para exibir a imagem definida pelo parâmetro SRC="", sendo que entre aspas deve ser introduzido o nome do arquivo.extensão gravado na mesma pasta do arquivo HTML ou o disco\caminho\arquivo.extensão, em que se encontra a imagem gravada, ou finalmente o endereço web no qual a foto pode ser adquirida no momento em que a página for exibida no navegador.

O parâmetro ALT="" indica um texto que é exibido em caso de falha na exibição da imagem, WIDTH="" indica a largura da imagem na tela, podendo ser definida em pixels ou porcentagem de acordo com o hábito ou necessidade do programador e HEIGH="" que define a altura da imagem também em pixels ou porcentagem.

Outro recurso essencial na construção de web sites são os chamados links internos que servem para interligar páginas do próprio website ou pontos específicos da mesma página aos externos, que fazem ponte entre o próprio site e outros da Internet, por exemplo.

A tag responsável por trabalhar com links é <a> que precisa de alguns parâmetros para direcionar o funcionamento do link, sendo um deles href="" que indica o destino do link (interno ou externo), que deve ser digitado corretamente, seguindo o padrão URL para links externos e outro bastante interessante chamado target="" que indica como o link deverá trazer o destino (mesma página ou aba, ou outra diferente).

```
<a href="url" target="_blank">link text</a>
```

Na quadro 4 temos uma tabela indicativa de opções para uso no parâmetro target e seu efeito prático.²

VALOR PARA TARGET	EFEITO PRÁTICO
_blank	Abre nova página em nova aba ou janela.
_self	Abre nova página na mesma aba ou janela.
_top	Abre nova página em nova aba ou janela cheia em caso de antes a página estar dividida em frames.
_parent	Abre página no frame que contém a tag FRAMESET.
nome_da_janela	Abre nova página no frame indicado dentro da página.

Fonte: o autor.

Outro recurso simples que complementa o texto em páginas web é o uso de marcadores como pontos ou números para listar tópicos ou itens em listas.

Existem listagens não numeradas, que não indicam ordenação e utiliza símbolos para identificação dos itens. Estas listas são delimitadas por tags e .

No quadro 5, temos um índice de marcadores aceitos em listas não ordenadas, com suas respectivas descrições para melhor compreensão, lembrando que estes valores de tipos de marcadores devem ser indicados através de um parâmetro STYLE="" dentro da tag .

VALOR PARA TARGET	DESCRIÇÃO
list-style-type:disc	Marcador em forma de círculo cheio.
list-style-type:circle	Marcador em forma de círculo vazio.
list-style-type:square	Marcador em forma de quadrado.
list-style-type:none	Listagem sem símbolo marcador.

Quadro 5: Tabela indicativa de valores possíveis para parâmetro

Fonte: o autor.

² O uso de Frames não é mais uma técnica muito utilizada em novos trabalhos, mas ainda é utilizada, em diversos websites, para dividir uma página em divisões para nelas acrescentar conteúdos diversos como menus, banners e conteúdos.

Já os itens da lista devem ser limitados pelas tags e , sendo que cada um deles deve ser delimitado.

Listas ordenadas utilizam as tags e para delimitar listas com números ou letras ordenados através de quaisquer opções de ordenação definidas pelo parâmetro indicado no quadro 6.

TIPOS DE MARCADORES	DESCRIÇÃO
Type="1"	Lista numerada de 1 a n.
Type="A"	Lista ordenada de A a Z.
Type="a"	Lista ordenada de a a z.
Type="I"	Lista ordenada em números romanos maiúsculos.
Type="i"	Lista ordenada em números romanos minúsculos.

Quadro 6: Tabela de opções de marcação para listas ordenadas

Fonte: O autor.

Existe um terceiro tipo de lista com tópicos subdivididos em níveis que pode também ser útil na elaboração de conteúdos em uma página web, delimitada pelas tags <DL> e </DL>, e tendo as tags <DT> e <DD> para iniciar os níveis e </DT> e </DD> para encerrar as respectivas tags de início.

Um exemplo de uso dos marcadores é mostrado na figura 3, em que é exibida uma lista não ordenada, outra ordenada, e finalmente uma descritiva com tópicos em níveis indicados por símbolos que foram digitados junto ao texto do tópico apenas para efeito estético.

```
<!DOCTYPE HTML>
<html lang="pt-br">
<head>
<meta charset="UTF-8">
<title>Mensagem</title>
</head>
<body>
<ul style="list-style-type:none">
<li>Item</li>
<li>Item</li>
<li>Item</li>
</ul>
```

```
<ol type="1">
  <li>Item</li>
  <li>Item</li>
  <li>Item</li>
</ol>
<dl>
  <dt>* Item</dt>
  <dd>+ Subitem</dd>
  <dt>* Item</dt>
  <dd>+ Subitem</dd>
</dl>
</body>
</html>
```

Figura 3: Exemplo de código para geração de listas variadas
Fonte: o autor.



SAIBA MAIS

Cores são atributos essenciais na elaboração do design e na construção do código html, de forma a criar páginas que combinem texto e cores para melhorar a aparência, a facilidade de leitura e compreensão dos conteúdos inseridos nelas.

Existe uma grande quantidade de cores que podem ser utilizadas, mas em função desta mesma variedade é difícil lembrar tantos nomes em inglês ou códigos em sistema de numeração hexadecimal.

Por isto, o ideal é guardar apenas aquelas cores mais utilizadas ou consultar tabelas de cores disponíveis em inúmeros sites na Internet ou materiais impressos. Basta uma pesquisa simples para encontrar tais tabelas e poder consultar seus códigos ou nomes.

COMANDOS COMPLEMENTARES

Imagens podem ser mapeadas de forma a permitir a criação de links em partes da imagem, oferecendo um recurso muito interessante para personalizar e oferecer uma melhor interação entre usuário e página.

Na figura 4, temos um exemplo de código html completo que demonstra o uso deste recurso de mapeamento de uma imagem exemplo, chamada imagem.jpg, que, propositalmente, foi desenhada em quatro partes, em que cada parte será responsável por representar um link para um destino diferente.

```
<!DOCTYPE HTML>
<html lang="pt-br">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Mensagem</title>
</head>
<body>
  

  <map name="imagem">
    <area shape="rect" coords="0, 0, 99, 99" alt="Microsoft"
href="http://www.microsoft.com.br">
    <area shape="rect" coords="101, 0, 200, 99" alt="Google"
href="http://www.google.com">
    <area shape="rect" coords="0, 101, 99, 200" alt="Wal-
mart" href="http://www.walmart.com">
    <area shape="rect" coords="101, 101, 200, 200" alt="Uni-
cesumar" href="http://www.cesumar.br">
  </map>

</body>
</html>
```

Figura 4: Exemplo de código com mapeamento de imagem em links

Fonte: o autor.

A tag , usada neste código, insere a imagem criada especificamente para este exemplo, com o nome imagem.png, tendo sua área dividida em quatro partes de cores diferentes, para indicar as áreas de cada link.

Dentro desta tag ainda temos o parâmetro ALT=""; para indicar um texto que é exibido no navegador no lugar de uma imagem que não pode ser exibida por algum motivo.

Outro parâmetro é USEMAP="#", que criará uma âncora que permitirá ao resto do código html chamar esta tag quando necessário, como acontece na tag <MAP> que tem como parâmetro NAME="", que indicará o nome criado no momento da ancoragem do comando USEMAP.

Dentro da tag <MAP>, são inseridas quantas tags <AREA> forem necessárias para incluir todas as partes mapeadas em links dentro da imagem definida na tag ancorada com USEMAP="#".

Esta tag <AREA> tem como parâmetros a forma para a área indicada por SHAPE que pode receber valores como "RECT" ou "CIRCLE"; COORDS="", que define as coordenadas da forma, indicando sua posição e limitando seu tamanho; ALT="" para exibir, também, um texto alternativo como na tag em caso de falha no comando; e HREF="" para incluir o hyperlink interno ou externo conforme a necessidade.



SAIBA MAIS

O novo navegador Edge vem embutido com o Windows 10, tomando lugar do tradicional Internet Explorer que sofria com a falta de competitividade em termos de desempenho e recursos em relação a seus concorrentes diretos.

Firefox, Chrome, Safari e Opera estavam passos à frente do Internet Explorer tendo maior compatibilidade com alguns tipos de conteúdo web, além de terem praticamente abandonado qualquer suporte ao Silverlight (plugin para multimídia da Microsoft).

Este novo navegador tem suas características e qualidades atribuídas a evolução do antigo Internet Explorer para este novo Edge, e estas podem ser percebidas durante seu uso e em pesquisas na própria Internet.

Fonte: o autor.

Tabelas são recursos extremamente úteis para organizar conteúdos em páginas web, permitindo, como em softwares de planilhas eletrônicas e editores de texto, acrescentar, excluir, mesclar e dividir células livremente para obter as estruturas desejadas nestas tabelas.

A tag utilizada <TABLE> é aberta antes da indicação da primeira linha pela tag <TR> e da primeira coluna, indicada por <TD> que devem ser sempre fechadas para delimitar as células, e assim, pela sequência de tags para linhas e colunas, a tabela vai sendo estruturada.

Alguns parâmetros são aceitos pela tag <TABLE> como BORDER="" para indicar o tamanho das bordas das células, WIDTH e HEIGHT para definir comprimento total para a tabela que pode ser indicado em pixels ou porcentagem, como for desejado.

Para acertar linhas ou colunas, com quantidades diferentes de células, pode ser necessário usar as tags ROWSPAN="" para mesclar linhas e COLSPAN="" para mesclar colunas no interior de uma tabela.

O exemplo da figura 5 ajuda a compreender como se pode estruturar uma tabela com diversas linhas e colunas, tendo ou não bordas, células mescladas e medidas definidas.

```
<!DOCTYPE HTML>
<html lang="pt-br">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Mensagem</title>
</head>
<body>

  <table border="1" style="width:100%">
    <tr>
      <td>Célula 1</td>
      <td>Célula 2</td>
      <td>Célula 3</td>
    </tr>
```

```
<tr>
  <td>Célula 4</td>
  <td>Célula 5</td>
  <td>Célula 6</td>
</tr>
</table>
<br /> <br />

<table style="width:100%" border="2">
  <tr>
    <th>Produto</th>
    <th colspan="2">Modelo</th>
  </tr>
  <tr>
    <td>Item</td>
    <td>Modelo A</td>
    <td>Modelo B</td>
  </tr>
</table>
<br /> <br />

<table style="width:100%" border="3">
  <caption><strong>2015</strong></caption>
  <tr>
    <th>Semestre</th>
    <th>Vendas</th>
  </tr>
  <tr>
    <td>Primeiro</td>
    <td>R$ 150.000,00</td>
  </tr>
</table>
```

```

<tr>
  <td>Segundo</td>
  <td>R$110.000,00</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>

```

Figura 5: Exemplo de código de criação de tabelas diversas em html
Fonte: o autor.

Existe a tag <DIV> para definir blocos que podem ser formatados, que contribuem para o chamado flat design, no qual blocos formatados são combinados de forma a criar um aspecto uniforme em páginas web.

Usando o parâmetro STYLE="", é possível definir diversos aspectos como cor de fundo, cor da fonte e tamanho do bloco. É preciso observar que toda vez que o parâmetro STYLE é utilizado em tags, sua formatação é diferenciada em termos de sintaxe e nomes de comandos.

```

<div style="background-color:black; color:white; padding:20px;">
  <h1><p align="center">Exemplo de Bloco</p></h1>
  <h2><p align="center">Fundo preto com letras brancas.</p></h2>
</div>
<div style="background-color:red; color:white; padding:20px;">
  <h1>Exemplo de Bloco</h1>
  <h2><p>Fundo vermelho com letras brancas</p></h2>
</div>

```

Figura 6: Exemplo de código html para uso de blocos.
Fonte: O autor.

O uso de frames foi muito comum até algum tempo, mas aos poucos a estruturação de páginas web vai sendo adaptada às necessidades de cada época e de cada onda evolutiva da própria Internet.

Com a tag <IFRAME> é possível criar sub-janelas capazes de exibir páginas externas ou internas ao website em construção, permitindo ajustes como largura, altura e bordas da janela dentro da página em si.

Na figura 7 temos um exemplo de código, demonstrando o uso de iframes para distribuir conteúdos em uma página web simples, apenas para ilustrar como podem ser incluídos diversos tipos de conteúdos, mas sabendo que excessos podem deixar o carregamento lento.

```
<!DOCTYPE HTML>
<html lang="pt-br">
<head>
<meta charset="UTF-8">
<title>Mensagem</title>
</head>
<body>
iframe name="iframe_1" width="100%" height="200" ></iframe>
iframe name="iframe_2" width="100%" height="100" ></iframe>
<iframe name="iframe_3" width="100%" height="100" ></iframe>
<h1>
  <p><a href="http://www.cesumar.br" target="iframe_1"
    style="border:none">Unicesumar</a>
    <a href="http://www.xbox.com/pt-BR/" target="iframe_2"
    style="border:none">Playstation</a>
    <a href="http://www.xbox.com/pt-BR/" target="iframe_3"
    style="border:none">Xbox</a></p>
</h1>
</body>
</html>
```

Figura 7: Exemplo de código usando iframes

Fonte: o autor.



REFLITA

A Microsoft disponibilizou junto com sua versão 10 do Windows, o navegador Edge que contém a base do plugin Flash Player em seu código. O abandono desta mesma tecnologia Flash por outros navegadores dividiu o mercado.

Fonte: O autor.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Caro(a) aluno(a), encerramos mais uma unidade. Compreendemos que a Internet é o maior depósito de conteúdos do mundo e, como a inserção destes é livre, temos material de toda qualidade incluído em seu gigantesco banco de dados. Desde pesquisas com fundamentação teórica e textos excelentes de autores conhecidos ou não, até material puramente plagiado, muitas vezes sem nenhum embasamento, proveniente apenas de conclusões pessoais.

Todo este material precisa ser alocado na rede mundial, mas esta tarefa não é feita simplesmente inserindo tais conteúdos, pois o que mantém a integridade da rede são inúmeros protocolos e ligações, físicas ou lógicas, que tem por base o uso de tecnologias diversas.

Para padronizar toda esta diversidade, uma das bases da Internet é a linguagem HTML e tudo aquilo que é possível agregar às páginas estruturadas a partir da linguagem, como plugins, *softwares* e linguagens complementares.

A linguagem HTML é antiga dentro da história da Internet e já teve algumas modificações para se adequar às necessidades de cada época, mantendo-se como base para programação *Front-End*.

Assim, foram tratados, nesta unidade, conceitos essenciais da linguagem HTML e como páginas completas de conteúdo podem ser implementadas, utilizando-se de exemplos simples e claros de como estruturar páginas web, contendo texto formatado, imagens e alguns outros tipos de conteúdo.

Também foram trabalhados conceitos mais avançados, utilizando tags mais complexas da linguagem, permitindo sua união com as tags mais simples, vistas inicialmente na unidade, para se chegar a um nível mais elevado de conhecimentos da linguagem.

Estes conceitos mais avançados permitem material de melhor qualidade na construção de páginas web e fornecem melhores formas de estruturar páginas atraentes e com melhor capacidade interativa.

Na sequência do livro, a unidade III tratará de avançar mais na linguagem HTML, introduzindo os conceitos da versão 5, tendo em mente, uma união entre esta linguagem moderna e a linguagem CSS, que contribui enormemente para a agilidade e qualidade do desenvolvimento de páginas web.

Bons estudos!

ATIVIDADES



1. Cite uma diferença entre o uso das tags <HTML> e <BODY>.
2. As tags para manipular texto podem possuir parâmetros que ajustam tamanho da fonte, cor e nome. Assinale a alternativa que contenha a tag relacionada a esta função.
 - a. P
 - b. A
 - c. TR
 - d. BR
 - e. Nenhuma das anteriores.
3. O uso de imagens permite que páginas web sejam mais atrativas e informativas. A sintaxe da tag permite diversas variações. Assinale a alternativa que contenha uma forma incorreta de estruturação desta tag.
 - a. ``
 - b. ``
 - c. ``
 - d. ``
 - e. ``
4. A tag <USEMAP> define que uma imagem pode ser subdividida em partes que podem ter links atribuídos a elas. Assinale a alternativa que contenha a tag responsável por indicar estes links.
 - a. MAP
 - b. AREA
 - c. HREF
 - d. IMG
 - e. TABLE
5. A codificação de páginas em html possui uma estrutura base comum em praticamente todas as páginas existentes. Elabore um exemplo de estrutura básica em html sem que esta precise exibir conteúdos na página, mas é preciso que a mesma tenha, pelo menos, definição de idioma, e título da aba no navegador.



DESENVOLVIMENTO PARA NUVEM NA PRÓPRIA NUVEM

Desenvolver conteúdo para web requer dedicação e pesquisa, de conhecimento técnico sobre a linguagem a ser utilizada para a tarefa, mas além disso, é preciso conhecer, também, a ferramenta que será utilizada para se desenvolver este material.

A partir daí, é interessante observar a evolução e as diferentes opções disponíveis na nuvem, para desenvolver código html ou de outras linguagens ligadas ao html como CSS e javascript.

Uma destas opções é o Eclipse Orion para java e outras linguagens web, contendo funções como auto complemento de código e realce de sintaxe. Seu uso não têm custos e sua interface é simples.

Outra opção é o eXo Cloud IDE que permite navegação em múltiplas janelas, além das características de auto complemento e realce do Orion. Possui também suporte, múltiplos ambientes, como ClouBee e Openshift, e não têm custos.

Cloud9 é uma alternativa com funções de gestão de projetos entre suas funcionalidades extras. Aceita implantação em ambiente Heroku, e não tem custos para projetos open source, mas cobra um valor mensal para projetos privados.

Integrar projetos criados em IDEs locais e na nuvem são um desafio em função de controle de versões e diferenças no funcionamento das IDEs, além da integração entre colaboradores que utilizam uma ou outra tecnologia para desenvolver seus trabalhos.

A evolução natural destas IDEs na nuvem é previsível e vai ocorrer naturalmente pela necessidade de se transferir atividades voltadas à Internet, para a própria nuvem, facilitando o desenvolvimento, testes e publicação.

Conhecer alternativas, para desenvolvimento, baseadas em softwares locais instalados na máquina ou remotos, que rodem pela nuvem, permitindo que a máquina rode mais "leve" com menos softwares instalados além do sistema operacional e outros essenciais.

Fonte: o autor.





LIVRO

Introdução à Programação Web com HTML, XHTML e CSS

Jon Duckett

Editora: Ciência Moderna

Sinopse: Este livro traz diversos conceitos e exemplos de como desenvolver páginas web utilizando HTML, XHTML e CSS com foco em um design atraente e prático, tendo também conceitos e previsões para futuras evoluções em função do que era utilizado na época.

