

**Adobe Dreamweaver CS4  
Desenvolvimento de  
Websites Interativos**

Todos os direitos reservados para Alfamídia Prow.

#### AVISO DE RESPONSABILIDADE

As informações contidas neste material de treinamento são distribuídas “NO ESTADO EM QUE SE ENCONTRAM”, sem qualquer garantia, expressa ou implícita. Embora todas as precauções tenham sido tomadas na preparação deste material, a Alfamídia Prow. não tem qualquer responsabilidade sobre qualquer pessoa ou entidade com respeito à responsabilidade, perda ou danos causados, ou alegadamente causados, direta ou indiretamente, pelas instruções contidas neste material ou pelo software de computador e produtos de hardware aqui descritos.

12/ 2009 - Versão 1.1

Alfamídia Prow  
(51) 2111-1666  
[www.alfamidia.com.br](http://www.alfamidia.com.br)

## A Alfamídia Prow dá Boas Vindas aos seus clientes e deseja um excelente treinamento.

### **Benefícios ao aluno**

- Suporte pós-treinamento via e-mail (3 consultas por 90 dias após o término do curso) para tirar dúvidas do conteúdo ministrado em aula, através do e-mail [matricula@alfamidia.com.br](mailto:matricula@alfamidia.com.br) ;
- Acesso a extranet [www.alunoalfamidia.com.br](http://www.alunoalfamidia.com.br) para verificação de agenda e pontos do **PROGRAMA FIDELIDADE**;
- Convênio com o estacionamento do prédio (desconto);
- Avaliações de acompanhamento e final de curso (em cada módulo) durante todo o treinamento, garantindo a qualidade do curso.

### **Observações Importantes**

- É obrigatório que sejam salvos todos os trabalhos efetuados durante a aula, no servidor indicado pelo instrutor.
- Não é permitido entrar em sala de aula com alimentos ou bebidas de qualquer espécie ou fumar nas dependências da Alfamídia Prow;
- Não é permitida a instalação de outros Hardwares ou Softwares que não sejam os utilizados em treinamento;
- O preenchimento da avaliação final de curso/módulo é condição obrigatória para que o aluno possa acionar a garantia do curso, conforme previsto na ficha de matrícula;
- Somente será fornecido certificado ao aluno com assiduidade igual ou superior a 75% do treinamento;
- Qualquer necessidade de alteração na agenda ou cursos contratados inicialmente, consulte os Termos de Contratação na Ficha de Matrícula;
- Contatos com a Alfamídia Prow podem ser feitos através dos e-mails:

[matricula@alfamidia.com.br](mailto:matricula@alfamidia.com.br) – dúvidas após contratação

[info@alfamidia.com.br](mailto:info@alfamidia.com.br) – novas contratações

---

---

# Adobe Dreamweaver CS4 – Desenvolvimento de Websites

UNIDADE 1	ORGANIZAÇÃO DO CURSO.....	10
1.1	SOBRE O CURSO .....	10
1.2	ESTRUTURA DO CURSO.....	10
UNIDADE 2	INTRODUÇÃO AO HTML E WEB STANDARDS.....	12
2.1	A LINGUAGEM HTML E A INTERNET .....	12
2.2	AS LIMITAÇÕES DO HTML .....	12
2.3	OS WEB STANDARDS.....	13
2.4	W3C.....	13
2.5	POR QUE ENTENDER O HTML? .....	14
2.6	CONCEITOS BÁSICOS DE HTML.....	14
2.7	TAGS BÁSICAS.....	15
2.7.1	<i>Exemplo de HTML com Tags Básicas</i> .....	15
2.7.2	<i>Principais Tags HTML</i> .....	16
2.8	CORES EM HTML.....	16
UNIDADE 3	XHTML.....	19
3.1	RAZÕES PARA EXISTIR O XHTML.....	19
3.2	REGRAS DE SINTAXE .....	20
3.2.1	<i>Caixa Baixa</i> .....	20
3.2.2	<i>Elementos sem Conteúdo</i> .....	20
3.2.3	<i>Aninhamento</i> .....	21
3.2.4	<i>Valores dos Atributos</i> .....	21
3.2.5	<i>Atributo NAME</i> .....	22
3.2.6	<i>Elementos Obrigatórios</i> .....	22
3.2.7	<i>Declaração DOCTYPE</i> .....	22
3.3	PÁGINA BÁSICA XHTML: XHTML.HTML .....	23
3.4	LISTAS.....	23
3.4.1	<i>Listas Simples – Exemplo 1</i> .....	24
3.4.2	<i>Listas Simples – Exemplo 2</i> .....	25
3.4.3	<i>Listas com Subníveis</i> .....	27
3.5	LINKS .....	28
3.5.1	<i>Adicionando Links de E-mail</i> .....	29
3.5.2	<i>Exemplo de Links: links.html</i> .....	29
3.6	TABELAS .....	30
3.6.1	<i>Construindo Tabelas</i> .....	30
3.6.2	<i>Exemplo de uma Tabela Simples</i> .....	31
3.6.3	<i>Tabelas Mais Sofisticadas</i> .....	33
3.6.4	<i>Layers - DIV</i> .....	35
UNIDADE 4	INTRODUÇÃO A ESTILOS CSS .....	38
4.1	O CSS .....	38
4.2	BENEFÍCIOS EM UTILIZAR CSS.....	38
4.3	CSS PARA SEPARAR CONTEÚDO DA APRESENTAÇÃO.....	39
4.4	PÁGINAS COM SEMÂNTICA CORRETA .....	40
4.5	SINTAXE DO CSS.....	41
4.6	APLICANDO ESTILOS A UMA PÁGINA.....	42
4.6.1	<i>Aplicando Estilos a Toda a Página HTML</i> .....	42
4.6.2	<i>Aplicando Estilos à apenas uma Tag HTML Específica</i> .....	42
4.6.3	<i>Utilizando um Arquivo de Estilos Externo</i> .....	43

4.7	FORMAS DE UTILIZAÇÃO DOS SELETORES .....	43
4.7.1	<i>Aplicando Estilos a uma Tag:</i> .....	44
4.7.2	<i>Definindo Estilos para mais um Grupo de Tags</i> .....	44
4.7.3	<i>Definindo uma Classe de Estilos</i> .....	45
4.7.4	<i>Aplicando Estilos a uma palavra ou a um grupo pequeno de palavras</i> .....	46
4.7.5	<i>Definindo um ID de Estilos</i> .....	46
<b>UNIDADE 5</b>	<b>INTRODUÇÃO AO TABLELESS DESIGN</b> .....	<b>51</b>
5.1	TABLELESS .....	51
5.2	PROBLEMAS NO DESIGN COM TABELAS.....	51
5.3	DESIGN TABLELESS – CSS BOX MODEL.....	51
5.4	UM EXEMPLO DE TABLELESS DESIGN .....	52
<b>UNIDADE 6</b>	<b>CONHECENDO A INTERFACE DO DREAMWEAVER CS4</b> .....	<b>56</b>
6.1	SOBRE O ADOBE DREAMWEAVER.....	56
6.2	ABRINDO O DREAMWEAVER.....	56
6.3	ÁREA DE TRABALHO DO DREAMWEAVER .....	57
6.4	FERRAMENTAS SELECT, HAND E ZOOM.....	59
6.5	BARRA DE FERRAMENTAS STANDARD.....	59
6.6	VISÃO GERAL DA BARRA DE FERRAMENTAS DE DOCUMENTO .....	59
6.6.1	<i>Visão geral da Janela Documento</i> .....	61
6.7	VISÃO GERAL DA BARRA DE FERRAMENTAS PADRÃO .....	62
6.8	VISÃO GERAL DA BARRA DE STATUS .....	62
6.9	VISÃO GERAL DO PAINEL INSERIR.....	63
6.10	VISÃO GERAL DO PAINEL ARQUIVOS .....	65
6.11	VISÃO GERAL DO PAINEL ESTILOS CSS .....	65
<b>UNIDADE 7</b>	<b>INICIANDO O PROJETO DE UM WEBSITE</b> .....	<b>68</b>
7.1	DEFININDO UM SITE LOCAL.....	68
	<b>LABORATÓRIO</b> .....	70
7.2	CRIANDO UMA NOVA PÁGINA HTML .....	70
7.3	SALVANDO UMA PÁGINA HTML.....	71
7.4	PREFERÊNCIAS DO BROWSER .....	72
	<b>LABORATÓRIO</b> .....	74
<b>UNIDADE 8</b>	<b>ADICIONANDO CONTEÚDO A UM WEBSITE</b> .....	<b>76</b>
8.1	IMPORTANDO ARQUIVOS DE TEXTO .....	76
	<b>LABORATÓRIO</b> .....	76
8.2	CONTROLANDO A ESTRUTURA DO DOCUMENTO .....	77
8.2.1	<i>Títulos</i> .....	77
	<b>LABORATÓRIO</b> .....	78
8.2.2	<i>Parágrafos</i> .....	79
8.2.3	<i>Quebra de Linha</i> .....	79
	<b>LABORATÓRIO</b> .....	80
8.2.4	<i>Listas</i> .....	80
8.2.4.1	<i>Criação de uma nova lista</i> .....	81
8.2.4.2	<i>Criação de uma lista usando um texto existente</i> .....	81
8.2.4.3	<i>Mudando as propriedades de uma lista</i> .....	81
8.2.4.4	<i>Remover uma lista</i> .....	82
	<b>LABORATÓRIO</b> .....	82
8.3	ADICIONANDO CARACTERES ESPECIAIS .....	84
	<b>LABORATÓRIO</b> .....	84
<b>UNIDADE 9</b>	<b>APLICANDO FOLHAS DE ESTILOS EM CASCATA (CSS)</b> .....	<b>87</b>

9.1	CRIANDO ESTILOS .....	87
9.2	USANDO PONTOS, PIXELS OU EMS PARA TAMANHOS DE FONTES .....	97
9.2.1	<i>Tamanhos Relativos</i> .....	98
9.2.2	<i>Tamanhos Absolutos</i> .....	98
	<b>LABORATÓRIO</b> .....	98
9.3	EDITANDO REGRAS DE ESTILO .....	101
9.4	CRIANDO ESTILOS DE CLASSE .....	101
	LABORATÓRIO .....	102
9.5	ANEXANDO FOLHAS DE ESTILOS EXTERNAS .....	105
	LABORATÓRIO .....	106
9.6	DUPLICANDO ESTILOS .....	108
	LABORATÓRIO .....	109
9.7	CRIANDO ESTILOS AVANÇADOS .....	109
	LABORATÓRIO .....	109
9.7.1	<i>Outro exemplo de pseudo-elemento :</i> .....	111
9.8	CRIANDO UMA FOLHA DE ESTILOS EXTERNA .....	111
9.8.1	<i>A Barra de Ferramentas Style Rendering</i> .....	112
	LABORATÓRIO .....	112
<b>UNIDADE 10</b>	<b>INSERINDO DIFERENTES MÍDIAS NO SITE</b> .....	<b>116</b>
10.1	IMAGENS NA WEB .....	116
10.2	USANDO A BARRA DE INSERÇÃO PARA IMAGENS .....	117
10.3	REDIMENSIONANDO UMA IMAGEM .....	118
10.4	ALINHAMENTOS E ESPAÇAMENTOS EM UMA IMAGEM .....	121
10.5	USANDO O PAINEL ASSETS .....	122
	LABORATÓRIO .....	123
10.6	INSERINDO UM ARQUIVO DO FLASH .....	125
10.7	ADICIONANDO UM VÍDEO DO FLASH .....	127
<b>UNIDADE 11</b>	<b>USANDO BIBLIOTECAS E MODELOS</b> .....	<b>130</b>
11.1	ITENS DE BIBLIOTECA .....	130
11.2	COLOCANDO ITENS DE BIBLIOTECA EM UMA PÁGINA .....	132
11.3	MODIFICANDO ITENS DA BIBLIOTECA .....	132
11.4	DESANEXANDO E EXCLUINDO ITENS DA BIBLIOTECA .....	133
	LABORATÓRIO .....	134
11.5	CRIANDO MODELOS DE SITE .....	135
	LABORATÓRIO .....	136
11.6	DEFININDO REGIÕES EDITÁVEIS .....	136
11.7	USANDO MODELOS .....	137
11.8	APLICANDO UM MODELO A UMA PÁGINA EXISTENTE .....	139
11.9	MODIFICANDO O MODELO .....	140
	LABORATÓRIO .....	141
<b>UNIDADE 12</b>	<b>PROJETANDO LAYOUTS COM CSS</b> .....	<b>143</b>
12.1	USANDO CAMADAS PARA LAYOUT .....	143
12.1.1	<i>Manipulando as Propriedades da Camada</i> .....	145
12.2	CAMADAS ANINHADAS .....	146
12.3	USANDO RÉGUAS E GUIAS .....	147
12.4	ADICIONANDO CSS A CAMADAS .....	149
12.5	PROJETANDO COM DIVS .....	151
12.5.1	<i>Posicionamento Absoluto e Relativo</i> .....	151
	LABORATÓRIO .....	152
12.5.2	<i>Float</i> .....	156
	LABORATÓRIO .....	157

12.5.3	Clear.....	170
	LABORATÓRIO .....	170
<b>UNIDADE 13</b>	<b>NAVEGANDO NO SITE .....</b>	<b>184</b>
13.1	LINKS DE HIPERTEXTO.....	184
13.1.1	Tipos de Link.....	184
13.2	CRIANDO LINKS PARA ARQUIVOS NO SITE .....	185
	LABORATÓRIO .....	185
13.3	ADICIONANDO LINKS DE E-MAIL .....	187
	LABORATÓRIO .....	188
13.4	ALTERANDO CORES DO LINK.....	188
	LABORATÓRIO .....	190
13.5	PRIORIDADES DAS DECLARAÇÕES DOS LINKS.....	191
	LABORATÓRIO .....	191
13.6	ADICIONANDO LINKS PARA PÁGINAS EXTERNAS NUMA NOVA JANELA .....	193
	LABORATÓRIO .....	193
13.7	CRIANDO VÁRIOS LINKS DE UMA IMAGEM.....	194
13.8	PROJETANDO LINKS DE NAVEGAÇÃO COM CSS .....	196
	LABORATÓRIO .....	197
<b>UNIDADE 14</b>	<b>TABELAS .....</b>	<b>206</b>
14.1	CRIANDO TABELAS.....	206
14.2	PROPRIEDADES DA TABELA .....	208
14.3	PROPRIEDADES DA CÉLULA .....	209
14.4	EDITANDO LINHAS.....	210
14.4.1	Adicionando Linhas e Colunas.....	210
14.4.2	Excluindo uma Linha.....	211
14.4.3	Mesclando Linhas e Colunas.....	211
14.4.4	Dividindo Linhas e Colunas .....	211
14.5	ORDENANDO TABELAS .....	212
<b>UNIDADE 15</b>	<b>USANDO FORMULÁRIOS.....</b>	<b>215</b>
15.1	CRIANDO UM FORMULÁRIO .....	215
15.2	USANDO OBJETOS DE FORMULÁRIO .....	216
15.3	PROCESSANDO O FORMULÁRIO.....	219
15.4	VALIDANDO UM FORMULÁRIO.....	219
	LABORATÓRIO .....	221
<b>UNIDADE 16</b>	<b>SPRY FRAMEWORK .....</b>	<b>225</b>
16.1	MENUS NO DREAMWEAVER CS4 .....	225
16.2	TABBED PANELS.....	226
16.3	ACCORDION.....	227
16.4	COLLAPSIBLE PANEL .....	227
	LABORATÓRIO .....	228
<b>UNIDADE 17</b>	<b>TESTANDO O SITE.....</b>	<b>236</b>
17.1	VERIFICANDO ACESSIBILIDADE .....	236
17.2	VERIFICANDO LINKS.....	237
17.3	VERIFICANDO A COMPATIBILIDADE DO NAVEGADOR.....	238
17.4	EXECUTANDO RELATÓRIOS EM UM SITE.....	239
<b>UNIDADE 18</b>	<b>FAZENDO UPLOAD DE ARQUIVOS .....</b>	<b>242</b>
18.1	CONECTANDO A UM SITE REMOTO .....	242
18.2	DEFININDO UM SITE REMOTO .....	243

**Adobe Dreamweaver CS4 Desenvolvimento de Websites Interativos**

---

18.3	MASCARANDO PASTAS E ARQUIVOS .....	244
18.4	CONECTANDO-SE AO SERVIDOR .....	245
18.5	SINCRONIZANDO ARQUIVOS .....	247
UNIDADE 19	- ANEXO 1 PRINCIPAIS TAGS.....	250
UNIDADE 20	- ANEXO 2 LAYOUTS.....	256



# Unidade 1 – Organização do Curso

**Sobre o Curso**

**Estrutura do Curso**

# Unidade 1

## Organização do Curso

### 1.1 Sobre o Curso

O curso Adobe Dreamweaver CS4: Desenvolvimento de Websites apresenta aos alunos as principais características deste software, visando prepará-los tanto para criar páginas HTML simples quanto entender códigos HTML que venham a encontrar.

Designers dificilmente criarão seus *layouts* diretamente em HTML, utilizando geralmente ferramentas de edição de páginas – como o Dreamweaver – ou ferramentas de manipulação de imagens – como o Photoshop. Entretanto, é comum ser necessário ajustar os layouts gerados, editando diretamente no HTML, seja para pequenas modificações, seja para aplicar recursos que a ferramenta não contempla. Este curso também dá uma base mais aprofundada para entender as potencialidades de ferramentas de edição de páginas e as restrições de layout impostas pela linguagem HTML

### 1.2 Estrutura do Curso

As primeiras unidades apresentam a ferramenta Dreamweaver, uma ferramenta profissional para edição de páginas HTML. Apresentam, também, vários elementos da linguagem HTML, intercalando com exercícios e exemplos práticos, para melhor absorção do conteúdo.

As unidades seguintes mostram uma visão do CSS e Divs, que permitem controlar o layout das páginas HTML de forma muito mais eficiente e precisa. Durante todo o curso o aluno construirá um site completo com este software.

As unidades finais demonstram como gerenciar o site, a partir de modelos e itens de biblioteca. Também, é apresentada a aba Spry.

# **Unidade 2 – Introdução ao HTML e Web Standards**

**A Linguagem HTML e a Internet**

**As limitações do HTML**

**Os Web Standards**

**W3C**

**Porque entender o HTML?**

**Conceitos Básicos de HTML**

**Tags básicas**

**Cores em HTML**

# Unidade 2

## Introdução ao HTML e Web Standards

### 2.1 A Linguagem HTML e a Internet

A Internet teve início nos Estados Unidos em 1969 sob o nome de ARPANET. Composta inicialmente de quatro computadores interligados, ela tinha como finalidade demonstrar as potencialidades da construção de redes usando computadores dispersos em uma grande área. Em 1972, 50 universidades e instituições militares já possuíam conexões.

Hoje a Internet é uma arquitetura de software e hardware interligados que são mantidas por organizações comerciais e governamentais. Uma de suas principais características é que não possui um proprietário único, responsável pelo seu funcionamento. Existem apenas associações e grupos que se dedicam a desenvolver protocolos e procedimentos para suportar a interligação entre os computadores, ratificar padrões e resolver questões operacionais.

Um dos principais elementos que levaram a popularização da Internet foi a World Wide Web (teia de abrangência mundial), também conhecida como WWW. Trata-se de uma nova forma dos usuários navegarem pelas informações e arquivos disponíveis nos vários computadores ligados a Internet. O modelo WWW é tratar todos os dados da Internet como hipertexto, isto é, vinculações entre diferentes documentos, para permitir que as informações sejam exploradas interativamente e não apenas de uma forma linear.

A principal linguagem que popularizou a Web, e que ainda é a linguagem mais utilizada é o HTML (Hypertext Markup Language), uma linguagem criada com o objetivo de formatar informações de um texto e definir os *hiperlinks* entre um texto e outro, ou seja, os pontos de vinculação entre documentos.

Hoje existem diversas ferramentas que permitem navegar na Internet e visualizar as páginas HTML. Estas ferramentas são popularmente conhecidas como navegadores ou *browsers*. Da mesma forma, existem também inúmeros editores visuais, dos quais o Adobe Dreamweaver é o mais utilizado, que gravam arquivos no formato HTML.

### 2.2 As limitações do HTML

A linguagem HTML originalmente tinha como propósito apenas definir a estrutura de um documento e os hiperlinks entre documentos. Assim, ela permitia especificar quando iniciava e terminava um parágrafo, definir títulos, subtítulos, listas numeradas, textos em itálico e negrito e outras características semelhantes.

Quase que imediatamente após seu surgimento, porém, novos recursos começaram a ser criados, principalmente voltados para a construção de layouts mais sofisticados. Neste

momento surgiram recursos para especificar imagens de fundo, alinhar elementos em tabelas, posicionar imagens, entre outros. Muitas destas novidades eram iniciativas das empresas que desenvolviam os principais navegadores utilizados na internet, o que muitas vezes obrigava o Web Designer a criar páginas diferentes para cada navegador, para aproveitar ao máximo os novos recursos recém lançados.

Dois problemas tiveram sua origem derivada deste contexto: a falta de uma padronização, pois diferentes empresas criavam novos recursos próprios para o HTML, e a mistura entre layout e conteúdo. Ambos, problemas endereçados pelos Web Standards, como será visto ao longo deste curso.

## 2.3 Os Web Standards

O W3C (World Wide Web Consortium), juntamente com outros grupos e organismos reguladores, estabeleceu tecnologias para criação e interpretação de conteúdo para a Web, visando resolver de forma definitiva os problemas mencionados anteriormente.

Estas tecnologias, a que chamamos Web Standards, têm como objetivo principal fazer com que o conteúdo desenvolvido dentro destes padrões possa ser visualizado independente do equipamento (computador, PDA, celular), do tipo do navegador (IE, Mozilla, Opera, Netscape, etc.) e da forma (banda de conexão) com que o usuário estiver acessando a Internet. É um conceito de acessibilidade estendido.

Um dos objetivos dos Web Standards é a separação do conteúdo, definido através de linguagens estruturais como XHTML e XML, e do layout, definido através de linguagens de apresentação, em particular o CSS (Cascading Style Sheet). Outros Web Standards, como o DOM (Document Object Model) e o ECMAScript 262 (versão padrão do JavaScript) são voltados para a programação em páginas Web.

## 2.4 W3C

### O que é o W3C?

O World Wide Web Consortium (W3C) é um consórcio de indústrias dedicado em levar a Web ao seu potencial máximo. Fundada em 1994 por Tim Berners-Lee (inventor da Web), o W3C tem mais de 450 organizações associadas, incluindo Microsoft, América Online (incorporou a Netscape Communications), Apple, Adobe, Macromedia, Sun Microsystems e uma variedade de outras empresas fabricantes de hardware e software, provedores de conteúdo, instituições acadêmicas e empresas de telecomunicações. O consórcio tem o apoio (estrutura física e intelectual) de três instituições de pesquisa: MIT nos EUA, INRIA na Europa e Keio University no Japão.

### Qual a sua função?

O W3C desenvolve especificações abertas (padrões) para aumentar a interoperabilidade de produtos relacionados com a Web. As recomendações do W3C são desenvolvidas por grupos de trabalhos originados das organizações membros e experts convidados.

## 2.5 Por que Entender o HTML?

O HTML é uma linguagem de marcação utilizada para criar e formatar páginas ou documentos Web. Com o tempo passou a ser utilizado para descrever a estrutura dos documentos. O HTML permite criar documentos com componentes como cabeçalhos (h1, h2,...), parágrafos (p), quebras de linha (br), tabelas (table, tr, td, th), listas (li, ul, ol), imagens (img) e links (a). Uma tecnologia complementar foi criada, o Cascading Style Sheets (CSS), responsável pela apresentação (formatação visual) dos documentos.

Novas especificações HTML não serão mais definidas. HTML 4.1 é o último padrão HTML, e agora substituído pelo XHTML 1.0. No entanto, o XHTML não é substancialmente diferente do HTML, sendo na verdade um subconjunto do HTML que segue as regras do XML. Assim sendo, ao dominarmos o HTML, estaremos também adquirindo os conhecimentos necessários para desenvolver também em XHTML.

## 2.6 Conceitos Básicos de HTML

Quando um browser exibe uma página HTML, ele lê um arquivo texto (que pode ser aberto em qualquer editor de texto) com o conteúdo do site e marcações, chamadas *tags*, que informam os elementos da página e sua formatação.

As marcações do HTML - *tags* - consistem do sinal (<), (o símbolo de "menor que"), seguida pelo nome da marcação e fechada por (>) ("maior que").

De um modo geral, as *tags* aparecem em pares, por exemplo, <h1> Cabeçalho</h1>. O símbolo que termina uma determinada marcação é igual àquele que a inicia, antecedido por uma barra (/) e precedido pelo texto referente.

No exemplo, <h1> avisa ao cliente Web para iniciar a formatação do primeiro nível de cabeçalho e </h1> avisa que o cabeçalho acabou.

Há *tags* que não exigem o fechamento, funcionando – via de regra – com ou sem a definição de uma tag de fechamento, como é o caso da tag de definição de parágrafo <p>. O padrão mais recente de uso do HTML, entretanto, recomenda que esta tag seja sempre fechada, para termos um padrão mais próximo do utilizado em XHTML, como será explicado a seguir.

Outras *tags* efetivamente não têm marcações de final, como a tag <br> que apenas define uma linha em branco, e a tag <hr> que exibe uma linha divisória.

Este tutorial tem por objetivo mostrar como criar e exibir páginas HTML. Tais páginas são criadas a partir de arquivos texto ASCII, contendo caracteres de marcação da linguagem HTML. Uma vez criados, estes arquivos são salvos com uma extensão *.html* ou *.htm*

## 2.7 Tags Básicas

A seguir apresentamos as *tags* básicas de uma página HTML, que são suficientes para criar uma página mínima. Nas lições seguintes apresentaremos diretamente exercícios que incluirão novas tags que permitirão controlar diversas características da página.

Estas e todas as futuras tags são mostradas dentro de uma estrutura de tabela, para facilitar sua consulta, e são repetidas em anexo ao final deste material, de forma a facilitar seu uso no futuro como material de referência.

TAG	O QUE FAZ
<!-- comentário -->	Inserir comentários nas páginas
<html>	Toda página HTML deve estar entre o tag de início de um documento HTML e o tag de fim deste documento.
<head>	Envolvem a seção de cabeçalho do documento, no qual são especificadas informações que não são exibidas na página, como título do documento e informações sobre o assunto da página.
<title>	Indica o título do documento para o Browser. Geralmente os Browsers apresentam este título na barra de título da sua Janela no Windows
<body>	Envolvem a seção de corpo do documento. Aqui fica o conteúdo principal da Home Page. Opcionalmente podemos indicar um arquivo de imagem para formar o fundo, usando a opção: BACKGROUND.
 	Inserir uma quebra de linha

### 2.7.1 Exemplo de HTML com Tags Básicas

Todo documento HTML deve ser identificado como HTML ( <html>...</html> ), ter uma área de cabeçalho ( <head>...</head> ) com o nome do documento ( <title> </title> ), um título principal e uma área definida como corpo ( <body>...</body> ) do conteúdo do documento. Como o exemplo a seguir, basico.html:

```
<html>
<head>
<title>Minha primeira página</title>
</head>
<body>
<!-- aqui temos um comentário que não aparecerá no browser -->
```

```
Minha primeira página
</body>
</html>
```

## 2.7.2 Principais Tags HTML

 	Quebra de linha;
<p>	Parágrafo;
<strong>	Negrito;
<em>	Itálico;
<h1>	Padrão para títulos. Pode ser de <h1> a <h6>;
<hr>	Marca uma linha horizontal para dividir partes da página;
<div>	Tag de divisão lógica;
<ul>	Listas com marcadores;
<ol>	Listas numeradas;
<li>	Item da lista
<img>	Inserir imagem
<a>	Define link
<table>	Tag para criar tabelas;
<tr>	Tag para criar linha da tabela;
<td>	Tag para criar célula da tabela;
<form>	Define um formulário;

## 2.8 Cores em HTML

A definição de cores já foi vista como atributo da tag <font>. Entretanto, para efetivamente utilizarmos as cores de forma eficiente no código HTML e necessário entender como as mesmas são especificadas na linguagem.

O uso de cores em HTML pode ser feito através de duas formas básicas, utilizando o nome em inglês de algumas cores específicas ou fazendo uso do código **hexadecimal** RGB. O segundo método é mais recomendável, pois permite a definição de todas as cores possíveis.

**Exemplos de uso de cores em fonte:**



```
<font color="#000000">texto em preto</font>
<font color="#ffffff">texto em branco</font>
<font color="#ff0000">texto em vermelho</font>
```

Nos exemplos acima, valores diferentes de código permitem a definição de cores diferentes. É importante entendermos como estas cores são formadas para podermos manipular estes códigos, porém na prática geralmente normalmente será utilizado algum editor visual para escolher a cor desejada, como a Dreamweaver, por exemplo.

As cores são definidas pela composição de 3 pares de algarismos, cada um representando um valor entre 0 e 255. O primeiro destes pares representa a quantidade de **vermelho** na cor, o segundo a quantidade de **verde** e o terceiro a quantidade de **azul**.

A primeira dificuldade para entender esta codificação se dá pelos números estarem em hexadecimal, ou seja, ao invés dos números serem representados com números de 0 a 9, são representados por estes números mais as letras A,B,C,D,E,F.

Felizmente não é essencial entender o mecanismo matemático para converter os números, sendo suficiente para a maioria dos casos ter uma noção dos números mais utilizados, como mostra a tabela abaixo:

Número codificado em hexadecimal	Valor do mesmo em decimal
00	0
33	51
66	102
99	153
CC	204
FF	255

Estes números são importantes, pois são os únicos utilizados para criar cores chamadas web safe que são as cores exibidas pelos browsers em monitores com 256 cores configuradas.

## **Unidade 3 - XHTML**

**Razões para existir o XHTML**

**Regras de Sintaxe**

**Página básica XHTML**

**Listas**

**Links**

**Tabelas**

## Unidade 3

# XHTML

### 3.1 Razões para Existir o XHTML

Existem diferentes tipos de navegadores no mercado atual: alguns rodam Internet em computadores pessoais, outros estão instalados em celulares e outros dispositivos móveis. É importante que o desenvolvedor tenha em mente que as páginas criadas por ele devem ser compatíveis com esses diferentes tipos de tecnologia. É aí que entra o XHTML, uma variação do HTML, mas que é estrito e claro como o XML.

O navegador de um telefone celular, por exemplo, não tem recursos para interpretar uma página com HTML mal formatado, ou seja, que tem tags sem finalização ou com aspas faltando. A vantagem do código XHTML é que ele não permite nenhum erro, caso contrário o documento não será válido.

Novas especificações HTML não serão mais definidas. HTML 4.01 é o último padrão HTML, e agora substituído pelo XHTML 1.0. Desenvolver em XHTML não é substancialmente diferente de desenvolver em HTML, mas oferece diversos benefícios, principalmente para aplicações mais complexas. O XHTML 1.0 é uma definição de HTML em conformidade com as regras do XML. Isso quer dizer que utilizando XHTML temos a vantagem de poder utilizar plenamente o HTML, e o poder de manipular informações com XML.

**Obs:** Dentro do site do W3C (World Wide Web Consortium, em [www.w3c.org](http://www.w3c.org)) existe uma ferramenta para validação de documentos eletrônicos da internet. Ela pode ser usada tanto para XHTML como para XML ou HTML. O utilitário analisa o documento e, caso exista algum erro, informa qual o problema e em qual linha ele se localiza, facilitando assim a vida dos desenvolvedores. O endereço da ferramenta é: <http://validator.w3.org>.

Exemplo:

```
<?xml version="1.0" encoding="iso-8859-1"?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xml:lang="pt-BR" lang="pt-BR"
xmlns="http://www.w3c.org/1999/xhtml">
<head>
<title> Uso de XHTML </title>
</head>
<body>
  <p>Minha primeira página </p>
</body>
</html>
```

Inicialmente precisamos saber que os trechos em destaque servem para informar ao navegador que a página se trata de XHTML e que o idioma usado é o português. Esses trechos de código precisam estar em todas as páginas XHTML.

Os documentos XHTML devem ser salvos com as extensões .htm ou .html da mesma maneira que os documentos HTML normais.

## 3.2 Regras de Sintaxe

Antes de começar a criar as páginas em XHTML é importante que entendamos os principais conceitos desse padrão. A estrutura básica é bastante semelhante à do HTML, mas existem algumas regras que precisam ser seguidas sempre.

### 3.2.1 Caixa Baixa

Uma delas é o tipo de caixa (letras maiúsculas ou minúsculas) usado nas tags. O HTML permite o uso de caixa alta, enquanto que em XHTML apenas podem ser utilizadas letras minúsculas:

Certo:

```
<title>
```

Errado:

```
<Title>
```

```
<TITLE>
```

### 3.2.2 Elementos sem Conteúdo

Alguns elementos não possuem conteúdo algum. Para eles, existe uma sintaxe especial. Em vez de inserir uma tag de fechamento logo após a tag de abertura, é colocada uma barra (/) antes do fechamento da tag inicial para indicar ao navegador que esse elemento foi terminado.

Exemplo:

```
<br />
```

A tag `<br>` no HTML não tem conteúdo. É utilizada para realizar uma quebra de linha. No XHTML, essa mesma tag deve ser utilizada como no exemplo anterior para ser válida.

O espaço que aparece antes da barra é necessário para que o código seja suportado por navegadores mais antigos, que irão simplesmente ignorar o espaço e o que estiver depois dele.

### 3.2.3 Aninhamento

Uma outra regra rígida do XHTML é a que diz respeito ao *aninhamento*, ou seja, como os elementos se organizam dentro de outros elementos. Como no XML, um elemento precisa estar completamente dentro do outro para que o *aninhamento* esteja correto e o documento seja válido.

Errado:

```
<em>Alfamídia<b>Prow</em></b>
```

Assim, como nesse exemplo, o código será inválido. Para ser válido em XHTML o código anterior deverá ser escrito da seguinte maneira:

Correto:

```
<em> Alfamídia <b> Prow </b> </em>
```

### 3.2.4 Valores dos Atributos

Os valores de atributos, em XHTML, devem estar sempre entre aspas:

Correto:

```
<table width="100%">
```

Incorreto:

```
<table width=100%>
```

Além disto, os elementos sempre devem ter um valor definido:

Incorreto:

```
<dl compact>
<input checked>
<input readonly>
<input disabled>
<option selected>
<frame noresize>
```

Correto:

```
<dl compact="compact">
<input checked="checked" />
<input readonly="readonly" />
<input disabled="disabled" />
<option selected="selected" />
<frame noresize="noresize" />
```

### 3.2.5 Atributo NAME

O HTML 4.01 define um atributo NAME para elementos como a, applet, frame, iframe, img, e map.

No XHTML, o atributo NAME foi descontinuado, sendo substituído pelo atributo **ID**. Para manter a compatibilidade com browsers mais antigos, aconselha-se utilizar os dois atributos.

Incorreto:

```

```

Correto:

```


```

### 3.2.6 Elementos Obrigatórios

Existem quatro elementos que os documentos XHTML precisam obrigatoriamente conter. O código HTML, que é mais flexível, permite que alguns desses elementos sejam omitidos, mas no XHTML eles devem estar sempre presentes. São eles:

```
<html>
<head>
<title>
<body>
```

Cada um desses elementos possui a sua tag específica para fechamento e devem ser declaradas em uma ordem conforme visto no primeiro exemplo desse capítulo.

### 3.2.7 Declaração DOCTYPE

A tag DOCTYPE é usada para declarar o DTD (Document Type Definition) de um documento XHTML. Um DTD é uma coleção de declarações que define a estrutura, elementos e atributos que podem ser usados em um determinado tipo de documento. Assim, um documento XHTML, para funcionar, precisa ser válido segundo as regras de um dos DTDs disponíveis para o padrão:

#### Strict

Use essa declaração para criar uma página baseada apenas em HTML (sem CSS). Esse tipo de DTD garante que seu documento XHTML poderá ser visto pelo maior número possível de dispositivos.

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 strict//EN"
```

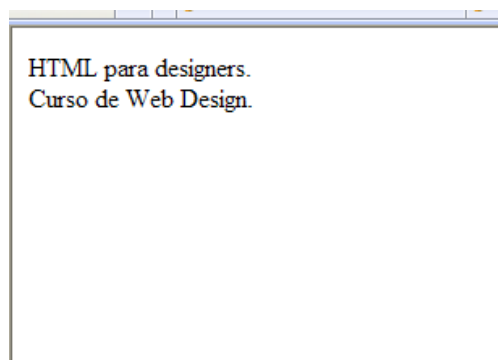
```
http://www.w3c.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd>
```

### Transitional

Essa é a declaração que deve ser usada quando pretendemos utilizar folhas de estilo (CSS) em sua página de Internet, as Cascading Style Sheets, para melhorar a aparência dos documentos de seu site. Em geral, devemos apenas usar esse tipo de DTD quanto tem certeza de que os usuários terão acesso a navegadores que reconhecem CSS.

## 3.3 Página básica XHTML: xhtml.html

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
http://www.w3c.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd>
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Minha primeira página XHTML</title>
</head>
<body>
<!-- aqui temos um comentário que não aparecerá no browser -->
HTML para designers.
<br />Curso de Web Design.
</body>
</html>
```



## 3.4 Listas

Em determinadas situações podemos desejar organizar informações de uma página HTML em listas.

Observe as tags HTML para listas e os exemplos a seguir:

<ol>	<p>Marca o início e o fim de uma lista ordenada. Recebem na primeira linha um número ou letra.</p> <p><b>Atributos:</b></p> <p>Start = especifica o número a partir do qual os itens começam a ser contados. Ex: &lt;ol start=3&gt;</p> <p>Type = modifica o tipo do numerador que pode ser: número, letras ou algarismo romano.</p>
<ul>	<p>Marca o início e o fim de uma lista não ordenada, ou seja, os itens da lista recebem símbolos na primeira linha.</p> <p><b>Atributos</b></p> <p>Type = modifica o tipo do marcador (símbolo), que pode ser:</p> <p>Circle = um círculo vazio.</p> <p>Disc = um círculo cheio.</p> <p>Square = um quadrado cheio</p>
<li>	<p>Marca um item de uma lista, ordenada ou não ordenada.</p>

Neste exercício trabalharemos com listas ordenadas e marcadores. Assim como em uma carta ou qualquer outro documento comum, precisamos listar tópicos através de símbolos ou números.

Para entender isto, acompanhe com o instrutor os exemplos a seguir:

### 3.4.1 Listas Simples – Exemplo 1

Confira este primeiro exemplo de uma lista simples: lista1.html.

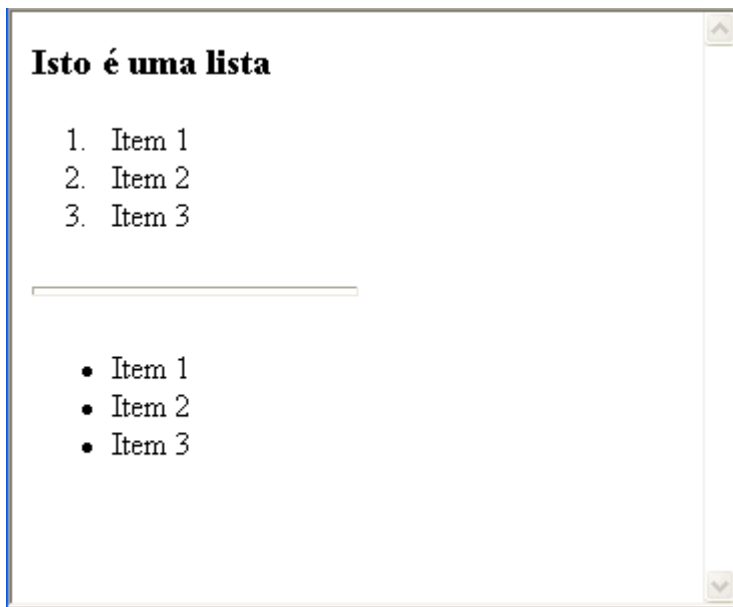
```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Listas</title>
</head>
<body>
<h3>Isto é uma lista</h3>
<!-- Início dos Numeradores -->
<ol>
<li>Item 1 </li>
<li>Item 2 </li>
<li>Item 3 </li>
</ol>
```



```

<!-- Fim dos Numeradores -->
<hr width="50%" size="5" align="left">
<!-- Início dos Marcadores -->
<ul>
<li>Item 1 </li>
<li>Item 2 </li>
<li>Item 3 </li>
</ul>
<!-- Fim dos Marcadores -->
</body>
</html>

```



### 3.4.2 Listas Simples – Exemplo 2

Para fixar melhor o conceito de listas, vamos apresentar um segundo exercício. Digite a listagem a seguir e salve como lista2.html.

```

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Listas</title>
</head>
<body>
<h3>Isto é uma listagem iniciando no número 4</h3>
<ol start="4">

```

```
<li>Item 1 </li>
<li>Item 2 </li>
<li>Item 3 </li>
</ol>
<h3>Isto é uma listagem com letras</h3>
<ol type="a">
<li>html </li>
<li>para designers </li>
<li>alfamídia </li>
</ol>
<h3>Isto é uma listagem em algarismo romano</h3>
<ol type="i">
<li>html </li>
<li>para designers </li>
<li>alfamídia </li>
</ol>
<h3>Esta é uma listagem em algarismo romano a partir do número 3</h3>
<ol type="i" start="3">
<li>html </li>
<li>para designers </li>
<li>alfamídia </li>
</ol>
</body>
</html>
```

**Isto é uma listagem iniciando no número 4**

4. Item 1
5. Item 2
6. Item 3

**Isto é uma listagem com letras**

- a. html
- b. para designers
- c. alfamídia

**Isto é uma listagem em algarismo romano**

- i. html
- ii. para designers
- iii. alfamídia

**Esta é uma listagem em algarismo romano a partir do número 3**

- iii. html
- iv. para designers
- v. alfamídia

### 3.4.3 Listas com Subníveis

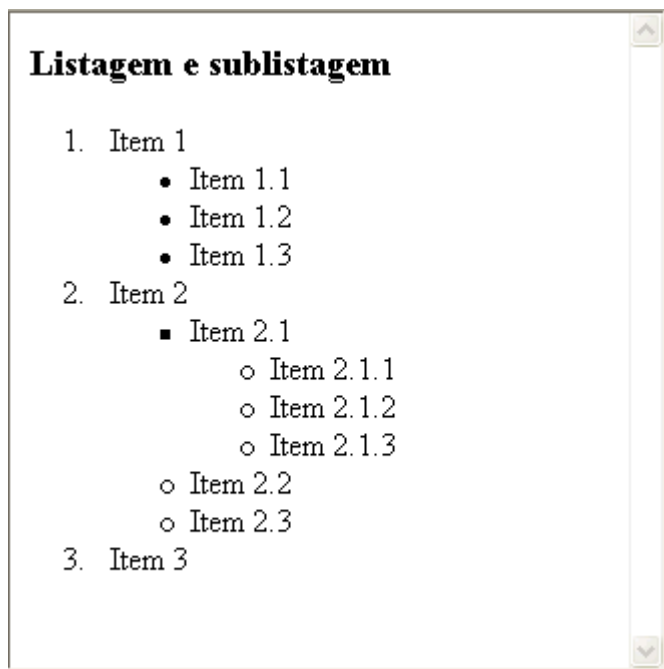
Vamos terminar esta lição com mais um exemplo. Desta vez, faremos uma listagem com subníveis. Para entender isto, digite a listagem a seguir, e salve como lista3.html

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Listas</title>
</head>
<body>
<h3>Listagem e sublistagem</h3>
<ol><!-- início do numerador -->
<li>Item 1
<ul><!-- início do marcador dentro do numerador -->
<li type=disc>Item 1.1
```

```

<li type=disc>Item 1.2
<li type=disc>Item 1.3
</ul><!-- fim do marcador dentro do numerador-->
<li> Item 2
<ul><!-- início do marcador dentro do numerador-->
<li type=square >Item 2.1
<ul><!--início do marcador dentro do marcador-->
<li type=circle>Item 2.1.1
<li type=circle>Item 2.1.2
<li type=circle>Item 2.1.3
</ul><!-- fim do marcador dentro do marcador -->
<li type=circle>Item 2.2
<li type=circle>Item 2.3
</ul><!-- fim do marcador dentro do numerador-->
</li> Item 3
</ol><!-- fim do numerador-->
</body>
</html>

```



### 3.5 Links

Hiperlink é o elemento fundamental da navegação pela internet. O conceito é simples: selecionando-se determinado elemento em uma página Web, somos levados para uma nova página.

Para criarmos um site precisamos fazer uso destes links para estabelecer a ligação entre as páginas, de forma que, através de um único clique sobre a frase ou imagem, navegaremos para algum lugar no site ou na WEB.

Sintaxe:

<a></a>: delimitar o link

Href: referencia a página que se deseja abrir

Target = \_blank: abre a página em uma nova janela no browser

### 3.5.1 Adicionando Links de E-mail

Adicionar um link de e-mail à sua página é uma maneira de fornecer aos usuários um método de entrar em contato com alguém para falar sobre as informações disponibilizadas em seu site.

Um link de correio eletrônico abre uma nova janela de mensagem no programa de correio eletrônico associado ao navegador do usuário Adicionando Links de E-mail

Adicionar um link de e-mail à sua página é uma maneira de fornecer aos usuários um método de entrar em contato com alguém para falar sobre as informações disponibilizadas em seu site.

Um link de correio eletrônico abre uma nova janela de mensagem no programa de correio eletrônico associado ao navegador do usuário.

Ex.: <a href="mailto:email@provedor.com.br">E-mail</a>

### 3.5.2 Exemplo de Links: links.html

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
http://www.w3c.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd>
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Links</title>
</head>
<body>
<a href="index.htm">Home</a> -
<a href="texto.htm">Texto</a> -
<a href="contato.htm">Contato</a>
<br />
<br />
<br />
```

```
Email para Sugestões clique <a href="mailto:teste@teste.com.br"> Aqui</a>
</body>
</html>
```



## 3.6 Tabelas

O recurso de tabelas foi originalmente criado, no HTML, com o objetivo de organizar informações e exibir dados na forma de planilhas.

Esta técnica está caindo em desuso, porém, pois com o HTML 4.1 e o CSS é possível controlar de forma bastante precisa a diagramação de um site sem ter que utilizar as tabelas como um subterfúgio. Nas próximas unidades serão apresentadas técnicas de diagramação sem o uso de tabelas (tableless design), enquanto que nesta unidade o foco é no uso de tabelas para a exibição de informações em planilhas.

### 3.6.1 Construindo Tabelas

Tabelas são definidas, em HTML, com a definição das linhas e, dentro das linhas, das células de cada coluna. Com apenas 4 tags, vistas na tabela seguinte, é possível definir diversos tipos de tabelas:

<table>	<p>Define uma tabela. Antes e depois de uma tabela, acontece sempre uma quebra de linha.</p> <p><b>Atributos</b></p> <p>Border: define espessura da borda da tabela</p> <p>Cellspacing: espaço entre cada célula</p> <p>Cellpadding: distância entre borda e conteúdo de cada célula.</p> <p>Width: largura da tabela, em pixels ou valor percentual</p>
<tr>	<p>Define uma linha normal da tabela (table row).</p> <p><b>Atributos</b></p> <p>Align: valores <i>left</i>, <i>right</i> e <i>center</i> definem o alinhamento horizontal.</p> <p>Valign: valores <i>top</i>, <i>middle</i> e <i>bottom</i> definem o alinhamento vertical.</p>
<td>	<p>Esta é a marcação que define cada célula de uma tabela. As células de uma tabela devem sempre aparecer entre as marcações de linhas (&lt;tr&gt; e &lt;/tr&gt;). Como padrão, o texto nas células é alinhado a esquerda.</p> <p><b>Atributos</b></p> <p>Align: valores <i>left</i>, <i>right</i> e <i>center</i> definem o alinhamento horizontal.</p> <p>Valign: valores <i>top</i>, <i>middle</i> e <i>bottom</i> definem o alinhamento vertical.</p> <p>Nowrap: não há quebra de linhas dentro das células</p> <p>Colspan: número de colunas que a célula irá ocupar</p> <p>Rowspan: número de linhas que a célula irá ocupar</p> <p>Width: largura da célula, em pixels ou valor percentual</p>
<th>	<p>Desta forma são definidos os títulos de uma tabela. Estes podem ser posicionados em qualquer célula. A diferença entre a marcação de célula e título de célula é que o título aparece em negrito.</p> <p><b>Atributos: os mesmos apresentados acima, para td</b></p>

### 3.6.2 Exemplo de uma Tabela Simples

O exemplo tabelas1.html abaixo mostra uma tabela utilizando as tags apresentadas. A figura em seqüência apresenta a imagem desta página:

```
<table border=1>
<!-- linha 1-->
<tr>
```

```

<td>Itens/Mês</td>
<th>Janeiro</th><th>Fevereiro</th><th>Março</th>
</tr>
<!-- linha 2-->
<tr>
<th>Usuarios</th><td>80</td><td>93</td><td>120</td>
</tr>
<!-- linha 3-->
<tr>
<th>Linhas</th><td>3</td><td>3</td><td>5</td>
</tr>
</table>

```

Como foi dito, a tabela é construída linha a linha. Observe os comentários no código acima.

Itens/Mês	Janeiro	Fevereiro	Março
Usuarios	80	93	120
Linhas	3	3	5

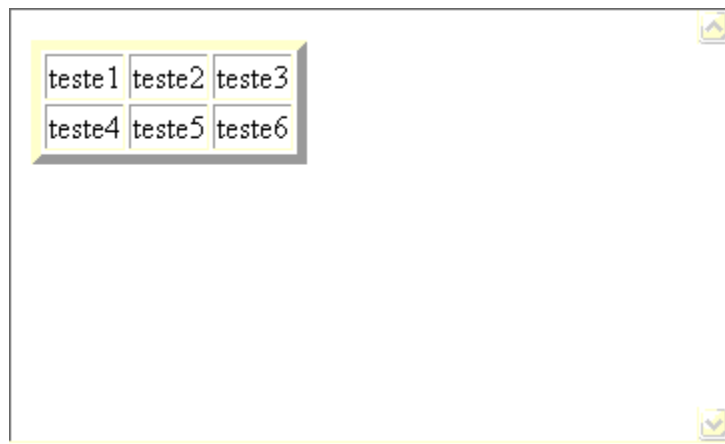
#### **Borda maior (border)**

```

<table border=5>
<tr>
<td>teste1</td> <td>teste2</td> <td>teste3</td>
</tr>
<tr>
<td>teste4</td> <td>teste5</td> <td>teste6</td>
</tr>
</table>

```



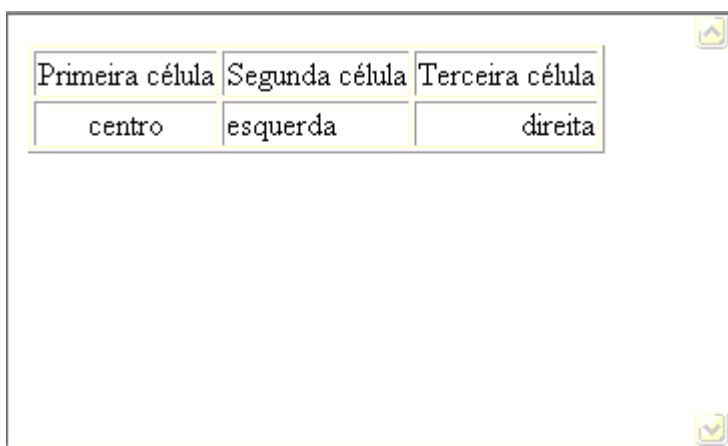


### 3.6.3 Tabelas Mais Sofisticadas

As marcações das tabelas, podem apresentar resultados diferentes, se acompanhadas de alguns atributos mostrados na tabela anterior. Vamos ver os principais em exemplos práticos:

#### Exemplo de alinhamento horizontal (align)

```
<table border=1>
<tr>
<td>Primeira célula</td><td>Segunda célula</td><td>Terceira célula</td>
</tr>
<tr>
<td align=center>centro</td>
<td align=left>esquerda</td>
<td align=right>direita</td>
</tr></table>
```



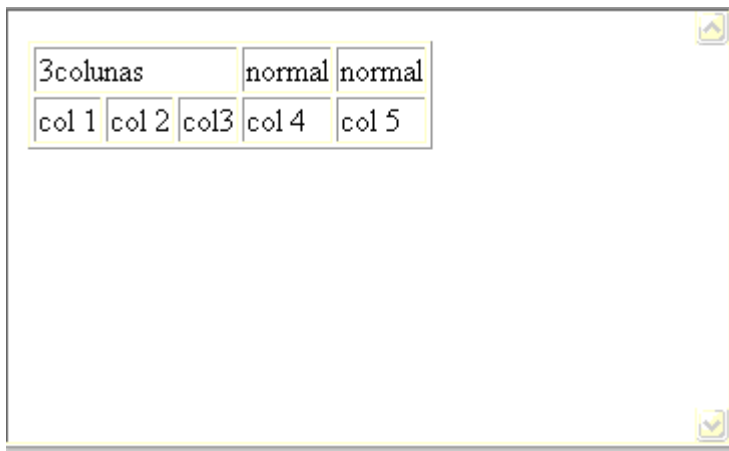
#### Célula em várias colunas (colspan)

```
<table border=1>
<tr>
<td colspan=3>3colunas</td>
```

```

<td>normal</td>
<td>normal</td>
</tr>
<tr>
<td>col 1</td>
<td>col 2</td>
<td>col3</td>
<td>col 4</td>
<td>col 5</td>
</tr> </table>

```

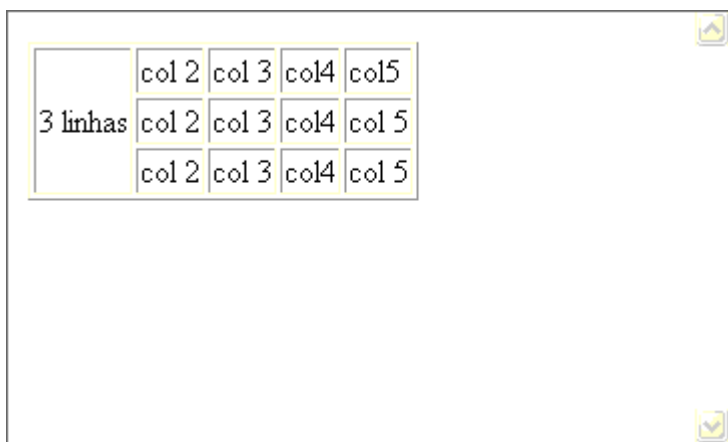


#### Célula em várias linhas (rowspan)

```

<table border=1>
<tr>
<td rowspan=3>3 linhas</td>
<td>col 2</td>
<td>col 3</td>
<td>col4</td>
<td>col5</td>
</tr>
<tr>
<td>col 2</td>
<td>col 3</td>
<td>col4</td>
<td>col 5</td>
</tr>
<tr>
<td>col 2</td>
<td>col 3</td>
<td>col4</td>
<td>col 5</td>
</tr>
</table>

```



### 3.6.4 Layers - DIV

O comando DIV é utilizado para criar um contêiner, que isola o seu conteúdo do restante dos elementos da página. Fazendo uma analogia que pode facilitar este conceito: utilizar o comando DIV é como fazer uma caixa de texto no MS Word®.

Este é um comando importante principalmente quando se está utilizando o Internet Explorer. Essa é a forma básica usada para criar camadas dentro do Internet Explorer, através do posicionamento de atributos que serão tratados mais adiante. Embora este comando seja reconhecido pelo Netscape Navigator, ele depende do elemento layer para a criação de camadas.

Dentro da tag que abre o DIV pode-se adicionar o atributo class e alterar o estilo aplicado àquela região do documento. Um comando DIV sempre tem uma quebra de linha incorporado, à semelhança do comando P.

Exemplo:

```
<html>
<head>
<title> Uso do Comando DIV com o atributo Class </title>
<style type = "text/css">
h1 {color: red}
#variacao {background: yellow}
.altcolor{background: yellow; color: green;
font-weight: bold}
</style>
</head>
<body>
<h1> Cabeçalho com Estilo Normal </h1>
texto<br>
texto<br>
<h1 id = "variacao">
Cabeçalho com Estilo e uso do ID variacao
</h1>
```

```
<div class = altcolor>
```

Parágrafo utilizando DIV e a classe altcolor. O elemento DIV sempre insere uma quebra de linha no texto.

```
</div>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

## **Unidade 4 – Introdução a Estilo CSS**

**O CSS**

**Benefícios em utilizar CSS**

**CSS para separar conteúdo da apresentação**

**Páginas com semântica correta**

**Sintaxe do CSS**

**Aplicando estilos a uma página**

**Formas de utilização dos seletores**

# Unidade 4

## Introdução a Estilos CSS

### 4.1 O CSS

O CSS (Cascading Style Sheets ou Folhas de Estilo em Cascata) é uma linguagem de formatação proposta pelo W3C. Visa remover a formatação dos documentos (X)HTML, separando conteúdo e formatação.

A especificação inicial, chamada CSS1, tornou-se uma recomendação do W3C no final de 1996 e define praticamente todos os estilos de apresentação utilizados hoje em dia. A segunda versão da especificação, chamada CSS2, foi aprovada em 1998 e acrescentou vários estilos novos, principalmente na área de posicionamento e tabelas. Uma nova versão está em desenvolvimento e espera-se que seja aprovada em um futuro próximo.

Todos os browsers atuais, o Internet Explorer 7, Netscape Navigator 7, Mozilla Firefox 1, Opera 7 e Safari suportam o CSS. Entretanto o suporte ao CSS Nível 2 foi implementado em níveis diferentes, o que torna a adoção dos conceitos de posicionamento via CSS, ou Tableless, como é conhecido, ainda um pouco complicado, necessitando muitas vezes de truques de correção, conhecido como CSS Hacks.

Algumas considerações sobre CSS:

- Os estilos definem para o browser como devem ser exibidos os elementos do (X)HTML.
- Os estilos são geralmente definidos em folhas de estilo.
- O CSS foi implementado na versão HTML 4.0 para resolver o problema de separação entre conteúdo e formatação.
- Os estilos quando armazenados em folhas de estilo externas (arquivos.css) e compartilhadas entre documentos do mesmo website, poupam muito trabalho e simplificam enormemente a manutenção do site.
- Definições de estilo múltiplas serão refletidas em cascata em uma definição resultante final.

### 4.2 Benefícios em Utilizar CSS

Utilizar CSS além de ser essencial para o XHTML para garantir a separação entre conteúdo e formatação, possibilita inúmeros benefícios a desenvolvedores e usuários:

- Produtividade aumentada.
- Facilidade em criar sites com identidade visual unificada e coerente.
- Facilidade em fazer mudanças em todo o site – basta alterar um arquivo CSS invés de mudar todas as páginas HTML.
- Arquivos mais leves => download mais rápido => experiência de usuário melhorada.
- Menos código na página => mais fácil codificar.
- Permitir que visitantes alterem suas preferências definindo estilos dinamicamente.
- Mais acessível para uma ampla variedade de aparelhos.
- Mais controle sobre o código - interpretação do código na ordem correta para os leitores de tela.
- Disponibiliza versões para impressão sem duplicação de conteúdo, somente alternando o CSS.
- Permite formatar elementos do HTML como formulários e barras de rolagem, impossível via atributos HTML.
- Permite controlar aspectos visuais como tipo e cor de borda, posicionamento, visibilidade e margens – propriedades inexistentes no HTML.

### 4.3 CSS para Separar Conteúdo da Apresentação

Uma das metas ao se utilizar os conceitos do Web Standards é remover toda a apresentação do código (X)HTML, deixando-o limpo e semanticamente correto.

Enquanto o (X)HTML define a estrutura, O CSS fica responsável pela formatação visual e posicionamento de elementos dentro de uma página Web.

Utilizando CSS, um desenvolvedor pode definir elementos da apresentação (o layout, fontes, cores, bordas, etc), independentemente da marcação do documento Web. Os estilos podem (e devem, na maioria dos casos) serem definidos em um documento separado com extensão **.css** e compartilhados entre todos ou um grupo de documentos relacionados do mesmo website. Desta forma, alterar ou implementar novos estilos é tarefa fácil, bastando para isso alterar somente um arquivo do projeto, já que ele está referenciado entre diversos documentos, sendo renderizado dinamicamente na medida em que o browser carrega o arquivo de definições ou a folha de estilos externa (**.css**).

Ao separar formatação do conteúdo, estamos tornando o código semanticamente correto. Ou seja, não utilizando marcação de conteúdo (HTML) para formatação (uso incorreto).

Outra vantagem na separação é a possibilidade de tornar disponível o mesmo conteúdo para múltiplos devices (aparelhos) sem necessidade de duplicar o conteúdo, alterando somente a formatação (CSS). Isto inclusive pode ser feito de forma dinâmica ou utilizando linguagem script (Javascript, por exemplo). Entre os devices que suportam conteúdo Web podemos citar:

- Browsers.
- Impressoras.
- PDAs (Personal Digital Assistants).
- Telefones Celulares.
- Equipamentos wireless.

Para obter uma demonstração do que pode ser conseguido visualmente por meio de um design baseado em CSS, acesse o site Zen Garden, onde diferentes desenvolvedores criaram para o mesmo conteúdo (documento HTML), diferentes arquivos CSS, resultando em documentos com o design 100% diferentes entre si. Vale a pena conferir! <http://www.csszengarden.com/tr/portuguese/>

## 4.4 Páginas com Semântica Correta

Uma marcação semanticamente correta utiliza elementos HTML para o seu objetivo definido. Um HTML bem estruturado tem significado semântico para um amplo número de User Agents (navegadores sem folhas de estilo, navegadores baseados em texto, PDAs, sites de busca, etc.).

Utilizar código semanticamente correto é uma forma de organizar e estruturar a informação na Web.

Devemos utilizar HTML padrão e evitar fazer com que os elementos HTML se pareçam com outros elementos HTML. Ou seja:

- Para cabeçalhos e títulos, utilize elementos de header começando com o <h1> para o título de maior importância.
- Para títulos em tabelas, utilize a tag <th> em vez da tag <td>.
- Para listas, utilize elementos de lista <li>, <ol> e <ul>.
- Para o layout, utilize a tag <div> em vez de <table>.

Conceito concebido pelo físico inglês Tom Berners-Lee, o criador do World Wide Web, cuja proposta, ainda em desenvolvimento, por um grupo de pesquisadores do W3C, por ele liderado, é estruturar todo o conteúdo disponível na Internet. Essa estruturação será



baseada num conjunto de regras, que permitirá a localização eficiente e precisa da informação desejada.

Por mais sofisticados que sejam os mecanismos de buscas, atualmente existentes, todos, sem exceção, oferecem para cada solicitação um grande número de páginas, que, em sua maioria, não atendem às necessidades do usuário. Esse é, então, obrigado a verificar uma a uma, até encontrar exatamente o que procura.

A Web semântica se propõe objetivar essa busca, de modo que o conteúdo exato seja encontrado em uma única consulta. Esse conceito baseia-se na inserção, em cada arquivo da Web, de tags personalizadas, definidas pela linguagem XML e, com isso, indexar toda a informação disponível de forma precisa. A localização exata da informação que se busca estará a cargo de agentes. O conceito de Web semântica prevê ainda o uso de RDF, um padrão de descrição, composto por trios de informação, em que cada unidade terá função própria, como sujeito, verbo e objeto, em uma frase.

Para cada diferente significado de uma palavra e sua função numa frase será criada uma identificação (URI). O maior desafio da Web semântica é a padronização desses URIs. Para isso prevê-se o uso de ontologias, que fornecerão aos agentes o vocabulário necessário para identificar de modo preciso a informação que se busca.

A tempo: URL significa Uniform Resource Locator, ou Identifier, no caso de URI. Servem para localizar qualquer recurso na Internet.

## 4.5 Sintaxe do CSS

A sintaxe do CSS é uma sintaxe de marcação, definindo o elemento(s) a ser formatado, a propriedade e o valor:

```
body {  
  font-size : 70%;  
  color : #000000;  
  background-color : #F1F1F1;  
  margin : 0;  
}
```

As informações sobre os estilos podem ser armazenadas:

- Interno - No cabeçalho de um documento HTML.
- Inline ou Em Linha - Junto a uma determinada tag.
- Externo – Em um documento .css separado vinculado ao documento HTML através de uma referência externa no cabeçalho do documento.

## 4.6 Aplicando Estilos a uma Página

Como mencionado, existem 3 formas de aplicar estilos a uma página HTML, que veremos a seguir:

### 4.6.1 Aplicando Estilos a Toda a Página HTML

Neste caso, utilizamos as tags HTML `<style>` e `</style>` dentro da seção de cabeçalho (`<head>`) de uma página:

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
http://www.w3c.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd>
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Utilizando CSS em uma página HTML</title>

<style type="text/css">
seletor
{
    propriedade: valor;
}
</style>

</head>
<body>
</body>
</html>
```

### 4.6.2 Aplicando Estilos à apenas uma Tag HTML Específica

Para isso utilizamos o parâmetro `style`, que pode ser utilizado por praticamente qualquer tag HTML

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
http://www.w3c.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd>
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Utilizando CSS em uma tag HTML</title>
</head>
<body>
<font style="propriedade: valor;">Teste de Estilos</font>
</body>
</html>
```

Neste caso específico dispensamos o seletor, pois estamos aplicando o estilo diretamente em uma tag.

### 4.6.3 Utilizando um Arquivo de Estilos Externo

Esta é a forma mais utilizada pelos profissionais, pois com ela podemos aplicar diversos estilos diferentes a diversas páginas HTML.

Primeiramente é criado o arquivo de estilos, que deve ser salvo com a extensão .css:

```
Arquivo 1: estilos.css
seletor
{
  propriedade: valor;
  propriedade: valor;
}

seletor
{
  propriedade: valor;
}
```

Feito isto, criamos um arquivo HTML que fará referência ao arquivo de estilos que será utilizado através da tag <LINK>:

```
Arquivo 2: estilos.html
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
http://www.w3c.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd>
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Utilizando css em um arquivo externo</title>
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="estilos.css">
</head>
<body>
</body>
</html>
```

## 4.7 Formas de Utilização dos Seletores

Como vimos anteriormente, um seletor pode ser o nome de uma tag HTML, um grupo de tags, uma classe ou um ID. Veremos agora exemplos práticos de como utilizar cada caso:

### 4.7.1 Aplicando Estilos a uma Tag:

Primeiro devemos definir à qual tag queremos aplicar os estilos. Neste exemplo alteraremos o estilo das tags <FONT>:

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
http://www.w3c.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd>
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Alterando o estilo da tag font</title>

<style type="text/css">
font
{
    propriedade: valor;
}
</style>

</head>
<body>
<font> Esta tag recebe os estilos definidos no cabeçalho.</font>
<br><br>
<font> Esta tag também recebe os estilos que foram definidos.</font>
</body>
</html>
```

Note que qualquer tag <FONT> contida nesta página automaticamente receberá aplicação dos estilos definidos.

### 4.7.2 Definindo Estilos para mais um Grupo de Tags

Semelhante ao primeiro caso, sendo que nosso seletor será uma lista de tags, separadas por vírgulas (.). Agora veremos como podemos aplicar estilos as tags <FONT> e <P> utilizando apenas uma definição de estilo:

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
http://www.w3c.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd>
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Alterando o estilo da tag font</title>

<style type="text/css">
font, p
{
```

```

    propriedade: valor;
}
</style>

</head>
<body>
<font> Esta tag recebe os estilos definidos no cabeçalho.</font>
<br><br>
<font> Esta tag também recebe os estilos que foram definidos.</font>
<p>
Este parágrafo recebe os estilos definidos no cabeçalho.
Qualquer outra tag p utilizada nesta página também os receberá.
</p>
</body>
</html>

```

### 4.7.3 Definindo uma Classe de Estilos

Para definirmos uma classe de estilos, devemos iniciar o seletor por um ponto (.) e a(s) tag(s) que forem receber estes estilos devem fazer referência a esta classe através do parâmetro CLASS.

Veja no exemplo a seguir a aplicação de uma classe de estilos à apenas uma tag <FONT>:

```

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
http://www.w3c.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd>
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Alterando o estilo da tag font</title>

<style type="text/css">
.estilo1
{
    propriedade: valor;
}
</style>

</head>
<body>
<font class="estilo1"> Esta tag recebe os estilos definidos na classe estilo01. Note que o valor do
parâmetro class não possui o ponto.</font>
<br><br>
<font> Esta tag não recebe os estilos que foram definidos, pois não possui o parâmetro class.</font>
</body>

```

```
</html>
```

#### 4.7.4 Aplicando Estilos a uma palavra ou a um grupo pequeno de palavras

Se tiver necessidade de aplicar estilo somente a uma palavra ou a um grupo pequeno de palavras dentro de um parágrafo, utiliza-se o comando `<span>`.

Sintaxe: `<span [class = "class_name"]> Texto </span>`

Exemplo:

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
http://www.w3c.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd>
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title> Uso do Comando SPAN com o atributo Class </title>
<style type = "text/css">
.altcolor {
                color:#FF0000}

.destaque {
                color:#0000FF;
                font-size:14px }

</style>
</head>
<body>

Pode-se inserir quantos comandos SPAN forem necessários para criar <span class="altcolor"> efeitos
visuais </span> diferentes. <br />
Podemos utilizar o comando SPAN para salientar uma <span class="destaque"> palavra.</span>
Também é útil para destacar <span class="destaque"> mais de uma palavra. </span>

</body>
</html>
```

#### 4.7.5 Definindo um ID de Estilos

Um ID de estilos é idêntico a uma classe, pois também possui a função de agrupar diversos estilos em uma única estrutura nomeada. Existem apenas duas diferenças entre um ID e uma classe:

- IDs são iniciados pelo caractere sustenido (#).
- IDs são referenciados pelo parâmetro ID

Veja no exemplo a seguir a aplicação de um ID de estilos à apenas uma tag:

```

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
http://www.w3c.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd>
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Alterando o estilo da tag font</title>

<style type="text/css">
#estilo1
{
    propriedade: valor;
}
</style>

</head>
<body>
<font id="estilo1"> Esta tag recebe os estilos definidos no id estilo01. note que o valor do parâmetro id
não possui o sustenido.</font>
<br /><br />
<font> Esta tag não recebe os estilos que foram definidos, pois não possui o parâmetro id.</font>
</body>
</html>

```

A tabela abaixo apresenta os principais atributos com suas descrições, valores e como usamos no código:

Atributo	Descrição	Valores Permitidos	Exemplos
background	Especifica uma imagem de segundo plano ou cor.	URL ou o código da cor	{background:#33CC00}
border	Especifica a lateral da borda que sofre o efeito	top / left / right / center	{border-left}
border-color	Especifica a cor da borda.	Nome ou código da cor.	{border-color: blue}
border-style	Especifica o estilo da borda.	dotted / dashed / solid / double / none / groove / ridge / inset / outset	{border-style: groove}
border-width	Especifica a largura da borda.	thin / thick / medium	{border-width: medium}

color	Especifica a cor do texto.	Nome ou código da cor.	{color: blue}
font-family	Seleciona o tipo de fonte.	Nome da fonte (de acordo com o Windows)	{font-family: courier} {font-family: arial}
font-size	Ajusta o tamanho da fonte.	points (pt) inches (in) centimeters (cm) pixels (px)	{font-size: 12pt}
font-style	Aplica o efeito itálico.	normal italic	{font-style: italic}
font-weight	Ajusta a espessura da fonte.	extra-light light demi-light medium demi-bold bold extra-bold	{font-weight: bold} {font-weight: extra-bold}
line-height	Especifica a distância entre as linhas.	points (pt) inches (in) centimeters (cm) pixels (px) percentage(%)	{line-height: 24pt}
margin-left	Ajusta a distância da margem da esquerda.	points (pt) inches (in) centimeters (cm) pixels (px)	{margin-left: 5in}
margin-right	Ajusta a distância da borda direita da página.	points (pt) inches (in) centimeters (cm) pixels (px)	{margin-right: 1cm}



margin-top	Ajusta a distância da borda superior da página	points (pt) inches (in) centimeters (cm) pixels (px)	{margin-top: -20px}
text-align	Especifica o alinhamento do texto.	left center right	{text-align: right}
text-decoration	Aplica efeitos no texto.	none underline italic line-trough	{text-decoration: none}
text-indent	Especifica a distância entre o texto e a margem esquerda.	points (pt) inches (in) centimeters (cm) pixels (px)	{text-indent: 0.5in}

# Unidade 5 – Introdução ao Tableless Design

**Tableless**

**Problemas no Design com Tabelas**

**Design Tableless – CSS Box Model**

**Um exemplo de Tableless Design**

# Unidade 5

## Introdução ao Tableless Design

### 5.1 Tableless

O HTML é uma linguagem estrutural, ou seja, é - ou deveria ser - usada para estruturar textos através de tags. A tag table deveria ser usada tão somente com a finalidade de apresentar dados dentro de uma tabela com linhas e colunas (tabular data).

Mas desde que as tabelas foram implementadas no HTML elas têm sido amplamente usadas para montagem de layouts e muito comumente para definir um layout de uma página web em colunas. Ao fato de que este uso das tabelas contraria sua finalidade (seu propósito semântico) somam-se ainda várias outras desvantagens, entre elas destaca-se a dificuldade de um parsing adequado na renderização das tabelas em determinados contextos (usuários com necessidades especiais, agentes de usuários ou browsers com restrições).

### 5.2 Problemas no Design com Tabelas

Podemos enumerar diversos problemas quando utilizamos tabelas para definir o layout de uma página:

- Misturar informações de apresentação com o conteúdo da página.
- Isto torna o tamanho desnecessariamente grande, pois os usuários terão que fazer o download desta informação de apresentação (50 a 80% do tamanho do arquivo), a cada página visitada.
- Necessidade de banda do servidor é muito maior, principalmente em sites com tráfego intenso. Isto influencia negativamente o curso de hosting.
- Alterações no layout ou na estrutura são extremamente complexas (trabalho manual) e demoradas, influenciando o custo de manutenção do projeto.
- Torna-se complicado manter uma padronização visual ao longo de um projeto mais extenso.
- Páginas baseadas em tabelas são muito menos acessíveis a usuários com necessidades especiais e, também, equipamentos móbile como celulares e PDAs.

### 5.3 Design Tableless – CSS Box Model

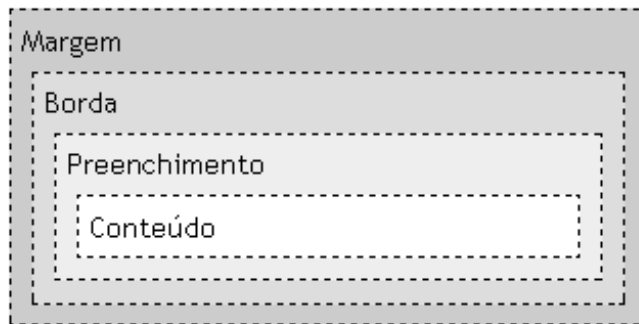
A solução proposta pela W3C e pelo conceito de adoção dos Web Standards é a substituição das tabelas de layout (tabelas aninhadas e imagens Gifs para espaçamento) por containers definidos dentro do conceito ou modelo de caixa do CSS, o CSS Box Model.

O entendimento do Box Model é o primeiro fundamento para desenvolvimento de layouts via CSS .

Box Model é o nome que se dá ao conjunto de propriedades CSS que criam uma área retangular em torno de um elemento do HTML. Ele é composto pelo uso das propriedades: **margin**, **border**, **padding** (preenchimento interno) e **width** (largura). O **height** (altura) também participa do Box Model, embora seja recomendado que o conteúdo é que define a altura de um elemento.

O Box Model ou Modelo de Caixas foi definido pelo W3C nas recomendações para o CSS1 publicadas em 1996. O trecho e a figura a seguir foram extraídos da tradução para o português da citada recomendação e definem o Box Model.

"O CSS1 adota como modelo de formatação uma seqüência simples de caixas, na qual cada elemento formatado ocupa uma ou mais destas caixas. Todas as caixas possuem um conteúdo central com áreas opcionais adjacentes formando as margens, bordas e espaçadores (padding)."



Quando definimos uma cor ou imagem para background (fundo), ele será visualizado somente na área que compreende o conteúdo e o padding definido. A área da margem não é afetada, sendo que o fundo sempre será transparente.

## 5.4 Um Exemplo de Tableless Design

É importante uma compreensão dos recursos à disposição de Web Designer e do Programador para estruturar um site.

Observe o exemplo abaixo, que visa mostrar um layout completo, ainda que simples, utilizando a técnica de Design sem Tabelas:

### Tableless1.html

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
<title>CSS - Tableless</title>
<style type="text/css">
```

```

<!--
body {
    margin:0 0 5px 0;
    padding:0;
    font:12px Verdana, Arial, Serif;
}
#topo{
    width:auto;
    height:50px;
    padding:3px 0 0 0;
    background-color:#CCCCFF;
    border-top:1px solid #666666;
    border-bottom:2px solid #666666;
    text-align:center;
}
#conteudoEsq {
    position:absolute;
    width:190px;
    top:80px;
    left:5px;
    padding-bottom:20px;
}
#colEsq {
    background:#9966FF;
    border-bottom:1px solid #666666;
}
#sepEsqcolCentral {
    margin-left:200px;
    padding-left:2px;
    background:#666666;
}
#colCentral {
    background:#EEE6FF;
    padding:2px 10px 20px;
    text-align:justify;
}
-->
</style>
</head>
<body>
<div id="topo">
    <h3>Empresa de Exportação</h3>
</div>
<div id="conteudoEsq">
    <h3>Menu</h3>
    <ul>
    <li>home</li>

```

```

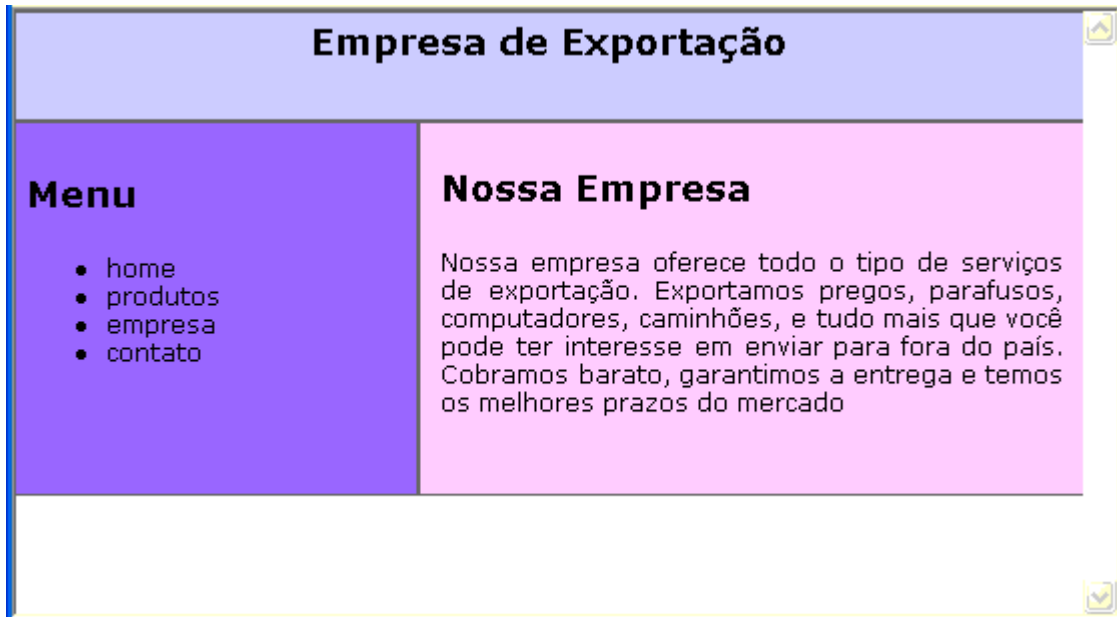
</li>produtos</li>
</li>empresa</li>
</li>contato</li>
</ul>
</div>
<div id="colEsq">
  <div id="sepEsqcolCentral">
    <div id="colCentral">
      <h3>Nossa Empresa</h3>
      <p>Nossa empresa oferece todo o tipo de serviços de exportação. Exportamos
pregos, parafusos,

computadores, caminhões, e tudo mais que você pode ter interesse em enviar para fora do país.
Cobramos barato, garantimos a

entrega e temos os melhores prazos do mercado</p>
    </div>
  </div>
</div>
</body>
</html>

```

Observe o resultado no browser e estude com o instrutor como os elementos CSS definiram o layout da página:



# **Unidade 6 – Conhecendo a Interface do Dreamweaver CS4**

**Sobre o Adobe Dreamweaver**

**Abrindo o Dreamweaver**

**Área de trabalho do Dreamweaver**

**Ferramentas Select, Hand e Zoom**

**Barra de Ferramentas Standard**

# Unidade 6

## Conhecendo a Interface do Dreamweaver CS4

### 6.1 Sobre o Adobe Dreamweaver

O Dreamweaver é o software mais utilizado pelos profissionais de webdesign. Com ele, podemos desenvolver sites com facilidade e tecnologia e poder optar em utilizar tanto um ambiente para designers quanto um ambiente para desenvolvedores.

O Dreamweaver CS4 está totalmente voltado para a Web 2.0, com maior suporte ao CSS e trazendo modelos de sites.

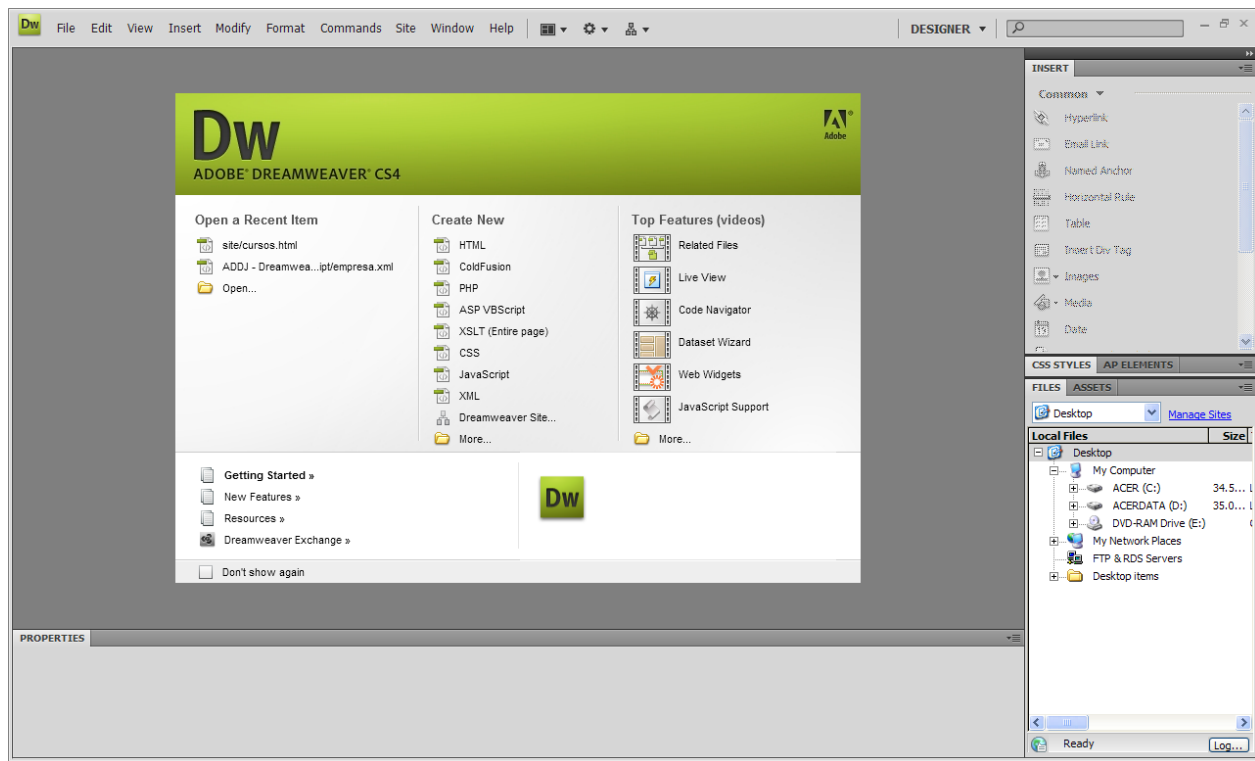


### 6.2 Abrindo o Dreamweaver

Clicar no menu **Iniciar > Programas > Adobe Master Collection CS4 > Adobe Dreamweaver CS4**.

Na tela inicial do Dreamweaver, podemos abrir os últimos itens que trabalhamos, criar novas páginas e criar itens a partir de exemplos:

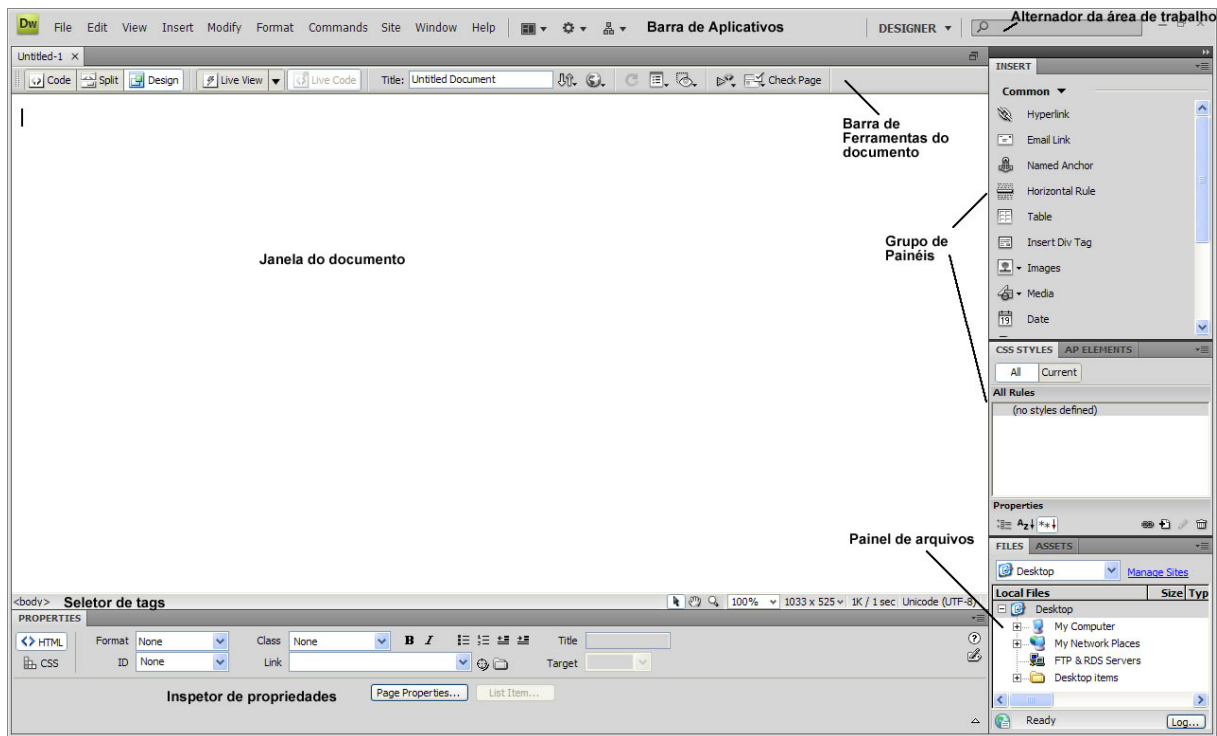




É possível desativar a página inicial selecionando a opção: **Don't Show Again**, na parte inferior da tela. Caso contrário, sempre que não houver uma página aberta, o Dreamweaver exibirá essa página.

## 6.3 Área de Trabalho do Dreamweaver

A área de trabalho deste software pode ser personalizada conforme a necessidade do usuário. Como padrão, temos a seguinte apresentação:



- **Barra de Aplicativos:** A parte superior da janela do aplicativo contém o alternador da área de trabalho, os menus e outros controles do aplicativo.

- **Barra de ferramentas do documento:** Contém botões e menus pop-up que oferecem visualizações da janela do documento (como as visualizações Design e Código), várias opções de visualização e algumas operações comuns, como a visualização em um navegador.;

- **Janela do documento:** Aparece quando abrimos uma página. Essa é a área em que projetamos a página;

- **Grupo de painéis:** Ajudar a monitorar e modificar seu trabalho. Os exemplos incluem o painel Inserir, o painel Estilos de CSS e o painel Arquivos. Para expandir um painel, clique duas vezes na aba correspondente.

- **Painel Properties:** Permite visualizar e alterar diversas propriedades do objeto ou texto selecionado. Cada objeto tem propriedades diferentes. O Painel Properties não é expandido por padrão no layout Codificador da área de trabalho.

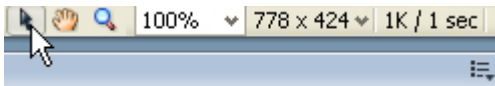
- **Seleção de tags:** Localizado na barra de status, na parte inferior da janela Documento. Mostra a hierarquia de tags em torno da seleção atual. Clique em qualquer tag da hierarquia para selecionar a tag e todo seu conteúdo.

- **Painel de Arquivos:** Permite gerenciar arquivos e pastas, que podem fazer parte de um site do Dreamweaver ou estar em um servidor remoto. O painel Arquivos também permite acessar todos os arquivos do disco local, assim como o Windows Explorer (Windows) ou o Finder (Macintosh).

- **Painel Inserir:** Contém botões para inserir vários tipos de objetos em um documento, como imagens, tabelas e elementos de mídia. Cada objeto é uma parte do código HTML que permite definir vários atributos à medida que são inseridos. Por exemplo, podemos inserir uma tabela clicando no botão Tabela do painel Inserir. Também podemos inserir objetos usando o menu Inserir em vez do Painel Insert.

## 6.4 Ferramentas Select, Hand e Zoom

Do lado direito da barra Seletor de tags temos as ferramentas:



**Select:** permite selecionar elementos na página.

**Hand:** move a página quando o zoom está maior que 100%.

**Zoom:** aumenta a página até 6400%. As teclas de atalho **CTRL +** e **CTRL -** funcionam para aumentar ou diminuir o zoom da página.

Se o zoom estiver em 400%, por exemplo, podemos dar um duplo clique na ferramenta **Select** e a página retornará a um zoom de 100%.

## 6.5 Barra de Ferramentas Standard

Essa barra de ferramentas contém alguns comandos usados com frequência:



Para habilitar esta barra vá até o menu: **View > toolbars > Standard.**

Na primeira parte deste grupo de ferramentas temos: New, Open, Browser in Bridge, Save, Save all e Print Code.

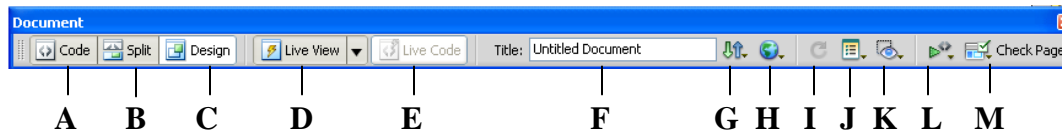
Na segunda parte temos: Cut, Copy e Paste.

E na última parte temos os comandos de Undo (desfaz) e Redo (refaz)

## 6.6 Visão geral da barra de ferramentas de documento

A Barra de Ferramentas Documento contém botões que permitem alternar rapidamente entre visualizações diferentes do documento. A barra de ferramentas também contém alguns comandos comuns e opções relacionadas à visualização do documento e à sua

transferência entre sites locais e remotos. A ilustração abaixo mostra a barra de ferramentas Documento expandida.



**A.** Mostrar visualização de código **B.** Mostrar visualizações de código e do projeto **C.** Mostrar visualização do projeto **D.** Visualização dinâmica **E.** Visualização dinâmica de código **F.** Título do documento **G.** Gerenciamento de arquivos **H.** Visualizar/depurar no navegador **I.** Atualizar visualização de design **J.** Opções de visualização **K.** Auxílios visuais **L.** Validar markup **M.** Verificação de compatibilidade do navegador

As seguintes opções aparecem na barra de ferramentas Documento:

**Mostrar visualização de código:** Exibe somente a visualização Código na janela Documento.

**Mostrar visualizações de código e do projeto:** Divide a janela Documento entre as visualizações Código e Design.

Quando selecionarmos essa visualização combinada, a opção Visualização de design visível é ativada no menu Opções de visualização.

**Mostrar visualização do projeto:** Exibe somente a Visualização de design na janela Documento.

*Nota:* Se estivermos trabalhando com XML, JavaScript, CSS ou outros tipos de arquivo baseados em código, não poderemos visualizar os arquivos na Visualização de design e os botões Design e Dividir serão desativados.

**Visualização dinâmica:** Exibe uma visualização do documento baseada no navegador, interativa e não editável.

**Visualização dinâmica de código:** Exibe o código real usado pelo navegador para executar a página.

**Título do documento:** Permite inserir um título para o documento, a ser exibido na barra de título do navegador. Se o documento já tiver um título, esse título será exibido nesse campo.

**Gerenciamento de arquivos:** Exibe o menu pop-up Gerenciamento de arquivos.

**Visualizar/depurar no navegador:** Permite visualizar ou depurar o documento em um navegador. Selecione um navegador no menu pop-up.

**Atualizar visualização de design:** Atualiza a Visualização de design do documento depois de serem feitas alterações na Visualização de código. As alterações feitas na Visualização de código não aparecem automaticamente na Visualização de design até que realizemos determinadas ações, como salvar o arquivo ou clicar nesse botão.

*Nota:* Também são atualizados recursos de código que dependem de DOM (Modelo de objeto de documento), como a possibilidade de selecionar tags de abertura e fechamento de um bloco de código.

**Opções de visualização:** Permite definir opções para as Visualizações de código e de design, incluindo a definição de que visualização desejamos que apareça por cima da outra. As opções do menu são válidas para a visualização atual: Design, Código ou ambas.

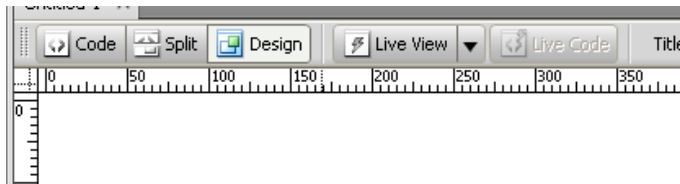
**Auxílios visuais:** Permite usar diferentes auxílios visuais para projetar as páginas.

**Validar markup:** Permite validar o documento atual ou uma tag selecionada.

**Verificação de compatibilidade do navegador:** Permite verificar se o CSS é compatível com navegadores diferentes.

### 6.6.1 Visão geral da Janela Documento

A Janela Documento mostra o documento atual. É possível selecionar qualquer uma das seguintes visualizações:



**Visualização de Design:** Um ambiente de design para o layout visual da página, a edição visual e o desenvolvimento rápido do aplicativo. Nessa visualização, o Dreamweaver exibe uma representação visual completamente editável do documento, semelhante à visualização da página em um navegador.

**Visualização de Code:** Um ambiente de codificação manual para gravação e edição de código HTML, JavaScript, de linguagem de servidor (como linguagem PHP ou linguagem de markup ColdFusion (CFML)) e qualquer outro tipo de código.

**Visualização Split:** Permite ver as visualizações Código e Design para o mesmo documento em uma única janela.

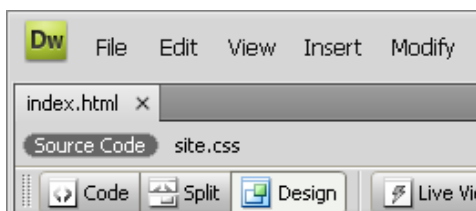
**Visualização Live View (visualização dinâmica):** De modo semelhante à Visualização de design, o Live View exibe uma representação realista de como seu documento será exibido em um navegador, e permite que interajamos com o documento exatamente da maneira como faria em um navegador. O Live View não é editável. No entanto, podemos editar no Code e atualizar o Live View para exibir suas alterações.

**Visualização Live Code:** Disponível apenas durante a exibição de documento na Visualização dinâmica. O Live Code exibe o código real que o navegador usa para executar a página, e pode alterar dinamicamente a maneira como interage com a página na Visualização dinâmica. O Live Code não é editável.

Quando uma janela Documento está maximizada (a padrão), as abas aparecem na parte superior da janela, mostrando os nomes de arquivo de todos os documentos abertos. O Dreamweaver exibe um asterisco após o nome do arquivo se tivermos feito alterações que ainda não foram salvas.

Para acessar um documento, devemos clicar na aba correspondente.

O Dreamweaver também exibe a Barra de Ferramentas Arquivos abaixo da aba do documento (ou abaixo da barra de título do documento, se estivermos exibindo documentos em janelas distintas). Documentos relacionados são associados ao arquivo atual, como arquivos CSS ou JavaScript. Para abrir um desses arquivos relacionados na janela Documento, devemos clicar no respectivo nome de arquivo na barra de ferramentas Arquivos relacionados.



## 6.7 Visão geral da barra de ferramentas Padrão

A barra de ferramentas Padrão contém botões para operações comuns nos menus Arquivo e Editar: Novo, Abrir, Navegar no Bridge, Salvar, Salvar tudo, Imprimir código, Recortar, Copiar, Colar, Desfazer e Refazer. Use esses botões do mesmo modo como utilizaria os comandos de menus equivalentes.

Para mostrar essa barra, clicar no item de menu **View > Toolbars > Standards**.

## 6.8 Visão geral da barra de status

A barra de status, na parte inferior da janela Documento, fornece informações adicionais sobre o documento que está sendo criado.



**A.** Select tag **B.** Select Tool **C.** Hand Tool **D.** Zoom Tool **E.** Set magnification **F.** Menu pop-up Tamanho da janela **G.** Download Size/Download Time **H.** Indicador de codificação

**Select tags:** Mostra a hierarquia de tags em torno da seleção atual. Clique em qualquer tag da hierarquia para selecionar a tag e todo seu conteúdo. Clique em <body> para selecionar o corpo inteiro do documento. Para definir os atributos class ou ID de uma tag no seletor de tags, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Control pressionada (Macintosh) na tag e selecione uma classe ou ID no menu de contexto.

**Select Tool:** Ativa e desativa a ferramenta Mão.

**Hand Tool:** Permite clicar no documento e arrastá-lo na janela Documento.

**Zoom Tool e set magnification:** Permite definir um nível de ampliação para o documento.

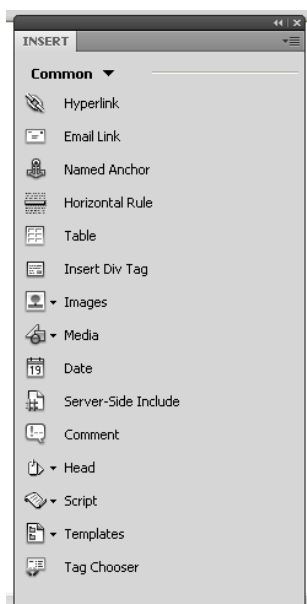
**Menu pop-up Tamanho da janela:** (Não disponível na Visualização de código.) Permite redimensionar a janela Documento para dimensões predefinidas ou personalizadas.

**Download Size/Download Time:** Mostra o tamanho aproximado do documento e o tempo de download estimado da página, incluindo todos os arquivos dependentes, como imagens e outros arquivos de mídia.

**Indicador de codificação:** Mostra a codificação de texto do documento atual.

## 6.9 Visão geral do painel Inserir

O painel Inserir contém botões para criar e inserir objetos, como tabelas, imagens e links. Os botões são organizados em várias categorias, que podem ser alternadas pela seleção da categoria desejada no menu pop-up Categoria. Categorias adicionais aparecem quando o documento atual contém o código do servidor, como documentos ASP ou CFML.



Algumas categorias têm botões com menus pop-up. Ao selecionar uma opção em um menu pop-up, essa opção se transforma na ação padrão do botão. Por exemplo, se selecionarmos Alocador de espaço de imagem no menu pop-up do botão Imagem, na próxima vez que clicar no botão Imagem, o Dreamweaver vai inserir um alocador de espaço de imagem. Sempre que selecionamos uma nova opção no menu pop-up, a ação padrão do botão muda.

O painel Inserir está organizado nas seguintes categorias:

**Categoria Common** Permite criar e inserir os objetos usados com mais frequência, como imagens e tabelas.

**Categoria Layout** Permite inserir tabelas, elementos de tabelas, tags div, quadros e widgets do Spry. Podemos também escolher duas visualizações para tabelas: Padrão (opção padrão) e Tabelas expandidas.

**Categoria Forms** Contém botões para criar formulários e inserir elementos de formulários, incluindo widgets de validação do Spry.

**Categoria Data** Permite inserir objetos de dados do Spry e outros elementos dinâmicos como conjuntos de registros, regiões repetitivas e formulários de inserção e atualização de registros.

**Categoria Spry** Contém botões para criar páginas do Spry, incluindo objetos de dados e widgets do Spry.

**A categoria do InContext Editing** Contém botões para criar páginas do InContext Editing, incluindo botões para Regiões editáveis, Regiões repetitivas e gerenciamento CSS.

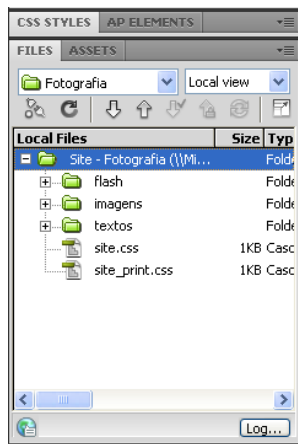
**Categoria Text** Permite inserir uma variedade de tags de formatação de texto e de lista, como b, em, p, h1 e ul.



**Categoria Favorites** Permite agrupar e organizar os botões do painel Inserir usados com mais frequência em um lugar comum.

## 6.10 Visão geral do painel Arquivos

Use o painel Arquivos para visualizar e gerenciar os arquivos no site do Dreamweaver.

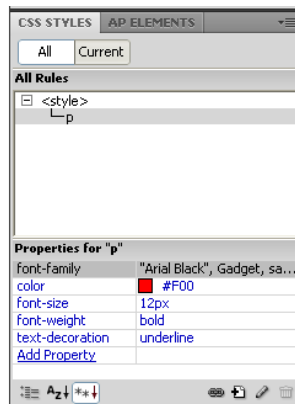


Ao visualizar sites, arquivos ou pastas no painel Arquivos, podemos alterar o tamanho da área de visualização e expandir ou reduzir o painel Arquivos. Quando está reduzido, o painel Arquivos exibe o conteúdo do site local, o site remoto, o servidor de teste ou o repositório SVN como uma lista de arquivos. Quando expandido, ele exibe o site local e o site remoto, o servidor de teste ou o repositório SVN.

Para os sites do Dreamweaver, também podemos personalizar o painel Arquivos alterando a visualização (site local ou remoto) que aparece por padrão no painel reduzido.

## 6.11 Visão geral do painel Estilos CSS

O painel Estilos CSS permite rastrear as regras e propriedades CSS que afetam o elemento de página selecionado atualmente (modo Atual) ou as regras e propriedades que afetam o documento inteiro (modo Tudo). Um botão de alternância na parte superior do painel Estilos CSS permite alternar entre os dois modos. O painel Estilos CSS também permite modificar propriedades CSS no modo Tudo e no modo Atual.



Para redimensionar qualquer painel, arraste as bordas entre os painéis. No modo Atual, o painel Estilos CSS exibe três painéis: o painel Resumo para seleção que exibe as propriedades CSS da seleção atual do documento, o painel Regras que exibe o local das propriedades selecionadas (ou regras em cascata para a tag selecionada, dependendo da seleção) e o painel Propriedades que permite editar propriedades CSS para a regra que define a seleção. No modo Tudo, o painel Estilos CSS exibe dois painéis: o painel Todas as regras (na parte superior) e o painel Propriedades (na parte inferior). O painel Todas as regras exibe uma lista de regras definidas no documento atual, bem como as regras definidas nas folhas de estilo anexadas ao documento atual. O painel Propriedades permite editar propriedades CSS para todas as regras selecionadas no painel Todas as regras.

Qualquer alteração efetuada no painel Propriedades é aplicada imediatamente, permitindo que seja visualizada enquanto trabalhamos.

# Unidade 7 – Iniciando o Projeto de um Website

**Definindo um Site Local**

**Criando uma nova página HTML**

**Salvando uma página HTML**

**Preferências do browser**

# Unidade 7

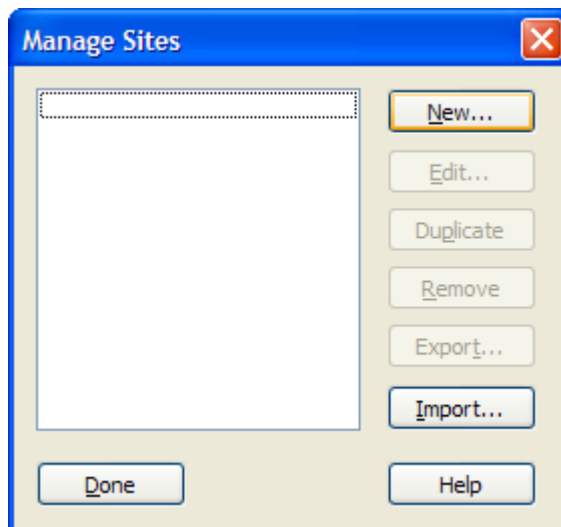
## Iniciando o Projeto de um Website

### 7.1 Definindo um Site Local

No Dreamweaver, o termo “site” refere-se a um armazenamento local ou remoto para os documentos que pertencem a um site. Um site do Dreamweaver facilita a organização e o gerenciamento de todos os documentos da Web, o carregamento do seu site em um servidor Web, o rastreamento e a manutenção de links, além do gerenciamento e o compartilhamento de arquivos. Devemos definir um site para aproveitar todos os recursos do Dreamweaver.

O Dreamweaver define uma estrutura muito parecida com a estrutura de pastas para organizar os arquivos de um website. Uma maneira mais eficiente de gerenciar os arquivos de um site.

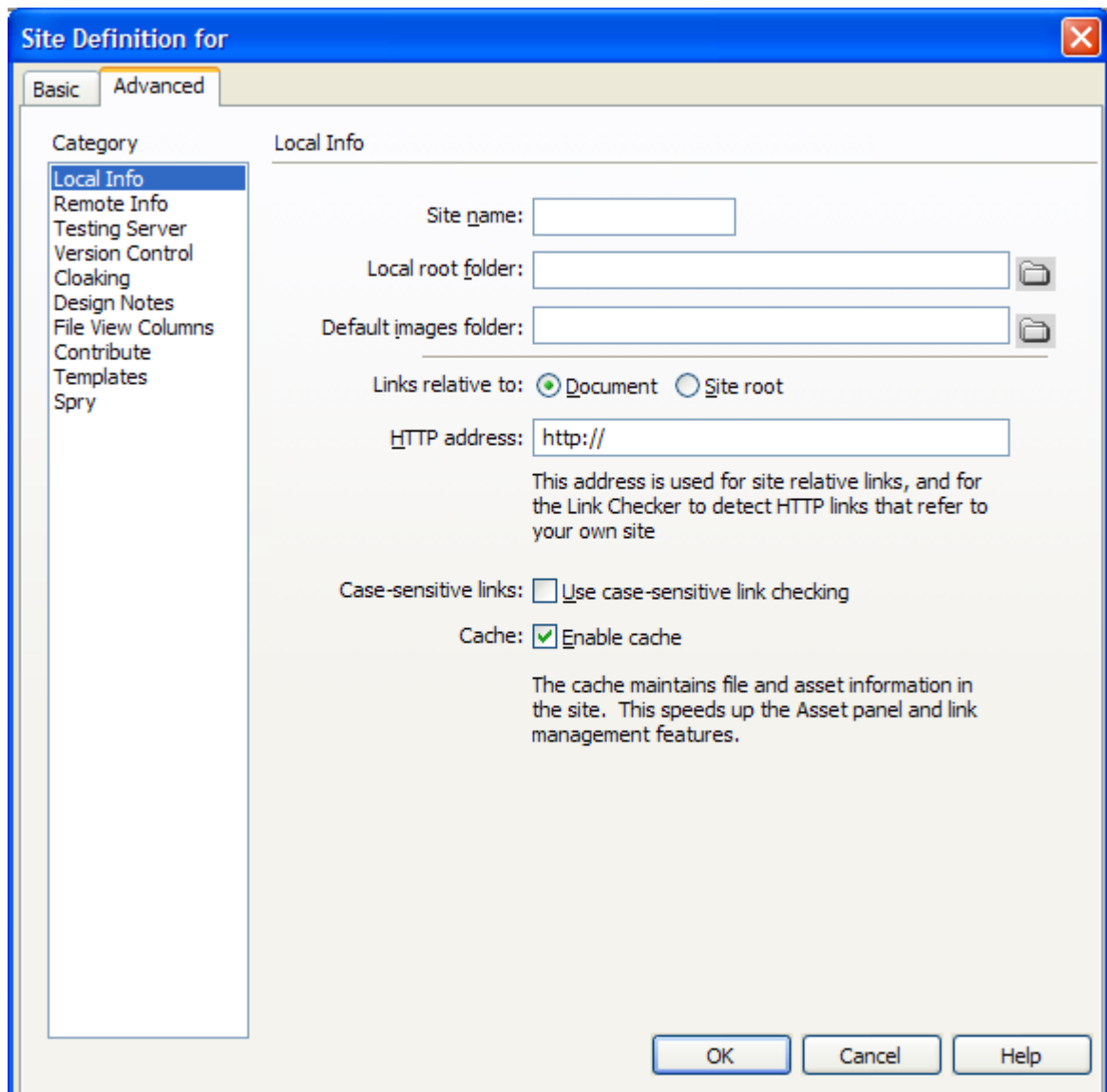
Para criarmos um Site no Dreamweaver, devemos clicar no item de menu: **Site > Manages Sites**.



ou acesse o atalho na barra de menus.

Na janela Manage Sites, clicar no botão **New > Site**.

Na janela de Site Definition escolher a opção: **Advanced**.



- **Site Name:** o nome do site;
  - **Local Root Folder:** localização, no disco rígido, da pasta que contém os arquivos do site;
  - **Default Images Folder:** pasta que o Dreamweaver usa para armazenar as imagens adicionais em nosso site;
- Por exemplo, se colocarmos uma imagem de nossa área de trabalho em uma página, o Dreamweaver a incluirá na pasta de imagens padrão definida.
- **HTTP Address:** (opcional) é a URL do site. O Dreamweaver usa esse endereço para verificar os links que utilizam URLs absolutas;
  - **Case-sensitive links:** essa opção verifica se as letras nos nomes de arquivos contidos em seus links são exatamente iguais as dos arquivos vinculados;

Por exemplo, o nome de arquivo link.html não é igual a Link.html

- **Cache:** Quando marcada, é gerado um cache local, o que agiliza as tarefas de gerenciamento do site.

Geralmente, marcaremos essa opção; no entanto, em sites muito grandes, a recriação do cache pode tornar as operações mais lentas.

## LABORATÓRIO

### TAREFA 1

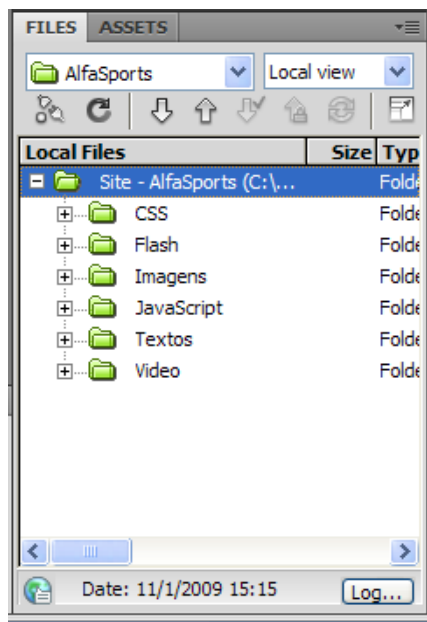
Fomos contratados para criar a loja virtual de artigos esportivos AlfaSports.

Depois de criar o layout utilizando o Fireworks e fatiar as imagens necessárias, devemos começar o trabalho no Dreamweaver.

Primeiramente devemos criar a estrutura do site.

1. **Nome:** AlfaSports;
2. **Local root folder:** pasta ADDW CS4 > AlfaSports;
3. **Default images folder:** pasta: ADDW CS4 > AlfaSports > Imagens
4. **Marcar as opções:** use case-sensitive links e enable cache.

Podemos observar que no painel **Files** já teremos nossos arquivos visíveis:



## 7.2 Criando uma Nova Página HTML

Para criar um novo documento, devemos clicar na coluna **Create New** escolhendo o item **HTML**:



É aberto um documento HTML em branco.

Para adicionarmos um título a este documento novo, utilizamos a barra de ferramentas do documento.

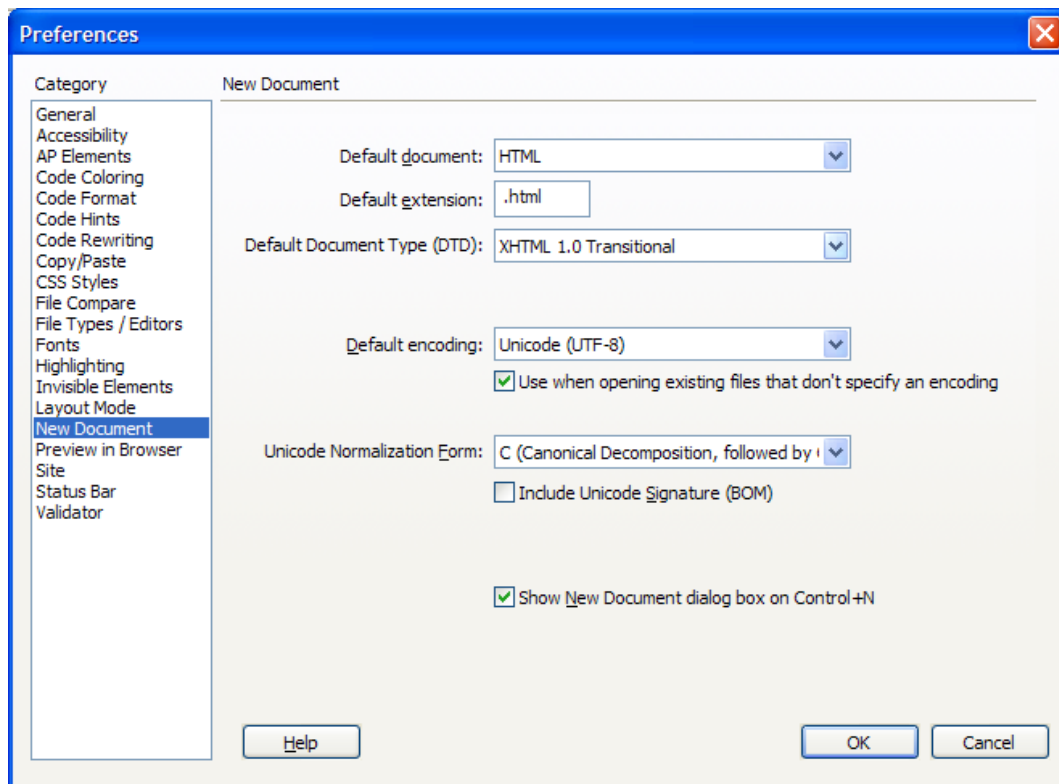


## 7.3 Salvando uma Página HTML

Para salvar um arquivo, devemos ir ao **File > Save As**.

Podemos salvar arquivos HTML utilizando a extensão .html ou .htm. Por padrão o Dreamweaver salva utilizando a extensão .html.

Para alterar esta preferência, devemos ir até opção **Edit > Preferences > Category New Document**.

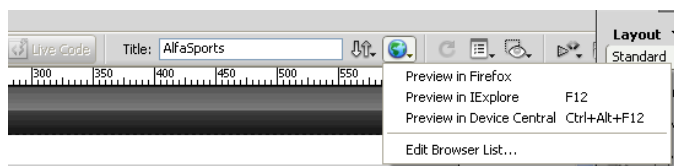


Obs.: Se desejarmos salvar todas as páginas abertas utilizamos **File > Save All**.

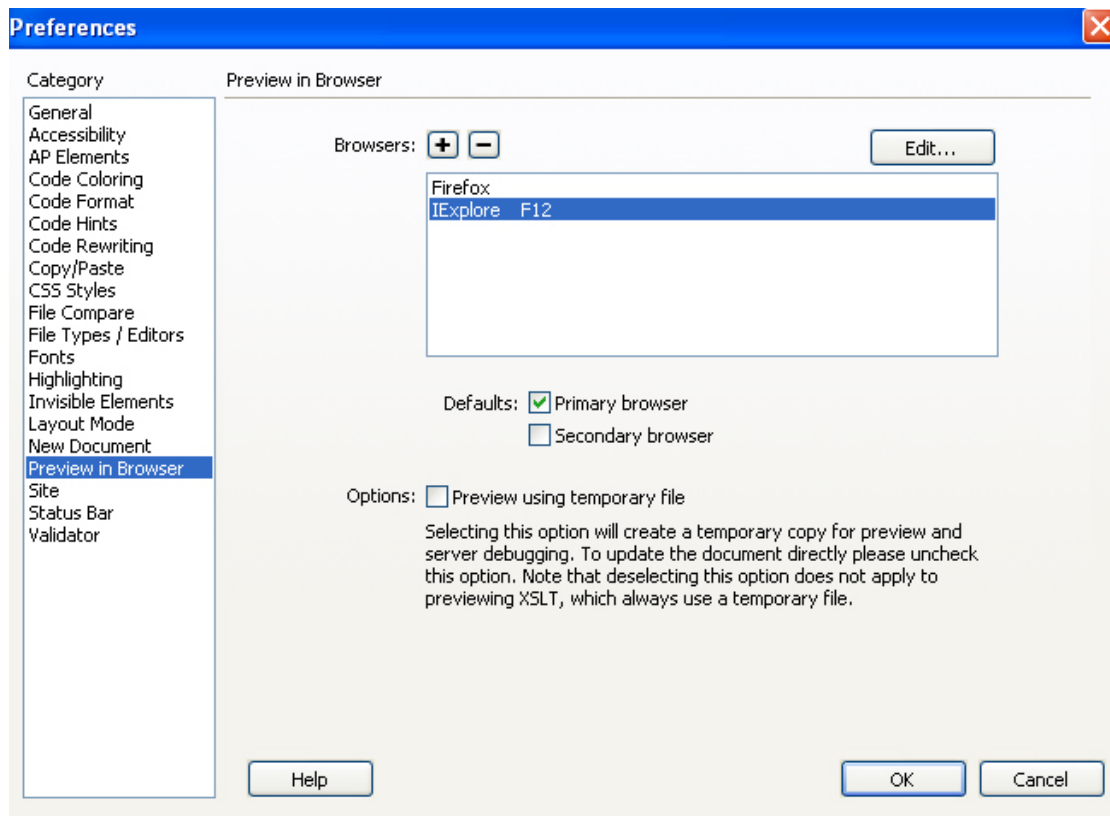
## 7.4 Preferências do Browser

O teste no navegador é essencial para visualizarmos como está ficando nosso website, ou o Dreamweaver oferece o botão Live View para visualizar rapidamente como ficou página ativa. Existe um grande número de browsers na Web. Podemos definir no Dreamweaver quais queremos visualizar em nossas páginas.

Clicar no menu: **Edit > Preferences**, escolher a opção Preview in Browser ou no atalho na Barra de Ferramentas do Documento.

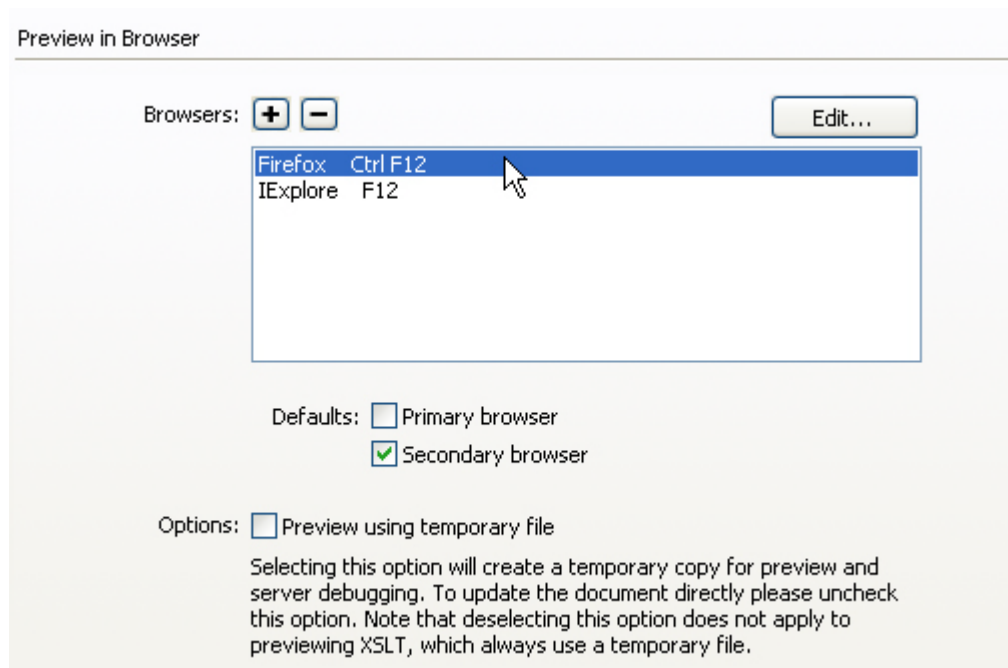






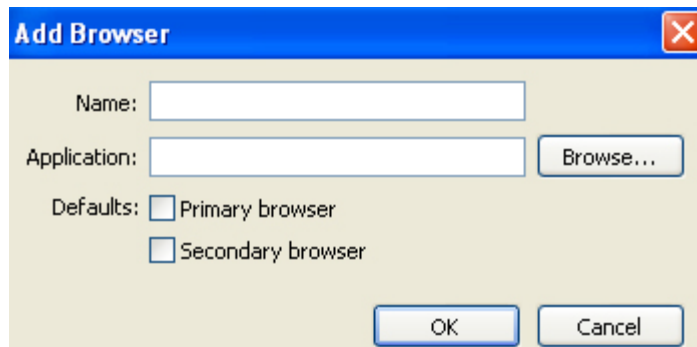
Por default o IExplore está marcado como Primary browser, ou seja, quando pressionarmos o F12 nossa página abrirá no IE.

Selecionar o browser Firefox e marcar a opção: **Secondary browser:**



Agora quando pressionarmos CTRL + F12 vemos nossas páginas no Firefox.

No sinal de (+) ao lado da palavra Browsers podemos adicionar mais browsers (no máximo 20), bastando apenas especificar os campos na janela Add Browser:



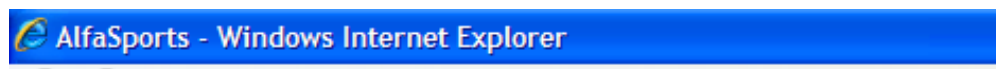
Para deletar um browser da lista é só clicar no sinal de (-) .

Clicar em OK e nossas alterações estarão salvas.

## LABORATÓRIO

### TAREFA 1

1. Criar um arquivo em branco e salvar como quem\_somos.html
2. **Título da página:** AlfaSports: Quem Somos
3. Utilizar o botão Live View ou a tecla F12 para ver como ficou a página.



## **Unidade 8 – Adicionando conteúdo a um Website**

**Importando arquivos de texto**

**Controlando a estrutura do documento**

**Adicionando caracteres especiais**

# Unidade 8

## Adicionando Conteúdo a um Website

### 8.1 Importando Arquivos de Texto

Como Web Designer, uma das principais tarefas é inserirmos textos em uma página e formatá-la para que fique legível para os usuários.

No Dreamweaver podemos importar um arquivo do Word, aproveitando a estrutura de parágrafos e estilos.

Selecionar **File > Import > Word Document** e escolher o texto que desejado.

Deixar marcada a opção: **Text, structure, basic formatting** (bold, italic) que trará o texto somente com o formato: bold (strong) e italic (i).

Se desmarcarmos a opção **Clean up Word Paragraph Spacing**, nosso texto virá com a tag <p> indicando os parágrafos que foram feitos no Word. Se deixarmos marcada esta opção o texto virá separado com a tag <br />.

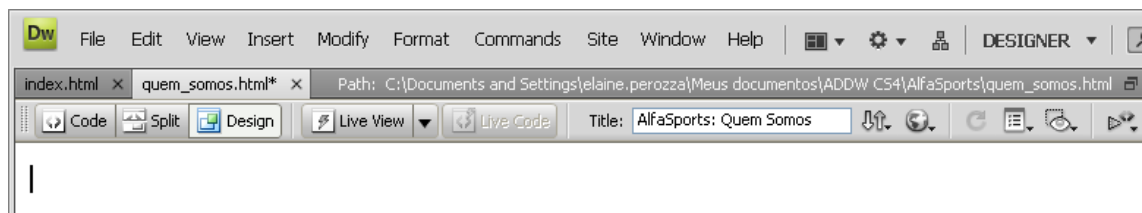
Deixe **desmarcada** a opção Clean up Paragraph Spacing.

**Importante:** Os comandos Import Word ou Excel estarão desabilitados se o Word ou Excel não estiverem instalados na máquina.

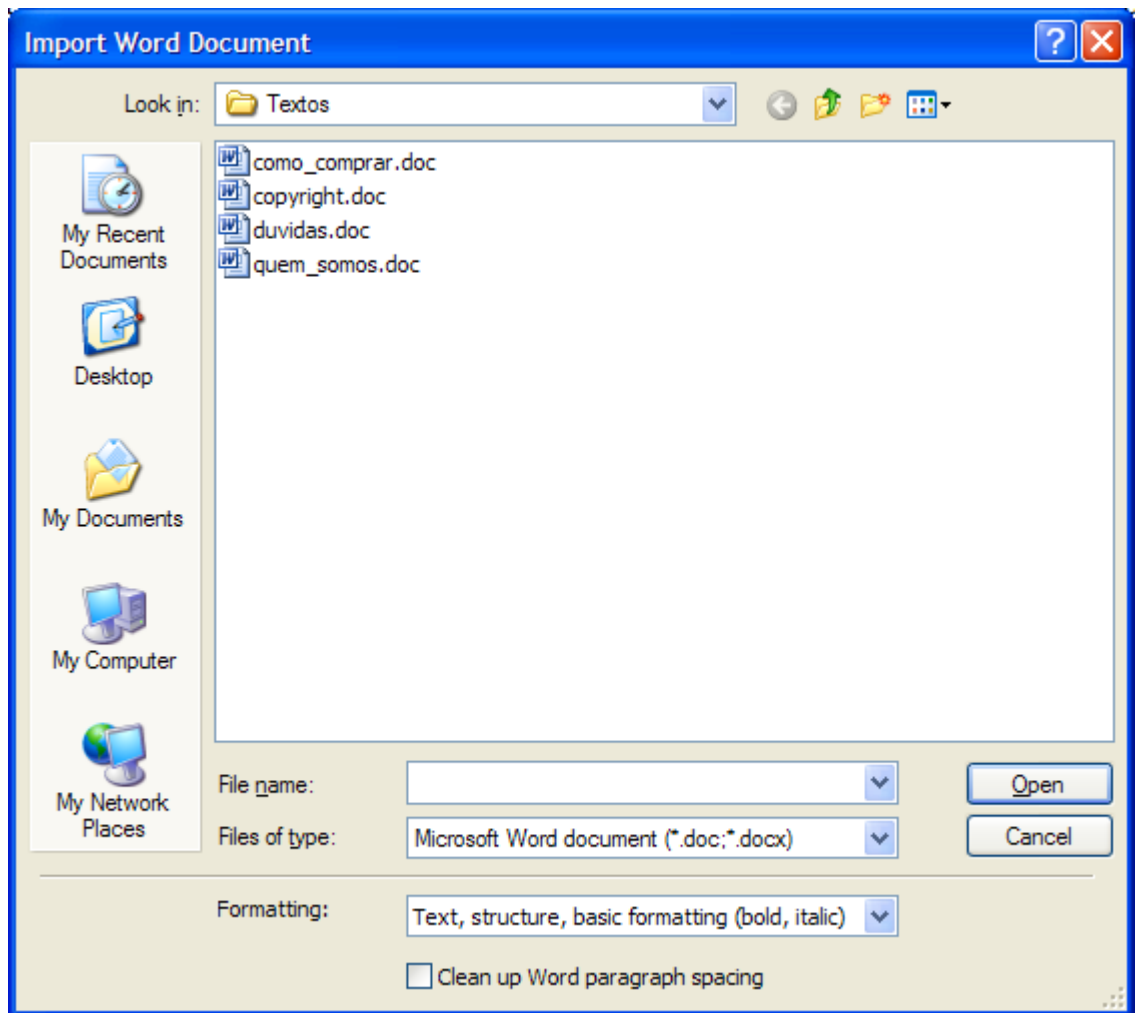
## LABORATÓRIO

### TAREFA 1

1. Abrir o arquivo quem\_somos.html dentro da pasta site.
2. Deixar o cursor posicionado na primeira linha deste documento:



3. Importar o arquivo quem\_somos.doc da pasta textos;



4. Salvar o arquivo;

## 8.2 Controlando a Estrutura do Documento

Após colocarmos o texto em uma página, passamos algum tempo estruturando suas informações. Podemos estruturar o conteúdo usando:

### 8.2.1 Títulos

Separa as seções do conteúdo. Há seis níveis de títulos, cada um com um tamanho diferente. Esse tamanho varia sempre do maior para o menor:

**Alfamídia**

**Alfamídia**

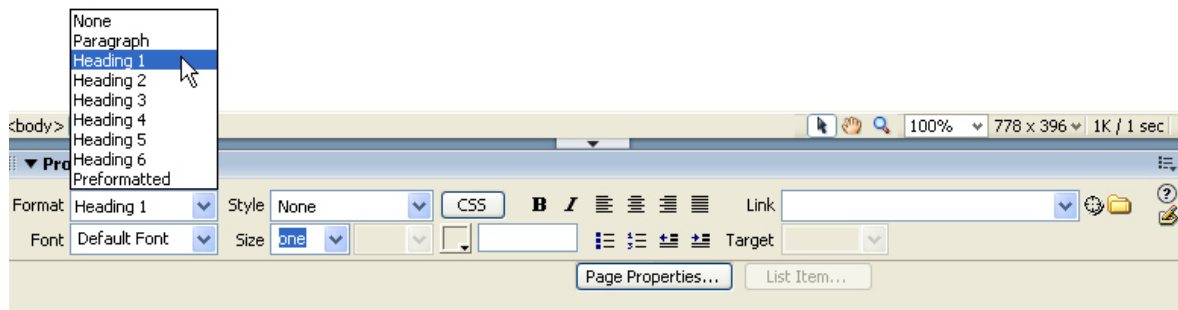
**Alfamídia**

**Alfamídia**

**Alfamídia**

**Alfamídia**

Para formatar uma linha de texto como um título, devemos selecionar o texto e escolher o nível do título no menu **Format**, no Painel Properties:



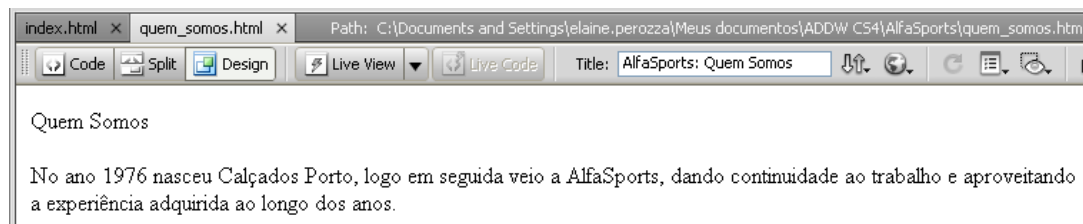
Não é possível aplicar um título a uma palavra ou frase apenas, em um determinado bloco de texto. Por isso, podemos posicionar o cursor do mouse em qualquer lugar dentro do texto e alterar sua formatação, não sendo necessário selecionar todo o bloco de texto.

A criação de um título envolve o texto com as tags de título HTML: <h1> </h1> até <h6> </h6>.

## LABORATÓRIO

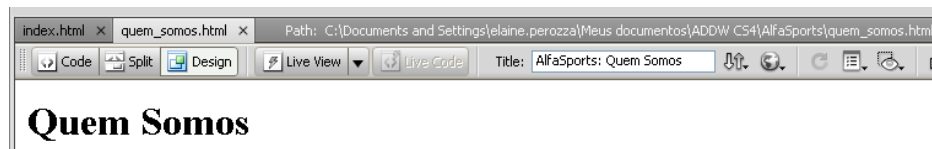
### TAREFA 1

1. Abrir o arquivo quem\_somos.html.
2. Inserir um parágrafo na primeira linha deste documento e escreva: Quem Somos



3. Formatar este novo parágrafo como Heading 1.

Veja como ficou nosso arquivo:



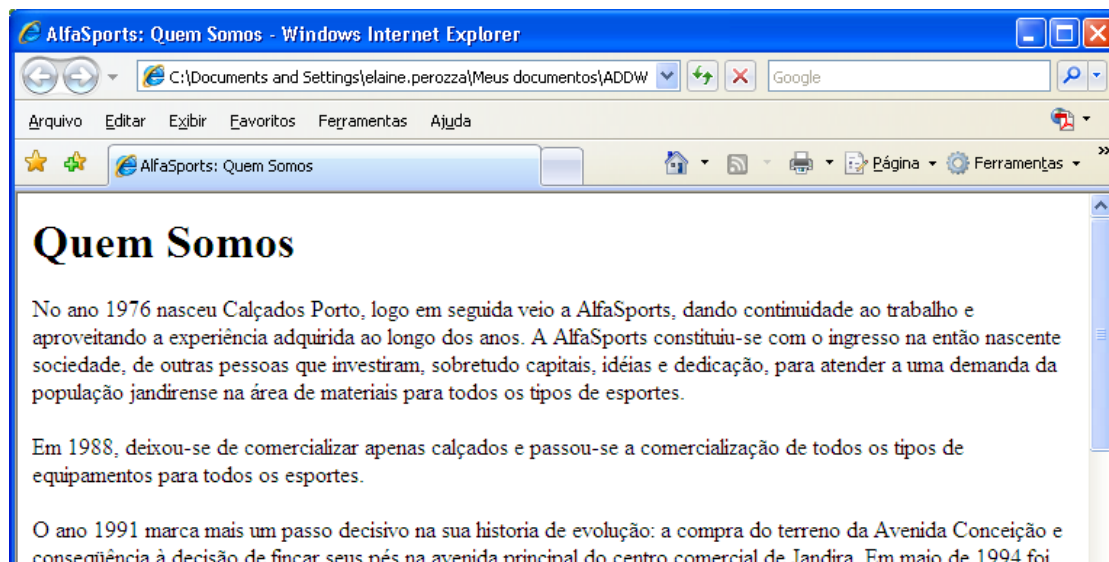
4. Salvar o arquivo.

## 8.2.2 Parágrafos

Sempre que pressionarmos "Enter" na página HTML será criado um novo parágrafo.

Um parágrafo é destacado por uma quantidade de espaço definido acima e abaixo do texto. Quando ele é exibido no navegador, o texto é quebrado de acordo como tamanho da janela deste navegador.

À medida que o usuário aumenta ou diminui o tamanho da janela, o texto flui para se acomodar.



A criação de parágrafos no Dreamweaver envolve o texto com as tags de HTML: `<p>` `</p>`.

## 8.2.3 Quebra de Linha

As quebras de linha são utilizadas para inserir uma nova linha, não um novo parágrafo, dentro de um bloco de texto.

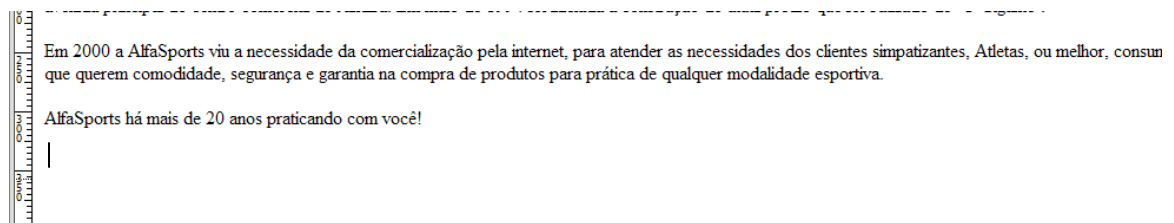
Diferentemente de um parágrafo, há uma quantidade menor de espaçamento dentro de uma quebra de linha. Assim, uma quebra de linha é útil para manter juntas as informações relacionadas.

Esse recurso ajuda a exibir endereços, por exemplo.

## LABORATÓRIO

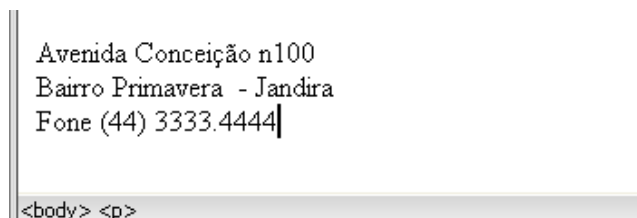
### TAREFA 1

1. No mesmo arquivo (quem\_somos.html) deixar o cursor do mouse no último parágrafo do documento:



2. Digitar: “Avenida Conceição nº100”. Ao invés de pressionarmos "Enter", pressionar SHIF + ENTER para inserir uma quebra de linha.
3. Na linha seguinte digitar: “Bairro Primavera - Jandira”. Pressione SHIFT + ENTER.
4. Na outra linha digite: “Fone (44) 3333.4444”.

Veja como ficarão nossas linhas:



5. Salvar o documento.

## 8.2.4 Listas

Podemos utilizar três tipos de listas em HTML:

- **Listas não-ordenadas:** são freqüentemente chamadas de listas com marcadores.

Para formatarmos a lista corretamente, cada item da lista, deve estar em um parágrafo separado.

- **Listas ordenadas:** são as listas que permitem numerar os itens. Por exemplo, podemos ao invés de colocar os marcadores na lista anterior, numerar item a item



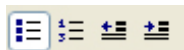
- **Listas de definições:** é uma lista formada por vários termos e suas respectivas definições.

Para que essa formatação funcione, o termo e a respectiva definição devem estar (cada um) em um parágrafo separado.

### 8.2.4.1 Criação de uma nova lista

No documento do Dreamweaver, colocamos o ponto de inserção onde desejamos adicionar uma lista e devemos seguir um destes procedimentos:

- No Painel Properties HTML, clicar no botão Unordered List ou Ordered List.



- Selecionar **Format > List** e, em seguida, selecionar o tipo de lista desejada: Unordered List (com marcadores), Ordered List (numerada) ou Definition List.

O caractere à esquerda do item de lista especificado aparece na janela Documento.

Digitar o texto do item de lista e pressionar ENTER para criar outro item de lista.

Para concluir a lista, pressionar ENTER duas vezes.

### 8.2.4.2 Criação de uma lista usando um texto existente

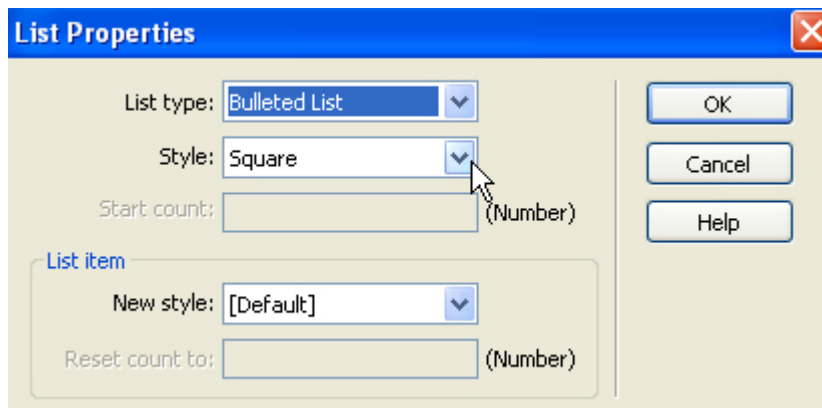
Selecionamos uma série de parágrafos para transformar em uma lista.

No Painel Properties do HTML, clique no botão Unordered List ou Ordered List ou selecionar **Format > List** e selecionar o tipo de lista desejada: Unordered List (com marcadores), Ordered List (numerada) ou Definition List.

### 8.2.4.3 Mudando as propriedades de uma lista

É possível aplicar dois estilos diferentes de marcadores a listas não-ordenadas: **Boletim** (círculo) e **Square** (quadrado).

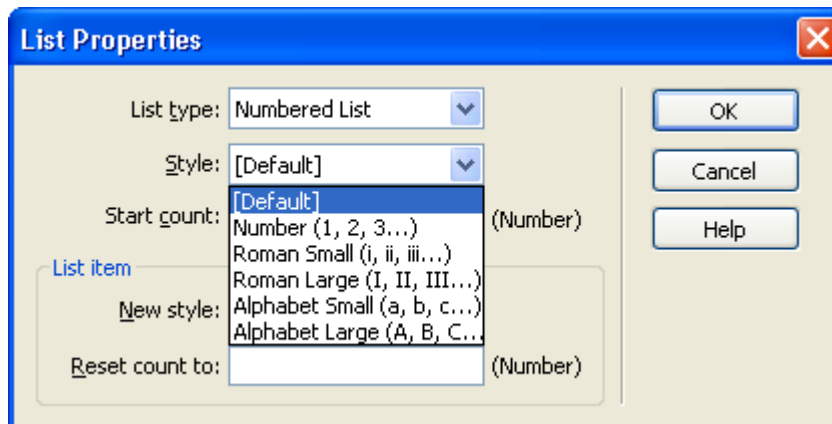
Posicionar o cursor em um item e clicar no botão **List Item**, localizado no Painel Properties.



Podemos aplicar estilos diferentes de numeração a nossa lista ordenada:

Posicionar o cursor do mouse em uma lista ordenada e clicar no botão **List Item** no Painel Properties.

No menu pop-up **New style** escolher o estilo que deseja usar:



#### 8.2.4.4 Remover uma lista

Se quisermos remover a lista do texto, basta selecionar o texto (ou posicionar o cursor) e clicar no menu: **Format > List > Nome** ou clicar, novamente, em Unordered List ou Ordered List no Painel Properties.

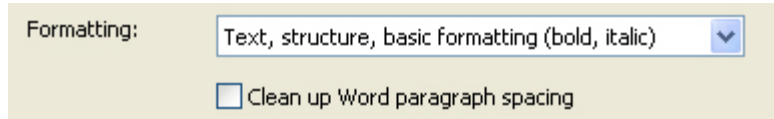
### LABORATÓRIO

#### TAREFA 1

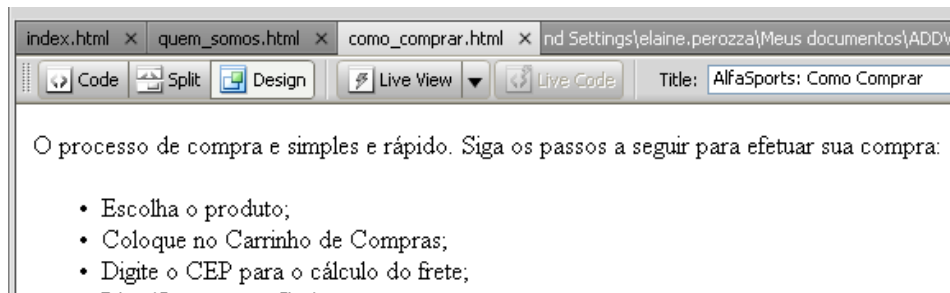
1. Criar um novo arquivo HTML e salvar como: como\_comprar.html na raiz da pasta site.
2. **Title:** AlfaSports: Como Comprar.

3. Posicionar o cursor do mouse na primeira linha do documento e importar o texto como\_comprar.doc que está dentro da pasta textos.

Deixar desmarcada a opção: Clean up Word parágrafo spacing.



4. Selecionar da segunda linha até o final do documento e criar uma lista não-ordenada (com marcadores).

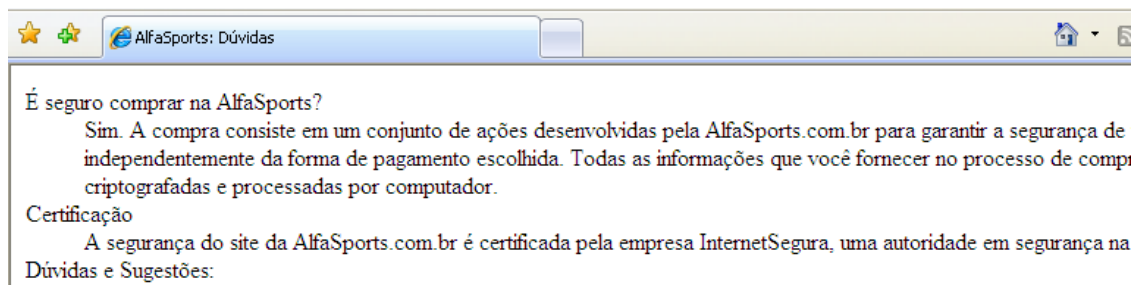


5. Mudar os marcadores para Square.
6. Salvar o arquivo.

## TAREFA 2

1. Criar um novo arquivo HTML e salvar como *duvidas.html* na raiz da pasta site.
2. **Title:** “AlfaSports: Dúvidas”.
3. Posicionar o cursor do mouse na primeira linha do documento e importar o texto “*duvidas.doc*” que está dentro da pasta textos.
4. Criar uma lista de definição para todo o texto importado (**Format > List > Definition List**).

Veja como ficou nosso texto:



A criação de uma lista de definição gera um conjunto de tags para a lista, o termo e a definição:

```
<dl>
```

<dt> Este é o termo </dt>

<dd> Esta é a definição </dd>

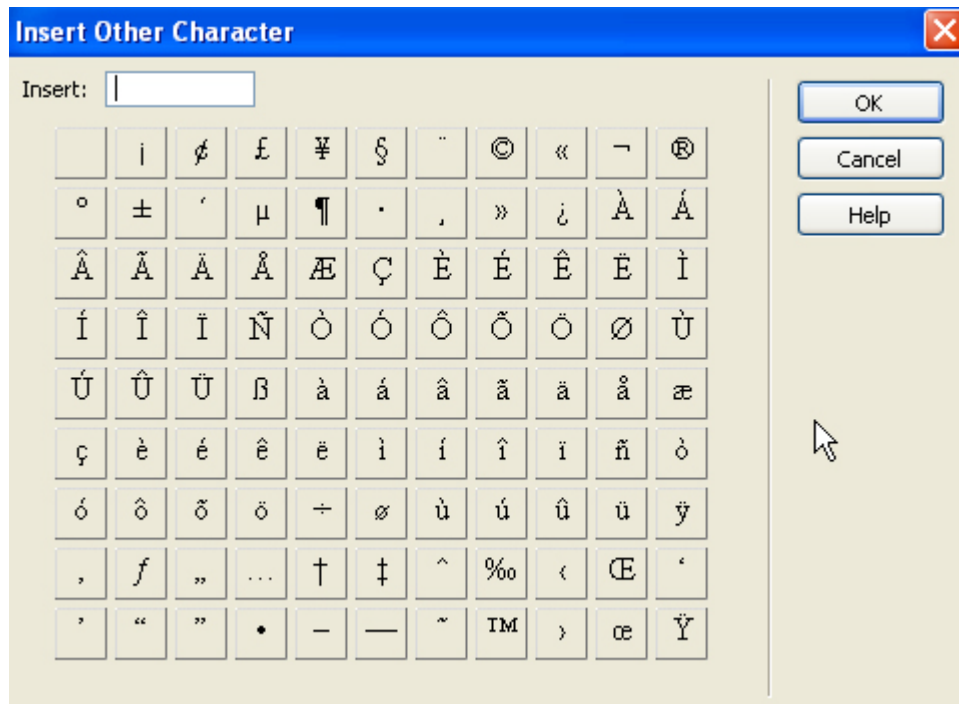
</dl>

5. Salvar o arquivo.

## 8.3 Adicionando Caracteres Especiais

Algumas vezes precisamos usar caracteres que não estão acessíveis no teclado. Para isso, devemos ir até o item de menu **Insert > HTML > Special Characters** e selecionar o caracter desejado.

Podemos obter mais caracteres especiais selecionando a opção: **Other**:



## LABORATÓRIO

### TAREFA 1

1. Abrir o arquivo quem\_somos.html
2. No último parágrafo digitar: “2099 AlfaSports”.
3. Posicionar o curso antes da palavra “AlfaSports” e adicionar o caracter de **Copyright (Insert > HTML > Special Characters > Copyright)**.
4. Veja como ficou o texto:

```
Avenida Conceição n100  
Bairro Primavera - Jandira  
Fone (44) 3333.4444  
2009 © AlfaSports
```

```
<body> <p>
```

5. Salvar o arquivo.

## **Unidade 9 – Aplicando Folhas de Estilo em Cascata (CSS)**

**Criando estilos**

**Usando Pontos, Pixels ou Ems para tamanhos de fontes**

**Editando regras de estilo**

**Criando estilos de classe**

**Anexando folhas de estilos externas**

**Duplicando estilos**

**Criando estilos avançados**

**Criando uma folha de estilo externa**

# Unidade 9

## Aplicando Folhas de Estilos em Cascata (CSS)

### 9.1 Criando Estilos

A especificação Cascading Style Sheets (CSS) para páginas HTML permite definir o modo de exibição do nosso conteúdo.

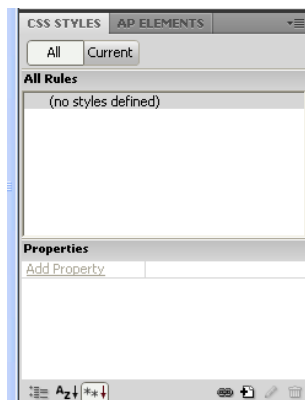
A CSS proporciona mais flexibilidade e controle da aparência da página do que o HTML puro, ou seja, mudando um atributo de um estilo formatamos, imediatamente, todo o texto controlado por este atributo.

Na CSS temos os seguintes termos:

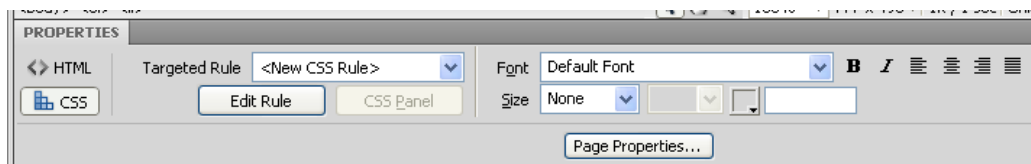
- **Regra de estilo:** é um grupo de propriedades de formatação identificadas por um nome único, controla a formatação do texto.
- **Folha de estilo:** é um grupo de estilos que definem a aparência das páginas na Web.

Para trabalharmos com CSS no Dreamweaver, temos duas opções:

- O Painel CSS Styles




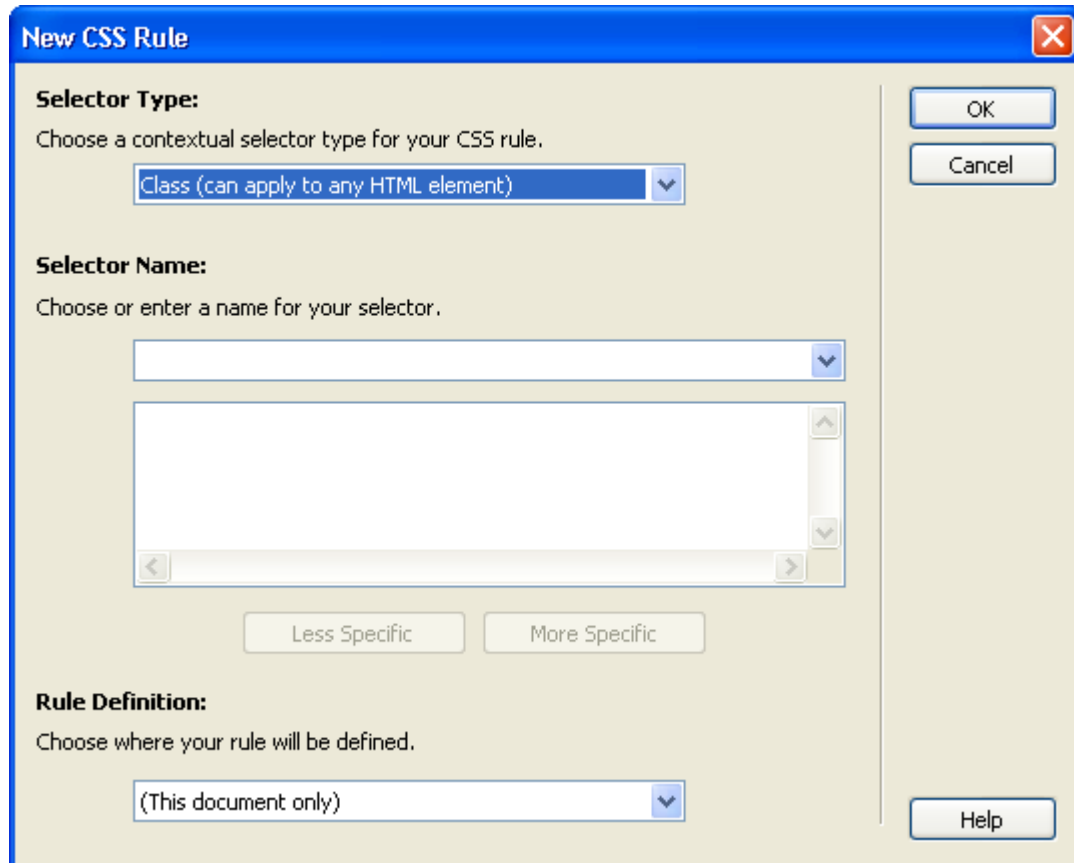
- O CSS no Painel Properties.



No modo **All**, o painel CSS Styles exibe dois painéis: o painel **All Rules** na parte superior e o painel **Properties** na parte inferior.

No painel Properties, podemos editar ou adicionar novas propriedades CSS para qualquer regra de estilo selecionada, no painel Rules.

Clicar no botão **New CSS Rule** , localizado na parte inferior do painel CSS Styles.



A caixa de diálogo New CSS Rule permite criar quatro tipos de regras CSS:

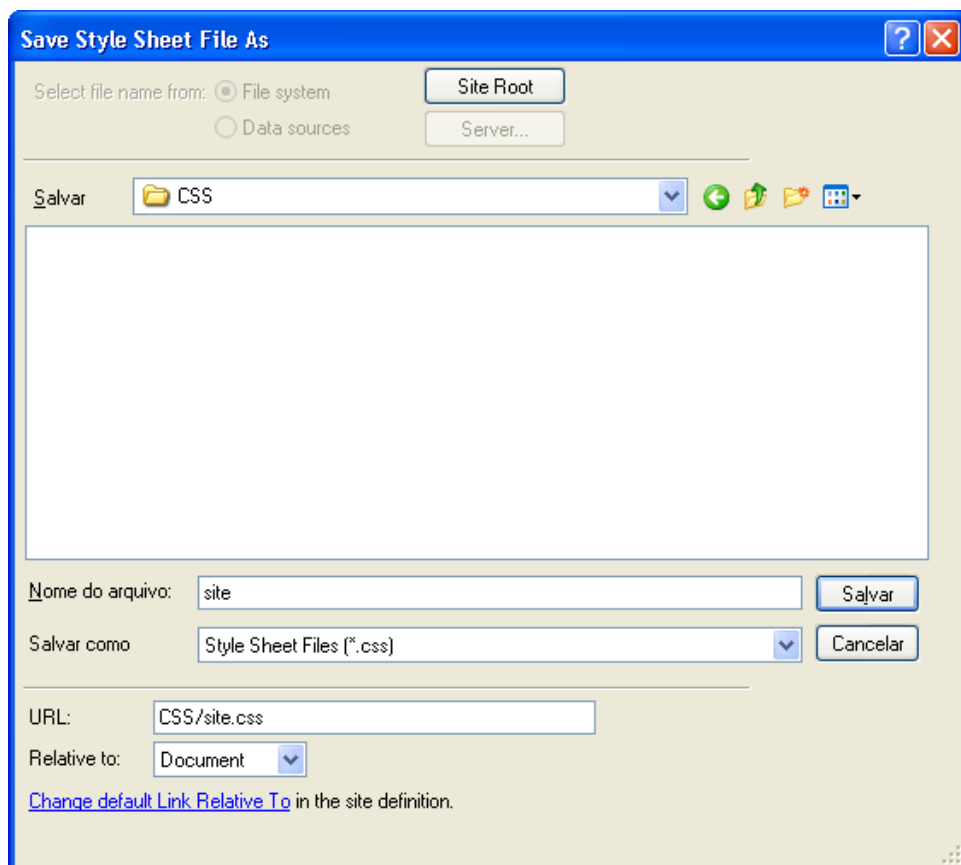
- **Class:** para definir um estilo e aplicá-lo a qualquer texto selecionado;
- **ID:** idem a class;
- **Tag:** para definir o modo de exibição de texto dentro de uma tag HTML;
- **Compound:** para definir a formatação de uma combinação específica de tags ou para ID.

Dependendo da opção selecionada, informar o nome ou apenas selecionar a tag a ser definida os estilos CSS.

Na opção Rule Definition:

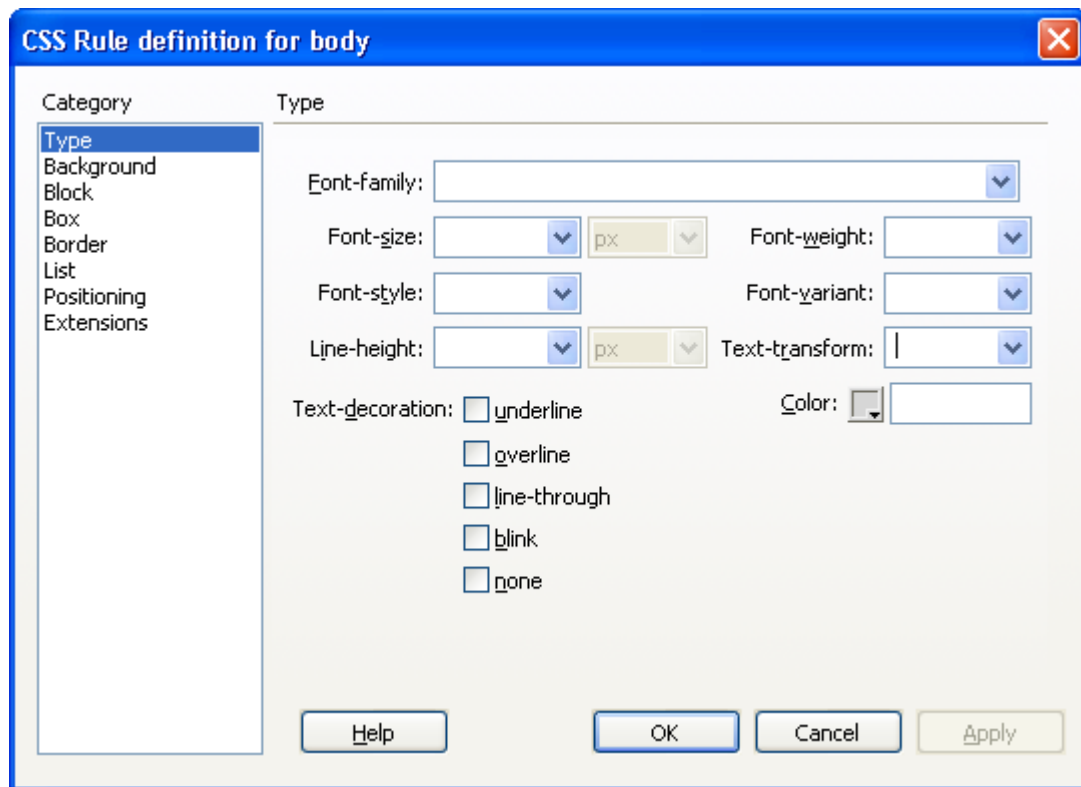
- **This document only:** cria a nova regra apenas para este documento;
- **New Style Sheet File:** cria a nova regra numa folha de estilo. Neste passo, devemos informar o arquivo ou criá-lo se não existir.





Depois de clicarmos no OK, devemos informar todas as formatações para esta regra. Na caixa de diálogo CSS Rule Definition o Dreamweaver oferece diversas opções:

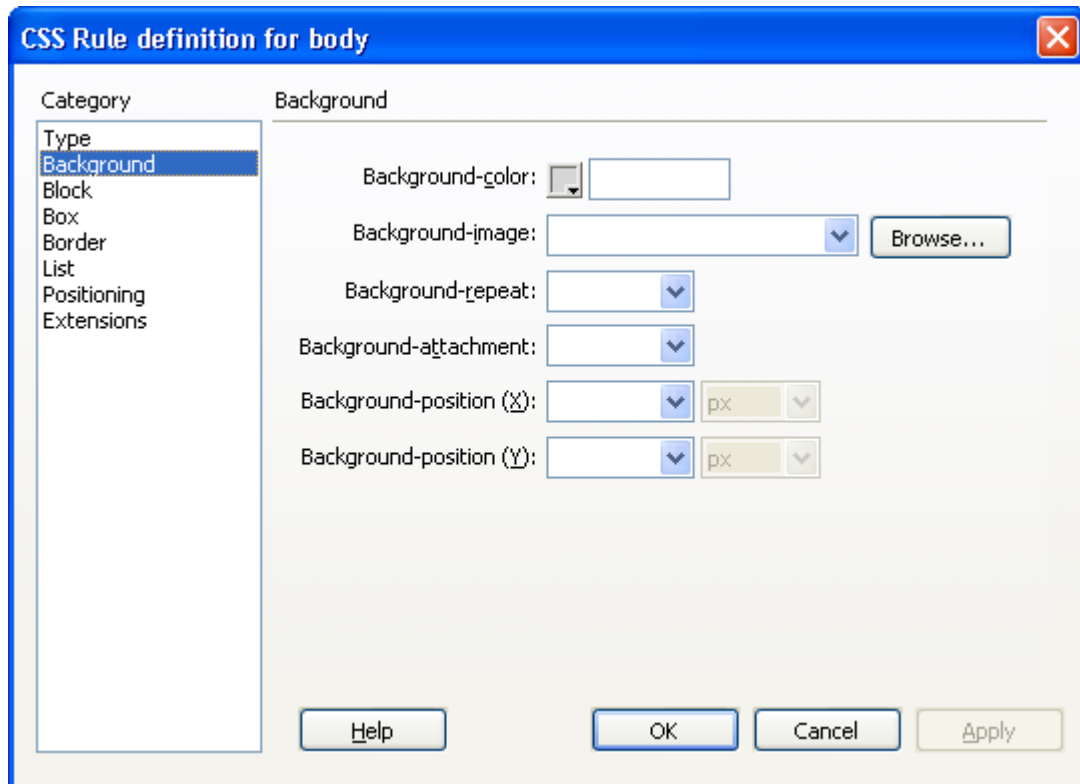
**TYPE:** atributos da fonte;



- **Font-family:** define o nome da fonte;
- **Font-size:** tamanho das fontes nas medidas px, pt, em, cm;
- **Font-weight:** define a espessura de uma fonte;
- **Font-style:** define o estilo da fonte;
- **Font-variant:** exibe texto com fonte normal ou *small-caps* (letras minúsculas convertidas em maiúsculas).
- **Line height:** define a distância entre as linha;
- **Text-transform:** controla o formato das letras de um elemento ( maiúscula/minúscula)
- **Text-decoration:** decoração do texto;
  - **Underline:** texto sublinhado;
  - **Overline:** texto sobrelinhado;
  - **Line-through:** texto com uma linha em cima;
  - **Blink:** faz o texto piscar (não funciona no IE);
  - **None:** nenhuma decoração;

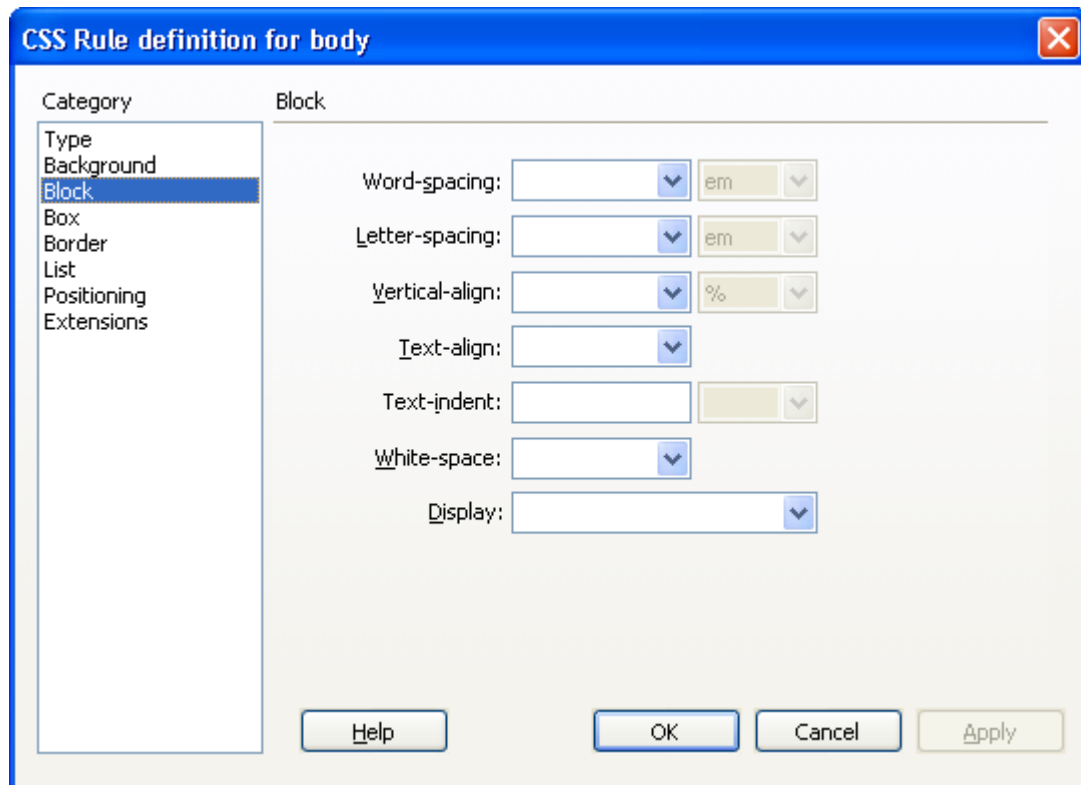
- **Color:** define a cor do texto;

**BACKGROUND:** cor ou imagem e outras propriedades do fundo;



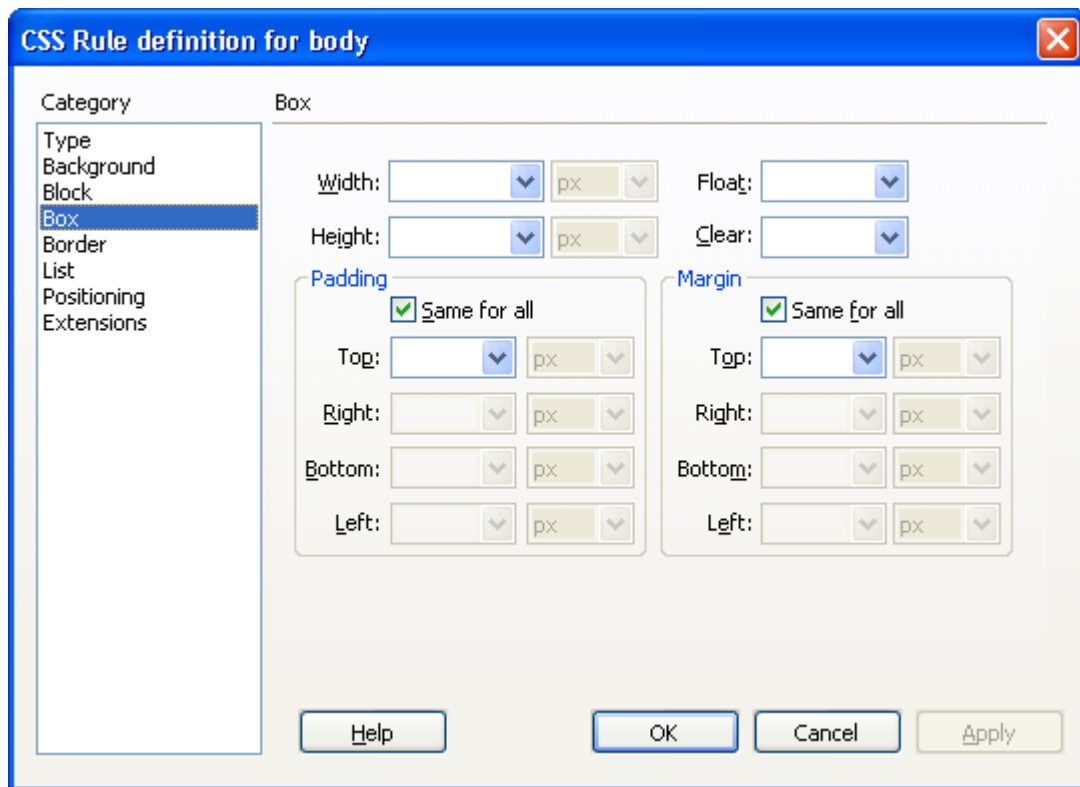
- **Background-color:** cor do fundo;
- **Background-image:** imagem de fundo;
- **Background-repeat:** define se uma imagem será repetida no plano de fundo, e como isso será feito;
- **Background-attachment:** define se a imagem de fundo permanece fixa ou é paginada com barra de rolagem;
- **Background-position (X):** onde a imagem de fundo é posicionada na horizontal;
- **Background-position (Y):** onde a imagem de fundo é posicionada na vertical;

**BLOCK:** alinhamento e recuo do texto, juntamente com outras propriedades do bloco de texto;



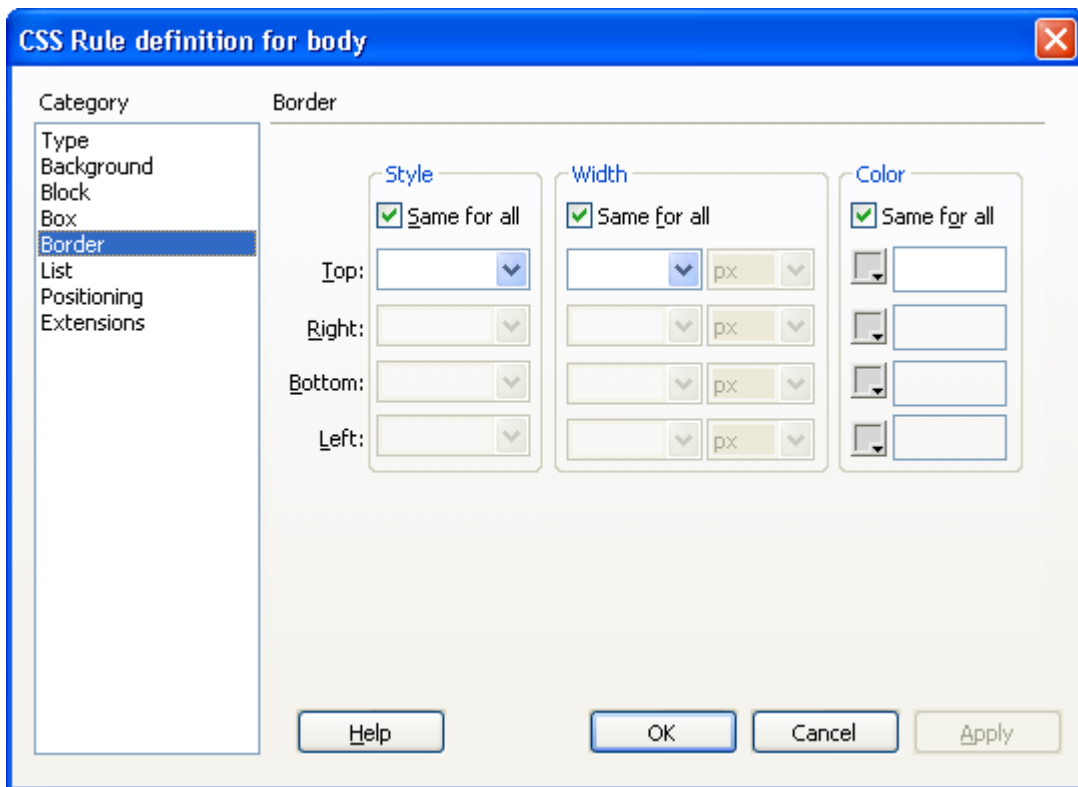
- **Word-spacing:** aumenta ou diminui o espaço entre palavras;
- **Letter-spacing:** aumenta ou diminui o espaço entre os caracteres;
- **Vertical-align:** define o alinhamento vertical de um elemento;
- **Text-align:** define o alinhamento do texto;
- **Text-indent:** indenta a primeira linha de um texto em um elemento;
- **White-space:** define como os espaços em branco dentro de um elemento são tratados;
- **Display:** define se/como um elemento será exibido;

**BOX:** margens e preenchimentos ao redor do texto ou imagem;



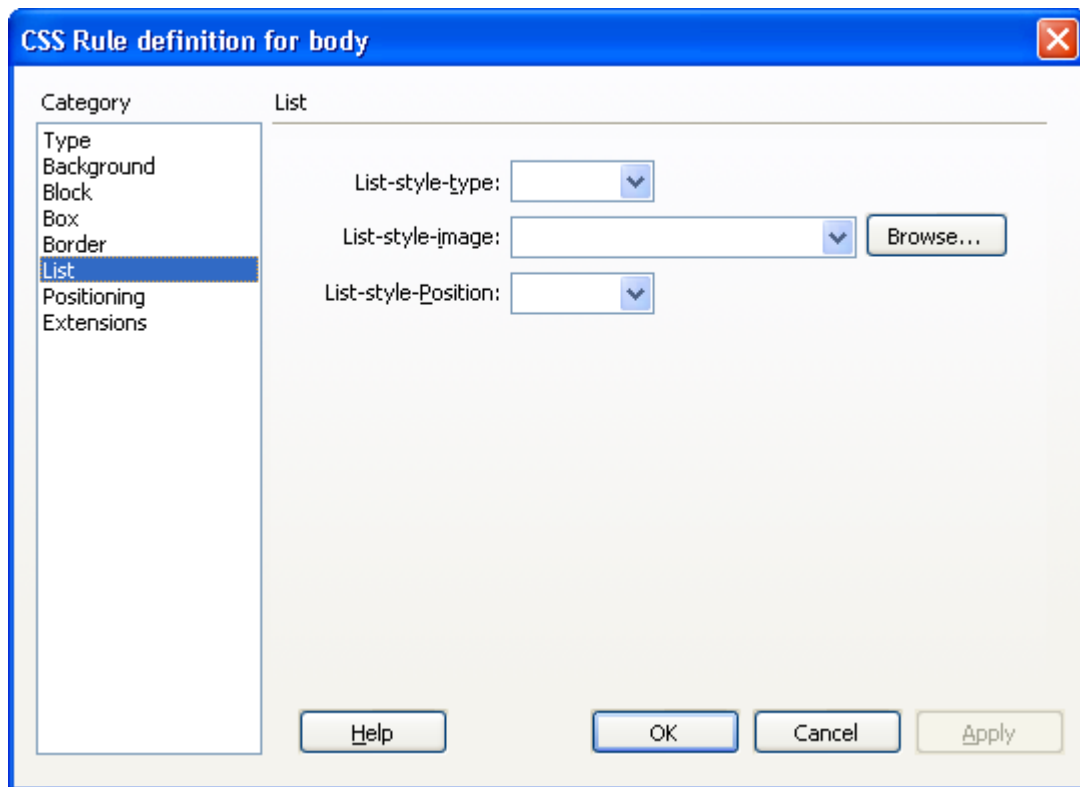
- **Width:** define a largura do elemento;
- **Height:** define a altura do elemento;
- **Float:** define onde um elemento será exibido em relação a outro elemento;
- **Clear:** define qual(is) lado(s) de um elemento não permite(m) a presença de outros elementos flutuantes;
- **Padding:** define o espaço que existe entre um elemento e as bordas da célula que o contém;
- **Margin:** define o espaço que contorna um elemento;

**BORDER:** define uma borda ao redor do texto ou imagem;



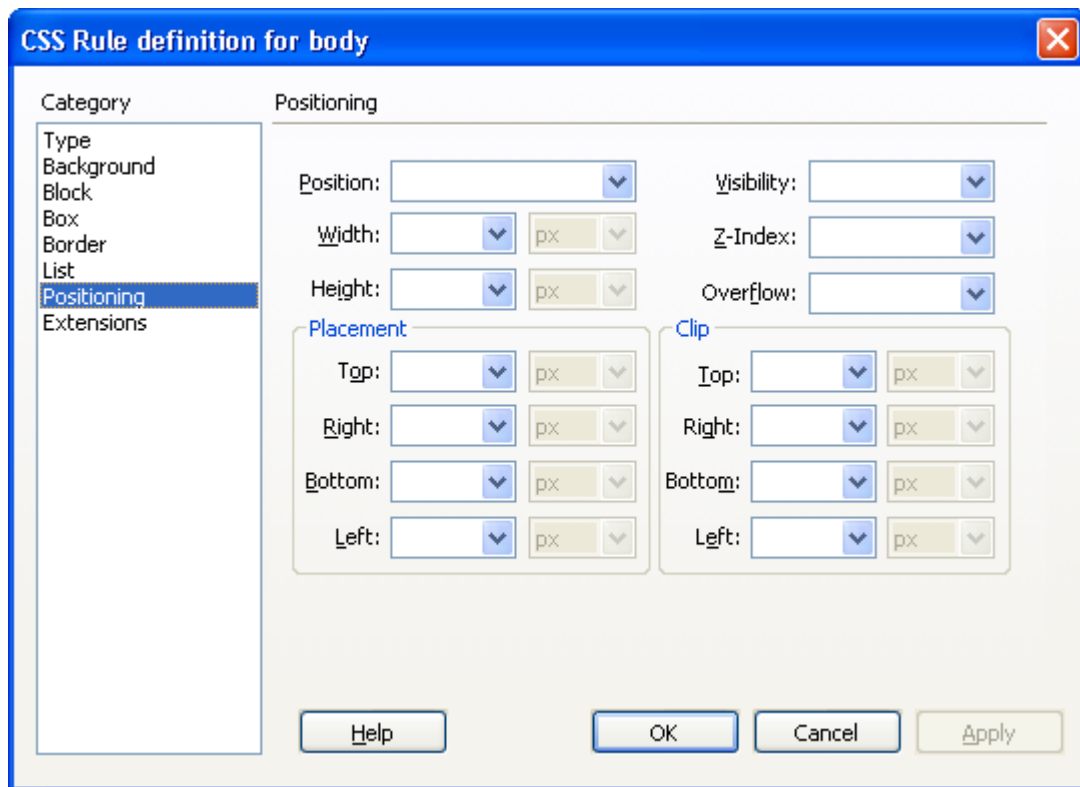
- **Style:** define o estilo da borda;
- **Width:** define a largura da borda;
- **Color:** define a cor da borda;

**LIST:** Muda o marcador e sua posição;



- **List-style-type:** define o tipo de marcador para os itens da lista;
- **List-style-image:** define uma imagem como marcador de lista;
- **List-style-Position:** define onde o marcador do item da lista será posicionado em relação à lista.

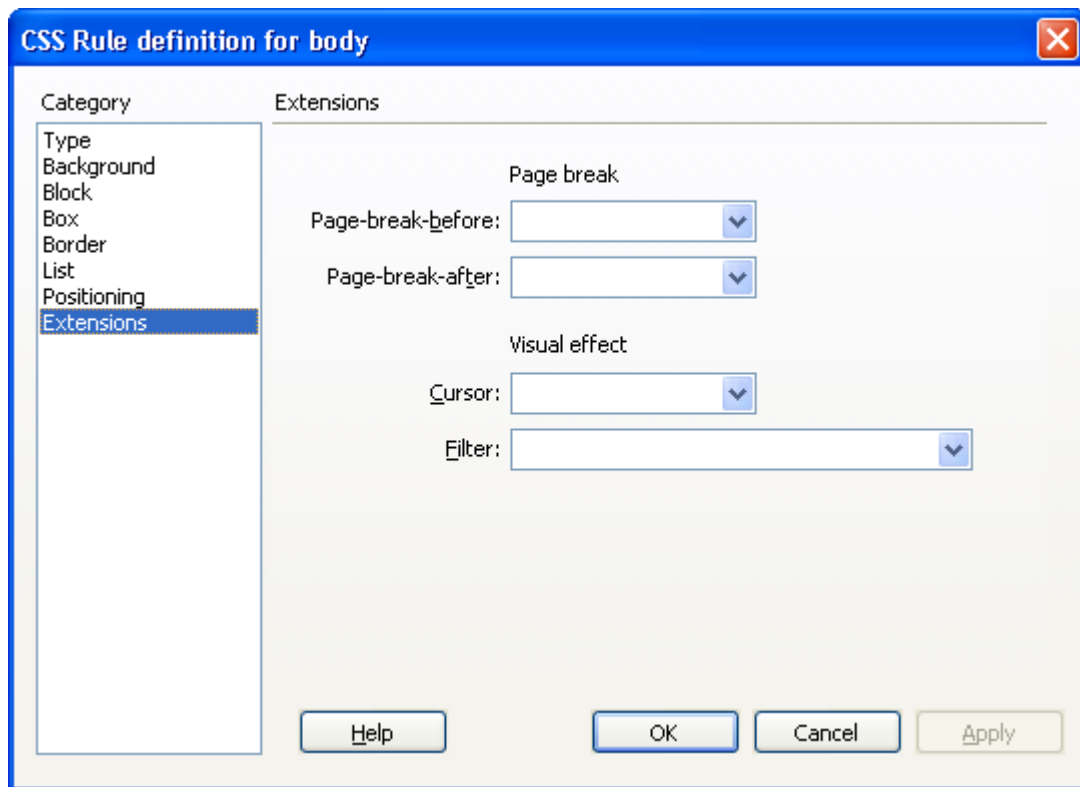
**POSITIONING:** define o posicionamento exato do texto na página;



- **Position:** posiciona um elemento em posição estática, relativa, absoluta ou fixa;
- **Width:** define a largura do elemento;
- **Height:** define a altura do elemento;
- **Visibility:** define se um elemento será visível ou não em uma página;
- **Z-Index:** define a posição de um elemento dentro de uma fila de elementos;
- **Overflow:** define o que acontece com o conteúdo de um elemento caso ele ultrapasse sua área;
- **Placement:**
- **Clip:** define a forma de um elemento. O elemento é reduzido a esse formato e só então é exibido.



## EXTENSIONS:



- **Page-break-before:** define uma quebra ao imprimir depois do objeto controlado pelo estilo;
- **Page-break-after:** define uma quebra ao imprimir antes do objeto controlado pelo estilo;
- **Visual Effect (Cursor):** define o tipo de cursor que será exibido;
- **Visual Effect (Filter):** define filtros que permitem alterar o nível de transparência/opacidade de um elemento;

**Importante:** nem todos os navegadores suportam as opções contidas na categoria Extensions. Por isso é importante testarmos antes de publicar nosso site.

## 9.2 Usando Pontos, Pixels ou Ems para Tamanhos de Fontes

Ao modificarmos o tamanho de uma fonte, podemos observar que temos várias opções de medida.

## 9.2.1 Tamanhos Relativos

- xx-small – xx-large: define as fontes em relação ao tamanho de fonte do navegador;
- em e exs: em relação ao elemento pai;
- porcentagem: em relação ao texto ao redor

A acessibilidade é um aspecto importante em uma página, por isso recomenda-se usar “ems” para tamanhos de fonte. Ems são dimensionados de modo que o tamanho da fonte seja relativa ao elemento pai (body).

O problema na ems é a perda de controle sobre a aparência exata da página. Alguns usuários podem ter tamanho padrão maior ou menor do que aquele que costumamos utilizar.

## 9.2.2 Tamanhos Absolutos

- Pontos e picas: unidades de impressão;
- Pixels: em relação à resolução da tela;
- Polegadas, centímetros e milímetros: unidades de comprimento.

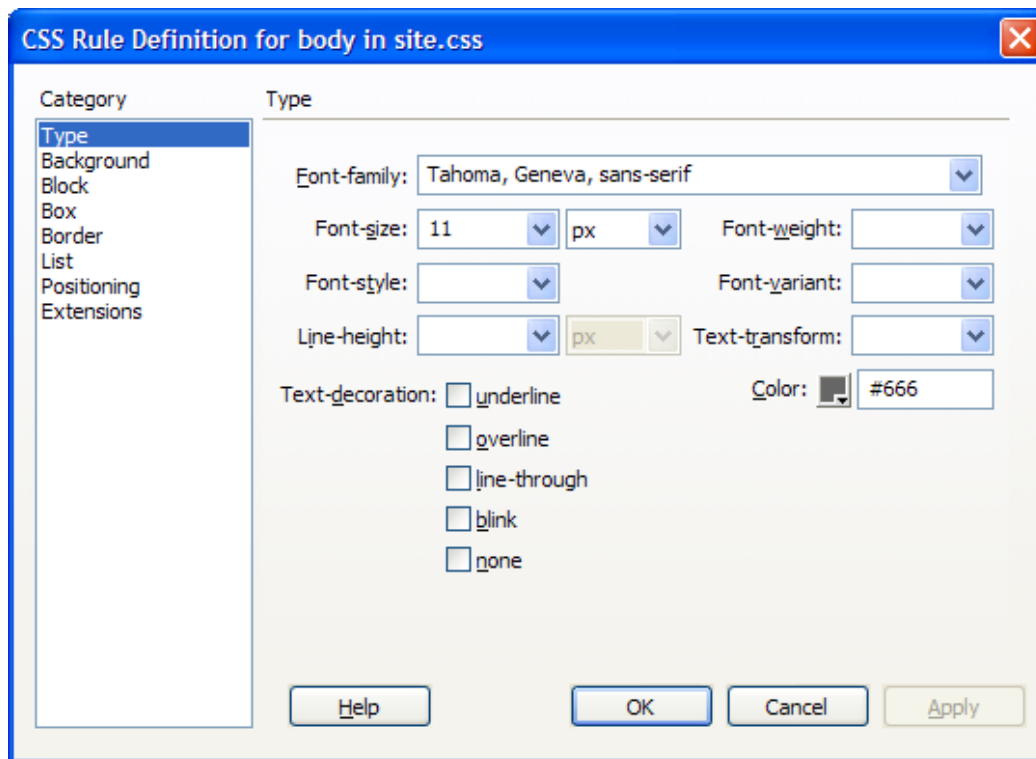
Pontos são unidades recomendadas para serem utilizadas em fontes de estilo de impressão. Pixels são unidades baseadas na resolução da tela.

A desvantagem de usar pixels é que os usuários não poderão ajustar o tamanho da fonte em seus navegadores.

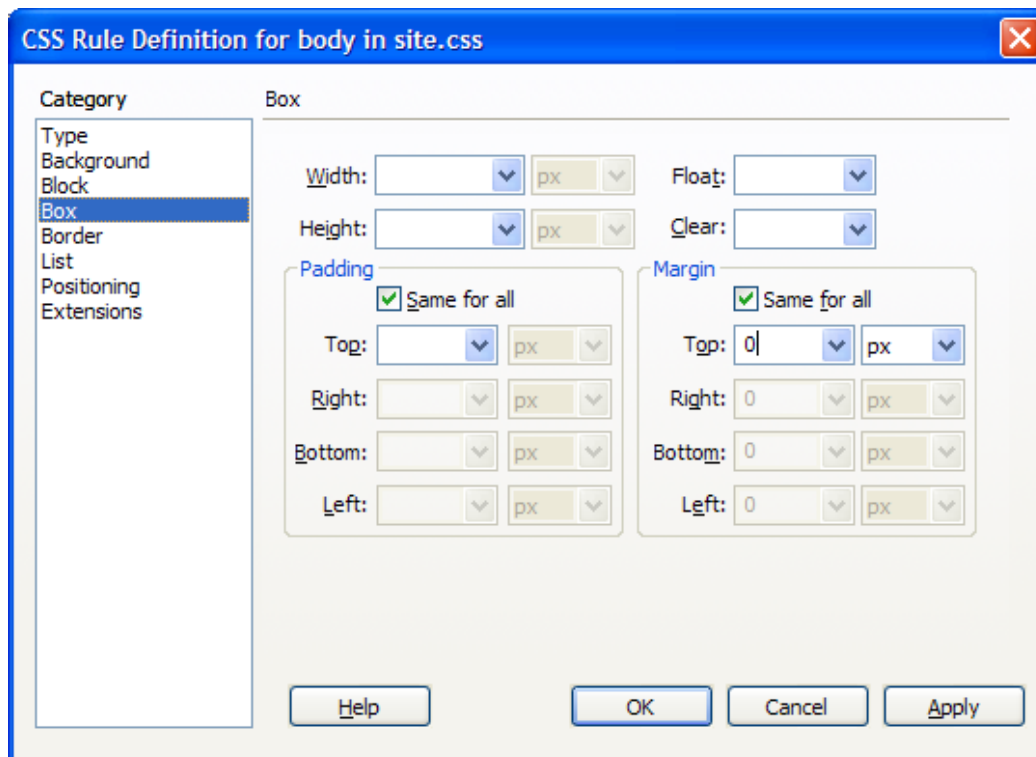
## LABORATÓRIO

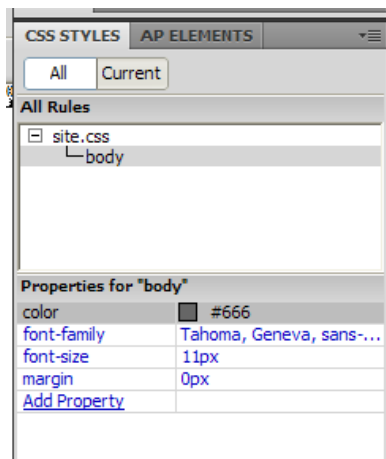
### TAREFA 1

1. Retornar ao arquivo: quem\_somos.html
2. Criar uma nova regra para a tag “body”;
3. Definir a regra num novo arquivo de Folha de estilos com o nome de site.css dentro da pasta CSS;
4. Definir as formatações da Categoria Type conforme a figura abaixo

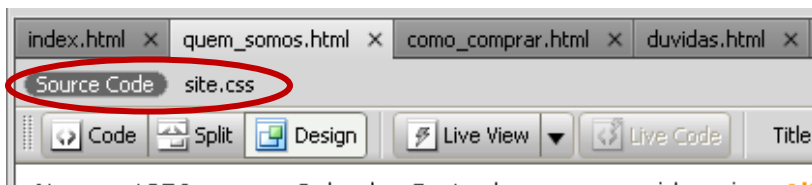


5. Definir as formatações da Categoria Box conforme a figura abaixo:



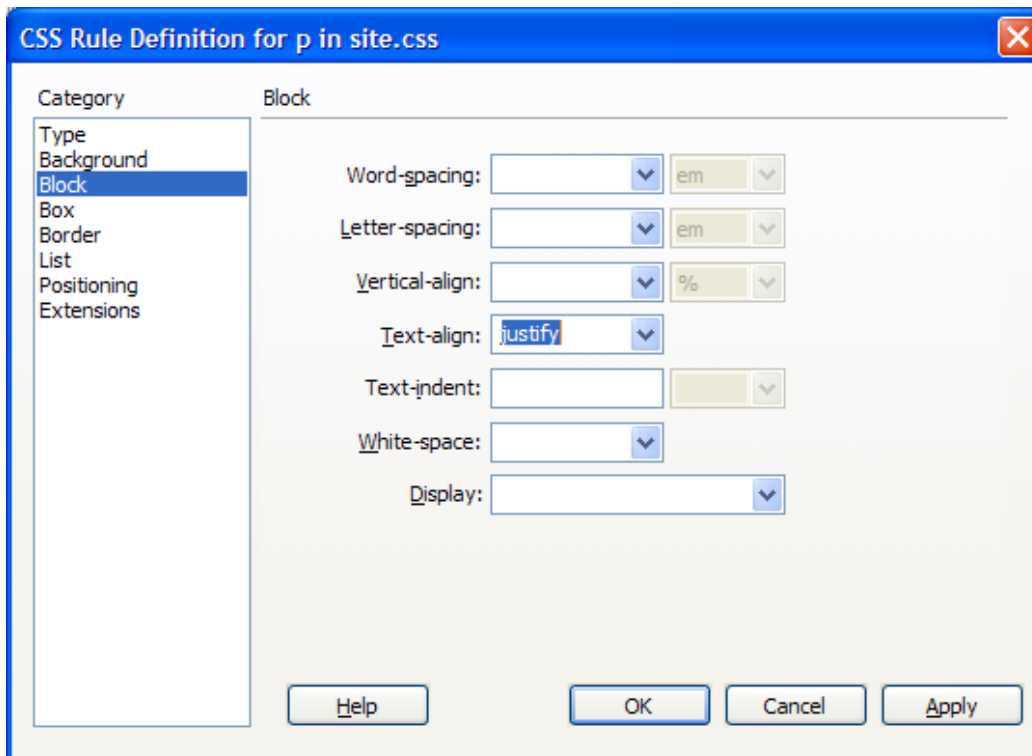


Obs.: Após anexarmos uma folha de estilo num arquivo HTML, o Dreamweaver mostra o arquivo CSS anexado ao lado de uma opção código fonte do arquivo ativo.



6. Criar uma nova regra para a tag “p”;

7. Definir as formatações da Categoria Block conforme a figura abaixo:



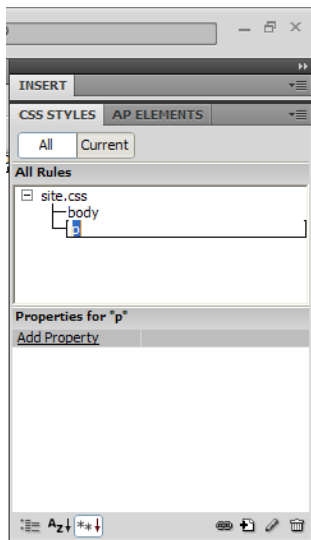
8. Salvar todos os arquivos (File > Save All).

## 9.3 Editando Regras de Estilo

Após criarmos uma folha de estilo, podemos facilmente adicionar ou alterar os estilos.

Duplo clique em cima da regra selecionada.

Podemos, ainda, selecionar a regra e editar suas propriedades no Painel Properties:

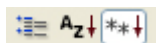


Ou selecionar a regra e clicar no botão **Edit Rule** .

Na caixa de diálogo CSS Rule Definition colocar o valor de 20 no item **Line height** e clicar em OK.



No painel CSS Styles temos algumas opções de visualização que são úteis na edição de regras de estilos:



- **Show category view**: mostra a visualização por categorias;
- **Show list view**: mostra a visualização por listas;
- **Show only set properties**: mostra apenas as propriedades definidas.

## 9.4 Criando Estilos de Classe

Os estilos de classe são os únicos tipos de estilos CSS que podem ser aplicados a qualquer texto em um documento, mesmo que as regras de tags também controlem esse texto.

Por exemplo, se criarmos uma regra para de tag para o texto com nível de título Heading1, também poderemos selecionar uma palavra dentro deste texto e aplicar um

estilo de classe. A partir de então, a formatação do estilo da classe ignorará o estilo de tag na palavra selecionada.

Para criar uma classe no Dreamweaver, devemos criar uma nova regra de estilo clicando no botão: **New CSS Rule**.

Selecione a opção **Class** em Selector Type.

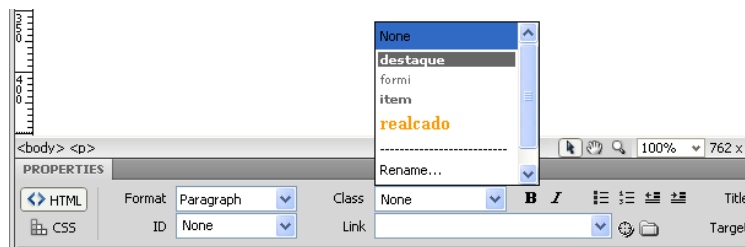


Digitar o nome para a classe no campo Selector Name e definir onde será criada esta regra (somente neste documento ou numa folha de estilo)

Definir as formatações para esta classe e OK.

Os estilos de classe sempre começam com um ponto.

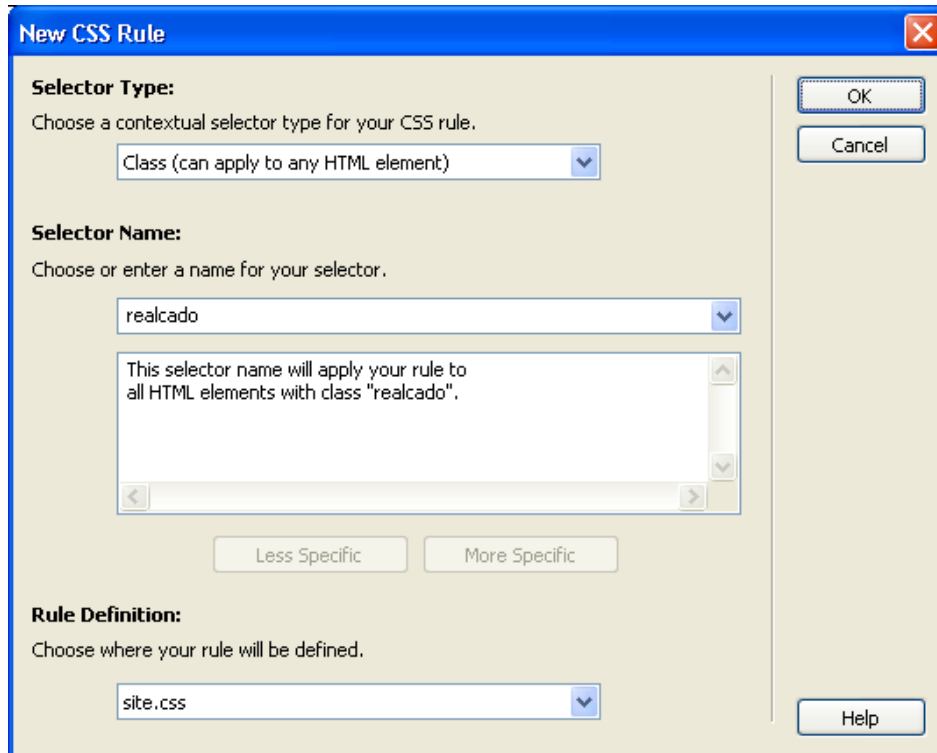
A seguir, devemos aplicar esta classe a um texto ou objeto no arquivo HTML através do Painel Properties, no item Class selecionar a classe desejada.



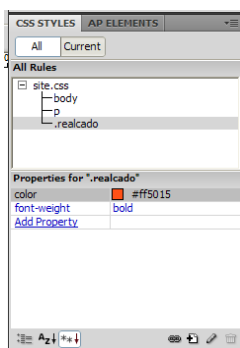
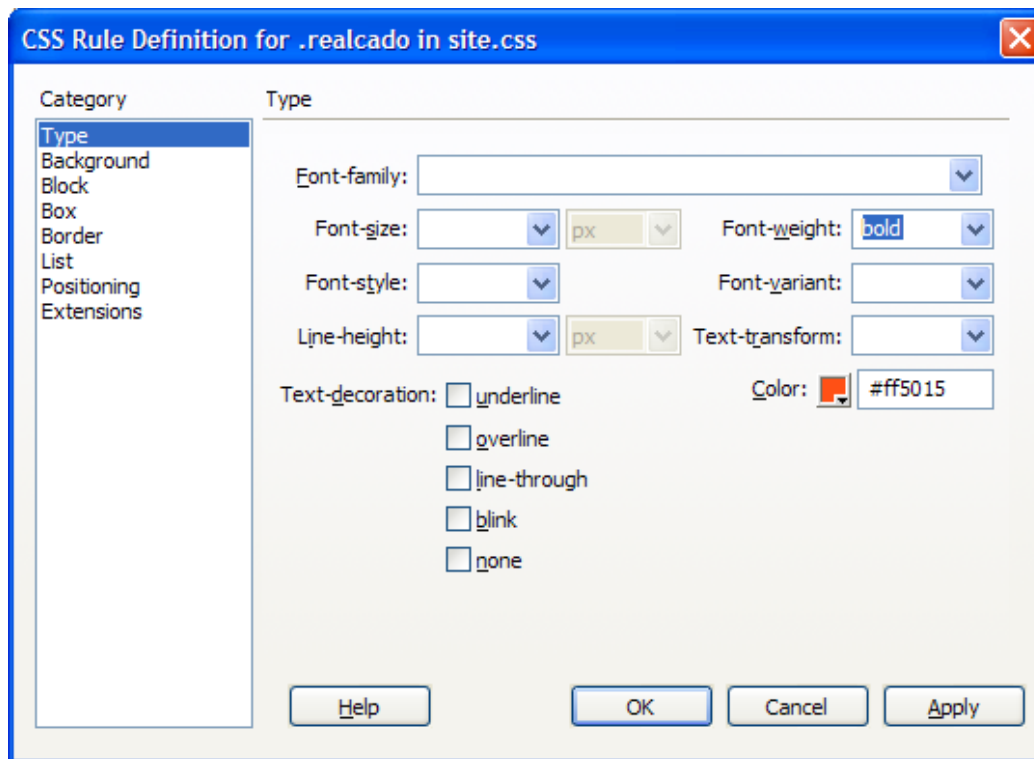
## LABORATÓRIO

## TAREFA 1

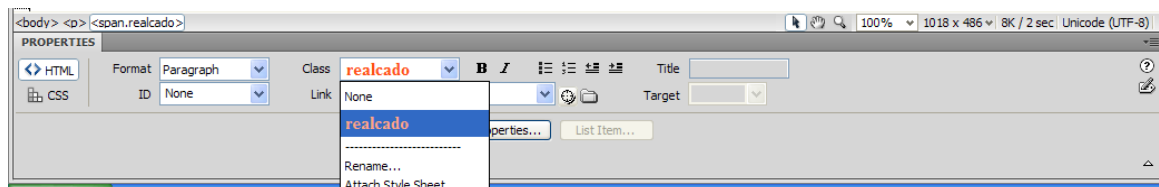
1. Retornar ao documento quem\_somos.html.
2. Criar uma nova regra de estilo clicando no botão: **New CSS Rule**.
3. Selecionar a opção **Class** em Selector Type. Digitar o nome da classe de “realcado”.
4. Definir que a regra de estilo deve estar incorporada a folha de estilo externa “site.css”.



5. Clicar em OK. Na janela CSS Rule Definition, marque as opções como na imagem:



6. Para aplicar o estilo de classe selecionar o texto “AlfaSports” que está no primeiro parágrafo do documento.
7. No Painel Proprieties, no item Class selecione o “realcado”.



Pronto, nosso texto, previamente selecionado, já está com o estilo de classe aplicado.

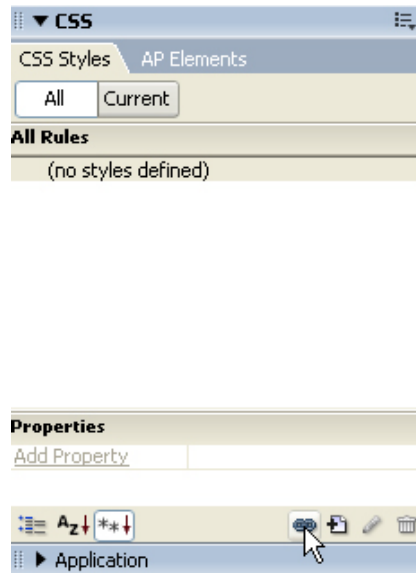
8. Aplicar este estilo a todos os textos “AlfaSports” do documento.
9. Salvar o arquivo.



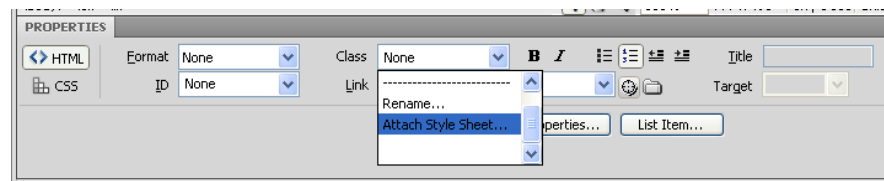
## 9.5 Anexando Folhas de Estilos Externas

Folhas de estilos são arquivos com extensões .css que contém regras de estilos. É possível anexar uma ou mais folhas de estilos a uma página. Exceto para os estilos de classe, as regras de estilo são aplicadas automaticamente a esse documento.

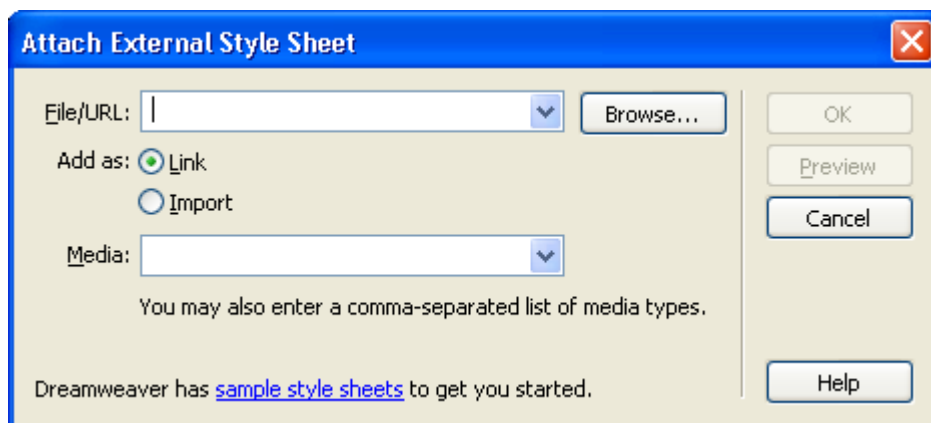
O arquivo .css da folha de estilo externa deverá ser vinculado ao documento HTML, clicando no botão **Attach Style Sheet**, localizado no final deste painel CSS Style:



Também, podemos anexar uma folha de estilos pelo Painel Properties, selecionando a opção **Attach Style Sheet** no menu pop-up Style:



Na caixa de diálogo Attach External Style Sheet, clicar em Browse e selecionar o folha de estilos desejada. Na opção Media, selecionar a mídia que será aplicada os estilos.



O tipo de mídia (media) especifica o modo como o documento será apresentado em diferentes mídias. Suas opções são:

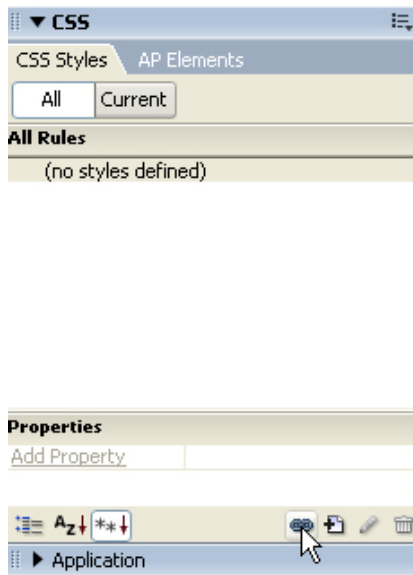
- **All:** adequada a todos os dispositivos;
- **Aural:** voz;
- **Braille:** para dispositivos de leitura tátil pelo método Braille;
- **Handheld:** PDA, tela pequena, largura de limitada;
- **Print:** para material impresso;
- **Projection:** para projetores;
- **Screen:** para telas de computador;
- **TTY:** terminais oi dispositivos portáteis com capacidade de exibição limitadas;
- **TV:** dispositivos do tipo televisão.

Assim que uma folha de estilos estiver anexada, o arquivo constará no painel CSS Styles e o arquivo fonte ao lado do arquivo fonte HTML.

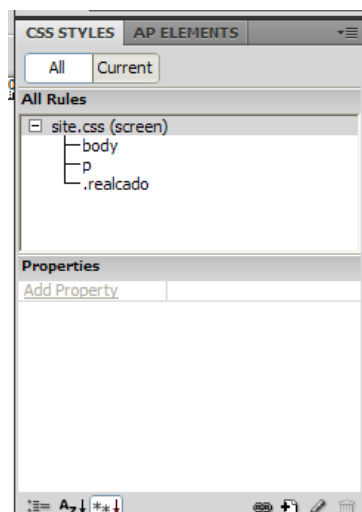
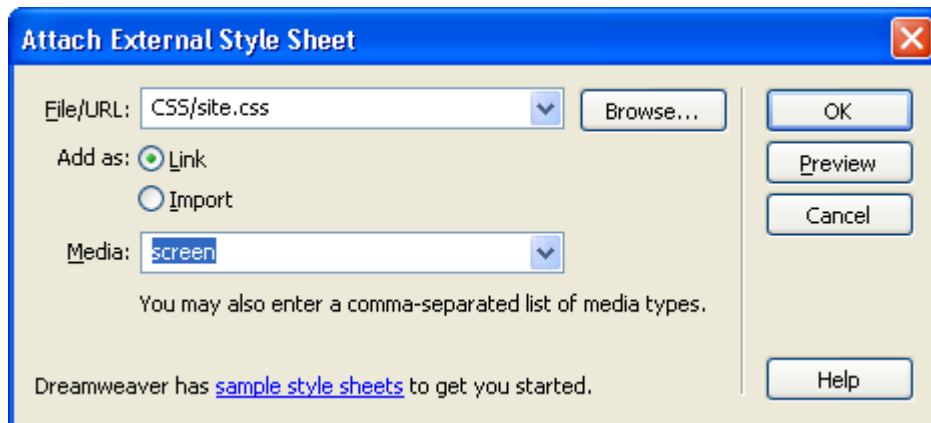
## LABORATÓRIO

### TAREFA 1

1. Abrir o arquivo como\_comprar.html
2. Anexar a folha de estilo Site.css clicando no botão **Attach Style Sheet**, localizado no final do painel CSS Style.



3. Na caixa de diálogo Attach External Style Sheet, clicar em Browse e selecionar o folha de estilos "site.css". Na opção Media selecionar **screen**:



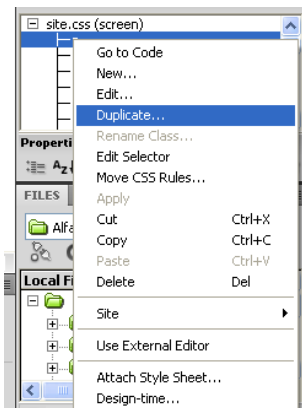
4. Salvar seu arquivo.

5. Abrir o arquivo duvidas.html e anexar a folha de estilo: “site.css” da mesma forma como fizemos no arquivo quem\_somos.html

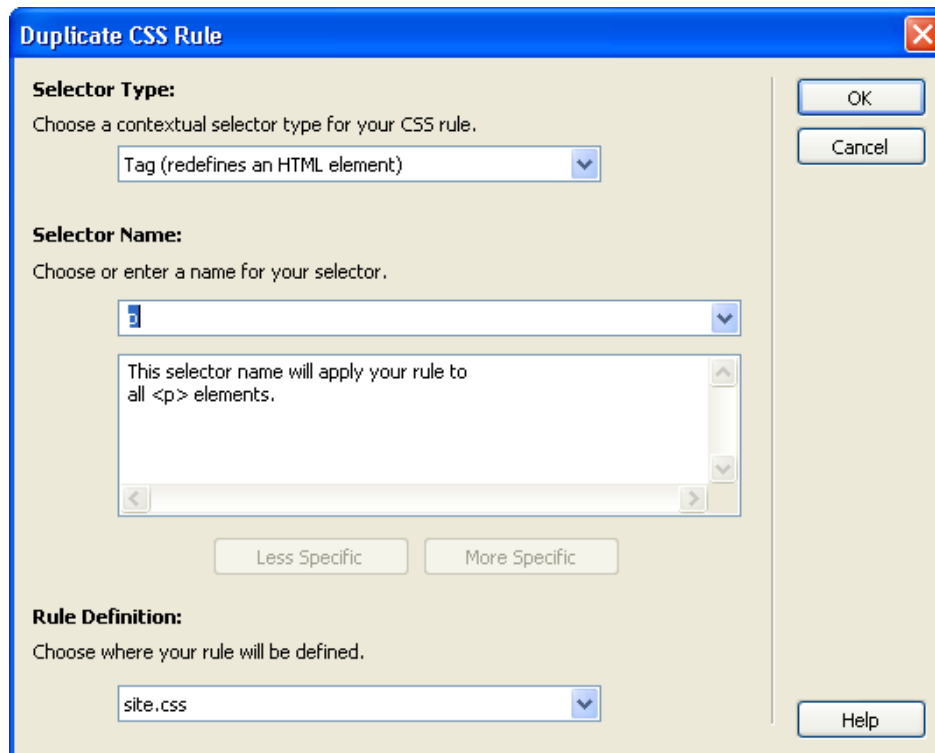
## 9.6 Duplicando estilos

No Dreamweaver podemos aproveitar um estilo já criado e aplicá-lo a outro seletor HTML ou classe.

Devemos clicar com o botão da direita sobre o seletor a ser duplicado e selecionar a opção Duplicate.



Após devemos definir qual será o elemento que utilizará as mesmas formatações do estilo duplicado.



## LABORATÓRIO

### TAREFA 1

1. Abrir o arquivo duvidas.html.
2. No painel CSS Styles, clicar com o botão da direita sobre o estilo “p”, selecionar **duplicate**.
3. Na opção Selector Name, selecionar a tag “dl”.
4. OK.
5. Devemos criar uma nova regra CSS para a tag “dt”, com a font-weight=bold.
6. Salvar todos os arquivos.

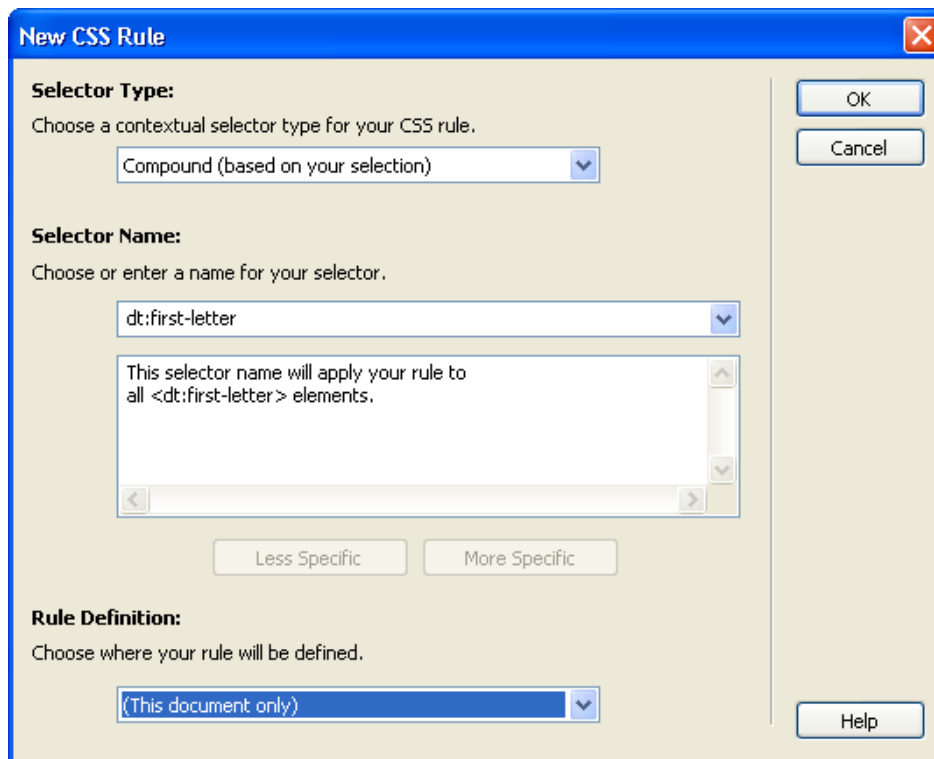
## 9.7 Criando Estilos Avançados

Os seletores de **pseudo-elementos** servem para especificar o estilo para parte de um bloco de texto como, por exemplo, a primeira letra de um parágrafo.

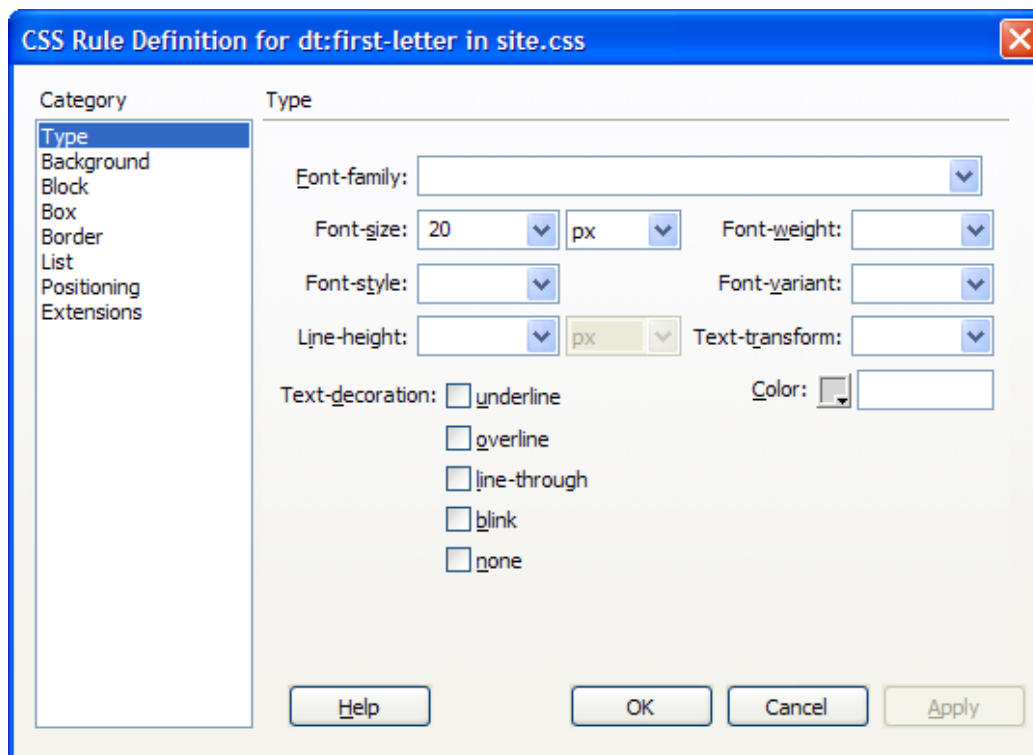
## LABORATÓRIO

### TAREFA 1

1. Abrir o arquivo duvidas.html.
2. Criar uma nova regra e selecionar a opção **Compound**, digitando: “dt:first-letter”.



3. Na tela **CSS Rule Definition** especificar as informações como na imagem:



4. Clicar em OK e veja com ficou nosso texto.

### 9.7.1 Outro exemplo de pseudo-elemento :

**p:first-line** – controla a formatação da primeira linha de texto da tag especificada.

Temos, também, os **seletores de combinação** que podemos criar digitando uma combinação de tags. Temos dois tipos que são:

- **Contextual**: especifica uma regra de estilo aplicada a uma tag somente quando aparecer no contexto de outra tag específica. Deve haver um espaço entre essas tags.

Ex: td p strong

No exemplo, a regra de estilo só é aplicada ao texto contido em um tag <strong> dentro de uma tag <p> que esta dentro de uma tag <td>.

- **Group**: especifica uma única regra de estilo a ser aplicada a um grupo de tags. Cada tag será separada por uma vírgula.

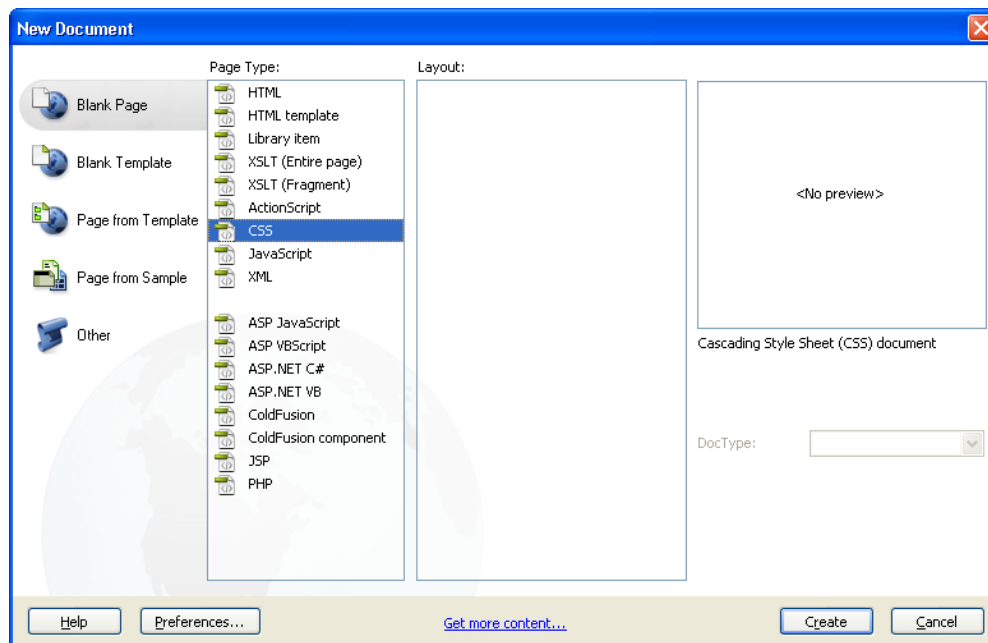
Ex: p,td,li

No exemplo, a regra de estilo é aplicada a tag de parágrafo (<p>), a tag de dados de tabela (<td>) e a tag de item de lista (<li>).

## 9.8 Criando uma Folha de Estilos Externa

Anteriormente criamos um folha de estilo no momento que estávamos criando um regra de estilo, mas o Dreamweaver permite criar a folha de estilo primeiramente.

Clicar no menu **File > new** e selecionar no item Page Type a opção **CSS**. Clique no botão **Create**:

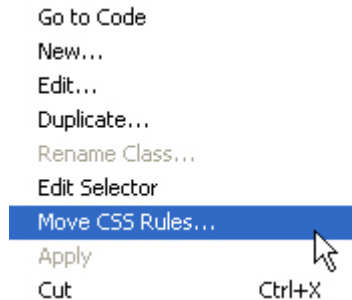


Selecionar **File > Save** e salvar o arquivo dentro da pasta CSS com o nome desejado.

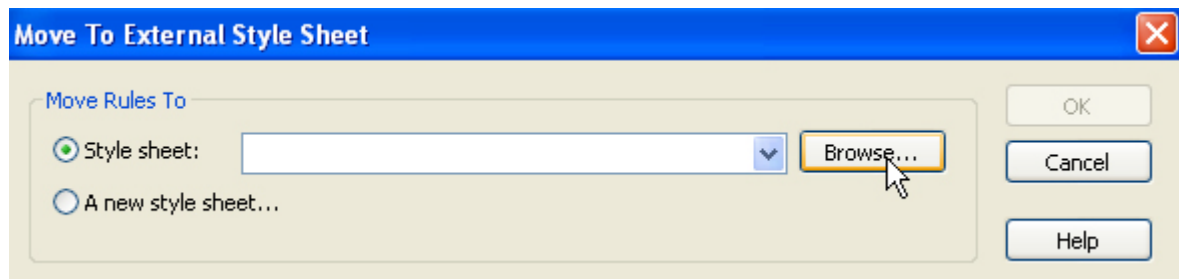
O Dreamweaver adiciona automaticamente a extensão .css ao nome do arquivo.

Podemos aproveitar estilos que já foram definidos a outras folhas de estilos, utilizando o comando copiar/colar.

**Dica:** Selecionado uma regra de estilos e clicando com o botão direito do mouse temos algumas opções:



A opção **Move CSS Rules**, move a regra selecionada para outra folha de estilos que já tenhamos criada. Basta selecionar o botão Browse e escolher o arquivo:



### 9.8.1 A Barra de Ferramentas Style Rendering

A barra de ferramentas Style Rendering contém botões para exibir a página, usando tipos de mídias diferentes.

Selecione o menu: **View > Toolbars > Style Rendering** para ativarmos esta barra:



## LABORATÓRIO

### TAREFA 1

1. Criar um novo arquivo CSS e salvar como site\_print.css, dentro da pasta CSS;
2. Abrir a folha de estilos “site.css”
3. Selecionar a regra da tag “p”, copiar e colar dentro da folha de estilos “site\_print.css”.

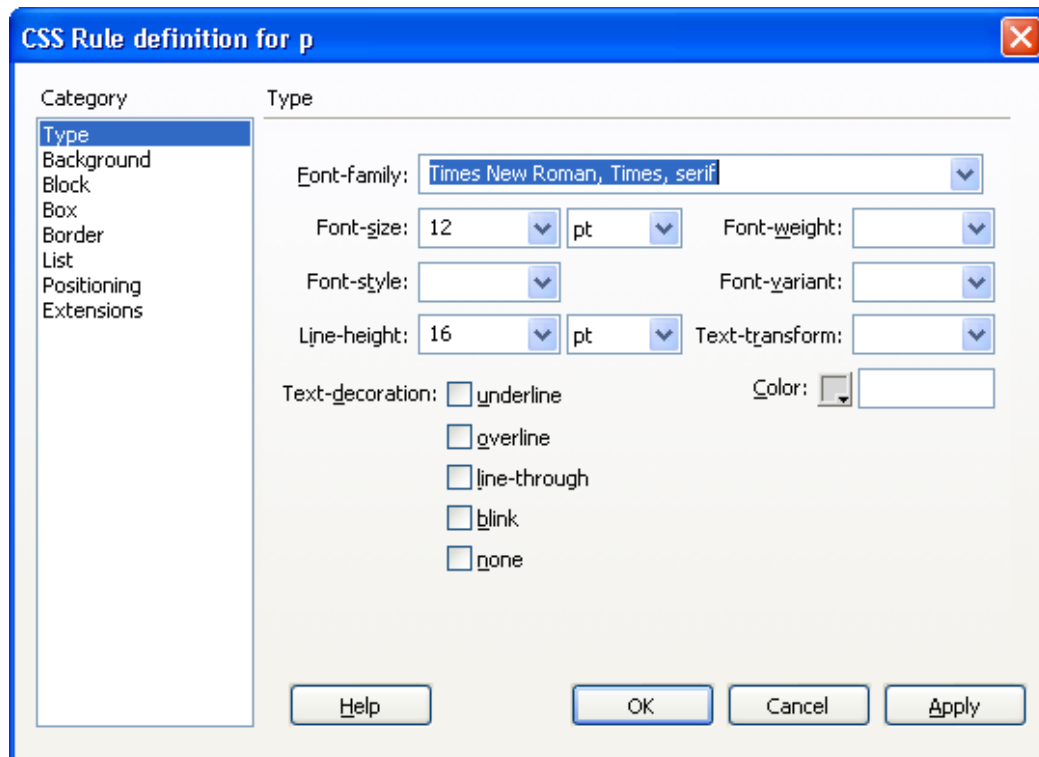


```

6 }
7 p {
8   line-height: 20px;
9   text-align: justify;
10 }

```

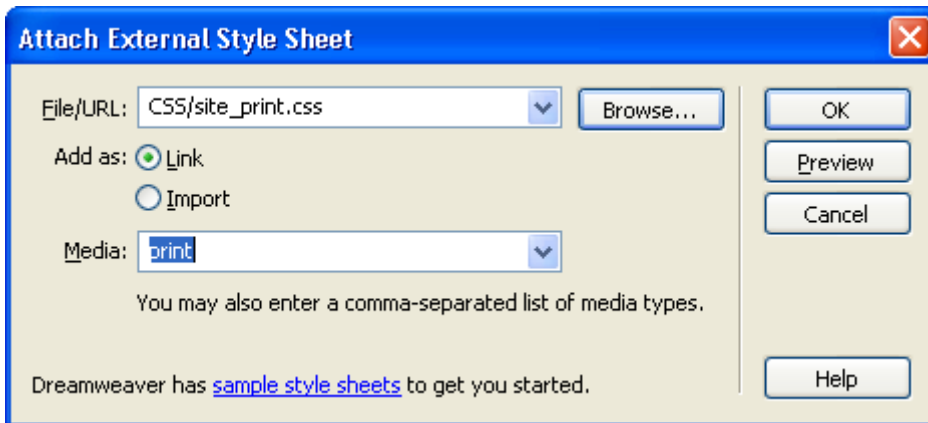
4. Selecionar a tag “p” no arquivo site\_print.css e editar suas definições como na imagem:





5. Salvar o arquivo site\_print.css

## TAREFA 2

1. Abrir o arquivo quem\_somos.html;
2. Clicar no botão **Attach Style Sheet** e escolher o folha site\_print.css selecionando o tipo de mídia para **print**:



3. Clicar no botão **Render Print Media Type**  na barra de ferramentas Style Rendering (Ver as mudanças na visualização do documento).
4. Agora, clicar no botão **Render Screen Media Type**  (Ver que nosso documento voltou ao modo de exibição screen).
5. Salvar o arquivo.
6. Abrir os arquivos: como\_comprar.html e duvidas.html e anexe à folha de estilo “site\_print.css” selecionando o tipo de mídia **print**.
7. Ao final teremos todos os nossos arquivos html com uma folha de estilo com mídia screen e outra com a mídia print.
8. Salvar todos os arquivos.

# **Unidade 10 – Inserindo diferentes mídias no Site**

**Imagens na Web**

**Usando a barra de inserção para imagens**

**Redimensionando uma imagem**

**Alinhamentos e espaçamentos em uma imagem**

**Usando o Painel Assets**

**Inserindo um arquivo do Flash**

**Adicionando um Vídeo do Flash**

# Unidade 10

## Inserindo Diferentes Mídias no Site

### 10.1 Imagens na Web

As imagens proporcionam vida, interesse e funcionalidade as páginas da Web. Elas estão disponíveis em vários formatos, mas existem três formatos principais que são:

#### **Formato JPEG (extensão.jpg)**

O formato JPEG (Joint Pictures Expert Group) é um tipo de arquivo para armazenamento de imagens que trabalha com o esquema de cores de 24bits, ou seja, aceita 16,8 milhões de cores. É um dos formatos de imagens mais populares e isso se deve à capacidade de formar imagens fiéis à original.

O JPEG utiliza um algoritmo de compactação que se baseia na capacidade do olho humano. Sabendo-se que o JPEG pode trabalhar com até 16,8 milhões de cores, o olho humano não é capaz de enxergar todas elas de uma vez. Assim, é possível tirar uma série de informações que representam cores em imagens e manter apenas aquelas visíveis ao olho humano, esse processo é conhecido como compressão.

Este formato de imagem pode ter diferentes níveis de compressão. Quanto maior a compressão, menor será o tamanho do arquivo o que deixará a imagem com uma qualidade baixa. Menor a compressão, maior será o tamanho do arquivo e terá uma qualidade alta. Toda vez que o JPEG for salvo perderá qualidade.

#### **Formato GIF (extensão.gif)**

O formato GIF (Graphics Interchange Format) é um tipo de arquivo para imagens que trabalham com uma paleta de 256 cores, o que o torna um formato de imagem bastante reduzido. Isso faz com que o GIF não seja recomendável para figuras que precisam de aproximação com a realidade, a não ser que a imagem seja em preto e branco. Devido a esta característica, o uso deste formato é mais voltado para ícones ou imagens que não precisam de muitas cores, como logotipos, por exemplo.

Apesar de trabalhar com um baixo número de cores, o GIF é muito utilizado pela sua capacidade de ter o fundo transparente e por aceitar que uma seqüência de imagens sejam salvas em um único arquivo, onde cada imagem surge no lugar da anterior após um tempo pré-determinado, isso dá a sensação de animação. O GIF utiliza um formato de compressão que não altera a qualidade da imagem a cada salvamento e aceita o entrelaçamento.

#### **Formato PNG (extensão.png)**

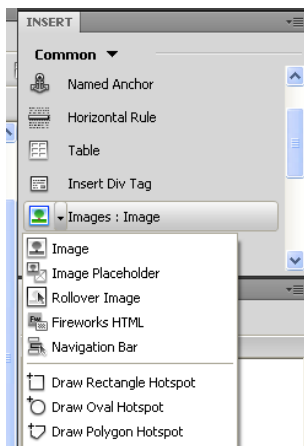
O formato PNG (Portable Network Graphics) consegue trabalhar com esquema de cores de 24 bits, ou seja, 16,8 milhões de cores. Sua compressão é mais eficiente e não proporciona perda de qualidade da imagem a cada salvamento. Possui o recurso da transparência como o formato gif.

Este formato é eficaz na compactação de imagens de cor sólida e na conservação de detalhes de nitidez. O formato PNG - 8 utiliza uma paleta de 256 cores para representar uma imagem; o formato PNG - 24 utiliza uma paleta de 256 cores.

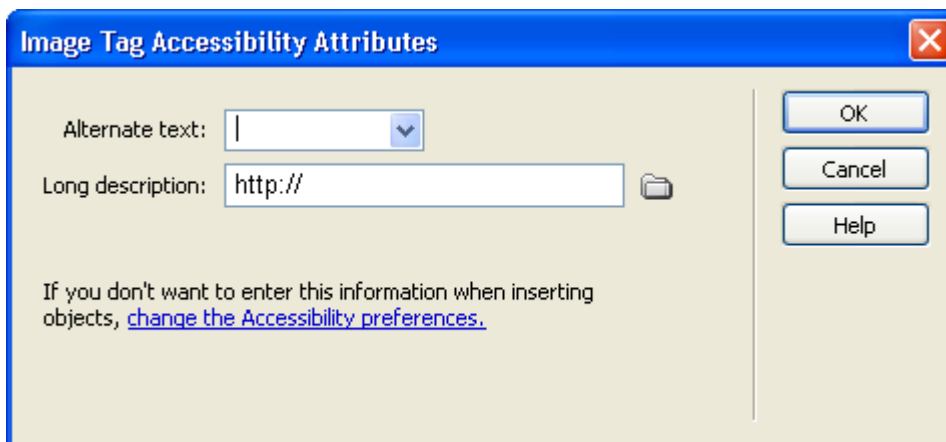
## 10.2 Usando a Barra de Inserção para Imagens

Para inserir uma imagem podemos utilizar a barra de inserção.

Clicar em Image e selecionar **Image** no menu pop-up, escolher a imagem desejada.



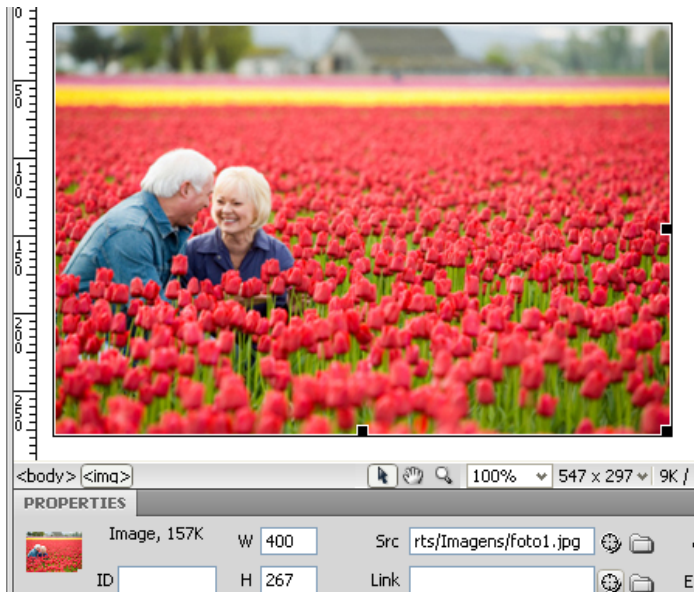
Definir o texto alternativo e clicar em OK



## 10.3 Redimensionando uma Imagem

É possível modificar propriedades de uma imagem como: redimensioná-la, ajustar o texto ao redor da imagem, modificar o espaço e a borda da imagem, alinhar imagens ao texto e definir textos alternativos para e imagem.

Selecionar a imagem e observar que no Painel Properties temos o seu tamanho: **W** (largura) e **H** (altura):





Podemos especificar, por exemplo, que queremos 200 de largura (W) para a imagem e não marcar nem um valor na altura (H) que nossa imagem adquiere um tamanho proporcional, sem distorções:



No entanto, nossa imagem permanece com o mesmo tamanho: 90k. O recomendável seria ajustar o tamanho desta imagem em um software com este fim.

O Dreamweaver permite que executemos operações básicas de edição de imagens GIF e JPEG.

Primeiro, vamos voltar a imagem em seu tamanho normal (que foi importada), clicando no botão Resample  no Painel Properties.

Depois selecionar a imagem e escolher a opção **Crop** .

Aparece uma borda corte delimitando nosso corte. Reduzir a área da imagem dando um duplo clique em cima da área de corte ou <entre> para aplicá-lo:



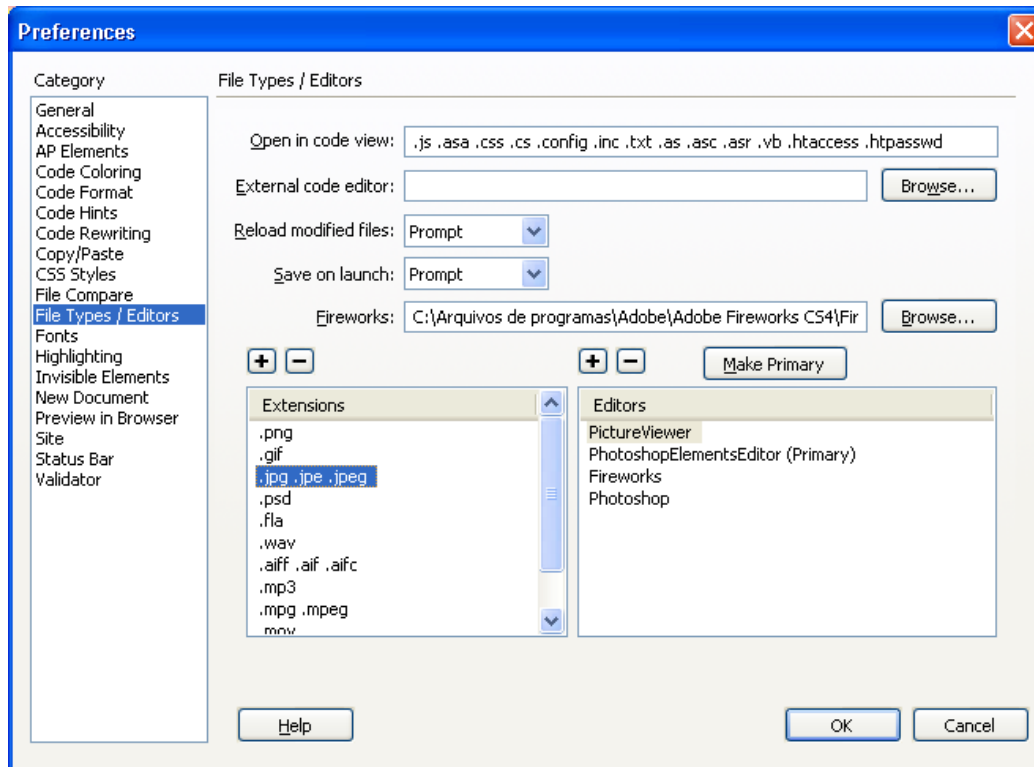
Do lado do Crop temos mais algumas opções:




O terceiro botão é o **Brightness and Contrast** que modifica o brilho ou contraste dos pixels da imagem.

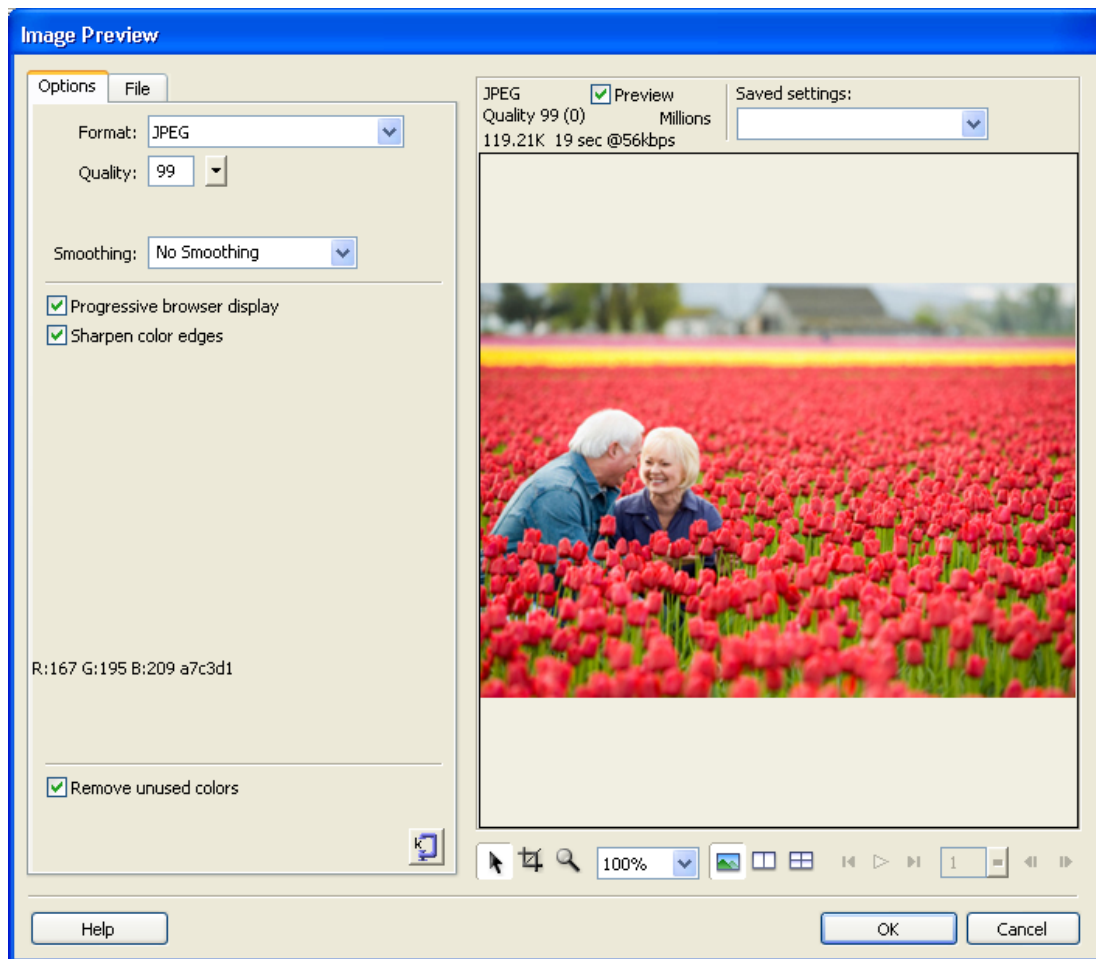
E o último botão é o **Sharpen** que ajusta o foco da imagem, aumentando o contraste das bordas localizadas dentro da imagem.

Um pouco mais acima, temos também a opção **Edit**  que abre o software para editar a imagem. Por padrão será executado o Photoshop, mas podemos alterá-lo no item **Edit > Preferences > File Types/Editor**.



O botão  abre a janela Image Preview para fazermos alguns ajustes na imagem, se necessário:

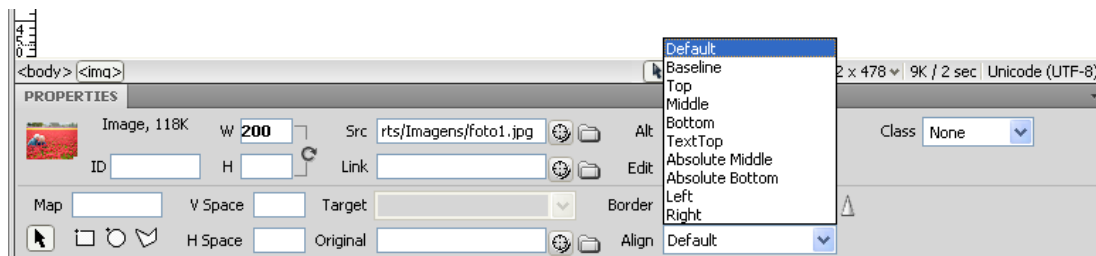




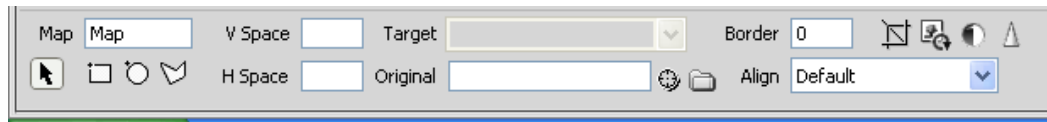
## 10.4 Alinhamentos e Espaçamentos em uma Imagem

As imagens podem ser alinhadas a esquerda (padrão), no centro ou à direita da página.

Os botões para alinhamento da imagem estão localizados no Painel Properties:



Ao usarmos o menu pop-up Align para ajustar o texto ao redor da imagem, também podemos ajustar o espaço ao redor da imagem. No Painel Properties temos os seguintes atributos de espaçamento e borda:

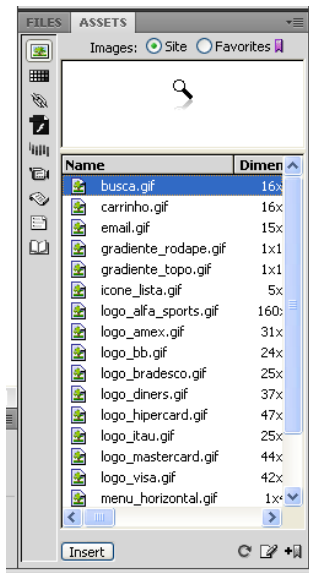


- **V Space**: informa ao navegador quantos pixels haverá no eixo vertical (superior e inferior) da imagem;
- **H Space**: informa ao navegador quantos pixels haverá nos lados horizontais (esquerdo e direito) da imagem;
- **Border**: Largura da borda em pixels a ser incluída ao redor da imagem.

## 10.5 Usando o Painel Assets

O painel Assets exibe tipos diferentes de mídias e itens do site. É possível visualizar todos os recursos do site em um local e adicionar o conteúdo diretamente do painel a página com facilidade.

Clicar na aba **Assets** localizada no painel Files:

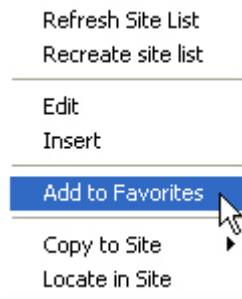


Todas as imagens no site atual são exibidas na categoria **Imagens**.

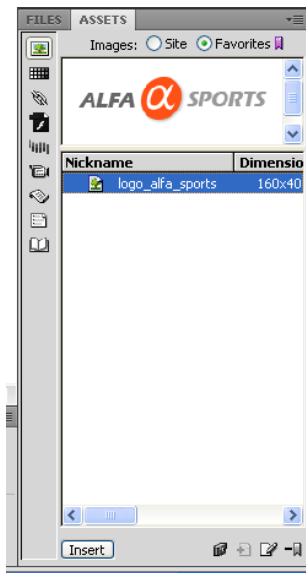
Quando uma imagem é selecionada no painel, uma visualização é exibida na parte superior do painel.

Rolar pela lista de imagens no painel Assets pode ser cansativo quando temos um número muito grande de imagens no site. Para facilitar o acesso a determinadas imagens podemos adicioná-las a lista de favoritos.

No painel Assets selecionar a imagem *logo\_alfa\_sports.gif* e clicar com o botão direito do mouse. Selecionar a opção: **Add to Favorites**:

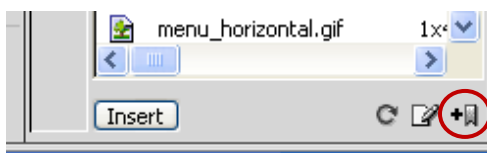


Nas opções na parte superior do painel Assets marcar **Favorites**:



Observar que temos uma imagem na lista de favoritos do painel Assets

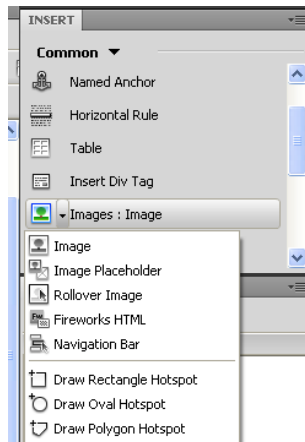
Podemos adicionar aos favoritos usando o botão Add to favorites no painel de arquivos.



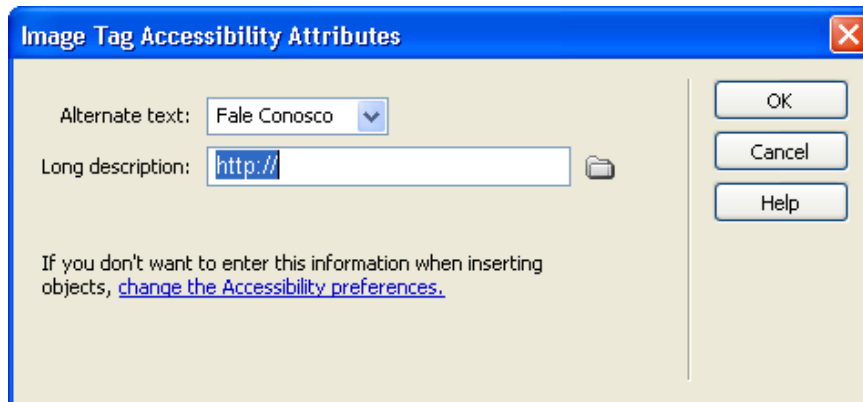
## LABORATÓRIO

### TAREFA 1

1. Abrir o arquivo duvidas.html.
2. Substituir o texto “Fale Conosco” por “link”.
3. Logo após, na categoria **Common** da barra de inserção, clicar em Image e selecionar **Image** no menu pop-up, escolhendo a imagem **ico\_carta.gif** que está dentro da pasta **Imagens**.




4. Na caixa de diálogo definir as configurações de texto alternativo como na imagem abaixo e clique em OK.



5. Repetir a operação para o Fale Conosco do final do texto.
6. Pressionar SHIFT + ENTER após “Temos dois canais de comunicação para garantir a qualidade do atendimento ao cliente.” e após a imagem inserida anteriormente.
7. Salvar o arquivo.

## TAREFA 2

1. Abrir o arquivo quem\_somos.html, colocar o cursor após a palavra “O Gigante”.
2. Inserir a imagem prédio.jpg (Texto alternativo: O Gigante).
3. Através da opção Align do Painel Properties, definir o alinhamento right.
4. Depois selecionar a imagem e escolher a opção **Crop** .
5. Marcar uma região suficiente para destacar o prédio da figura e pressionar ENTER.



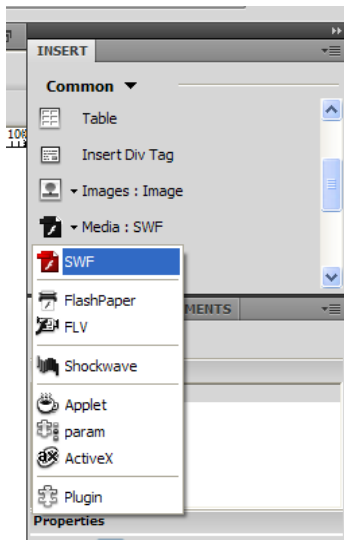
6. Definir 10 para as propriedades H Space e V Space.

## 10.6 Inserindo um Arquivo do Flash

O Adobe Flash CS4 é um aplicativo que gera arquivos swf que contém animações para inserirmos em nosso site.

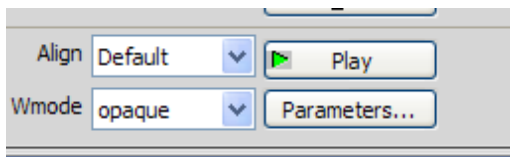
Alguns conteúdos podem ser incluídos em nossas páginas, independentemente do Flash estar ou não instalados em nossa máquina.

Para inserir uma animação do flash, devemos ir ao Painel Insert, Categoria Common, opção Media e selecionar SWF no menu pop-up.

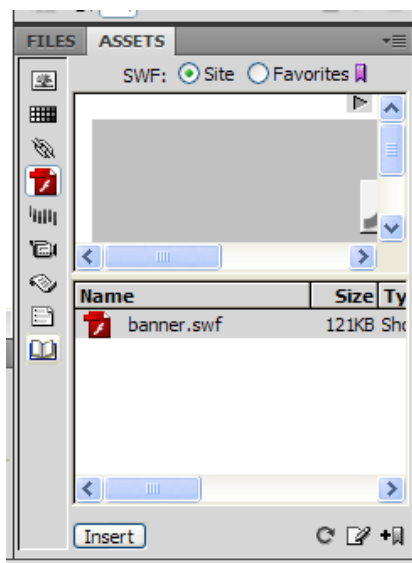


Na caixa de diálogo **Select File**, selecionar o arquivo flash desejado e clicar em OK:

O conteúdo Flash aparece como uma caixa cinza na página que quando selecionado é exibido, no painel de propriedades, um botão de **Play** que serve para reproduzir o conteúdo do Flash:

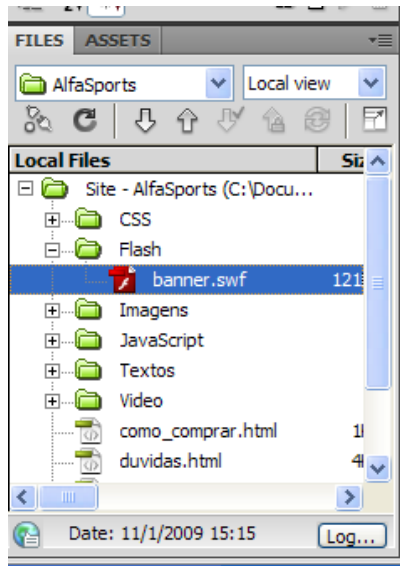


Selecionando o painel Assets e clicando no ícone **Flash** à esquerda do painel, podemos ver os conteúdos de Flash:



Podemos inserir esse arquivo clicando e arrastando o arquivo Flash do painel para a página.

Também, podemos inserir um arquivo Flash do painel de arquivos, selecionando-o e arrastando-o para a página:



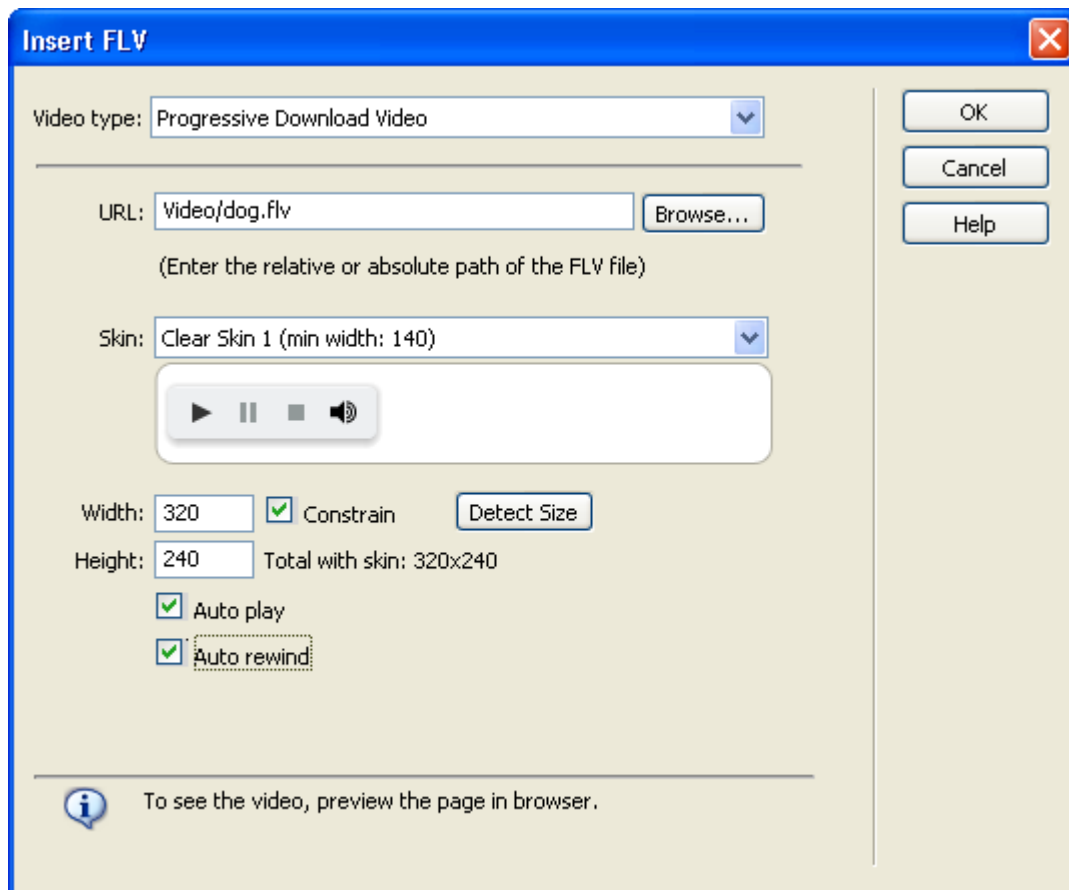
## 10.7 Adicionando um Vídeo do Flash

O formato Flash Vídeo é uma maneira fácil de exibir conteúdo de vídeo na web com o popular Flash Player. Em vez de depender de plug-ins ou reprodutores que os usuários devem obter por download, podemos ver o vídeo executado no reprodutor Flash, o que permite alcançar um número maior de pessoas com custos menores de desenvolvimento, teste e suporte.

Antes de podermos adicionar o vídeo à página da web, devemos codificá-lo, o que envolve a conversão no formato Flash Vídeo (FLV).

Para inserir o vídeo selecione: **Insert > Media > FLV**.

Abre-se a caixa de diálogo **Insert FLV** permitindo definir várias opções:



- **Video Type:** no modo **Progressive Download** o arquivo de vídeo está localizado no servidor, é realizado o download para a unidade de disco do usuário e o arquivo é reproduzido. A reprodução do vídeo inicia antes de o arquivo ser inteiramente copiado; no modo **Streaming Video** requer um servidor de fluxo;
- **URL:** define qual o arquivo de flash vídeo será inserido. Devemos clicar no botão Browse... para selecionarmos o arquivo dog.flv da pasta Vídeo.
- **Skin:** especifica a aparência do componente Flash Video. Podemos escolher a aparência no menu pop-up;
- **Width and Height:** tamanho do arquivo de vídeo. Podemos clicar em Detect Size para que o Dreamweaver leia as informações de tamanho no arquivo FLV;
- **Auto Play:** especifica se o vídeo será reproduzido quando a página abrir;
- **Auto Rewind:** especifica se a cabeça de execução retornará à posição inicial após a reprodução do vídeo;

Clicar em Ok e nosso vídeo será inserido na página.

Para visualizarmos o vídeo, devemos clicar no Live View ou F12.



# Unidade 11 – Usando bibliotecas e modelos

**Itens de biblioteca**

**Colocando itens de biblioteca em uma página**

**Modificando itens da biblioteca**

**Desanexando e excluindo itens da biblioteca**

**Criando modelo de site**

**Definindo regiões editáveis**

**Usando modelos**

**Aplicando um modelo a uma página existente**

**Modificando o modelo**

# Unidade 11

## Usando Bibliotecas e Modelos

### 11.1 Itens de Biblioteca


Um item de biblioteca é um arquivo Dreamweaver especial que contém uma coleção de elementos de página (por exemplo, texto e gráficos) que podem ser facilmente adicionados a qualquer página no site atual. Elas não são propriamente páginas HTML, e sim apenas elementos de página reutilizáveis.

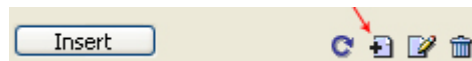
Para modificar um design de página ou adicionar novas páginas, é preciso apenas editar os itens de biblioteca associados em vez de cada página.

Itens de biblioteca:

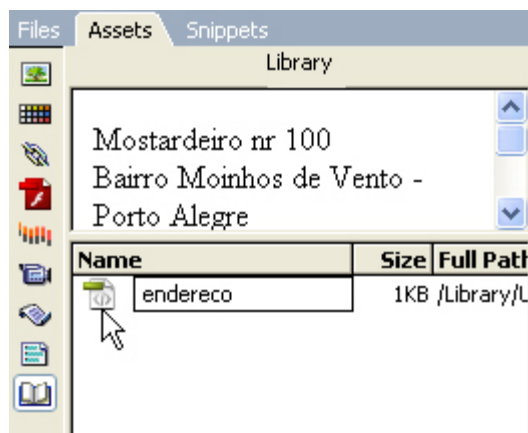
- Podem ser reutilizados e atualizados em um só lugar;
- São ideais para conteúdo como cabeçalhos de página, rodapés e barras de navegação;
- São totalmente bloqueados e não podem ser editados nas páginas onde são usados.

Podemos criar um item de biblioteca do zero ou selecionar um conteúdo em uma página que desejamos tornar item de biblioteca.

A biblioteca é encontrada no painel **Assets**. Neste painel, clicar na categoria **Library**  e, em seguida, no item **New Library** na parte inferior do painel:



O novo item é adicionado à lista com o nome Untitled. Devemos alterar o nome dando clicando duas vezes sobre o nome pausadamente.



Uma vez selecionado o conteúdo e criado um item de biblioteca, o conteúdo é realçado na cor definida em suas preferências (a cor padrão é o amarelo) para indicar que é um item de biblioteca e não pode ser atualizado:

Mostardeiro nr 100  
Bairro Moinhos de Vento - Porto Alegre  
Fone (51) 2111-1666

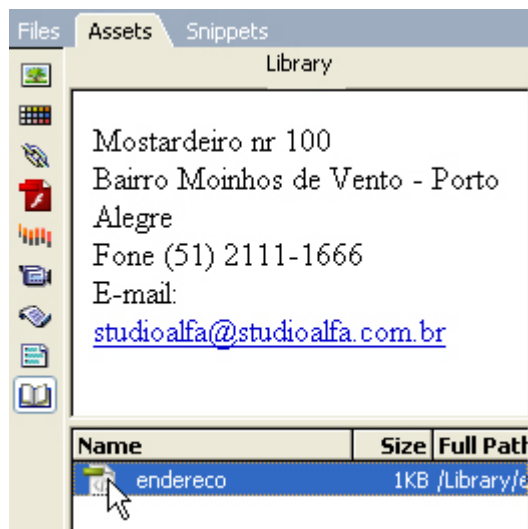
**Importante:** Se houver um estilo aplicado ao conteúdo que está sendo transformado em item de biblioteca, será exibida uma caixa de alerta informando que a seleção pode ser diferente em outros documentos porque as especificações de estilo não estão incluídas nos itens de biblioteca.

Para assegurar que as informações da folha de estilo estejam incluídas, use as folhas de estilo externas e lembre-se de vinculá-las a todos os documentos que precisam desses estilos.

Os itens de biblioteca (extensão .lbi) são salvos na pasta /Library e armazenados na sua pasta de site. Se a pasta /Library ainda não existir, o Dreamweaver a adicionará ao nível raiz de sua pasta de site local:

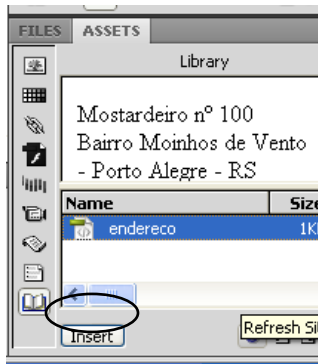


Para visualizar itens de biblioteca existentes no site, clicamos na categoria **Library** no painel Assets e, em seguida, selecionamos o item na lista. A visualização do item selecionado é exibida na parte superior do painel Assets:

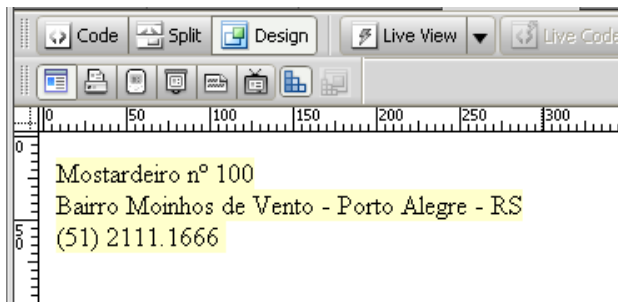


## 11.2 Colocando Itens de Biblioteca em uma Página


Para colocar o item de biblioteca na página, posicionar o cursor no local desejado, selecione o item de biblioteca e clicar em **Insert** na parte inferior esquerda do painel Assets.



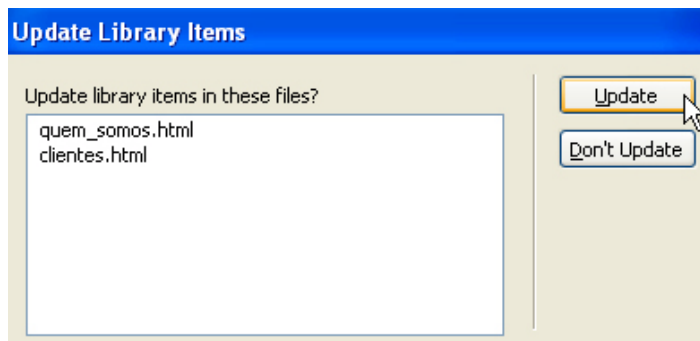
O conteúdo da biblioteca é exibido na página e realçado em amarelo. Não é possível editar diretamente nada que seja parte de um item na página do documento:



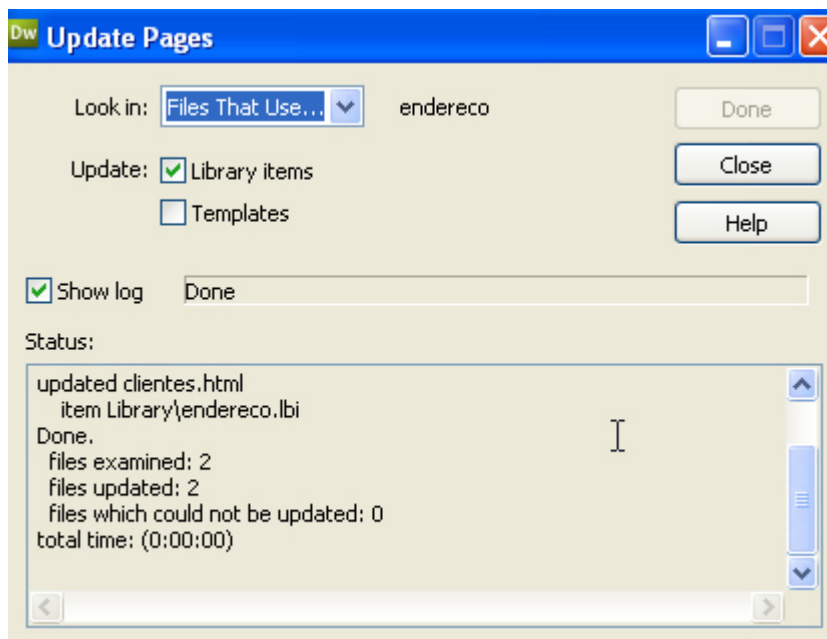
## 11.3 Modificando Itens da Biblioteca

Para modificar um item de biblioteca, devemos selecioná-lo na lista de itens de biblioteca na categoria Library do painel Assets e, em seguida, clicar em **Edit** . O item de biblioteca é aberto em uma janela de documento, onde podemos fazer as alterações.

Quando um item de biblioteca é editado e salvo, o Dreamweaver verifica todos os documentos que usam esse item e solicita que atualizemos os arquivos. Todos os arquivos que contêm o item de biblioteca e não estão abertos no momento são atualizados, salvos e fechados. Todos os arquivos abertos são atualizados, mas não salvos.

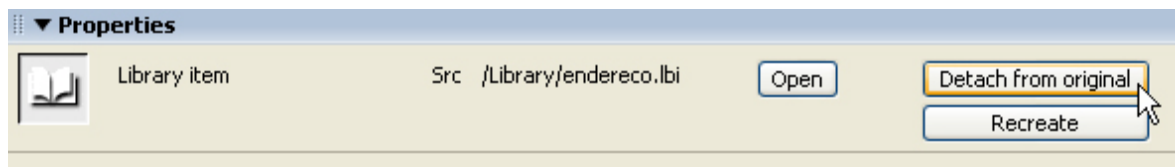


Ao clicarmos em Update, a caixa de diálogo Update Pages é aberta para escolhermos as opções de atualização:

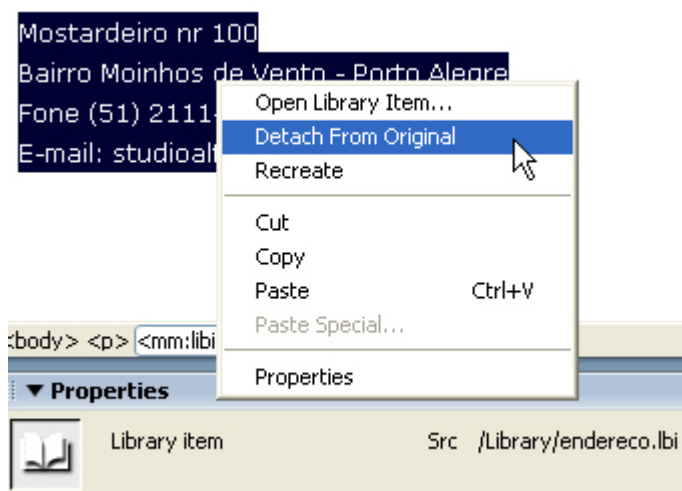


## 11.4 Desanexando e Excluindo Itens da Biblioteca


Se desejarmos impedir que uma determinada instância de um item de biblioteca sofra mais atualizações, selecionar o item na página e clicar em **Detach From Original** no painel Properties:



Também é possível clicar com o botão direito do mouse em qualquer lugar no item da página e, em seguida, escolher **Detach from Original** no menu de contexto:

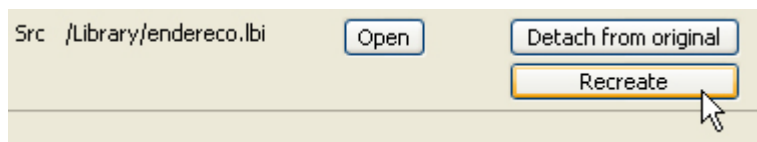


É exibido um aviso informando que o conteúdo desanexado não está mais vinculado ao documento original.

Se um item de biblioteca não for mais necessário, para excluí-lo da biblioteca, selecione-o no painel **Assets** e clique em **Delete** .


Uma vez excluído um item de biblioteca, não será possível utilizar o comando Undo para recuperá-lo.

Se um item de biblioteca for excluído do painel **Assets**, ele poderá ser recriado a partir de documentos que o estejam usando, basta selecionar o item de biblioteca no documento e clicar no botão **Recreate** no painel **Properties**:



## LABORATÓRIO

### TAREFA 1

1. Abrir o arquivo quem\_somos.html.
2. Selecionar o endereço no final da página.
3. Criar uma biblioteca com o nome de *endereco*. (No painel **Assets**, clique na categoria **Library**  e, em seguida, no item **New Library** na parte inferior do painel)
4. Editar a biblioteca anteriormente criada, alterando o ano para 2009.

## 11.5 Criando Modelos de Site

Quando se tem um site grande ou várias páginas que compartilham o mesmo design, podemos criar um modelo (Template). Um modelo é uma página inicial que contém elementos de design para cada página no site.

Podem ser criados modelos para serem usados na criação de cada página do site. Para que sejam úteis, os modelos podem conter:

- Design geral da página: com cores, layout e uma folha de estilo anexada;
- Itens de navegação comuns a todas as páginas;

Regiões de página comuns, como um rodapé.

Com um modelo, é possível atualizar a aparência do site, alterando várias páginas em poucos minutos.

Os arquivos de modelo (extensão .dwt) são salvos na pasta Templates e armazenados na pasta de site local. Se a pasta Templates ainda não existir, o Dreamweaver a adicionará ao nível raiz de sua pasta de site local. A pasta Templates deve estar sempre no nível raiz.

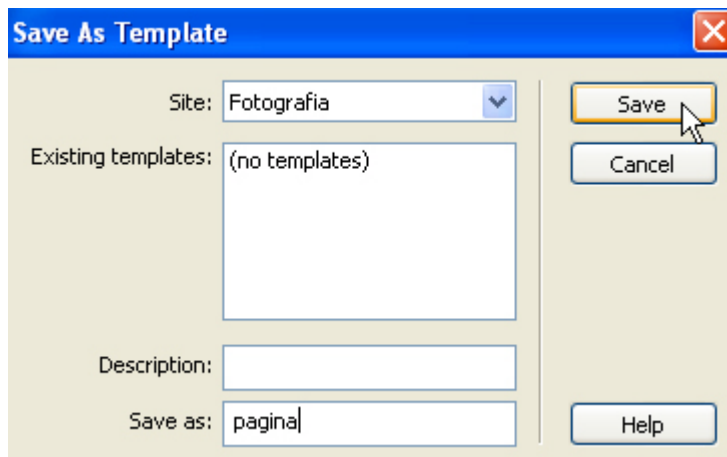
Os modelos podem usar qualquer combinação das seguintes regiões:

- Regiões editáveis, onde os desenvolvedores e os provedores de conteúdo podem colocar o conteúdo do site;
- Regiões opcionais, que podem ser exibidas ou não com base em alguma condição;
- Regiões repetitivas, que podem exibir vários elementos, como em um conjunto de novos itens.

O resto do conteúdo em uma página que não seja uma dessas regiões é considerado **bloqueado**. Por exemplo, se houver uma seção de navegação em uma página com gráficos para links, esses poderão ser definidos no modelo. Esses links serão então bloqueados na página. Se os links forem alterados, altere simplesmente o modelo e todas as páginas projetadas com ele serão atualizadas.

No Dreamweaver, para criar um template, precisamos primeiramente de uma página (em branco ou já com conteúdo).

Selecionar **File > Save as Template** e colocar o nome desejado para o modelo:



## LABORATÓRIO

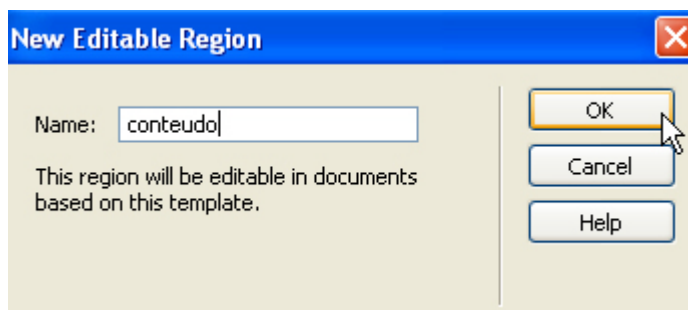
### TAREFA 1

1. Abrir um arquivo HTML novo.
2. Definir o título como AlfaSports
3. Salvar este arquivo como um template. (**File > Save as Template**).
4. Definir o nome de *principal*, no site AlfaSports.

## 11.6 Definindo Regiões Editáveis

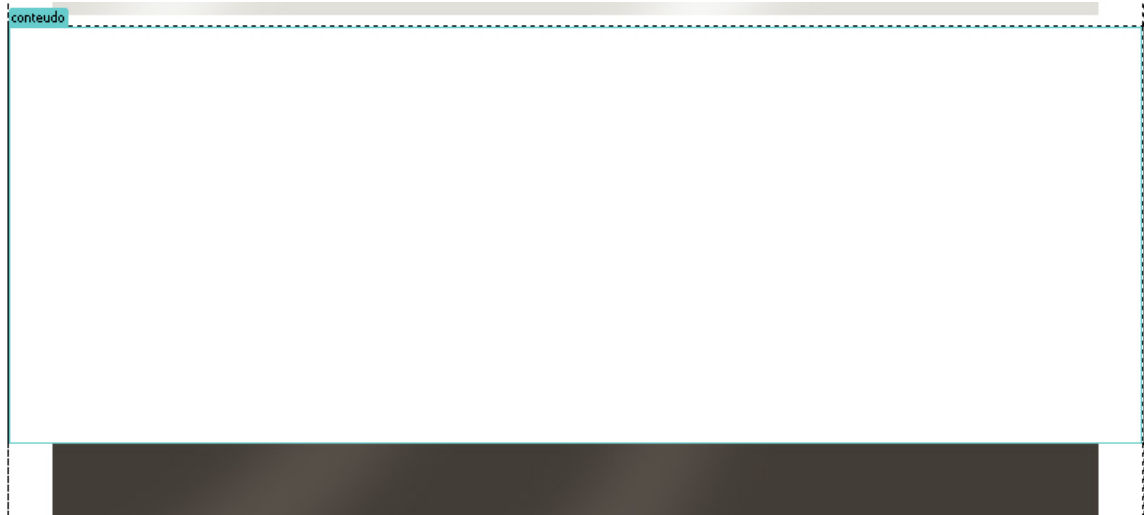
Por definição, todas as áreas de um modelo são bloqueadas, a não ser que criemos regiões editáveis. Em uma página criada a partir de um modelo, podemos alterar somente as regiões editáveis.

Para criar uma região editável, selecionar o texto ou objetos desejados, escolher **Insert > Template Objects > Editable Region** e digitar o nome para a região na caixa de diálogo **New Editable Region**. Não devemos usar caracteres especiais no nome da região:





A região editável é delimitada por um contorno retangular no modelo com uma guia exibindo o nome da região. Se os nomes de região não estiverem visíveis, escolher **View > Visual Aids > Invisible Elements**:



Uma região editável pode ser removida de um modelo, tornando assim a região bloqueada para todas as páginas baseadas no modelo.

Para remover uma região editável basta selecionar a região e escolher **Modify > Templates > Remove Template Markup**.

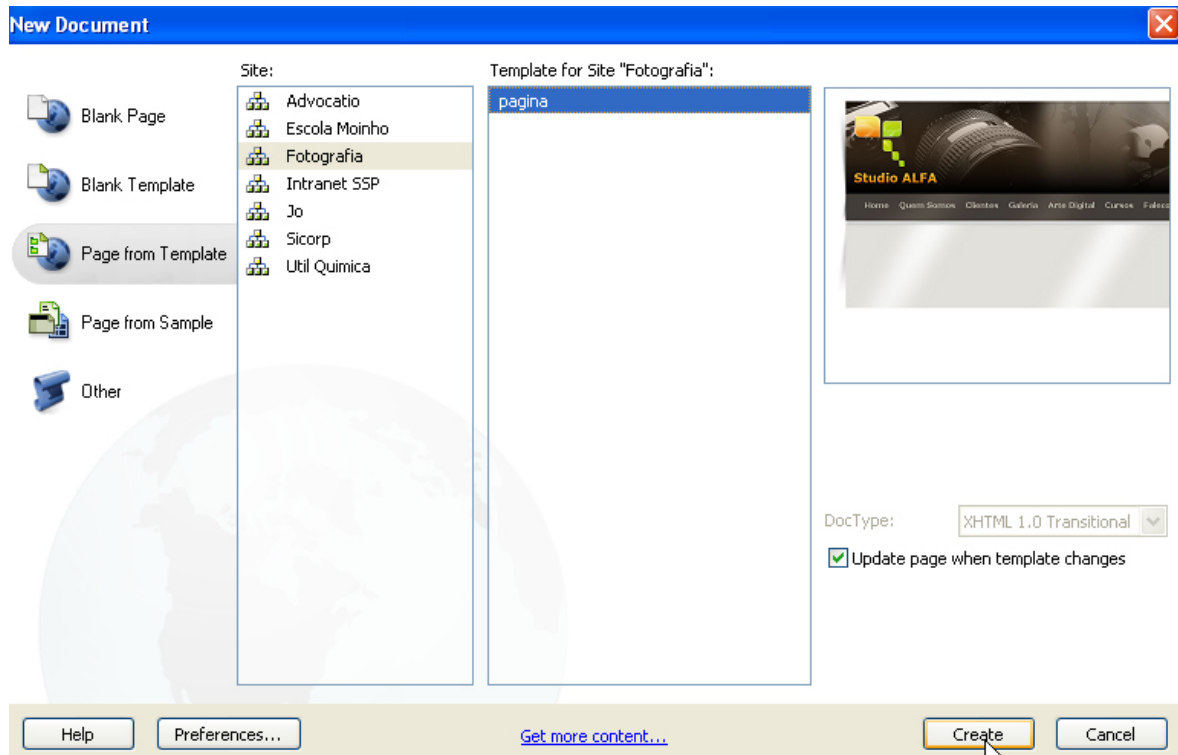
Se uma região editável for removida de um modelo que já foi usado na criação de páginas, a região será revertida ao conteúdo original do modelo ou escolher a opção de armazenar o conteúdo deslocado em outra região.

## 11.7 Usando Modelos

Depois de criarmos o modelo, podemos começar a criar páginas baseadas nele. Só alterar as partes da página definidas como editáveis.

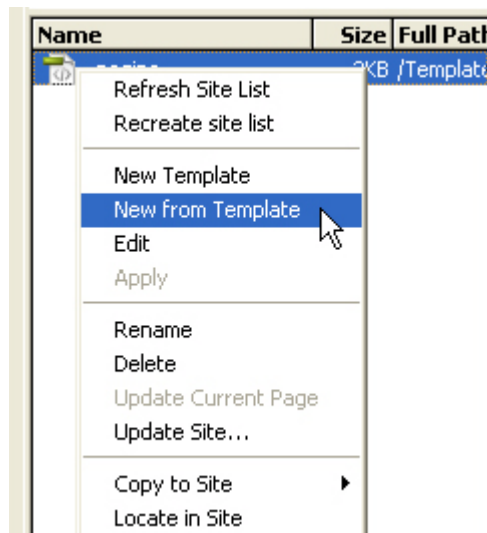
Para criar um novo documento a partir de um modelo:

Escolher **File > New** e clicar na guia Templates na caixa de diálogo New Document selecionar o modelo que deseja usar na lista e clicar em **Create**:

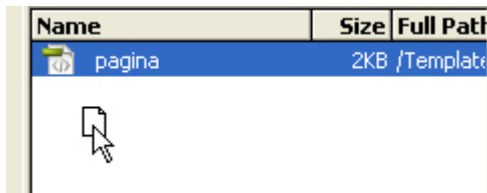


O uso deste método permite que usemos um modelo de qualquer site definido no Dreamweaver.

Selecionar o modelo na categoria **Templates**  no painel Assets e, em seguida, clicar com o botão direito do mouse e escolher **New from Template** no menu de contexto ou no menu Options do painel Assets:



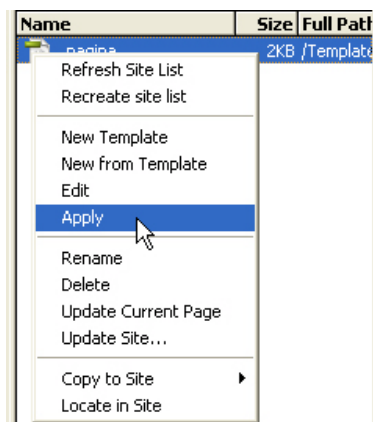
Também é possível aplicar um modelo a um novo documento em branco arrastando o modelo do painel **Assets** para o documento.



## 11.8 Aplicando um Modelo a uma Página Existente

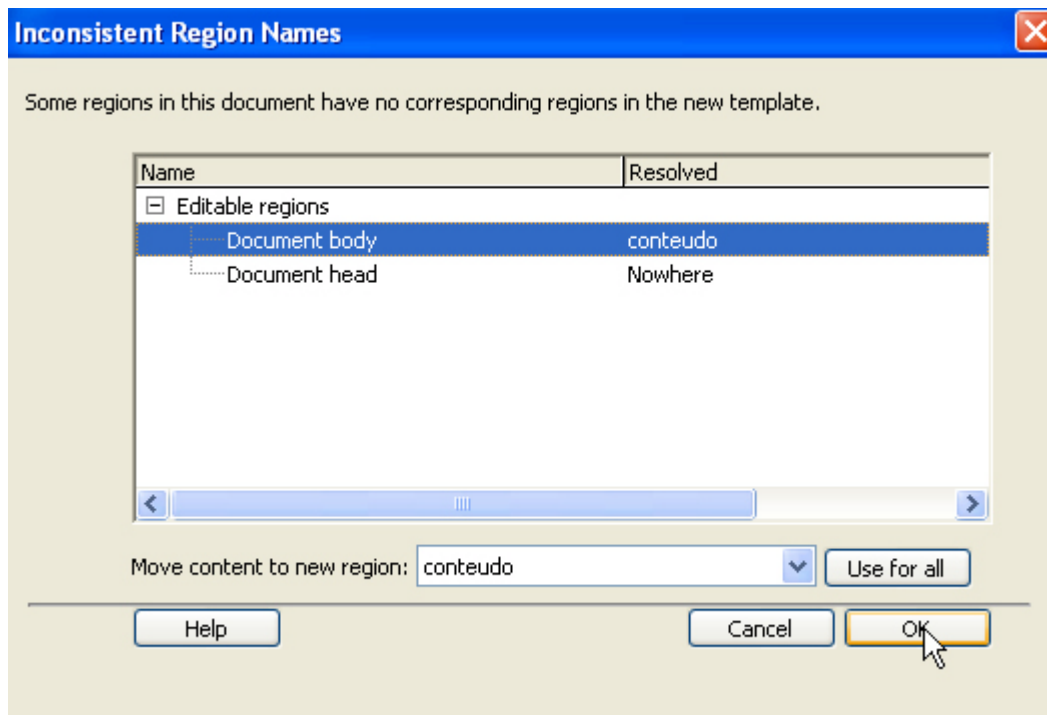
Uma vez criado o modelo, este poderá ser aplicado a outras páginas para atualizar e alterar seus designs rapidamente. Ao aplicar um modelo, o Dreamweaver tenta fazer a correspondência entre o conteúdo existente e as regiões no modelo.

Para aplicar um modelo a uma página abra a página desejada, devemos selecionar o modelo no painel Assets e clicar no botão **Apply** na parte inferior do painel. Também é possível arrastar o modelo para a página, ou clicar com o botão direito do mouse no modelo e escolher Apply no menu de contexto:



Se o Dreamweaver não conseguir fazer a correspondência de conteúdo, será exibida uma caixa de diálogo onde optaremos por fazer a correspondência entre o conteúdo e a região apropriada.

Devemos definir para qual região queremos mover o Document body (corpo da página) e o Document head (cabeçalho da página).



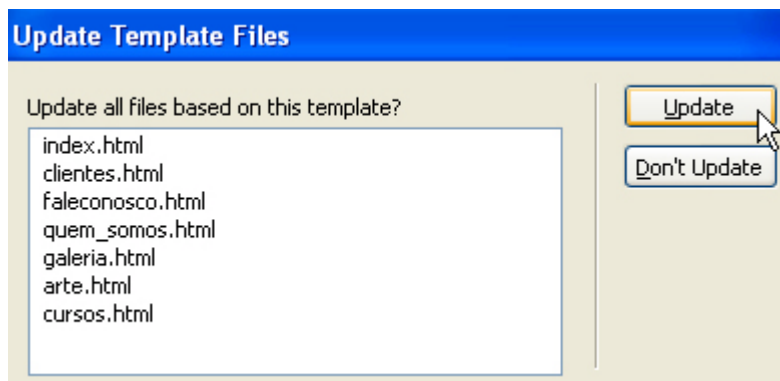
Devemos ajustar as regras de estilos criando outras, se necessário, para adaptar e alinhar o conteúdo das páginas

## 11.9 Modificando o Modelo

Usando um modelo, a economia real de tempo acontece quando é necessário fazer alterações em todas as páginas criadas com base no modelo. Sem o modelo, seria necessário editar cada página. Com um modelo, é necessário editar apenas o modelo e todas as páginas criadas com base nele são atualizadas.

Para isso, basta abrir o modelo na pasta Templates, fazer todas as alterações necessárias e salvar o modelo.

Quando um modelo é alterado e salvo, a caixa de diálogo **Update Template Files** exibe uma lista de todos os arquivos criados a partir desse modelo:



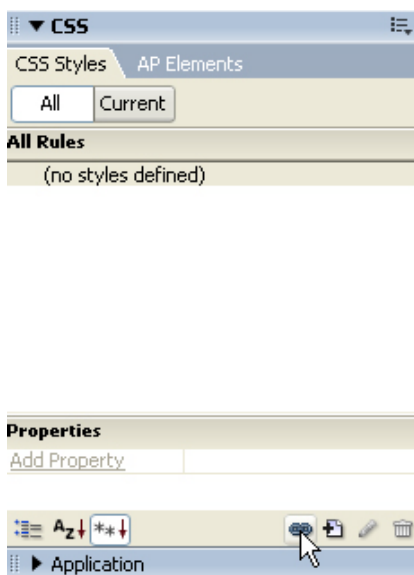
Ao clicarmos em Update, os arquivos são atualizados com as suas alterações. Após as atualizações, as alterações feitas são listadas na caixa de diálogo Update Pages.

**Importante:** Para salvar alterações em um modelo, use o comando Save. Se usarmos o comando Save as Template, o modelo será recriado e o novo modelo não será anexado às páginas existentes.

## LABORATÓRIO

### TAREFA 1

1. Abrir o template principal.dwt.
2. Anexar a folha de estilo site.css clicando no botão **Attach Style Sheet**, localizado no final do painel CSS Style.



3. Na caixa de diálogo Attach External Style Sheet, clicar em Browse e selecionar a folha de estilos "site.css". Na opção Media selecionar **screen**.
4. Anexar a folha de estilo site\_print.css com opção de Media print.

# Unidade 12 – Projetando Layouts com CSS

**Usando camadas para Layout**

**Camadas aninhadas**

**Usando réguas e guias**

**Adicionando CSS a camadas**

**Projetando com Div**

# Unidade 12

## Projetando Layouts com CSS

Até agora tivemos controle limitado sobre a criação de páginas. Existem alguns aspectos que devemos levar em consideração ao criar suas páginas:

- Visitantes do site não costumam ler – eles percorrem o texto em busca de links e informações relevantes para encontrar rapidamente o que precisam;
- Os leitores procuram da esquerda para a direita; portanto, conteúdos importantes devem ficar no lado esquerdo da página;
- Para que eles leiam o que desejamos, a largura dos textos não deve ser superior a 400 pixels;
- A navegação pelo site deve ser consistente. A barra de navegação principal deve permanecer no mesmo lugar em todas as páginas;
- Hoje, muitos sites são projetados para uma resolução de tela de 1024 x 768 pixels. Normalmente, limite o conteúdo a 990 x 650 pixels para permitir outros elementos de tela, como a barra de tarefas.

É possível controlar o layout das páginas de várias maneiras: usando camadas, CSS ou tabelas. Agora, o uso de CSS é considerado a melhor forma de controle da página e esse é o principal destaque desta lição.

O Dreamweaver permite inserir tags especiais (tags DIV) manualmente e adicionar regras de posicionamento CSS em tags DIV ou projetar visualmente a página com camadas.

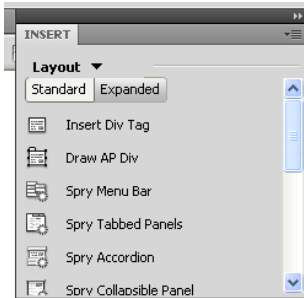
A tag DIV é apenas uma tag HTML que define uma seção ou divisão do conteúdo em uma página. É possível adicionar atributos de posicionamento a tag DIV com CSS, para permitir a criação de colunas ou blocos de texto, colocados e dimensionados de acordo com suas especificações.


### 12.1 Usando Camadas para Layout

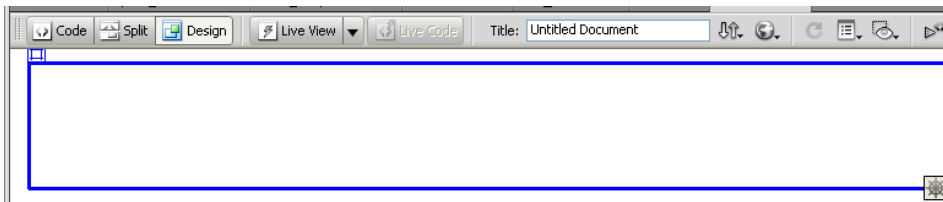
No Dreamweaver, as camadas são elementos HTML aos quais é atribuído **posicionamento absoluto**. Como alternativa, quando desenhamos manualmente uma camada na página, o Dreamweaver atribui uma tag DIV à camada com o posicionamento CSS já aplicado. A criação de páginas se torna tão fácil quanto em um programa de layout de páginas.

Após desenharmos camadas na página, podemos adicionar conteúdo (texto, imagens etc.) à camada, da mesma maneira como adicionamos conteúdo às páginas. Tudo que pode ser incluído em um documento HTML também pode ser colocado em uma camada.

- 1- Criar um novo arquivo.
- 2- Selecionar a categoria Layout no Painei Insert.

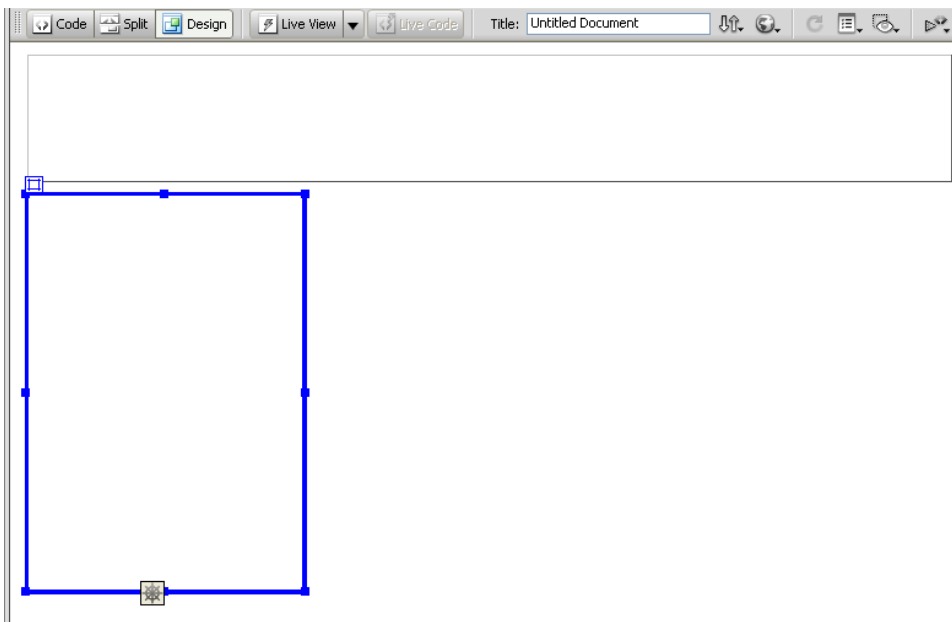


- 3- Clicar no ícone **Draw AP Div**  e desenhe uma camada, da mesma maneira como criamos um retângulo em um programa gráfico:



Depois de criarmos uma camada, para adicionar conteúdo a ela, basta colocar o ponto de inserção na camada correspondente e adicionar o conteúdo como faríamos em uma página.

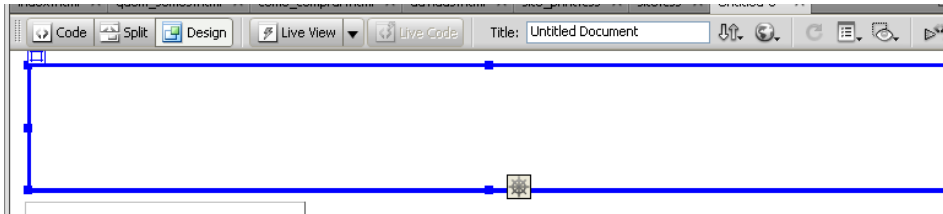
- 4- Criar mais duas camadas abaixo desta, como na imagem abaixo:



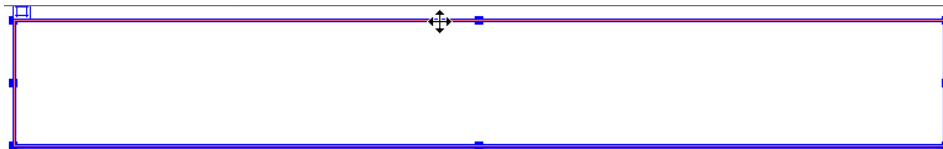
É necessário selecionar a camada antes de modificá-la. Existem vários métodos para seleção de uma camada:



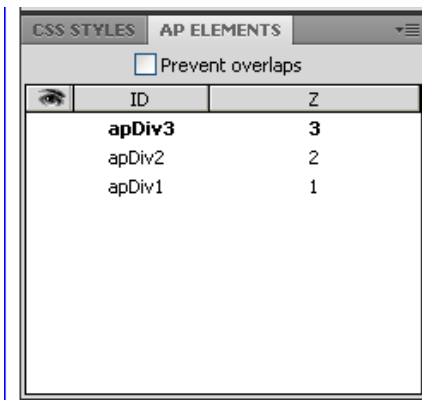
- Após clicar dentro da camada, clique na alça que aparece no canto superior esquerdo;



- Clique em qualquer ponto na borda da camada;



- Selecione a respectiva camada no painel CSS na aba **AP Elements**:



Após a seleção de uma camada, as alças de redimensionamento são apresentadas.

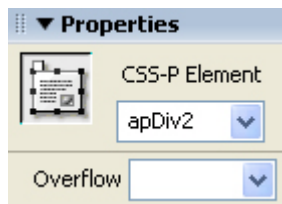
O painel **AP Elements** permite gerenciar as camadas do documento. Podemos usá-lo para selecionar a camada, nomear a camada, alterar a visibilidade da camada, alterar a ordem de empilhamento ou selecionar várias camadas na página.

As camadas são exibidas como uma lista de nomes; a primeira camada criada está na parte inferior da lista e a camada mais recente aparece no início da lista.

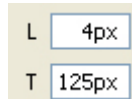
### 12.1.1 Manipulando as Propriedades da Camada

Após a criação e seleção de uma camada, é possível modificar várias propriedades da camada no Painel Property. Podemos:

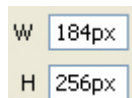
- Renomear uma camada digitando um novo nome na caixa de texto Layer ID do Painel Property. O Dreamweaver atribui um nome a cada camada (Layer1, Layer2 etc.), mas podemos atribuir um nome mais relevante e exclusivo. Não use espaços nem caracteres especiais:



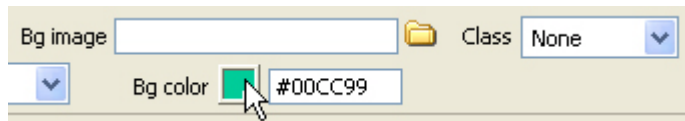
- Posicionar a camada, arrastando-a na tela ou posicione-a de maneira precisa, especificando os valores L (esquerda) e T (superior).



- Redimensionar a camada, arrastando as alças ou ajustando os valores W (largura) e H (altura).

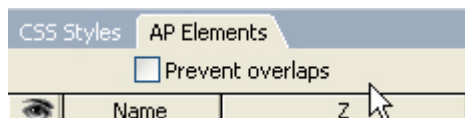


- Adicionar à camada uma cor de fundo, selecionando a cor na caixa Bg Color.



## 12.2 Camadas Aninhadas

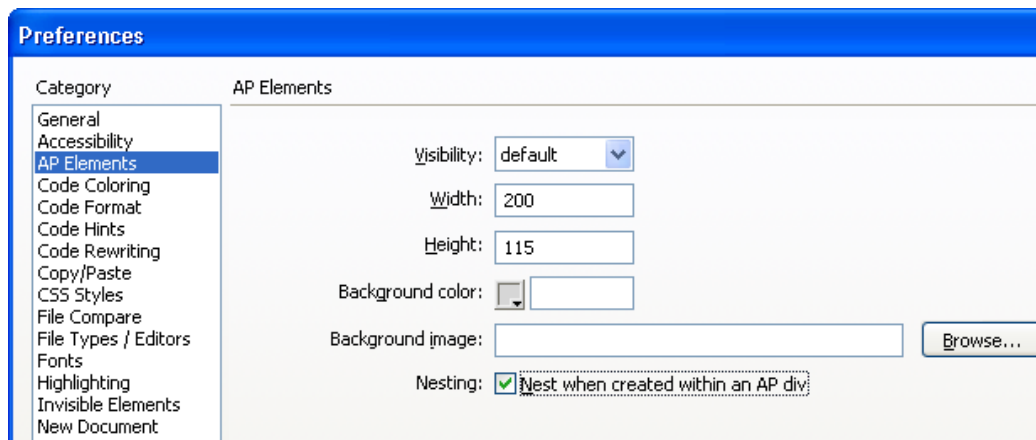
A camada aninhada é aquela que está contida em uma outra camada. Em geral, aninhamos camadas quando desejamos agrupá-las. A camada aninhada é movida com sua camada-mãe. Para desenhar uma camada dentro de outra e aninhá-las, é necessário verificar se a opção **Prevent Overlaps** não está selecionada no painel AP Elements:



Quando essa opção está marcada, não é possível sobrepor nem aninhar camadas em uma camada existente.

Para criamos camadas aninhadas, antes precisamos definir algumas preferências.

5- Selecionar o menu: **Edit > Preferences** e na opção **AP Elements** deixar marcada as opções como na imagem:



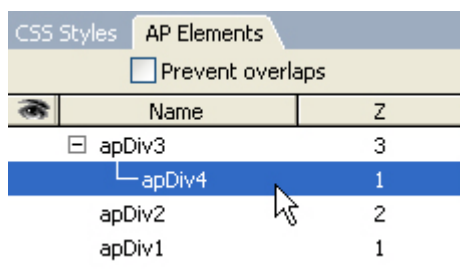
As opções para camadas são:

- **Visibility:** determina a configuração padrão da visibilidade de uma camada.
- **Width and Height:** define a largura e a altura padrão de camadas criadas com o menu Insert (Inserir).
- **Background-color:** especifica a cor de fundo padrão.
- **Background-image:** especifica a imagem de fundo padrão.
- **Nesting:** quando selecionada, especifica se a camada desenhada em outra camada deve ser aninhada nessa camada.

6- Clicar em OK para aplicar as preferências.

7- Selecionar a Div3 e desenhar uma Draw AP Div dentro dela.

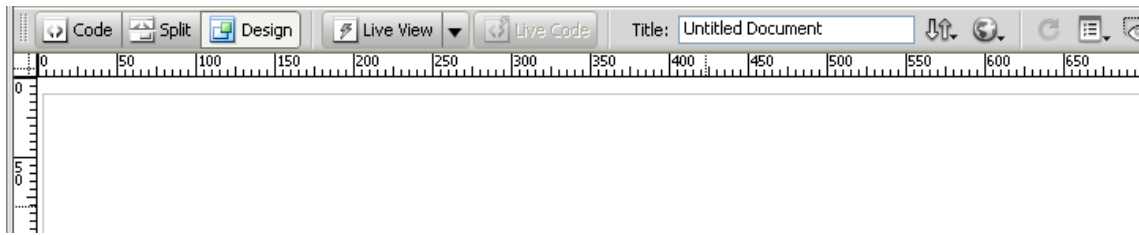
Observar no painel **Ap Elements** que nossa camada apDiv4 esta aninhada dentro da apDiv3:



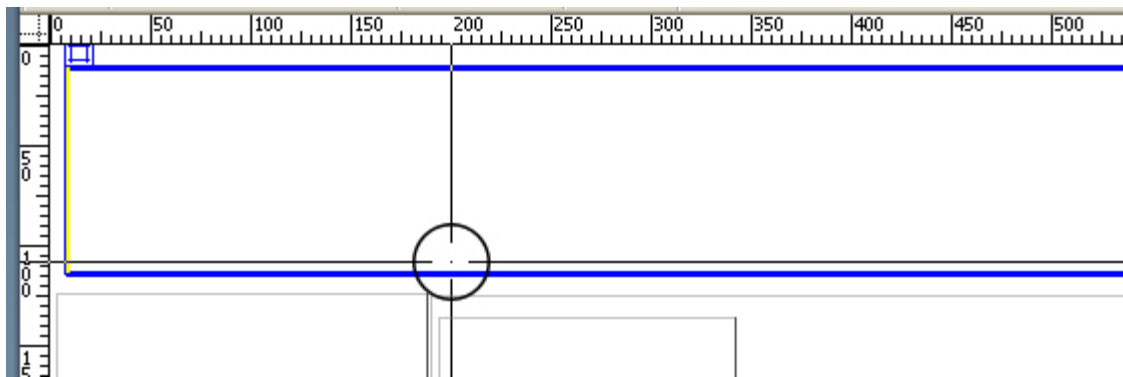
## 12.3 Usando Réguas e Guias

Ao criarmos nossas páginas, podemos usar alguns dos recursos de medição do Dreamweaver para ajudá-lo a posicionar itens na página e planejar o layout. As régulas aparecem nas bordas superior e esquerda da página e são marcadas em pixels, polegadas ou centímetros.

8- Para exibir ou ocultar as régulas, selecionar **View > Rulers > Show**.



Para alterar a origem (ponto 0), arraste a origem da régua no canto superior esquerdo das régua (na interseção das régua superior e esquerda) para qualquer lugar na página.

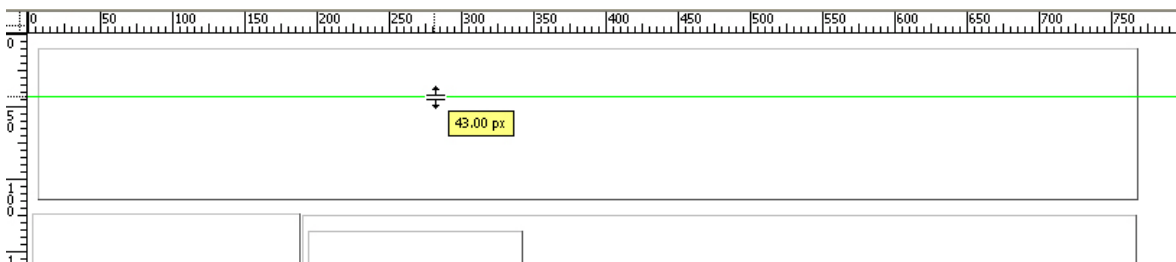


Para redefinir as régua na posição superior esquerda, clique duas vezes no ponto de interseção ou selecione **View > Rulers > Reset Origin**.

Para alterar a unidade de medida, selecione Pixels, Inches ou Centimeters no submenu **View > Rulers**.

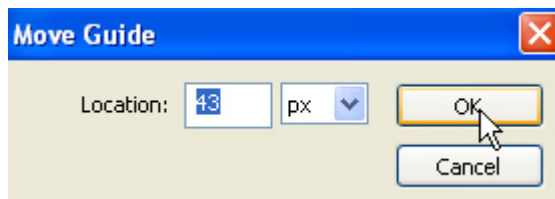
Com as régua habilitadas podemos guias que são linhas que arrastamos para ajudar a colocar ou alinhar itens na página. As régua devem estar visíveis para ser possível a colocação de uma guia na página.

Para criar uma guia horizontal ou vertical, arraste a régua na parte superior ou esquerda, respectivamente, e libere o botão do mouse ao chegar à posição em que deseja manter a guia.



Para alterar a posição de uma guia, execute um destes procedimentos:

- Arraste a guia para a nova posição.
- Clique duas vezes na guia e insira a nova posição na caixa de diálogo Move Guide.



Para remover uma guia da página, arraste a guia de volta para as réguas.

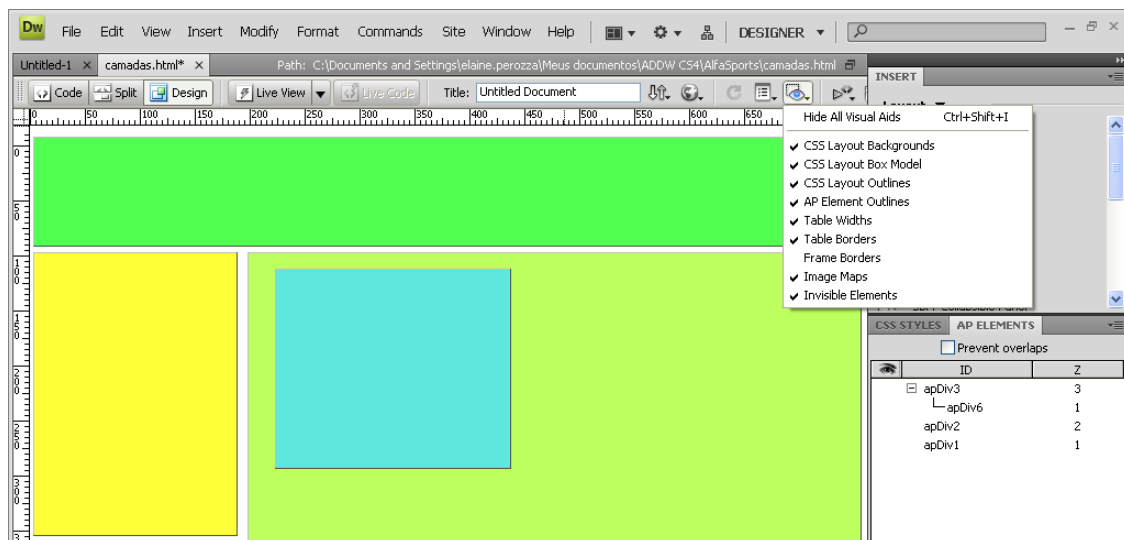
Para limpar todas as guias na página, selecione **View > Guides > Clear Guides**.

## 12.4 Adicionando CSS a Camadas

Com o uso de camadas, torna-se fácil criar páginas. À medida que cada camada é desenhada, o Dreamweaver cria regras CSS internas, atribuindo à regra de estilo o mesmo nome da camada. Esse é outro motivo para a escolha de nomes lógicos para as camadas.

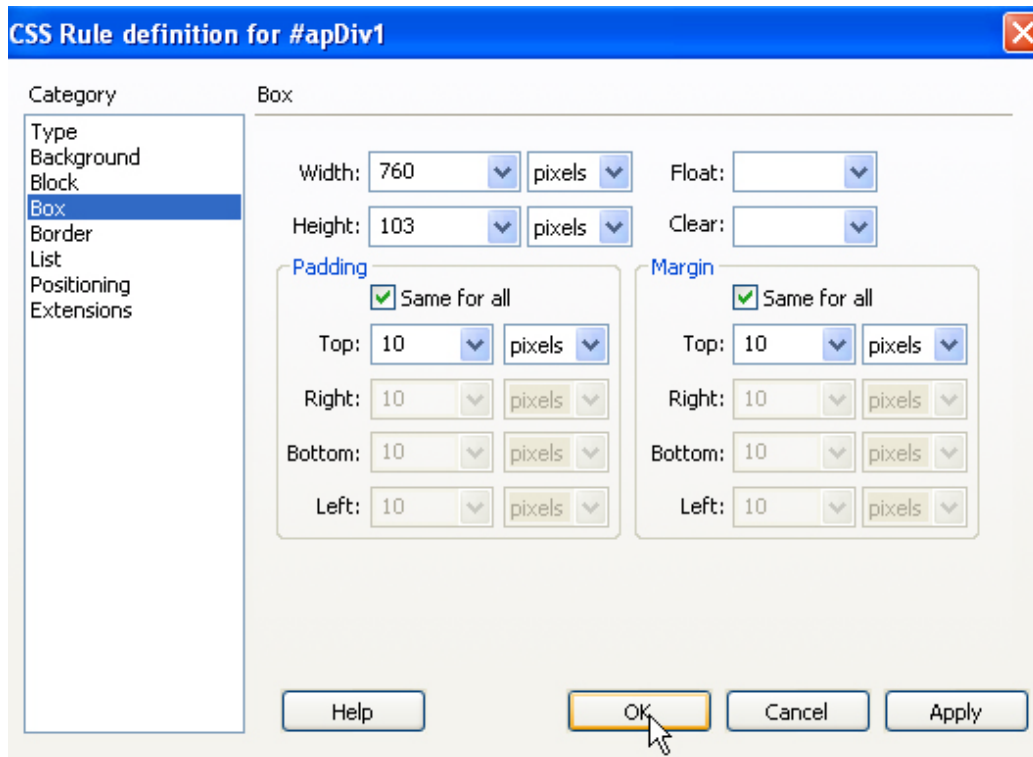
Também é possível modificar ou adicionar atributos de posicionamento a cada regra de estilo para obter controle ainda maior sobre a aparência da página.

9- No ícone **Visual Aids** deixe selecionada a opção **CSS Layout Backgrounds**:



10- Selecionar, no painel **CSS Styles**, a regra apDiv1 e dê um duplo clique para entrarmos na janela CSS Rule Definition.

11- No item Box definir o **Padding** e a **Margin** como na imagem abaixo:

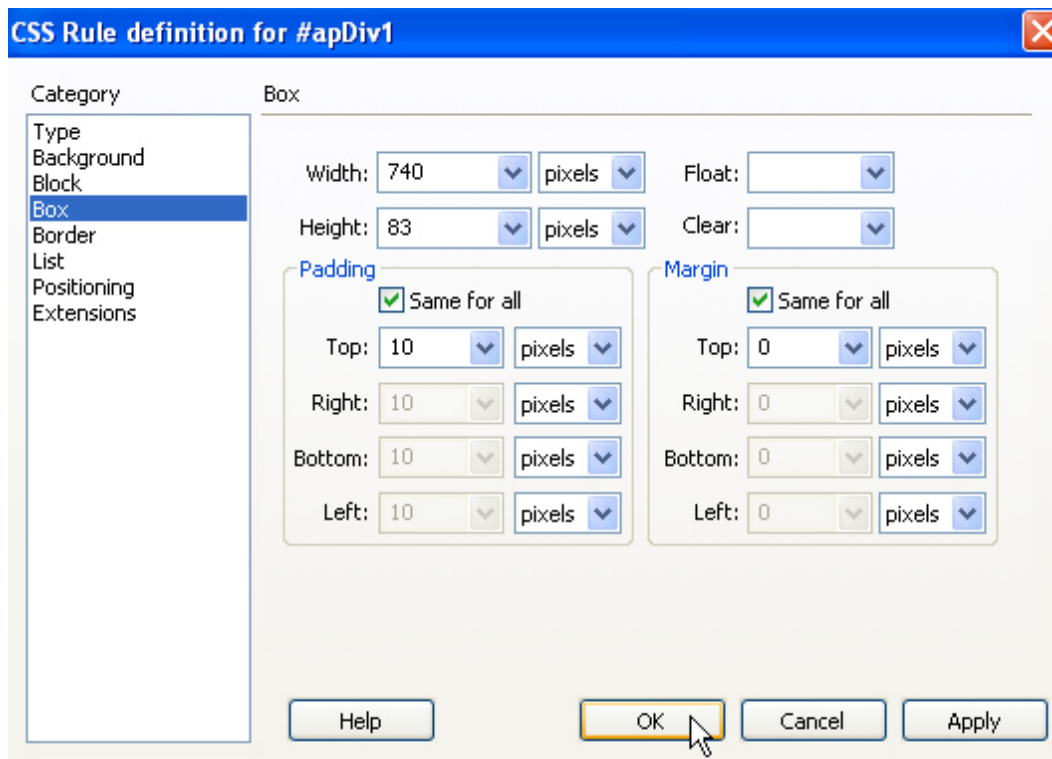


Ao clicarmos em OK veremos um deslocamento na nossa Div.

O preenchimento (Padding) é a distância do conteúdo a partir da borda. É possível adicionar preenchimento a todos os lados da caixa (opção same for all marcada) ou a cada lado individualmente.


As margens (Margin) são definidas da mesma maneira que o preenchimento. A diferença entre as margens e o preenchimento é que as margens ficam fora da borda do objeto, enquanto o preenchimento fica dentro da borda.

12- Para corrigirmos este deslocamento, redefinir o item **Box** como na imagem:



13- Configurar as outras regras de estilos, marcando a opção Padding ou Margin.

## 12.5 Projetando com DIVs

Anteriormente, criamos um projeto de página usando a opção de **Draw AP Div**  para desenhar as caixas do conteúdo. É um recurso útil do Dreamweaver para a realização de experiências com o projeto da página. O Dreamweaver insere automaticamente uma tag DIV para cada camada desenhada.

### 12.5.1 Posicionamento Absoluto e Relativo


Dois tipos de posicionamento, amplamente utilizados, podem ser especificados com o modelo de caixa: absoluto e relativo.

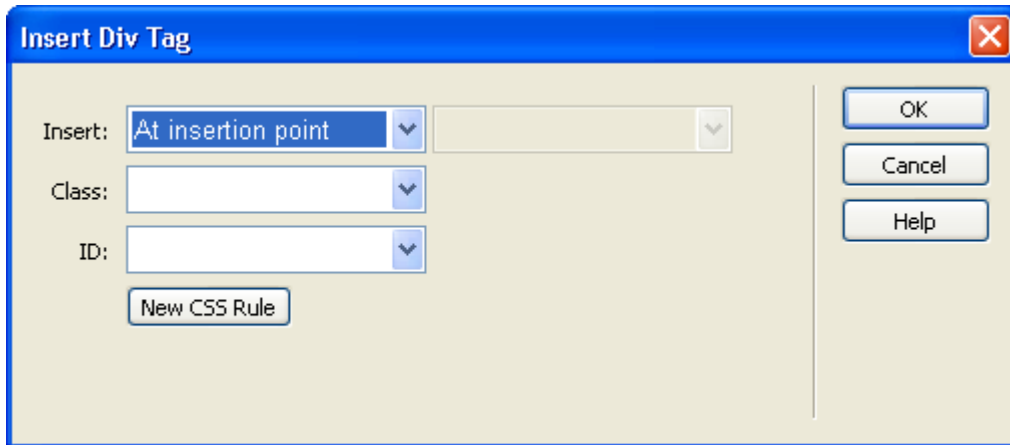
O posicionamento absoluto é atribuído pela regra de estilo quando a camada é desenhada e colocada em um local exato na página usando as propriedades referentes às partes superior, esquerda, inferior e direita.

O posicionamento relativo coloca o modelo de caixa usando os valores referentes à sua própria posição no fluxo de texto do documento.

Quando uma camada é colocada na página e sua posição é alterada de absoluta para relativa, o Dreamweaver a remove do painel **AP Elements**.

Não é mais possível movê-la livremente na página arrastando a alça. De fato, as alças não aparecem mais na caixa. Não se confunda pelo fato de o Painel Property ainda identificar o objeto como uma camada. **O objeto ainda é uma tag DIV.**

Para inserir uma camada com posição relativa no Dreamweaver devemos ir até o **Painel Insert, Layout, Insert Div Tag** .



- **Insert:** define onde será inserida a Div Tag:

**At insertion point:** insere neste ponto;

**After tag:** insere depois de outra div tag;

**Before tag:** insere antes de outra div tag;

**Wrap Around Selection:** insere ao redor da seleção;

- **Class:** define a classe CSS aplicada para esta div tag;

- **ID:** define o ID CSS aplicado para esta div tag;

Se não possuímos classe ou ID para aplicar nesta div tag, podemos criá-las clicando no botão **New CSS Rule**.

Normalmente os itens que precisamos definir para uma div é o width, height, padding, margin, background e formatação da fonte.

Em geral, quando projetamos uma página da web, a largura do conteúdo que aparece na página merece mais atenção do que a altura.

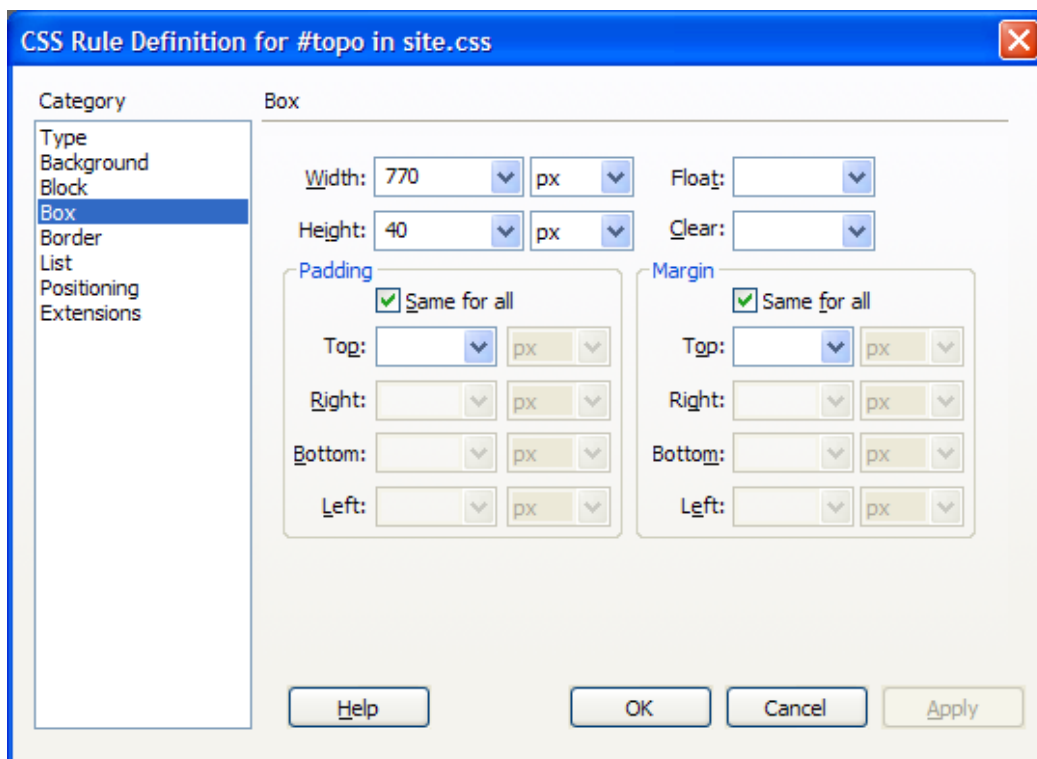
## LABORATÓRIO

### TAREFA 1

- 1- Abrir o arquivo de template *principal.dwt*
- 2- Clicar no ícone **Insert Div Tag**, localizada no Painel Insert, item **Layout**.
- 3- Clicar na opção Insert Div Tag, deixar a opção **At insertion point** marcada e clicar no botão **New CSS Rule**:

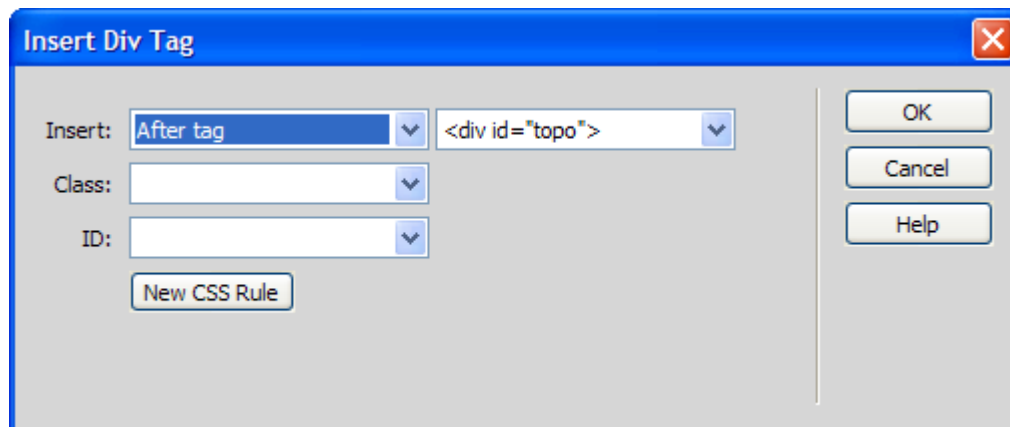


- 4- Selecionar ID no Selector Type. Digitar o nome “*geral*” no item Selector e certifique-se que está na folha se estilo site.css. Clicar em OK:
- 5- Na janela CSS Rule Definition, escolher a opção **Box** e colocar 770 pixels de largura para esta Div.
- 6- Apagar o conteúdo da Div *geral*, clicar no ícone **Insert Div Tag**, localizada no Painel Insert, item **Layout**.
- 7- Clicar na opção Insert Div Tag, deixar a opção **At insertion point** marcada e clicar no botão **New CSS Rule**:
- 8- Selecionar ID no Selector Type. Digitar o nome “*topo*” no item Selector e certifique-se que está na folha se estilo site.css. Clicar em OK:
- 9- Na janela CSS Rule Definition, escolher a opção **Box** e definir conforme a imagem abaixo:

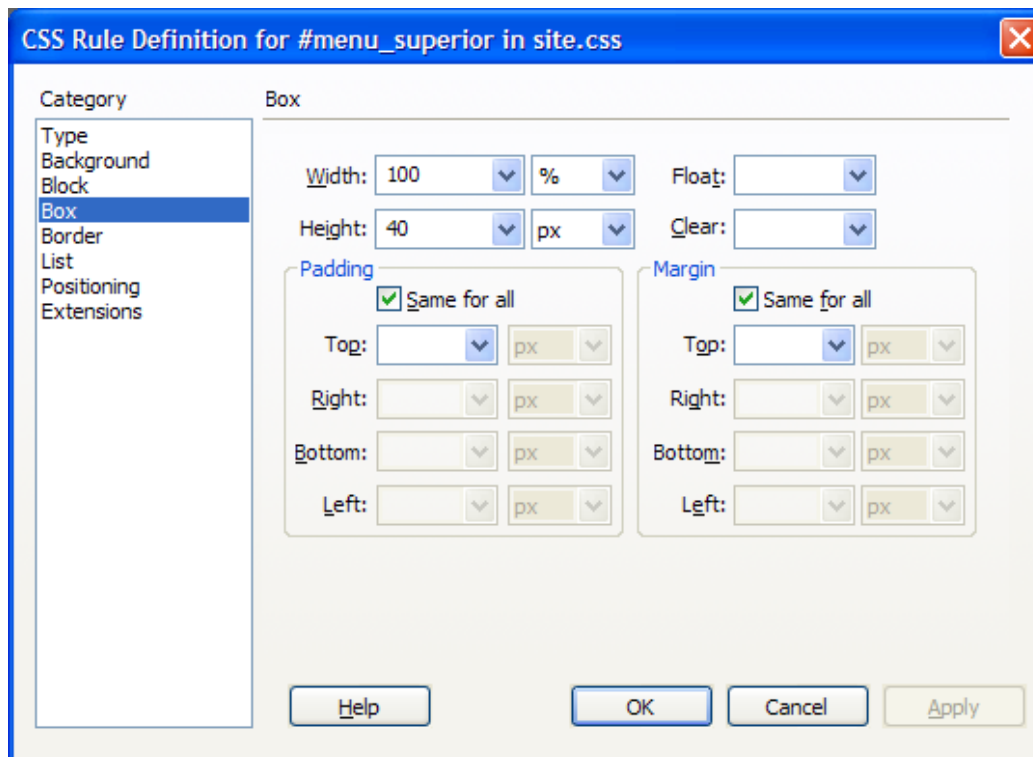


## TAREFA 2

1. Posicionar o cursor logo após o final da Div “*topo*”. Se necessário, habilitar o modo de visualização Split.
2. Clicar no ícone **Insert Div Tag**. Na janela Insert Div Tag, escolher a opção After tag (depois) especificando no menu pop-up <div id=”*topo*”> e clicar no botão **New Css Rule**:

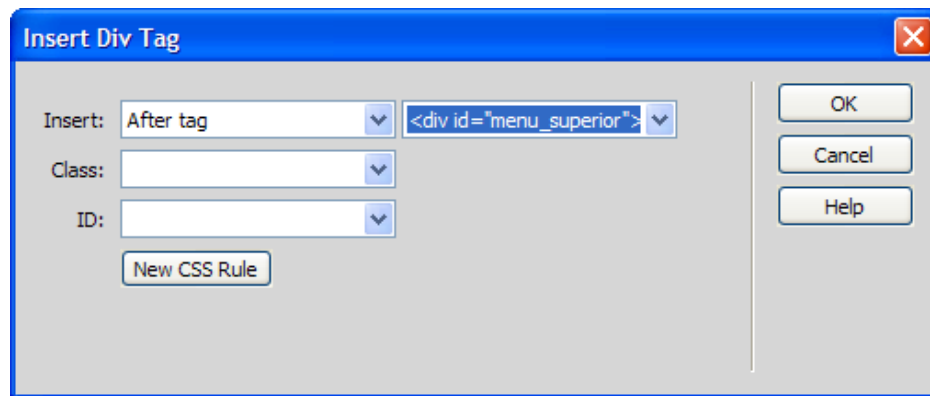


3. Selecionar ID no Selector Type. Digitar o nome “*menu\_superior*” no item Selector e certifique-se que está na folha de estilo *site.css*. Clicar em OK:
4. Na janela CSS Rule Definition, na categoria **Background** selecionar a imagem *fundo\_menu.jpg* no item Background-image. Marcar no item **Repeat** a opção: repeat-x;
5. Ainda na div “*menu\_superior*”, na categoria Box definir conforme a figura abaixo:

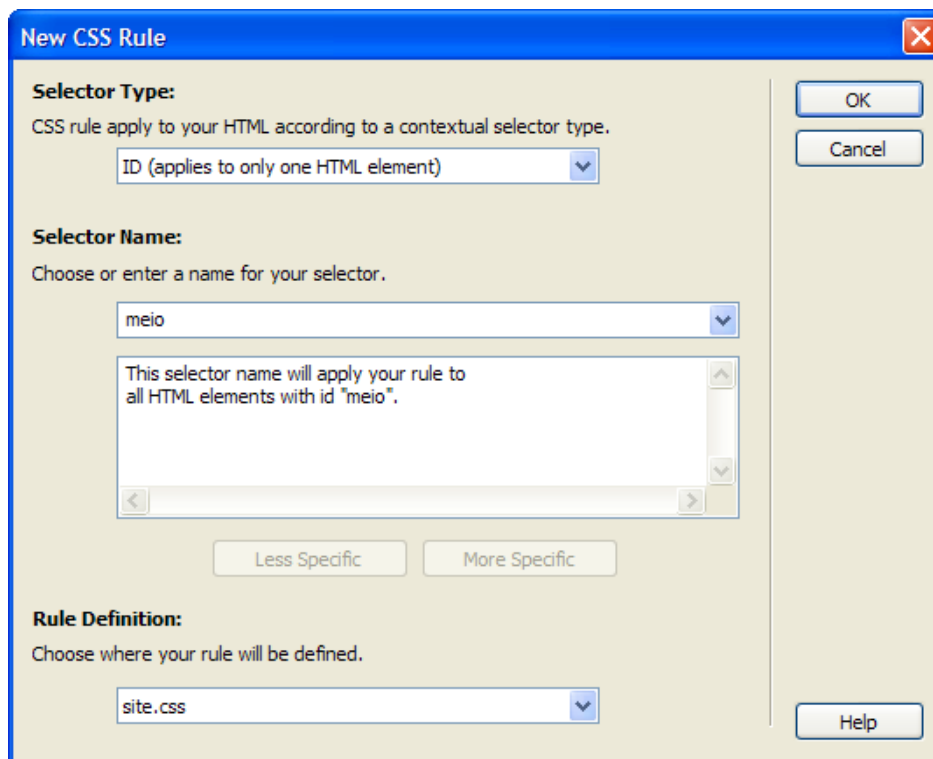


### TAREFA 3

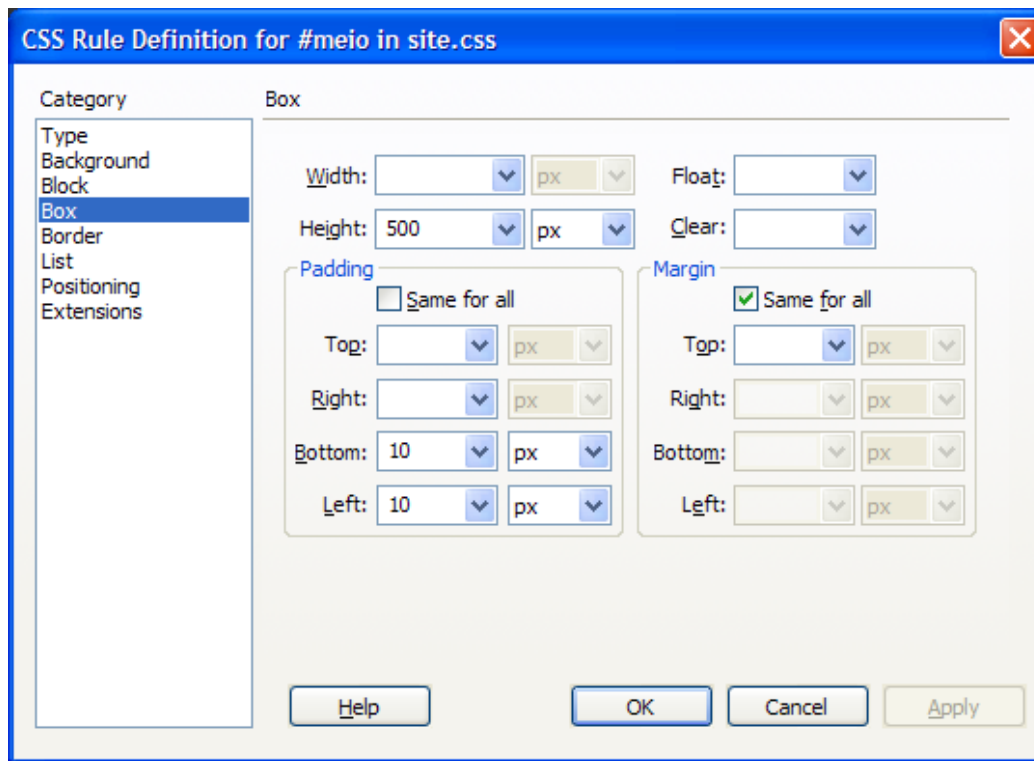
1. Deixar o cursor piscando no final da div “*menu\_superior*” e clicar em **Insert Div Tag**.
2. Selecionar a opção **After Tag** e no menu pop-up escolha: `<div id="menu_superior">` e clicar no botão **New CSS Rule**:



3. Na janela New CSS Rule escolher a opção ID e colocar o nome de “*meio*” como na imagem:



4. Na janela CSS Rule Definition, na categoria **Background**, escolher a imagem gradiente\_topo.jpg no item Background-image. Marcar no item background-repeat a opção: repeat-x.
5. Na categoria **Box**, definir como na figura abaixo.



#### TAREFA 4

1. Deixar o cursor do mouse no final da div “meio” e clicar na opção Insert div Tag.
2. Escolher a opção **After Tag** com a <div id=”meio”> selecionada.
3. Colocar o nome do ID desta Div de “rodape”.
4. Na janela CSS Rule Definition, na categoria **Background**, definir na background-image a imagem *gradiente\_rodape.jpg*. Na background-repeat, selecionar a opção repeat-x.
5. Na categoria **Box** definir a de altura de 140 px e padding-top de 10 px.

### 12.5.2 Float

A propriedade **Float** determina onde um elemento será exibido em relação a outro, sem que uma posição fixa seja definida, ou seja, como se este elemento estivesse flutuando na página. Define a disposição dos elementos, podendo criar colunas, fazer um texto contornar uma imagem, etc., de forma flexível.

A propriedade Float permite três valores: Left, Right ou None:

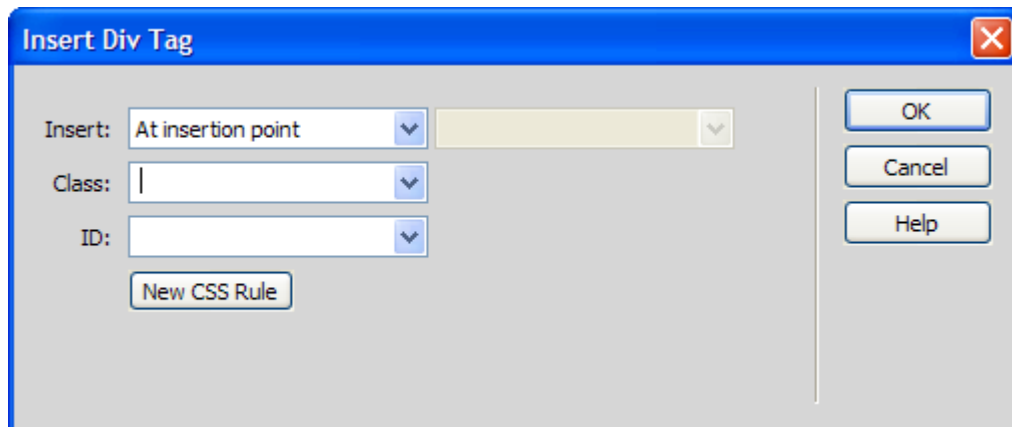
- Left exibe o objeto na margem esquerda do objeto selecionado;

- Right exibe o objeto na margem direita ;
- None define o valor flutuante igual ao padrão do navegador;

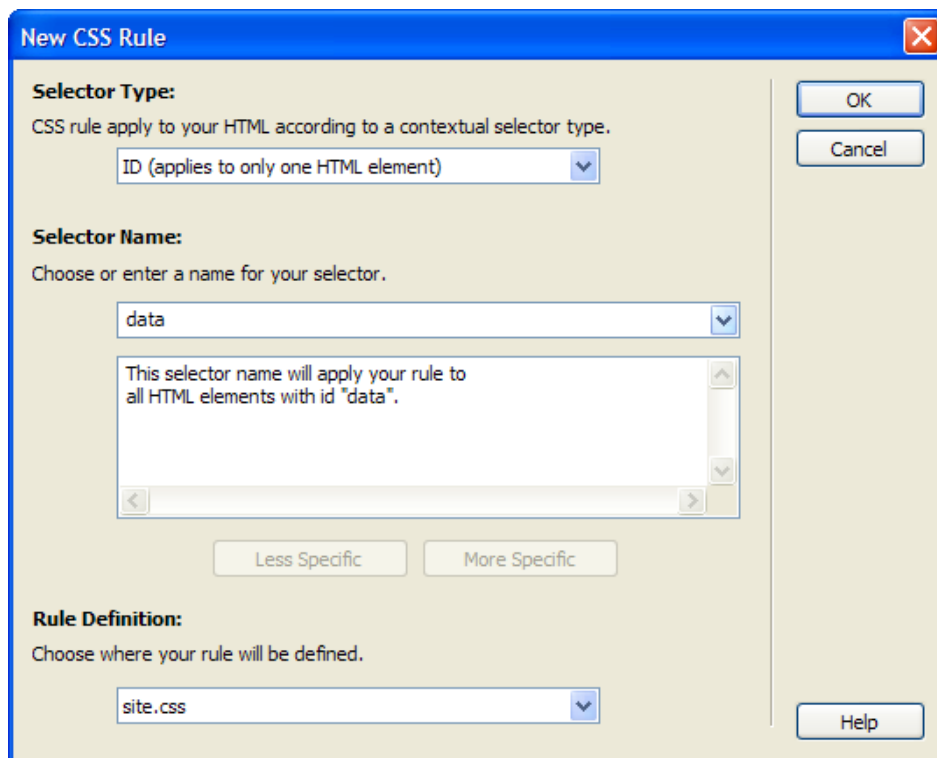
## LABORATÓRIO

### TAREFA 1

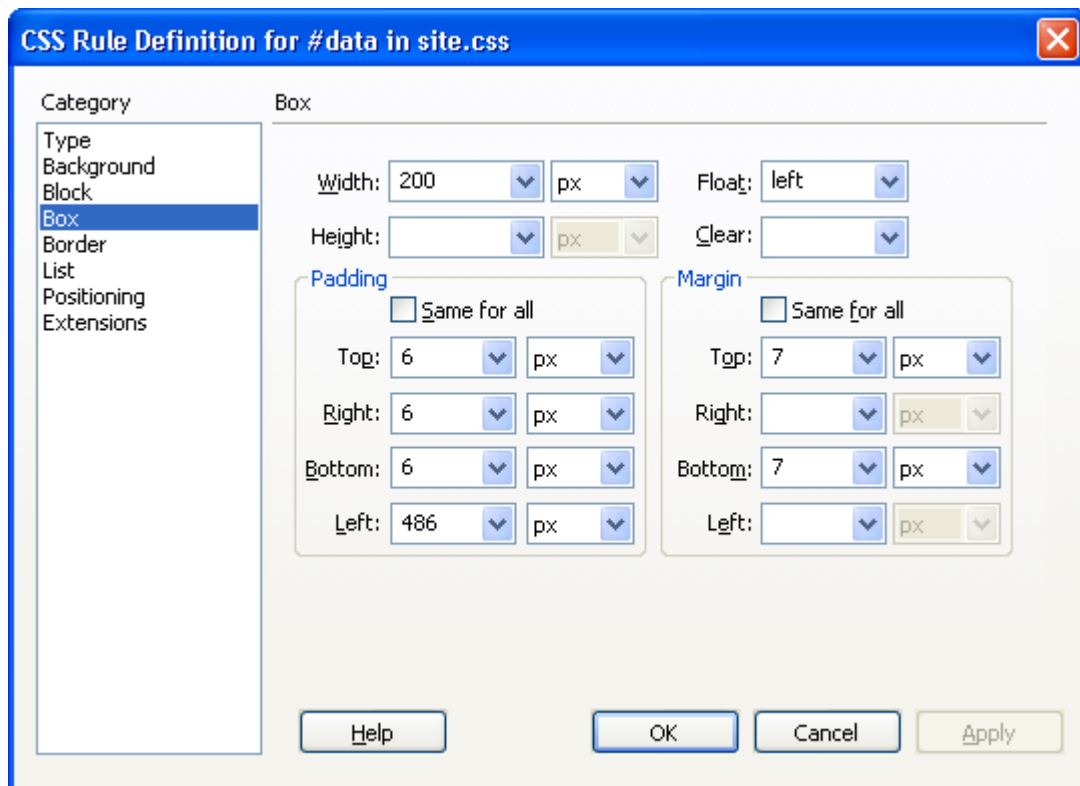
1. Excluir o conteúdo da div “*topo*” e clicar na opção **Insert div Tag**.
2. Escolher a opção **At insertion point**.



3. Clicar no New CSS Rule e colocar o nome do ID desta Div de “*data*”.



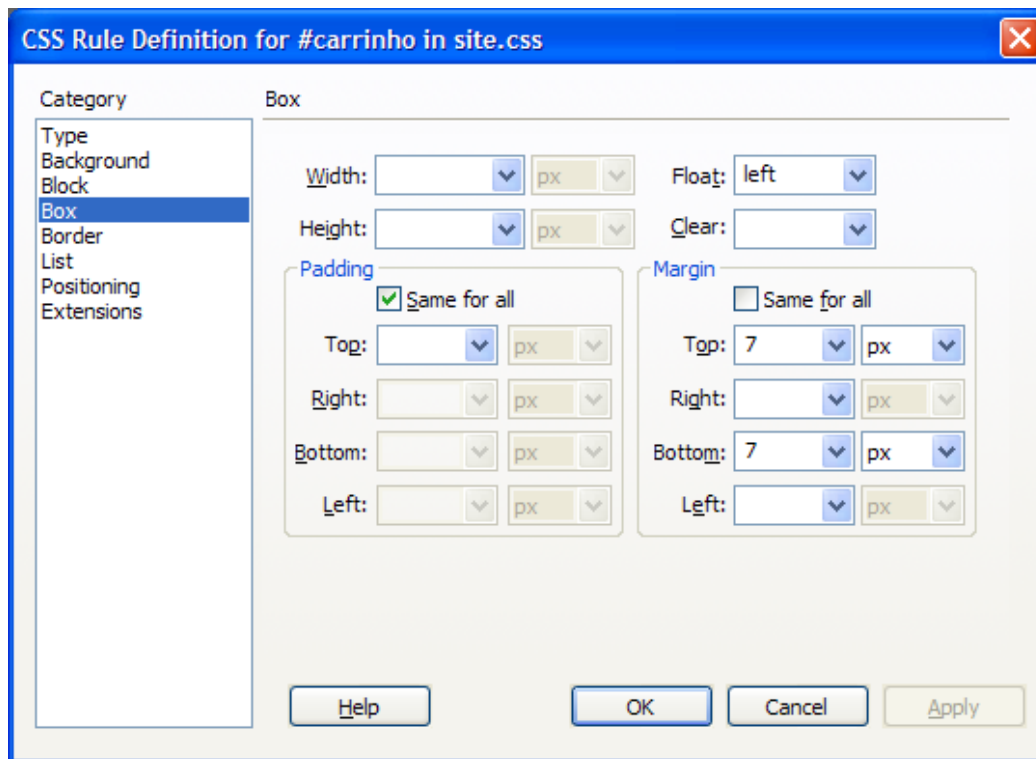
4. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Box, definir conforme a figura abaixo:



5. Na categoria Block, na opção Text-align definir como right.
6. Digite a data corrente no seguinte formato: *dia\_da\_semana, dia de mês de ano*.  
Ex.: segunda-feira, 02 de março de 2009.
7. Salvar todos os arquivos

## TAREFA 2

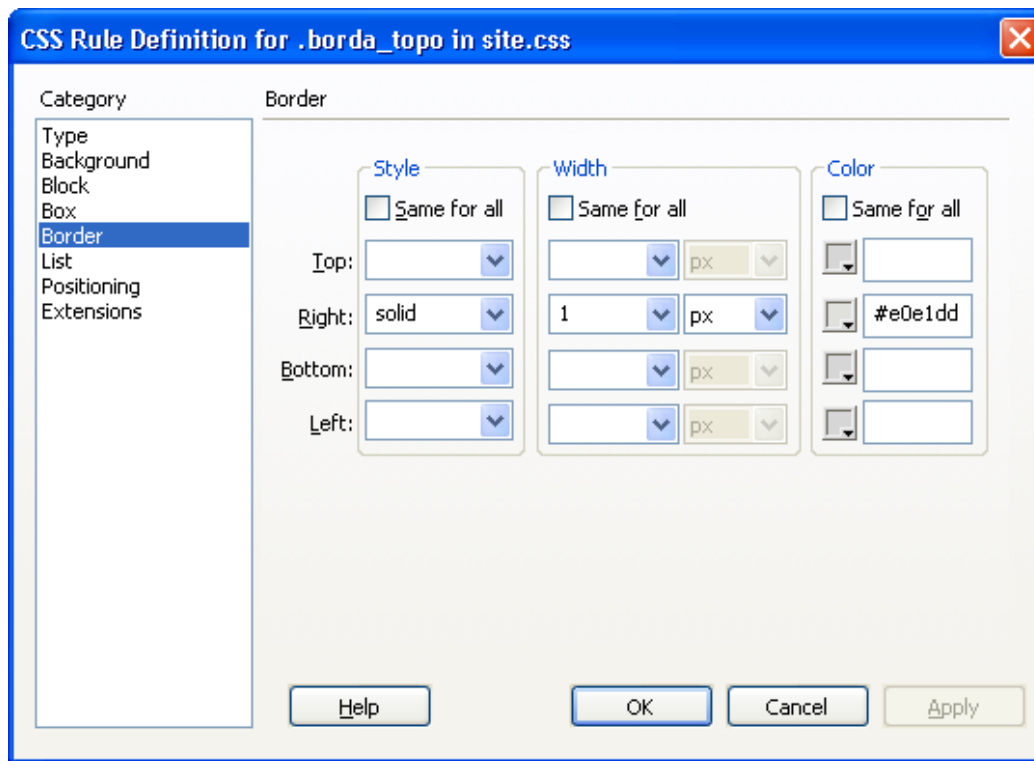
1. Deixar o cursor dentro da Div “data” e clicar em **Insert Div Tag**.
2. Escolher a opção **After Tag** com a <div id=”data”> selecionada.
3. Clicar no New CSS Rule e colocar o nome do ID desta Div de “carrinho”.
4. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Box, definir conforme a figura abaixo:



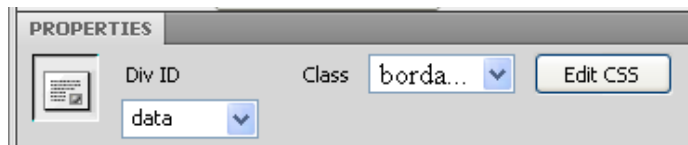
5. Excluir o conteúdo da div e selecionar a opção Image na categoria Common. Selecionar a imagem *ico\_carrinho.jpg*, com texto alternativo de Meu carrinho.
6. Inserir uma div após a Div “carrinho”, com o nome do ID de “contato” e as mesmas formatações do ID *carrinho*.
7. Excluir o conteúdo da div e selecionar a opção Image na categoria Common. Selecionar a imagem *ico\_carta.jpg*, com texto alternativo de Contato.
8. Salvar todos os arquivos

### Tarefa 3

1. Criar uma **New CSS Rule** ( no **Painel CSS Style**) do tipo Class, com o nome de “*borda\_topo*” na folha de estilo *site.css*.
2. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Border, definir conforme a figura abaixo:



3. Aplicar esta Class nas Divs *data*, *carrinho* e *contato* através da opção Class do Painel Properties.



4. Salvar todos os arquivos

#### Tarefa 4

1. Selecionar a Div *menu\_superior* e excluir o conteúdo. Deixar o cursor dentro da div e selecionar a opção Image na categoria Cammon. Selecionar a imagem *lateral\_menu.jpg* e sem texto alternativo.
2. Após, inserir a imagem *logo\_alfasports.jpg* com texto alternativo de AlfaSports.
3. Inserir as imagens *quem\_somos.jpg*, *como\_comprar.jpg*, *duvidas.jpg* e *política.jpg* logo em sequência.
4. Salvar todos os arquivos.

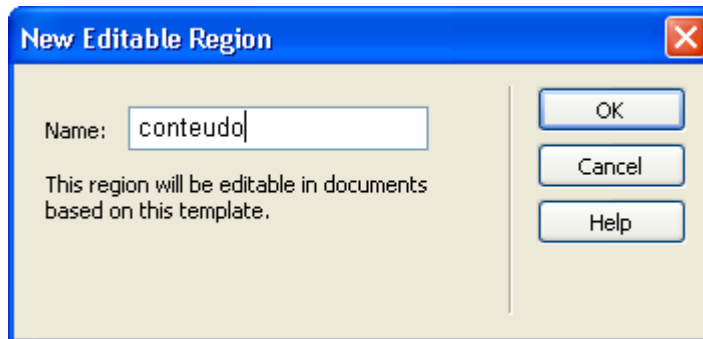
#### Tarefa 5



1. Selecionar a Div **meio** e excluir seu conteúdo. Deixar o cursor dentro da div e clicar em **Insert Div Tag**.
2. Escolher a opção **At insertion point**.
3. Clicar no **New CSS Rule** e colocar o nome do ID desta Div de “*esquerda*”.
4. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Box, definir a opção Float como left, Padding-left igual a 10 px e Width igual a 173 px. Na categoria Background, opção Background-color definir #FFF (branco).
5. Deixar o cursor dentro da Div “*esquerda*” e clicar em **Insert Div Tag**.
6. Escolher a opção **After Tag** com a <div id=”esquerda”> selecionada.
7. Clicar no **New CSS Rule** e colocar o nome do ID desta Div de “*conteudo*”.
8. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Box, definir a largura com 577 px e o Float como left.
9. Na categoria background, definir a background-color como #FFF;
10. Salvar todos os arquivos.

### Tarefa 6

1. Excluir o texto da Div “*conteudo*”.
2. Inserir uma região editável com o nome de *conteudo* ( **Insert > Templates Objects > Editable Region > conteudo**)



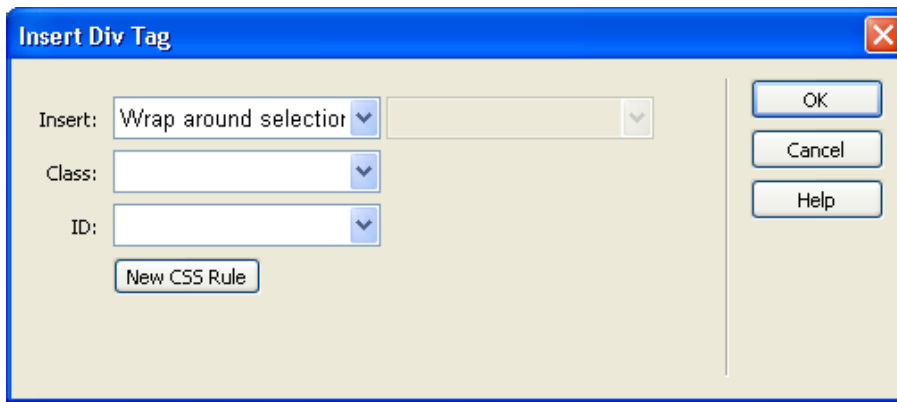
3. Salvar o modelo.

### Tarefa 7

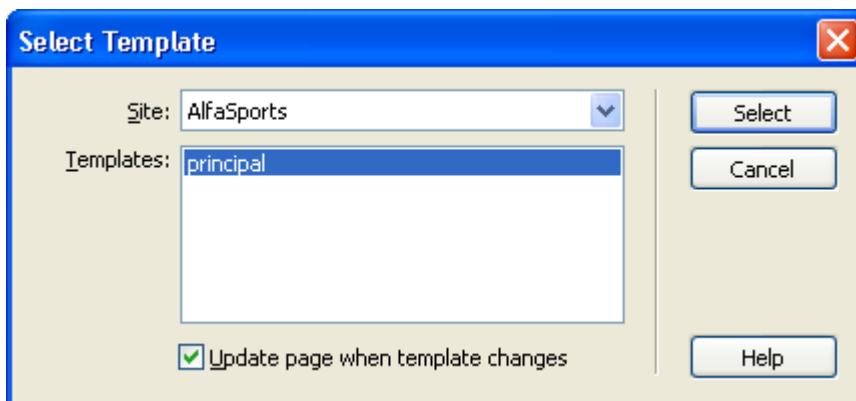
1. No arquivo quem\_somos.html.
2. Selecionar todo o conteúdo do arquivo (Dica: clicar no comando body do seletor de tags).



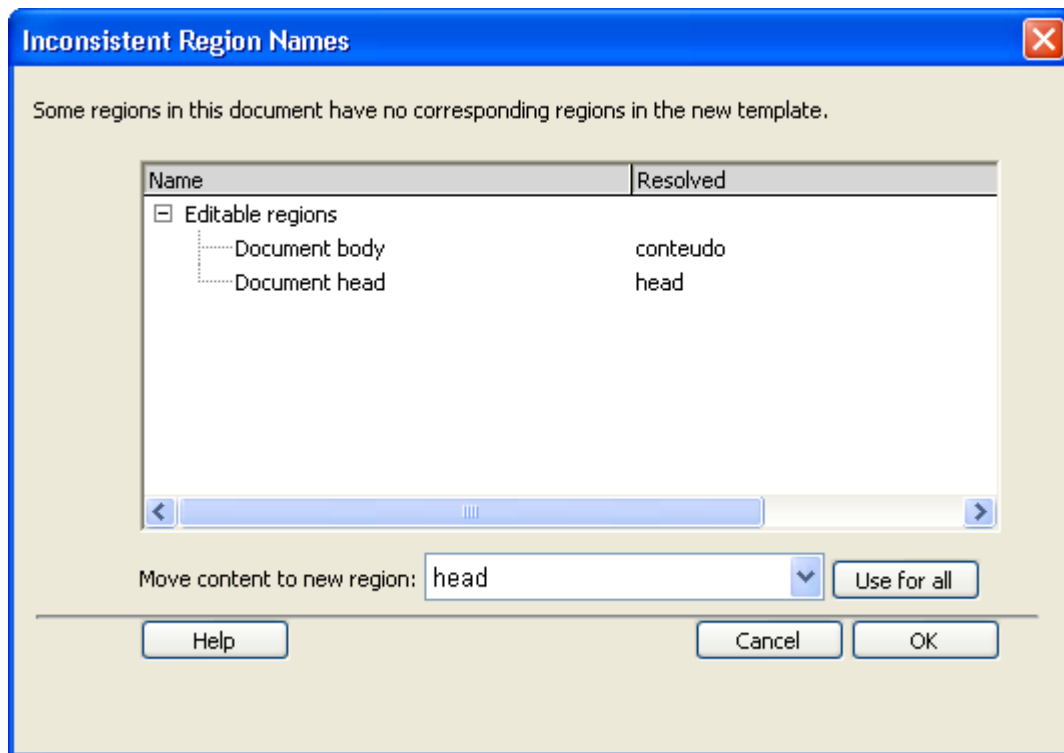
3. Clicar em Insert Div Tag.
4. Deixar a opção “Wrap around selection” selecionada.



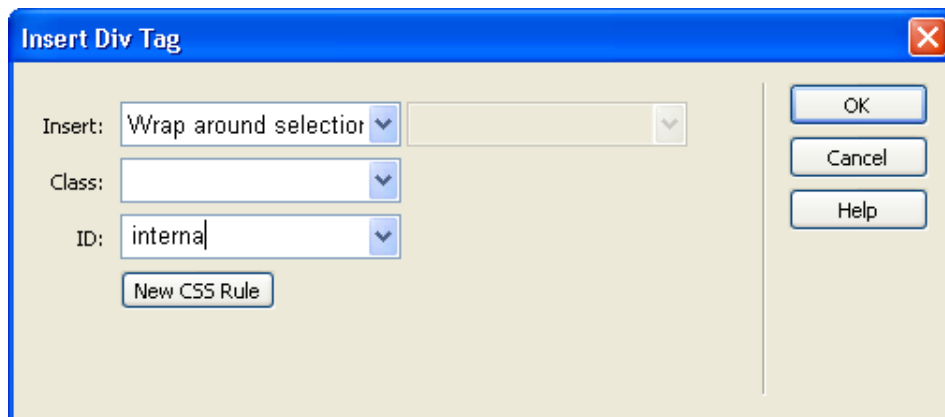
5. Clicar no **New CSS Rule** e colocar o nome do ID desta Div de “*interna*”.
6. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Box, definir padding 10 px para todos.
7. Aplicar o template “*principal*” ( **Modify > Templates > Apply templates to Page...** > **selecionar a opção de template “principal”**).



2. Definir para o **Document body** a região editável *conteudo* e para o **Document head** a opção *Head*



9. Repetir os passos desta tarefa para os arquivos *como\_comprar.html* e *duvidas.html*.  
Obs.: Não será necessário criar novamente o ID “interna”, basta apenas selecioná-la.

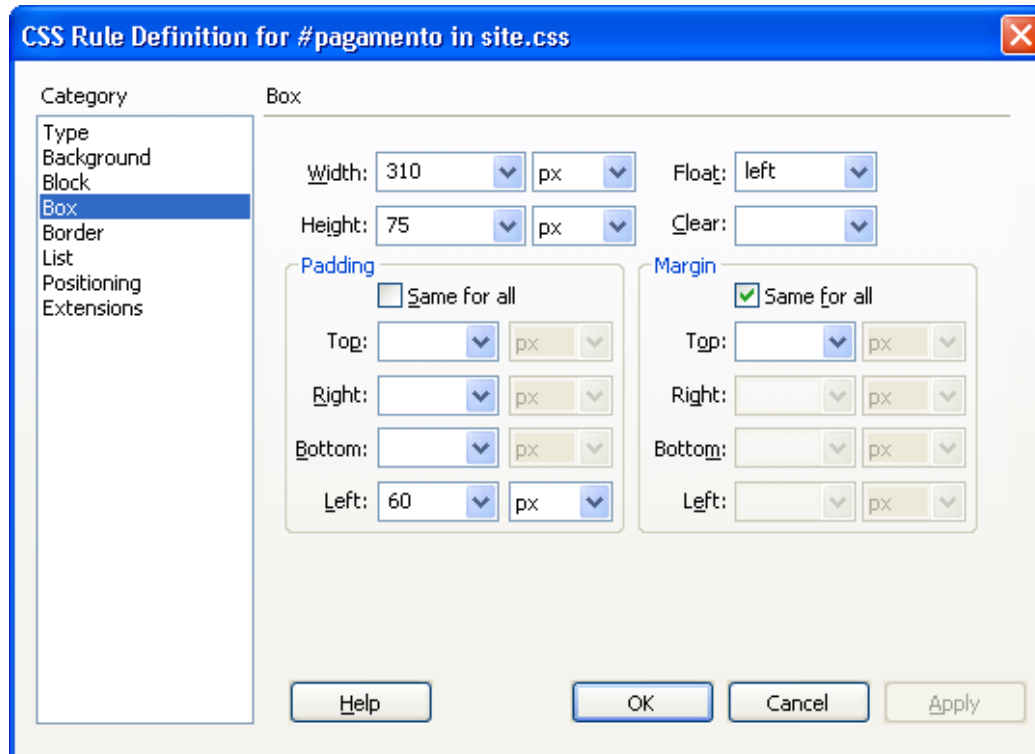


10. Salvar todos os arquivos.  
11. Criar um novo arquivo seguindo o template com o nome de “*politica.html*”

### Tarefa 8

1. No arquivo principal.dwt, selecionar a Div *rodape* e excluir seu conteúdo. Deixar o cursor dentro da div e clicar em **Insert Div Tag**.
2. Escolher a opção **At insertion point**.

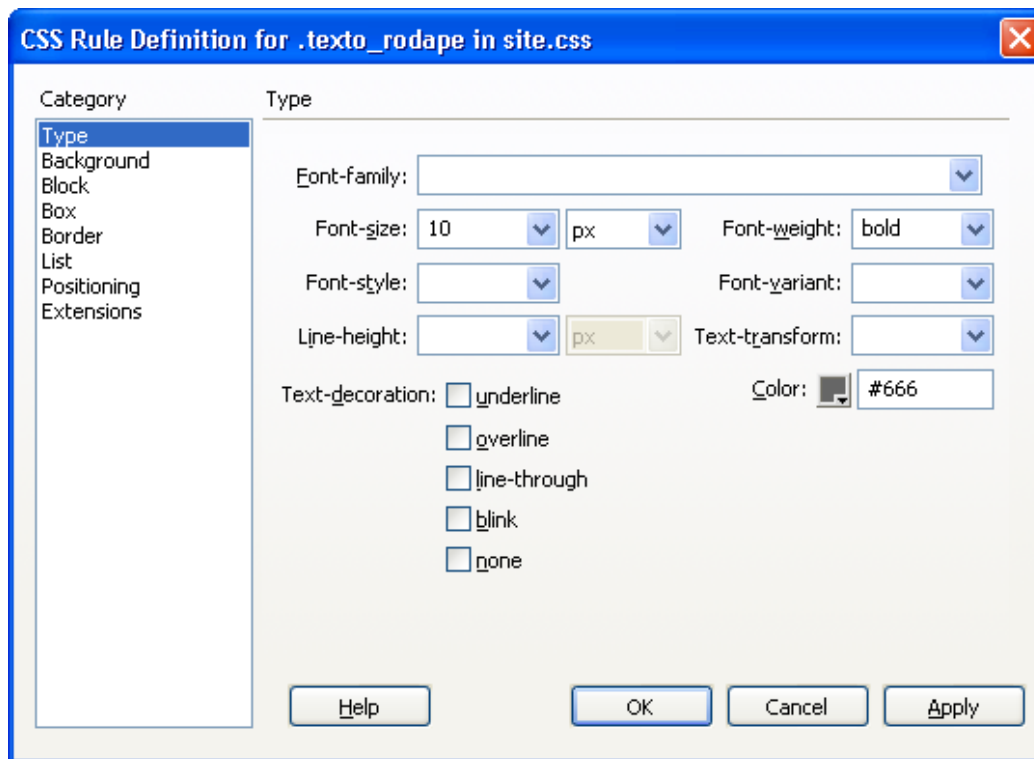
3. Clicar no New CSS Rule e colocar o nome do ID desta Div de “pagamento”.
4. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Box, definir conforme a figura abaixo:



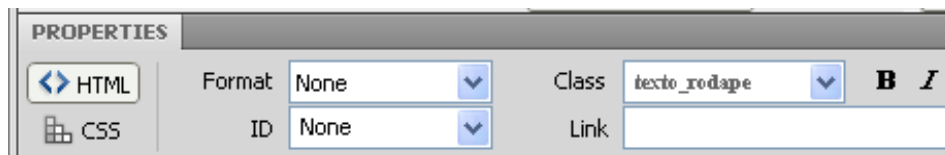
5. Excluir o conteúdo da div criada e digitar: EM ATÉ 12X SEM JUROS.
6. Inserir uma quebra de linha (SHIFT+ENTER).
7. Inserir na linha criada, uma após a outra, as seguintes imagens: *logo\_mastercard.jpg* (texto alternativos: MasterCard), *logo\_visa.jpg* (texto alternativos: Visa), *logo\_amex.jpg* (texto alternativos: América Express), *logo\_diners.jpg* (texto alternativos: Diners Club) e *logo\_hipercard.jpg* (texto alternativos: Hipercard).
8. Salvar todos os arquivos

## Tarefa 9

1. Criar uma **New CSS Rule** ( no Painel CSS Style) do tipo Class, com o nome de “*texto\_rodape*” na folha de estilo *site.css*.
2. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Type, definir conforme a figura abaixo:

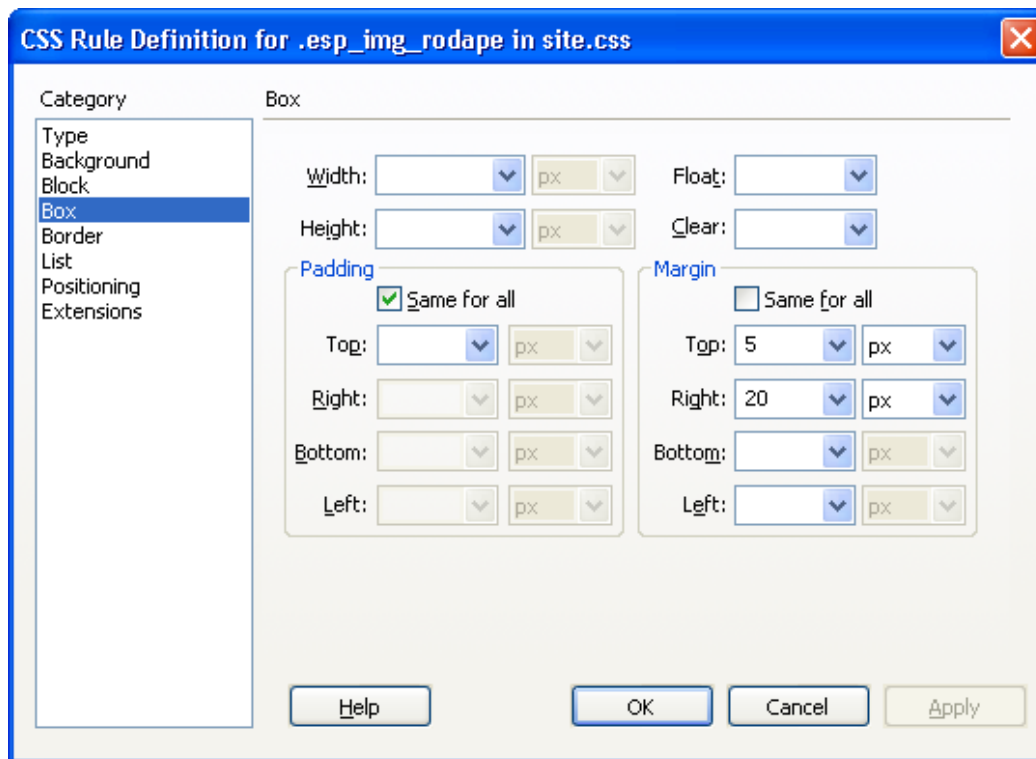


3. Selecionar o texto “EM ATÉ 12X SEM JUROS” e aplicar a Class *texto\_rodape* através da opção Class do Painel Properties.



4. Criar uma **New CSS Rule** ( no Painel CSS Style) do tipo Class, com o nome de “*img\_rodape*” na folha de estilo *site.css*.

5. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Box, definir conforme a figura abaixo:

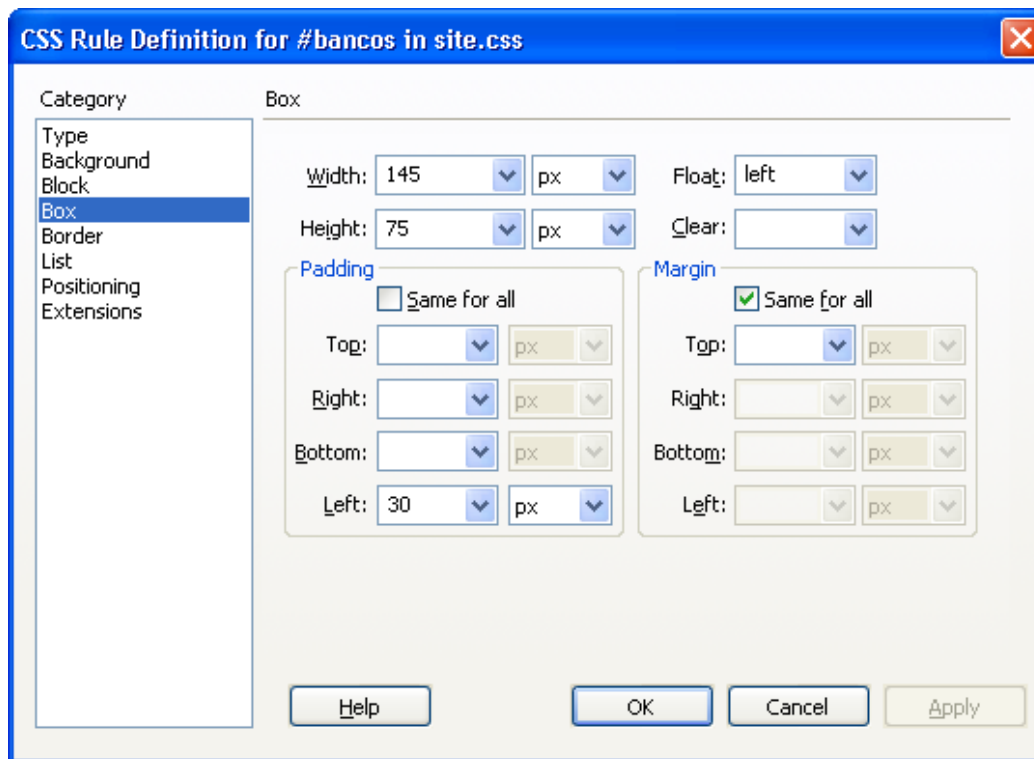


6. Aplicar a Class através da opção Class do Painel Properties em cada imagem da Div *pagamento*.

7. Salvar todos os arquivos

### Tarefa 10

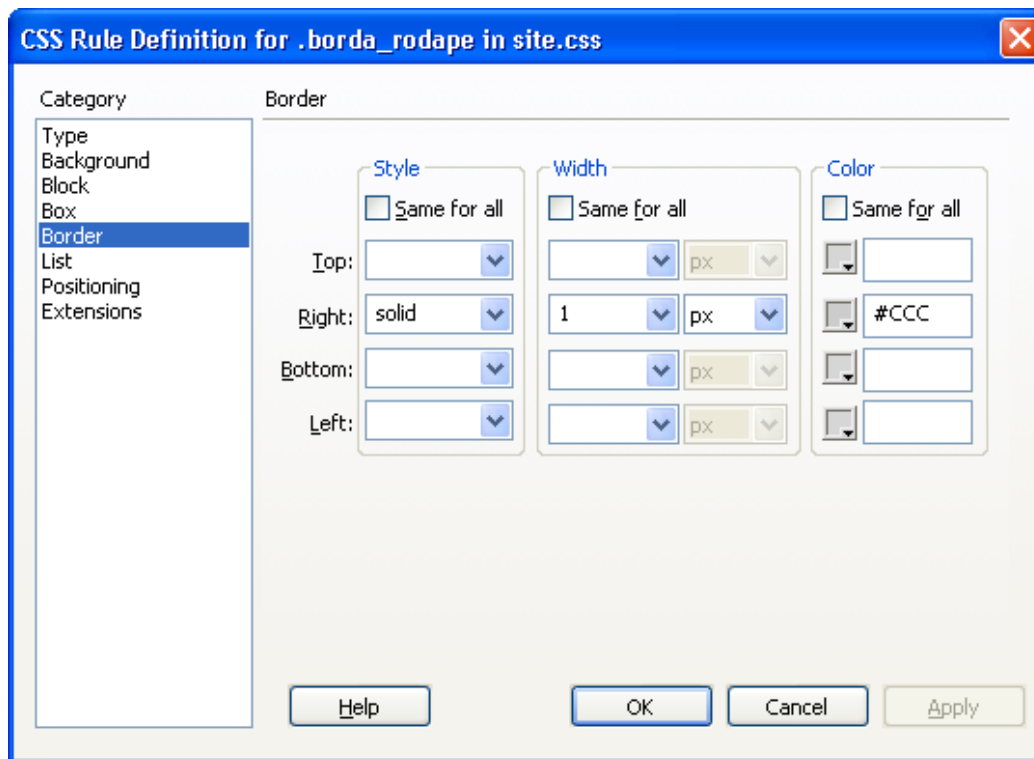
1. Deixar o cursor dentro da div *pagamento* e clicar em **Insert Div Tag**.
2. Escolher a opção **After Tag** com a `<div id="pagamento">` selecionada.
3. Clique no **New CSS Rule** e colocar o nome do ID desta Div de *"bancos"*.
4. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Box, definir conforme a figura abaixo:



5. Excluir o conteúdo da div criada e digitar: TRABALHAMOS COM.
6. Inserir uma quebra de linha (SHIFT+ENTER).
7. Inserir na linha criada, uma após a outra, as seguintes imagens: *logo\_itau.jpg* (texto alternativos: Itaú), *logo\_bb.jpg* (texto alternativos: Banco do Brasil) e *logo\_bradesco.jpg* (texto alternativos: Bradesco).
8. Selecionar o texto “TRABALHAMOS COM” e aplicar a Class *texto\_rodape* através da opção Class do Painel Properties.
9. Aplicar a Class *img\_rodape* através da opção Class do Painel Properties em cada imagem da Div *bancos*.
10. Salvar todos os arquivos

### Tarefa 11

1. Criar uma **New CSS Rule** ( no Painel CSS Style) do tipo Class, com o nome de “*borda\_rodape*” na folha de estilo *site.css*.
2. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Border, definir conforme a figura abaixo:



3. Aplicar a Class *borda\_rodape* através da opção Class do Painel Properties para as Divs *pagamento* e *bancos*.

4. Salvar todos os arquivos.

## Tarefa 12

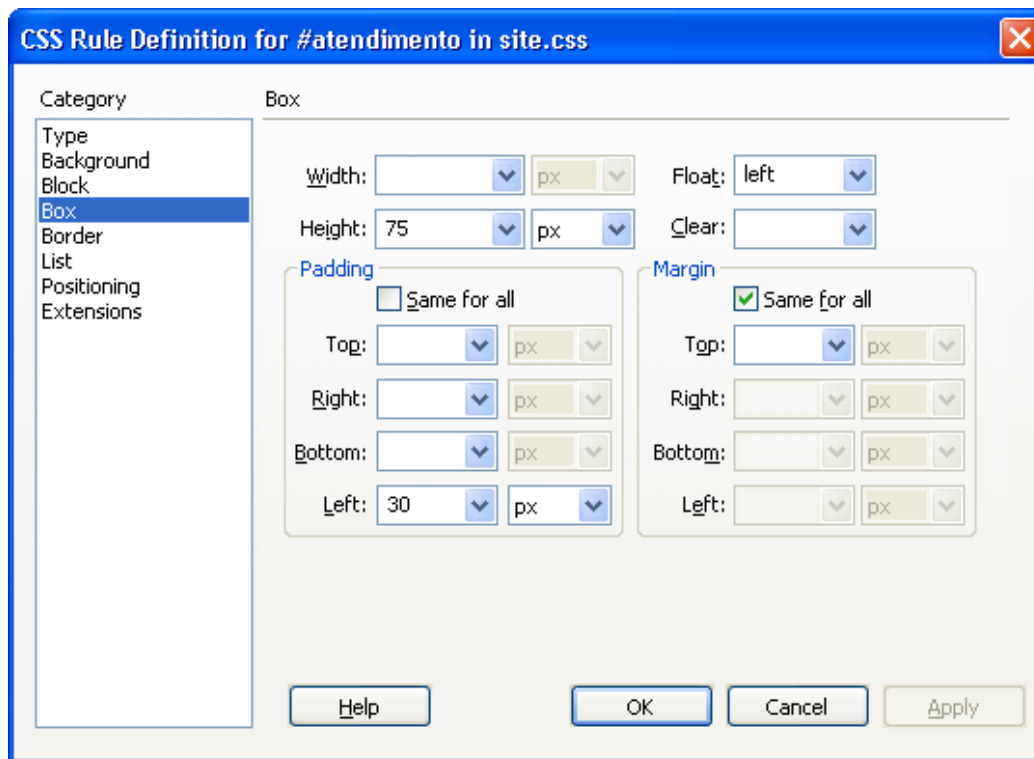
1. Deixar o cursor dentro da div *bancos* e clicar em **Insert Div Tag**.

2. Escolher a opção **After Tag** com a `<div id="bancos">` selecionada.

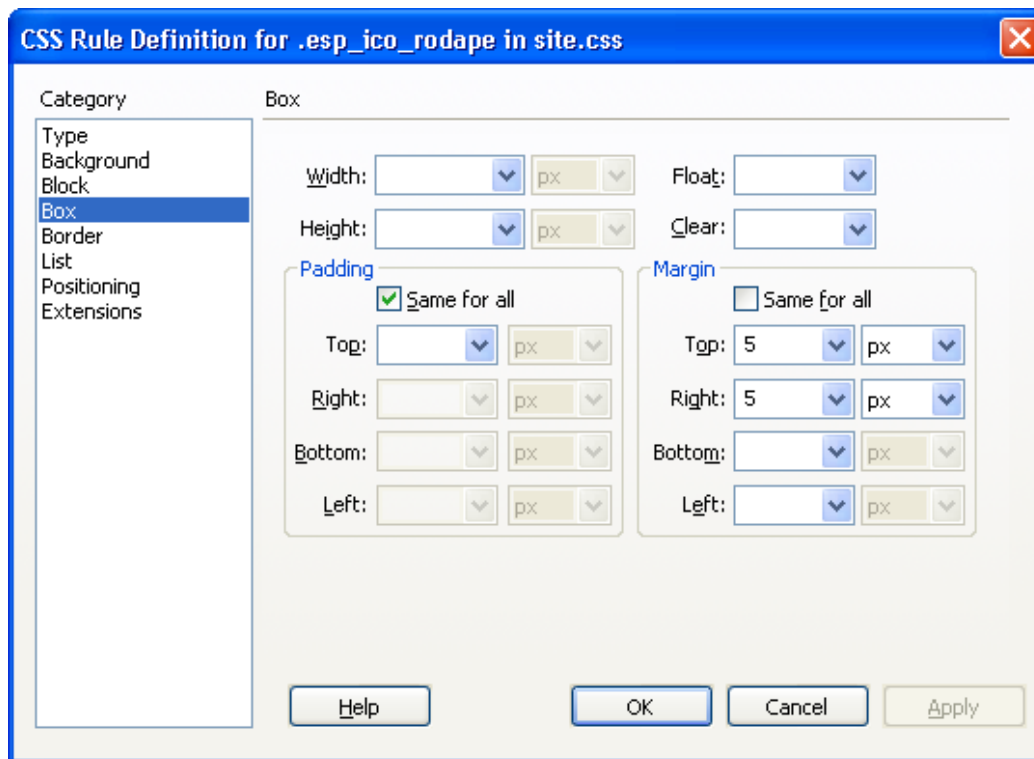
3. Clicar no **New CSS Rule** e colocar o nome do ID desta Div de "*atendimento*".

4. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Box, definir conforme a figura abaixo:





5. Excluir o conteúdo da div criada e digitar: CENTRAL DE ATENDIMENTO.
6. Inserir uma quebra de linha (SHIFT+ENTER).
7. Inserir na linha criada, a imagem *ico\_fone\_rodape.jpg* (texto alternativos: Telefone) e formatar com o align middle.
8. Ao lado da imagem, digitar: 0800-000-000 .
9. Inserir uma quebra de linha (SHIFT+ENTER).
10. Inserir na linha criada, a imagem *ico\_carta\_rodape.jpg* (texto alternativos: Contato) e formatar com align middle.
11. Selecionar o texto “CENTRAL DE ATENDIMENTO” e aplicar a Class *texto\_rodape* através da opção Class do Painel Properties.
12. Criar uma **New CSS Rule** ( no Painel CSS Style) do tipo Class, com o nome de “*ico\_rodape*” na folha de estilo *site.css*.
13. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Box, definir conforme a figura abaixo:



14. Aplicar a Class *ico\_rodape* através da opção Class do Painel Properties nas imagens da Div *atendimento*.

15. Salvar todos os arquivos

### 12.5.3 Clear

Complementando a função da propriedade **Float**, a propriedade **Clear** define quais lados de um elemento ficará limpo, sem a presença de nenhum outro elemento. Por padrão, todo elemento flutuante inserido em uma página será posicionado imediatamente ao lado do elemento anterior. Isso significa que essa propriedade só terá efeito a partir do segundo elemento colocado na página.

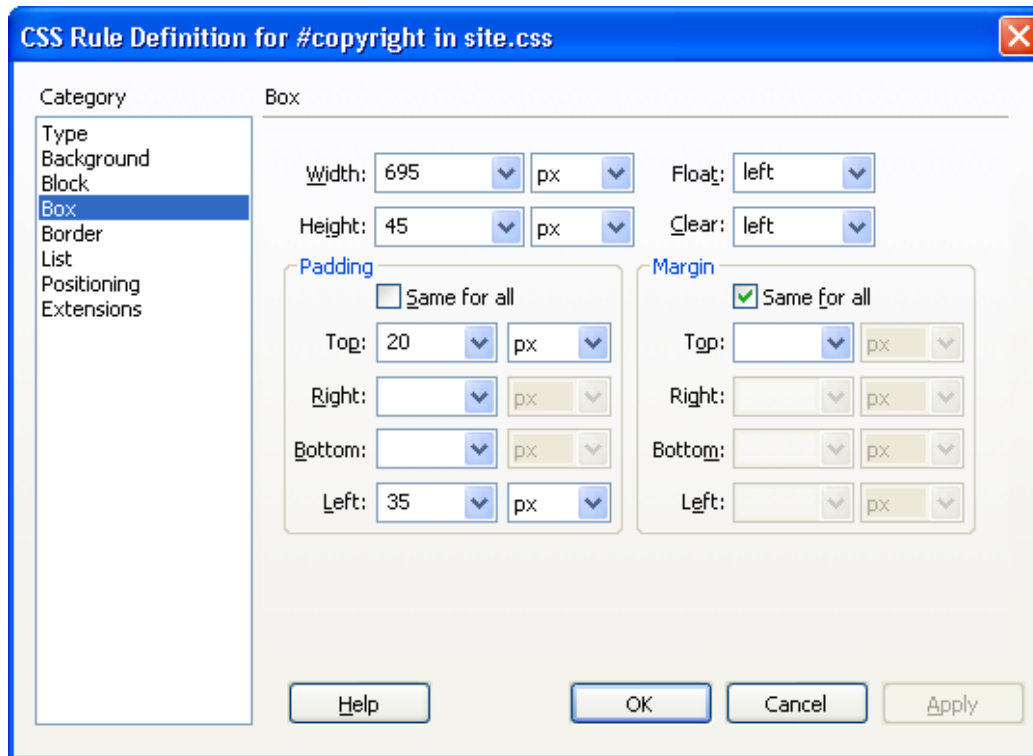
A propriedade Clear permite quatro valores: Left, Right, Both ou None.

## LABORATÓRIO

### TAREFA 1

1. Deixar o cursor dentro da div *atendimento* e clicar em **Insert Div Tag**.
2. Escolher a opção **After Tag** com a `<div id="atendimento">` selecionada.
3. Clicar no **New CSS Rule** e colocar o nome do ID desta Div de *"copyright"*.

4. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Box, definir conforme a figura abaixo:



5. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Block, definir a propriedade Text-align como Center.

6. Excluir o conteúdo da div criada e importar o texto copyright.doc (**File > Import > Word Document... > Pasta Textos > Arquivo copyright.doc**). Na opção **Formatting**, escolher a opção: **Text only**.

7. Salvar todos os arquivos.

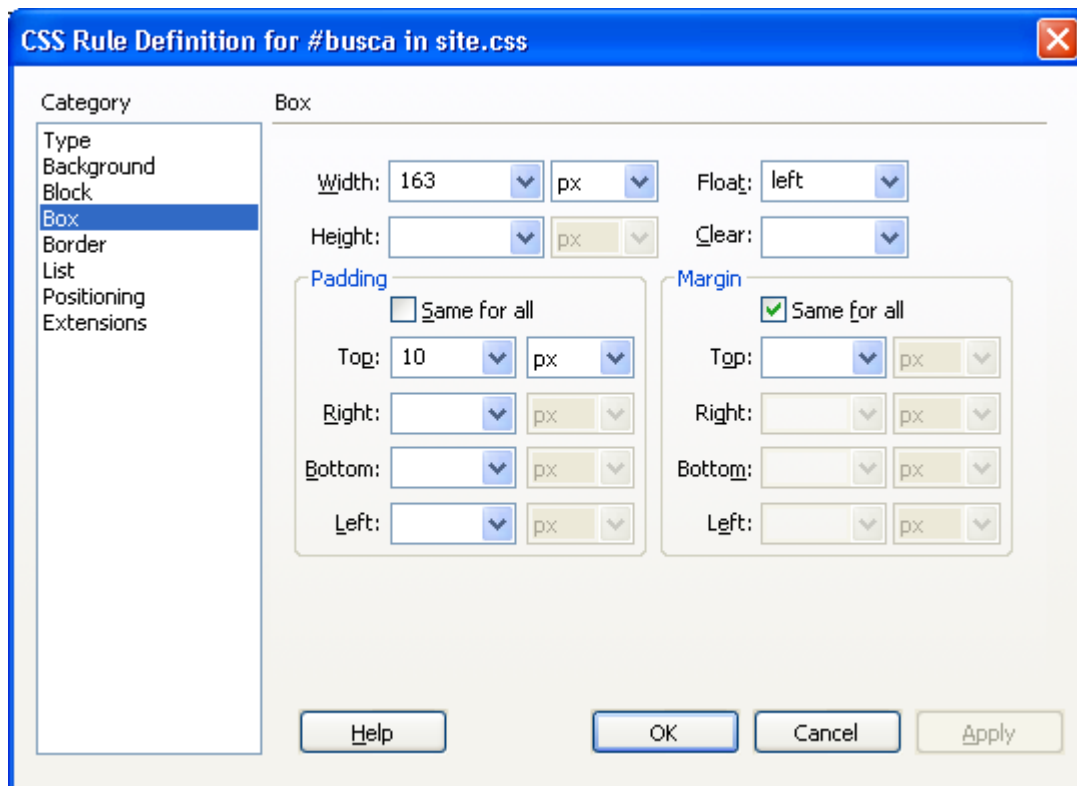
## TAREFA 2

1. Selecionar a Div *esquerda* e excluir seu conteúdo. Deixar o cursor dentro da div e clique em **Insert Div Tag**.

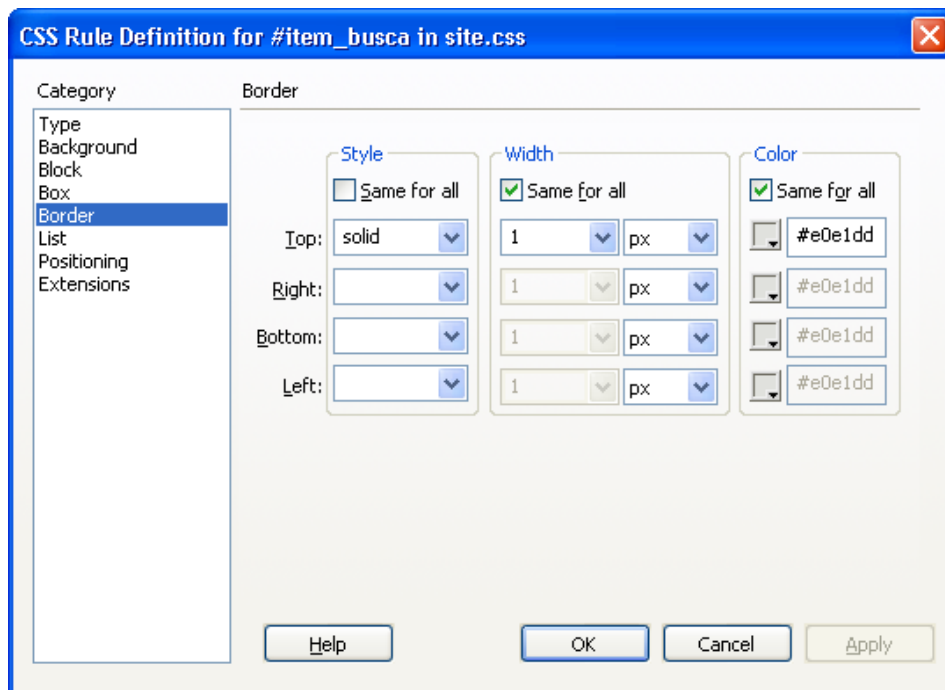
2. Escolher a opção **At insertion point**.

3. Clicar no **New CSS Rule** e colocar o nome do ID desta Div de “busca”.

4. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Box, definir conforme a figura abaixo:



5. Excluir o conteúdo e deixar o cursor dentro da mesma. Clicar em **Insert Div Tag**.
6. Escolher a opção **At insertion point**.
7. Clicar no New CSS Rule e colocar o nome do ID desta Div de *“item\_busca”*.
8. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Border, definir conforme a figura abaixo:



9. Excluir o conteúdo da Div criada e digite “Busca de Produtos”.

10. Colocar o cursor antes da palavra “Busca” e inserir o caracter especial » (**Insert > HTML > Special Characters > Other** ), pressionar um espaço em branco.

11. Criar uma **New CSS Rule** ( no Painel CSS Style) do tipo Class, com o nome de “*cod\_padrao*” na folha de estilo *site.css*.

12. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Type, definir a propriedade Color com a cor #FF5015

13. Aplicar a Class *cor\_padrao* através da opção Class do Painel Properties no caracter especial ».

14. Criar uma **New CSS Rule** ( no Painel CSS Style) do tipo Class, com o nome de “*destaque*” na folha de estilo *site.css*.

15. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Type, definir a propriedade Font-weight como bold.

16. Na categoria Box, definir as propriedades padding-top e padding-bottom com 3px.

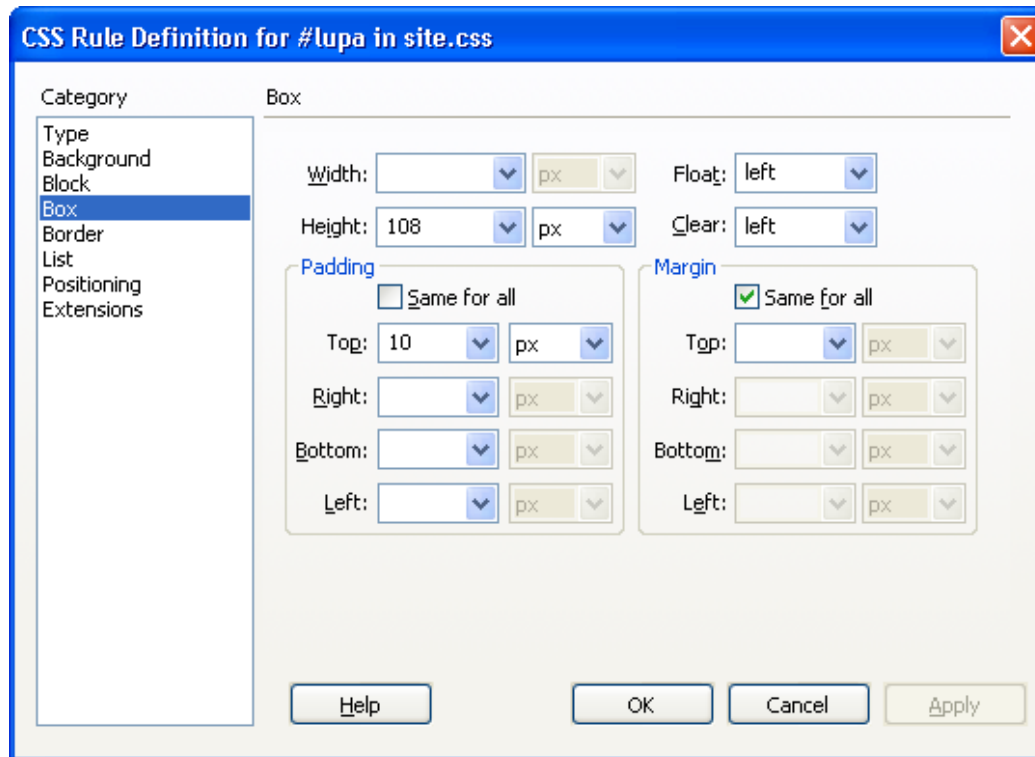
17. Na categoria Border, definir a propriedade style-bottom com solid, width-bottom com 1 px e color-bottom com #E0E1DD.

18. Aplicar a Class *destaque* através da opção Class do Painel Properties na Div “*item\_busca*”.

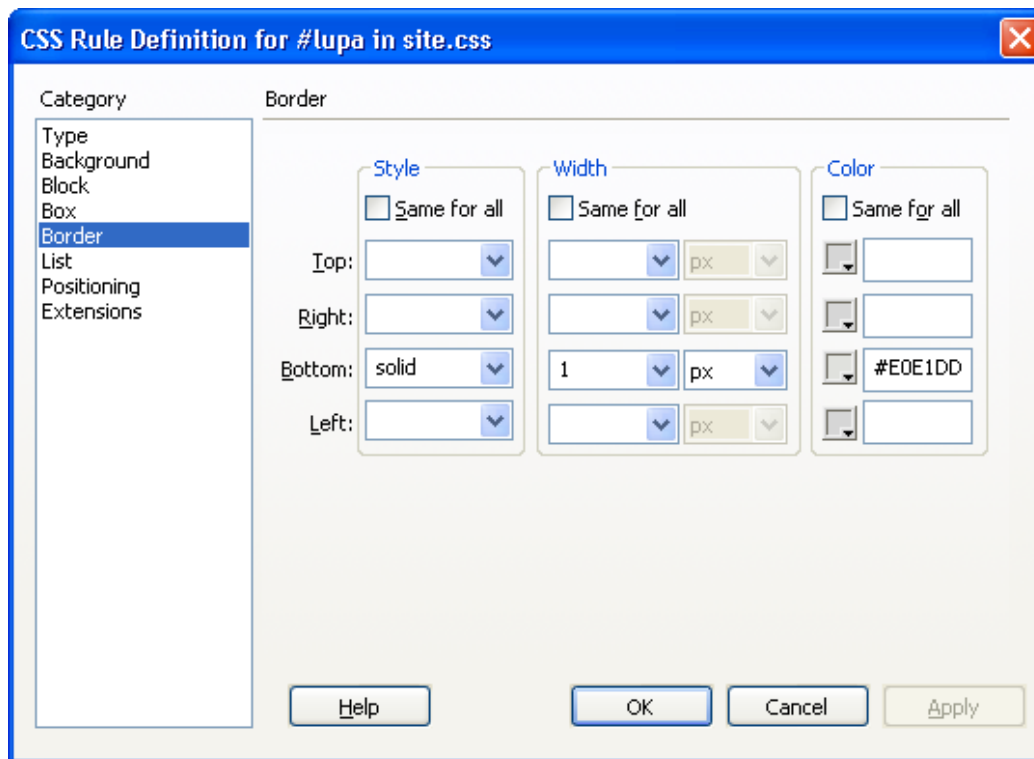
19. Salvar todos os arquivos

### TAREFA 3

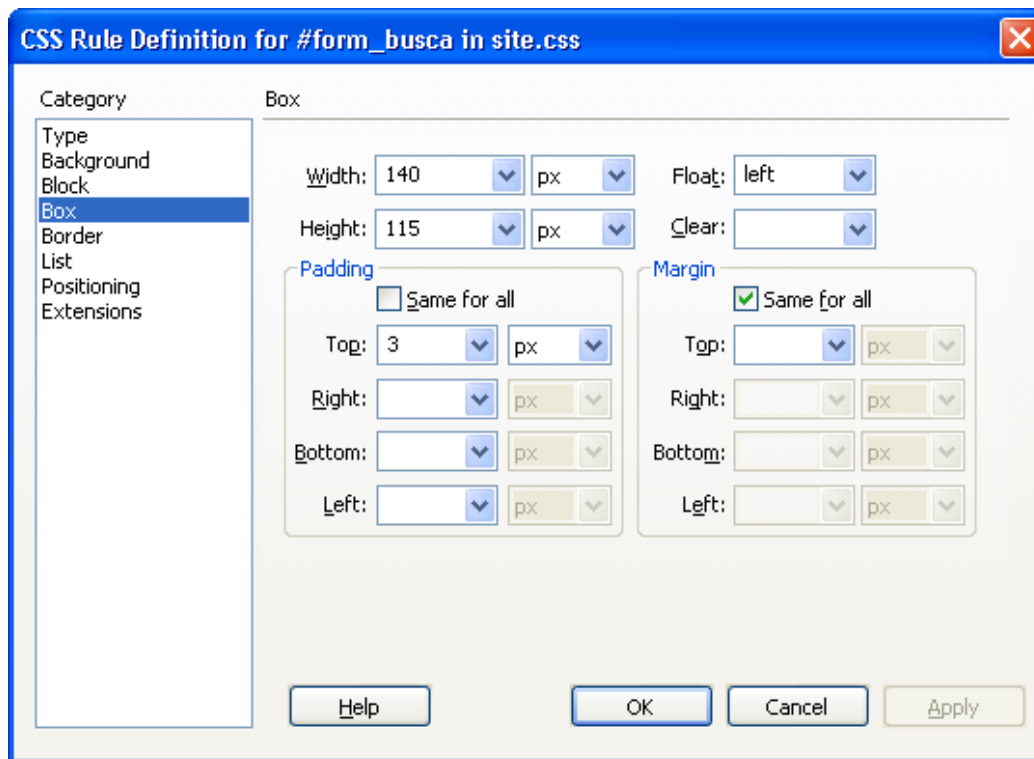
1. Deixar o cursor dentro da div *item\_busca* e clicar em **Insert Div Tag**.
2. Escolher a opção **After Tag** com a `<div id="item_busca">` selecionada.
3. Clique no New CSS Rule e colocar o nome do ID desta Div de *"lupa"*.
4. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Box, definir conforme a figura abaixo:



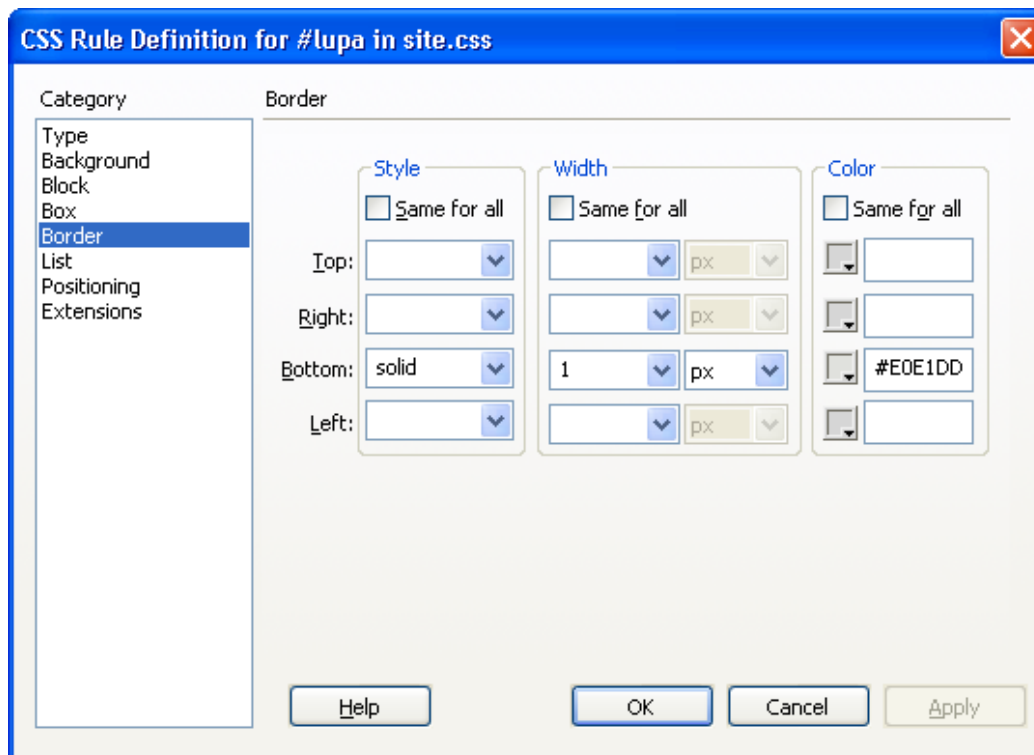
5. Na categoria Border, definir conforme a figura abaixo:



6. Excluir o conteúdo da Div criada e inserir a imagem *ico\_lupa.gif* (texto alternativo: lupa).
7. Deixar o cursor dentro da div *lupa* e clicar em **Insert Div Tag**.
8. Escolher a opção **After Tag** com a `<div id="lupa">` selecionada.
9. Clicar no **New CSS Rule** e coloque o nome do ID desta Div de `"form_busca"`.
10. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Box, definir conforme a figura abaixo:



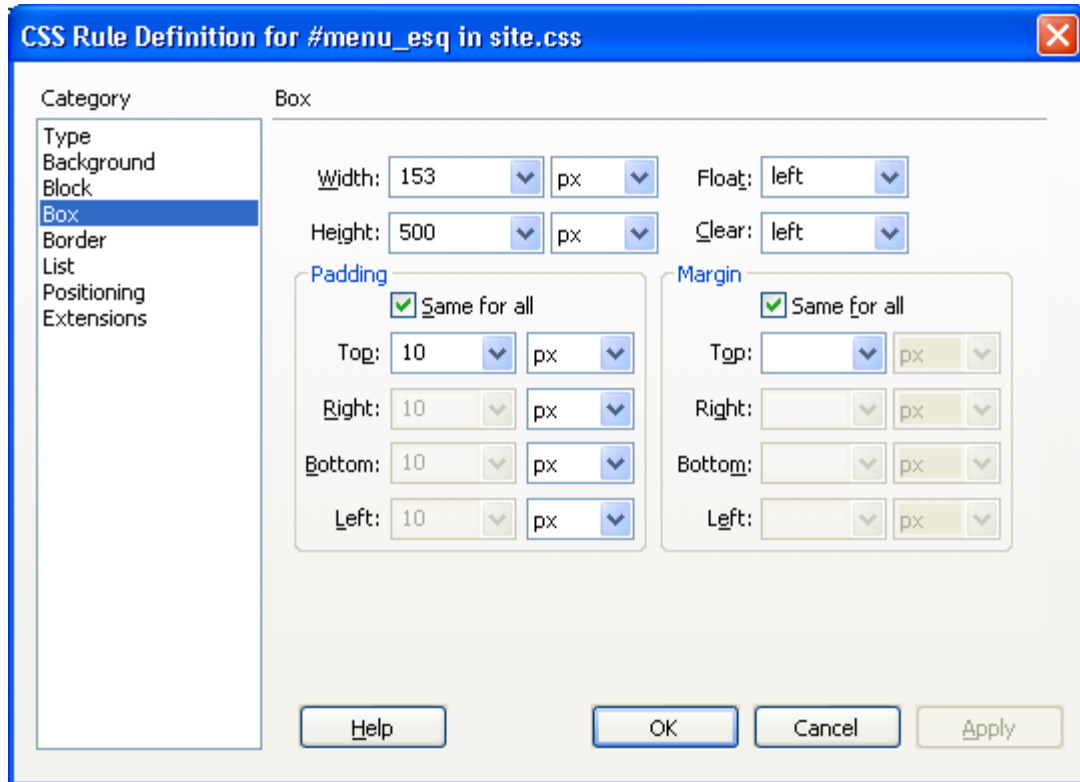
11. Na categoria Border, definir conforme a figura abaixo:



12. Deixar o cursor dentro da div *busca* e clicar em **Insert Div Tag**.



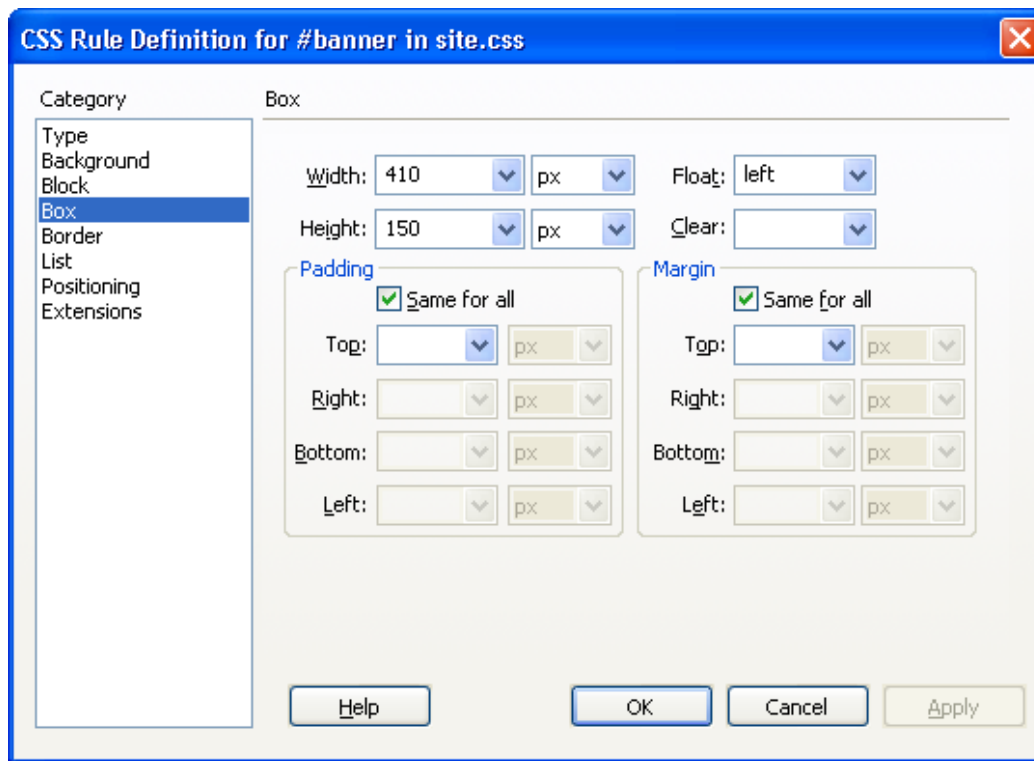
13. Escolher a opção **After Tag** com a <div id="busca"> selecionada.
14. Clicar no **New CSS Rule** e colocar o nome do ID desta Div de "menu\_esq".
15. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Box, definir conforme a figura abaixo:



16. Salvar todos os arquivos.

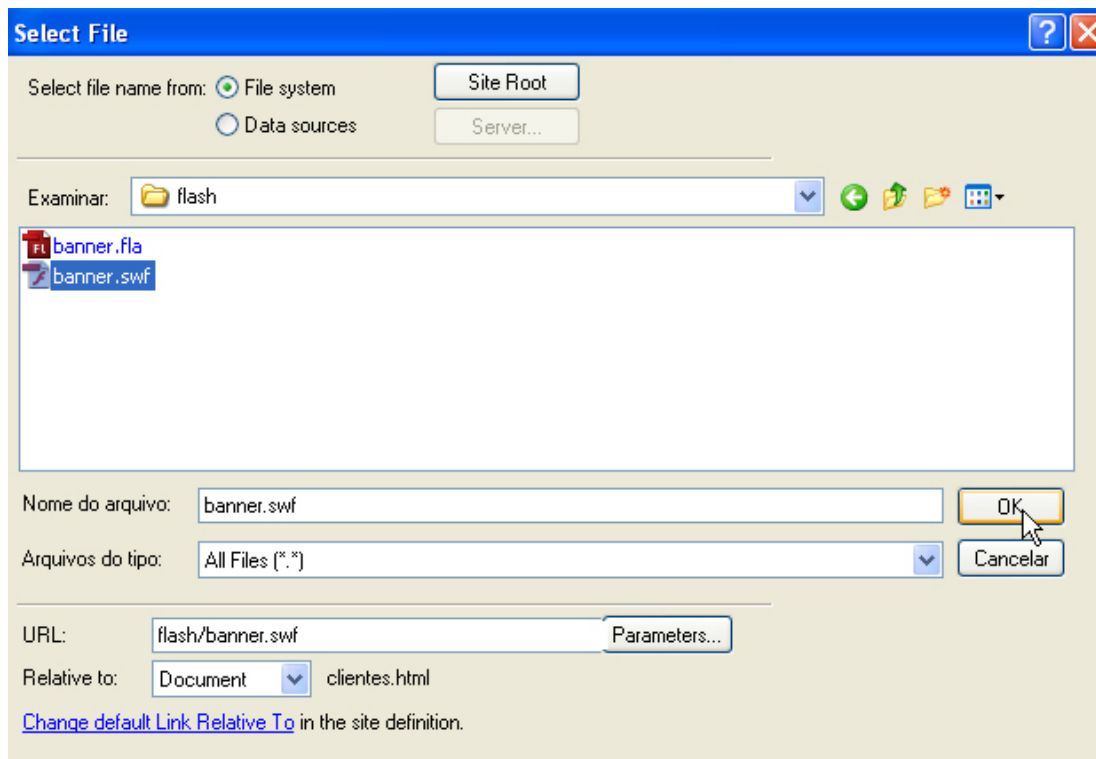
#### TAREFA 4

1. Criar um arquivo novo, usando o template "principal" e salvar como nome de index.html
2. Excluir o conteúdo da região editável e clicar em **Insert Div Tag**.
3. Escolher a opção **At insertion point**.
4. Clicar no **New CSS Rule** e colocar o nome do ID desta Div de "banner".
5. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Box, definir conforme a figura abaixo:



6. Excluir o conteúdo da Div, clicar na categoria Common do Painel Insert, botão **Media** e selecionar SWF no menu pop-up:

7- Na caixa de diálogo **Select File**, selecionar o arquivo flash banner.swf que está na pasta flash:



8- Clicar no botão Play para visualizar o arquivo reproduzido:

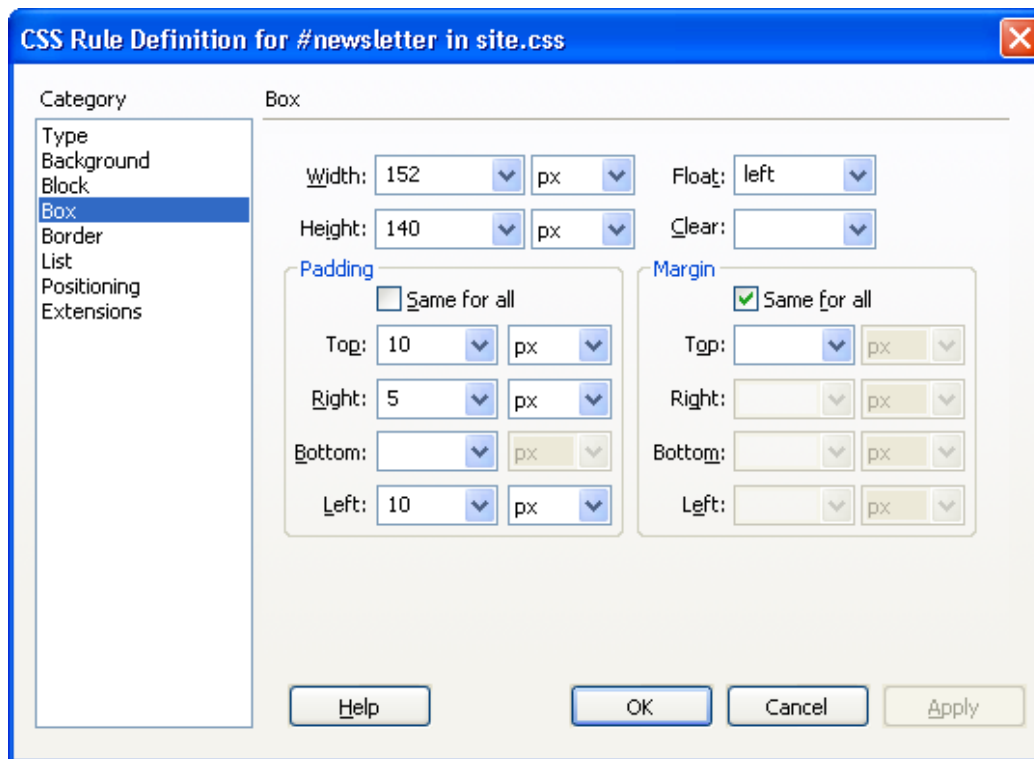


9. Deixar o cursor dentro da Div banner e clicar em **Insert Div Tag**.

10. Escolher a opção **After tag**, selecionar a opção <div id="banner">

11. Clicar no **New CSS Rule** e colocar o nome do ID desta Div de "newsletter".

12. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Box, definir conforme a figura abaixo:



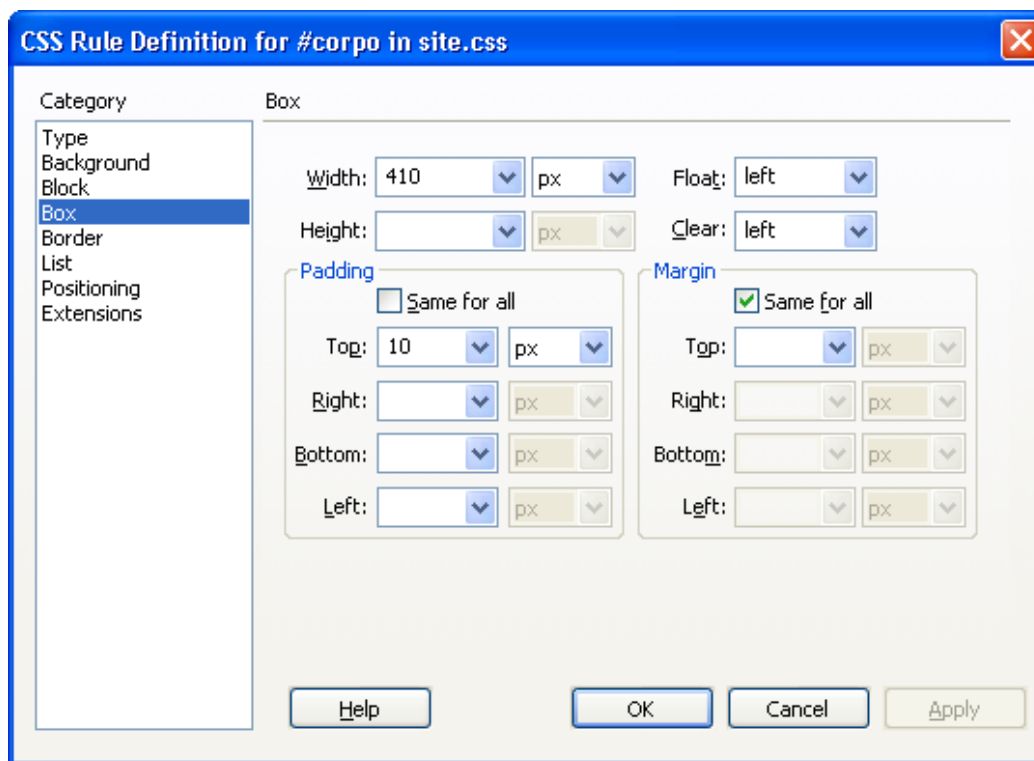
13. Na categoria Background, definir a opção background-image com o arquivo fundo\_newsletter.jpg.

14. Deixar o cursor dentro da Div “newsletter” e clicar em **Insert Div Tag**.

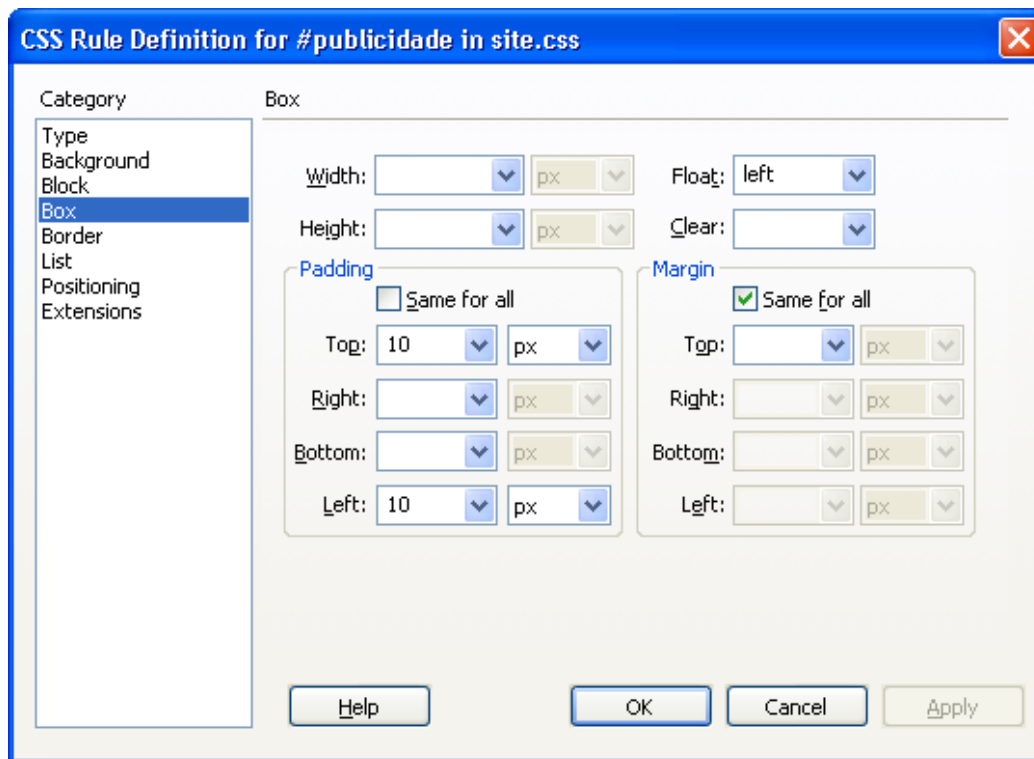
15. Escolher a opção **After tag**, selecionar a opção <div id=”newsletter”>

16. Clicar no **New CSS Rule** e colocar o nome do ID desta Div de “corpo”.

17. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Box, definir conforme a figura abaixo:



18. Deixar o cursor dentro da Div “corpo” e clicar em **Insert Div Tag**.
19. Escolher a opção **After tag**, selecionar a opção <div id=”corpo”>
20. Clicar no **New CSS Rule** e colocar o nome do ID desta Div de “publicidade”.
21. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Box, definir conforme a figura abaixo:



22. Excluir o conteúdo desta Div e clicar em **Insert Div Tag**.
  23. Escolher a opção **At insertion point**.
  24. Clicar no **New CSS Rule** e colocar o nome do ID desta Div de “*texto\_publicidade*”.
  25. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Box, definir o width com 145 px e a margin-bottom com 10 px.
  26. Excluir o conteúdo desta Div e digitar “Publicidade”.
  27. Inserir o caracter especial » antes da palavra publicidade e definir a classe “cor\_padrao” para o mesmo.
  28. Definir a classe destaque para a Div *texto\_publicidade*.
  29. Deixar o cursor após a Div *texto\_publicidade* e inserir a imagem *publicidade.gif* (texto alternativo: Publicidade).
  30. Definir border 0 e um link “alternativo” (digitar # no campo link) para a imagem
  31. Salvar todos os arquivos.
- Obs.: Visualizar o arquivo no navegador FireFox.
32. Para solucionar o problema constatado no rodapé apenas para o FireFox, definir na Div *rodape*, categoria Box, o Clear com Left.

## **Unidade 13 – Navegando no site**

**Links de hipertexto**

**Criando links para arquivos do site**

**Adicionando links de e-mail**

**Alterando cores do link**

**Prioridades das declarações dos links**

**Adicionando links para páginas externas numa nova janela**

**Criando vários links de uma imagem**

**Projetando links de navegação com CSS**

# Unidade 13

## Navegando no site

### 13.1 Links de Hipertexto

Após determinarmos os objetivos do nosso site, o público alvo e as necessidades de dados, estaremos preparados para começar a conceitualizar o esquema de navegação do site.

A navegação do site é a representação de como nossas páginas da Web se relacionam entre si. Em termos específicos, ele revela como os usuários percorrem seu site ao clicarem nos links e interagirem com as interfaces dos aplicativos.

A navegação é implementada por:

- Uma barra de navegação, que pode ser composta por texto ou imagens que atuam como links;
- Uma série de links de hipertexto incorporados às páginas da Web.

O Hipertexto foi o principal conceito que levou à invenção da World Wide Web, que não é nada mais (ou menos) do que uma enorme quantidade de conteúdo conectado por um enorme número de links de hipertexto.

#### **Links de hipertexto:**

- São geralmente representados por um texto sublinhado em uma página da Web (embora os usuários possam desativar esse formato em seus navegadores);
- Podem “saltar” o usuário para outro documento contido na página da Web atual ou para uma página em outro site;
- São usados na navegação global do site, em que um conjunto de links é criado em uma barra de navegação consistente.

#### 13.1.1 Tipos de Link




Os links que usamos em texto ou gráficos para navegar para outras páginas são conhecidos como links de hipertexto. É possível criar vários tipos de links, usando texto ou um gráfico:

- Link para outras páginas existentes no mesmo site;
- Link para outros sites;
- Link para um local com nome, existente na mesma página;
- Link para criar uma mensagem de e-mail.



## 13.2 Criando Links para Arquivos no Site

Há várias maneiras de criar links para documentos existentes no mesmo site:

- Apontar para um arquivo usando o ícone **Point to File** ;
- Navegar até o arquivo usando o ícone da **pasta**  no Painel Property;
- Digitar o caminho e o nome do arquivo na caixa de texto Link , no Painel Property.

Quando criamos um link em uma página, o nome de caminho para esse link é incorporado ao código HTML. Se movermos um arquivo com links para outra pasta fora do Dreamweaver, o nome do caminho para o link pode ser diferente e o link não funcionará.

- Use o painel de arquivos para mover quaisquer arquivos. Quando movemos cada arquivo, o Dreamweaver atualiza cada link e gráfico na página, de modo a manter o caminho correto;
- Se movermos os arquivos pelo Windows Explorer será necessário atualizar essas páginas manualmente.

Na opção **target** podemos selecionar um alvo para o link, ou seja, o local onde ele irá abrir:

**\_blank**: fará com que o link abra em uma nova janela;


**None (em branco)**: fará com que o link abra na mesma janela;

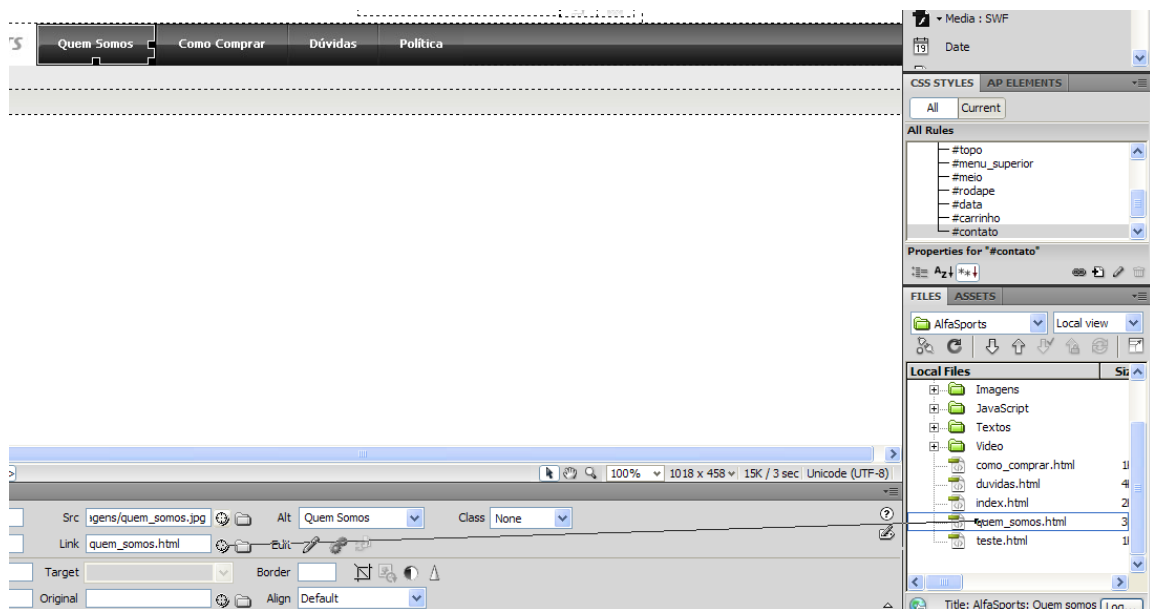
**\_Self**: a página abrirá no mesmo frame;

**\_Top**: a página abrirá no mesmo frame.

### LABORATÓRIO

#### TAREFA 1

1. Selecionar a imagem Quem Somos do arquivo de template principal.dwt e clicar em cima do **Point to File**  e apontar para o arquivo *quem\_somos.html*:

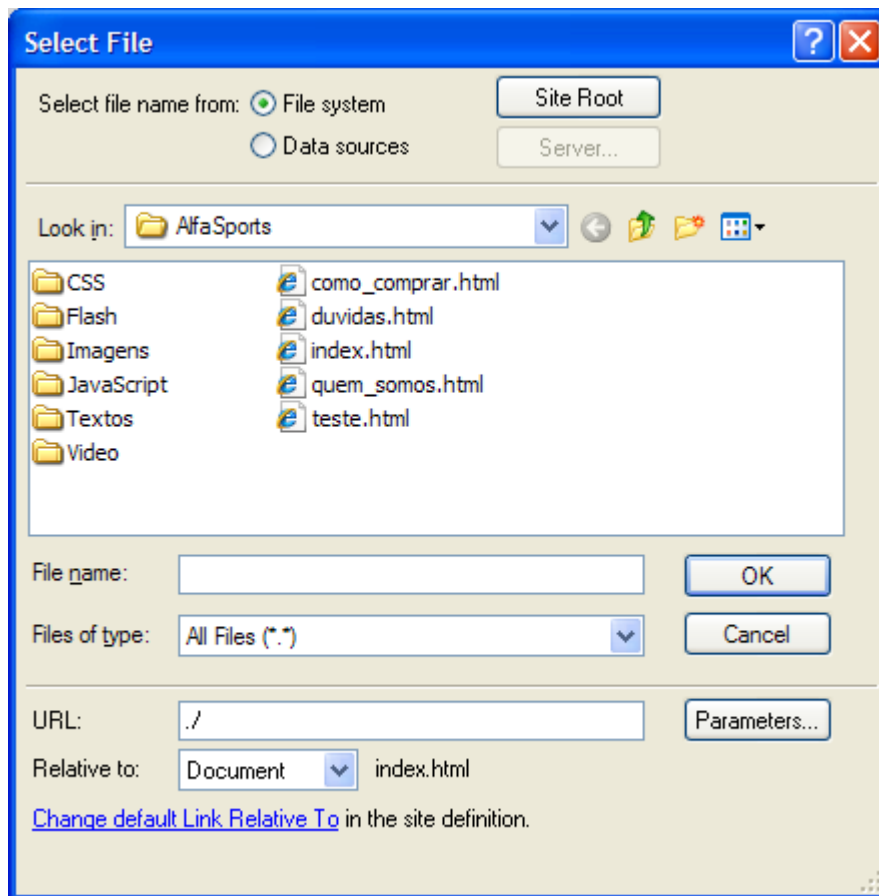


2. Definir para a propriedade Border o valor 0 (zero);
3. Fazer o mesmo processo para as imagens Como Comprar (*como\_comprar.html*), Dúvidas (*duvidas.html*) e Política (*politica.html*).
4. Definir um link para a imagem do logo AlfaSports para a página *index.html*.
5. Definir para a propriedade Border o valor 0 (zero).

Obs.: Outra maneira de criar um link é usar o ícone de pasta 📁.

Basta selecionar a imagem ou o texto que deve se tornar um link e clicar no ícone de pasta.

Na caixa de diálogo **Select File**, localizamos o arquivo para o link:



5- Salvar todos os arquivos.

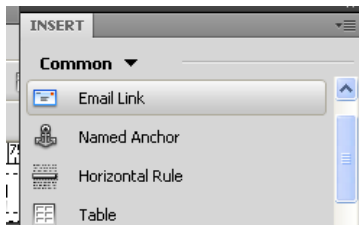
### 13.3 Adicionando Links de E-mail

Adicionar um link de e-mail à sua página é uma maneira de fornecer aos usuários um método de entrar em contato com alguém para falar sobre as informações disponibilizadas em seu site.

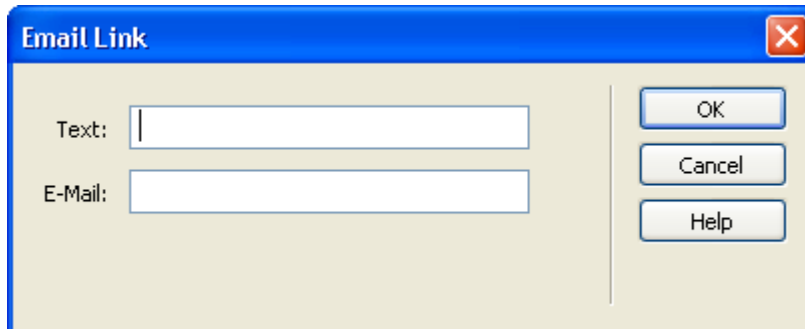
Um link de correio eletrônico abre uma nova janela de mensagem no programa de correio eletrônico associado ao navegador do usuário.

No Dreamweaver podemos adicionar um link de e-mail ao texto existente na página ou usar a caixa de diálogo para adicionar o texto e o link.

1. No Painel Insert, na categoria Common, clicar na opção **Email Link** ou item de menu **Insert > Email Link**.



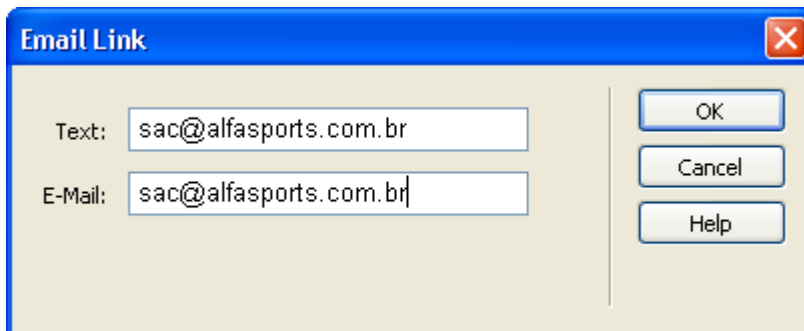
2. Na caixa de diálogo Email Link, digitar o texto e o e-mail desejado e clique em OK.



## LABORATÓRIO

### TAREFA 1

1. No arquivo de template, deixar o cursor após a imagem *ico\_carta\_rodape.jpg*
2. Clicar na opção Email Link, da categoria Common do Painel Insert.
3. Na caixa de diálogo Email Link, digitar como na imagem abaixo:



5- Salvar o arquivo.

## 13.4 Alterando Cores do Link

Para alterarmos as cores dos links, basta adicionarmos uma regra de estilo chamada pseudo-classes, à folha de estilo externa ou interna da página.

Os links possuem quatro pseudo-classes:

a:link	define o estilo do link no estado inicial;
a:visited	define o estilo do link visitado;
a:hover	define o estilo do link quando se passa o mouse sobre ele;
a:active	define o estilo do link ativo ( o que foi “clicado”)

Com CSS, é perfeitamente possível definir um estilo diferente para cada um dos quatro seletores, de forma semelhante como é definido para qualquer texto HTML.

Ao alterar as cores do link, considere o seguinte:

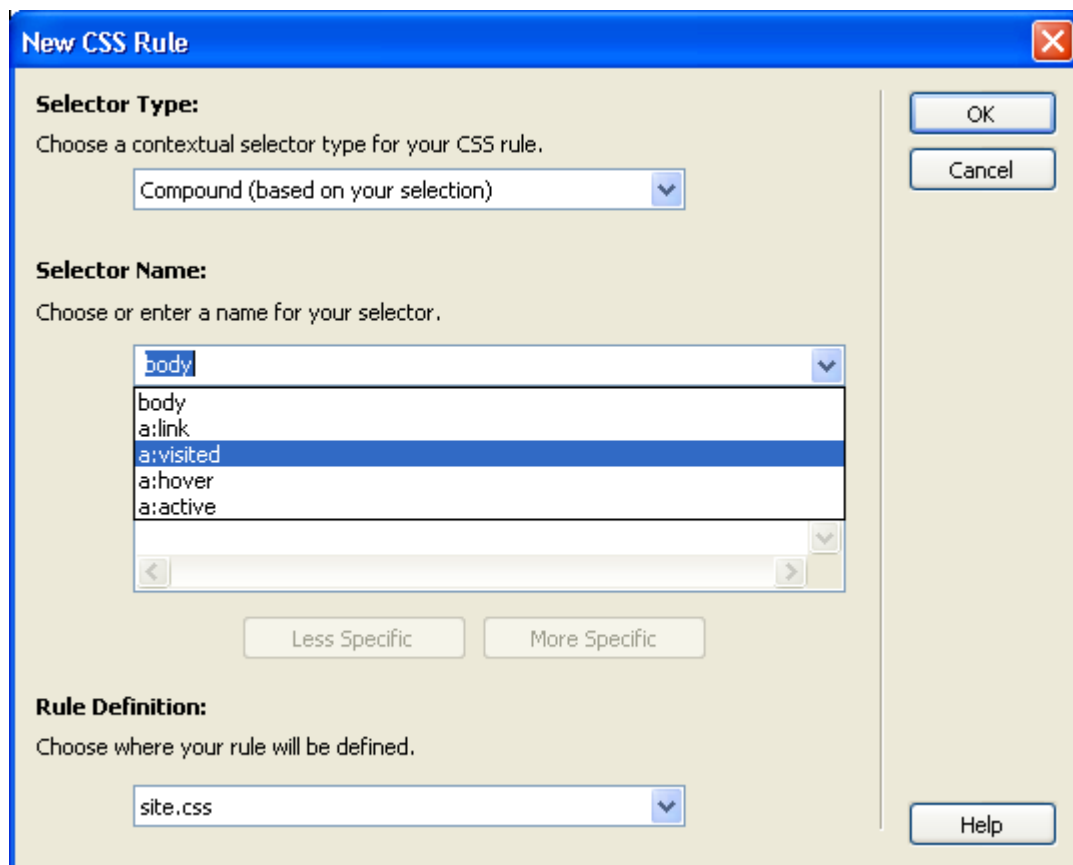
- Não escolha cores que possam confundir os usuários. Se trocarmos o link e as cores visitadas, os visitantes terão a impressão de já terem visto as páginas em seu site e talvez não cliquem em um link para explorar ainda mais;

- As cores do link devem contrastar com a cor de fundo da página para preservar a legibilidade.

1. No Dreamweaver, para mudar as cores do links e criar essas pseudo-classes, devemos criar uma New CSS Rule, no painel CSS STYLES.

2. Na caixa New CSS Rule, selecionar a opção Compound no selector type.

3. No campo Selector Name, selecionar qual das quatro opções deseja formatar.

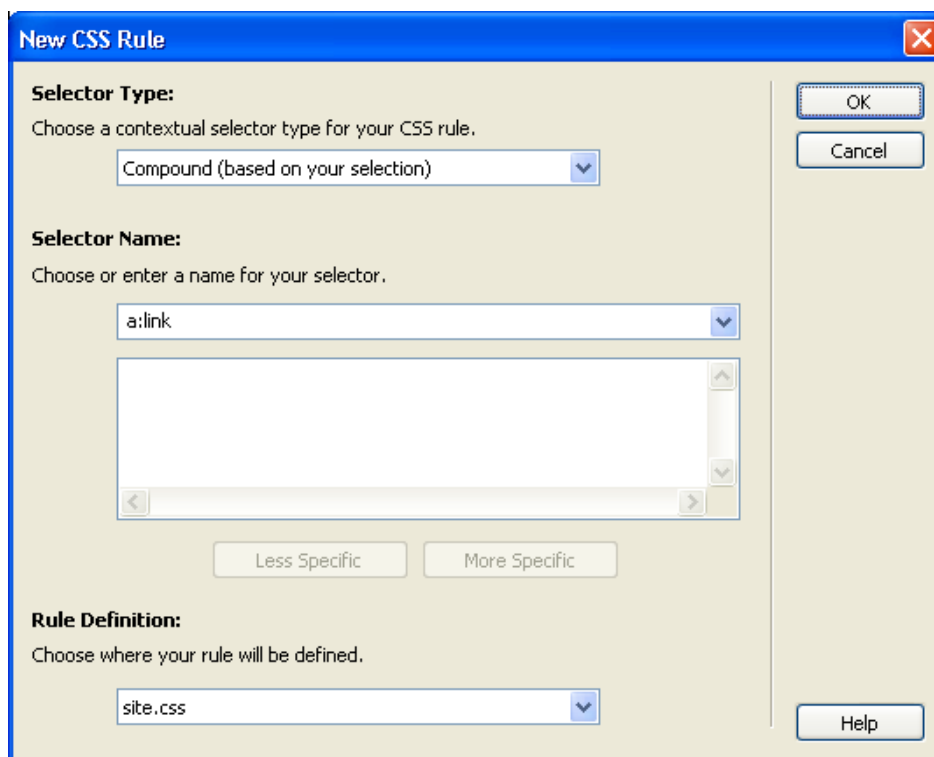


4. Definir as cores e propriedades desejadas na caixa CSS Rule Definition.

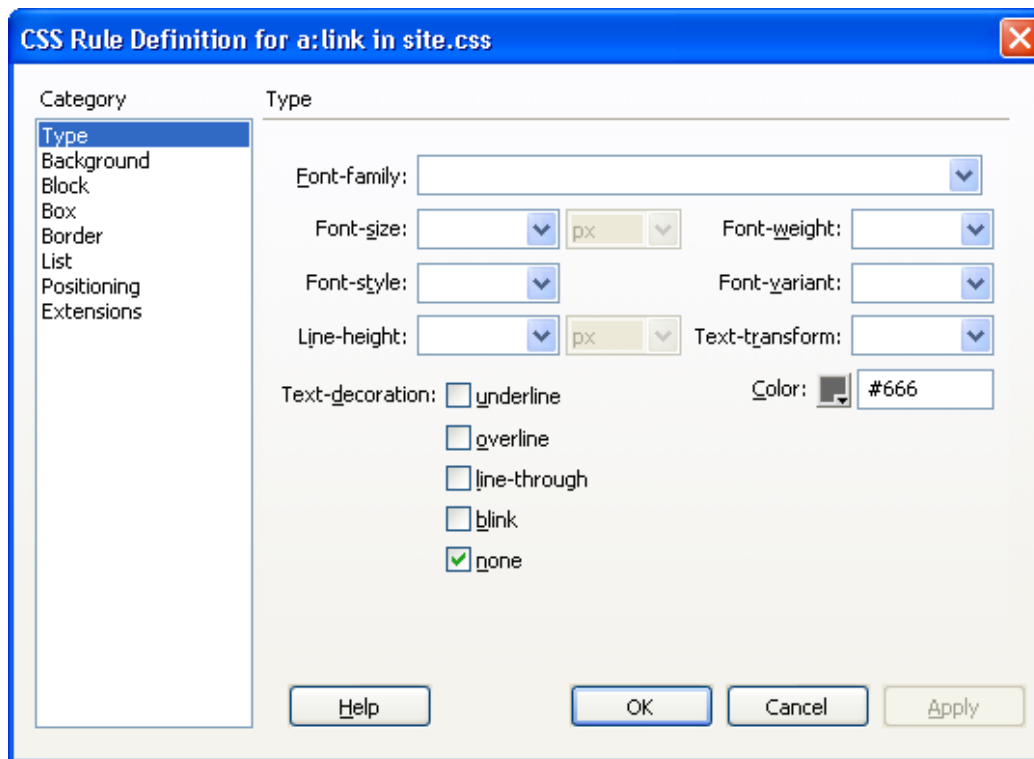
## LABORATÓRIO

### TAREFA 1

1. Com o arquivo do template aberto (principal.dwt), adicionar uma nova regra de estilo e selecionar a opção Compound na caixa de diálogo New CSS Rule. No menu pop-up **Selector Name**, escolher o estados de link: **a:link**:



2. Na caixa CSS Rule Definition, definir as opções conforme a imagem abaixo:



3. Clicar em OK.

## 13.5 Prioridades das declarações dos links

A ordem de definição das regras para os estados dos links é muito importante. Lembre-se de que pelo efeito cascata as regras mais próximas do elemento prevalecem sobre as mais distantes.

A ordem das declarações deve seguir a sequência demonstrada a seguir.

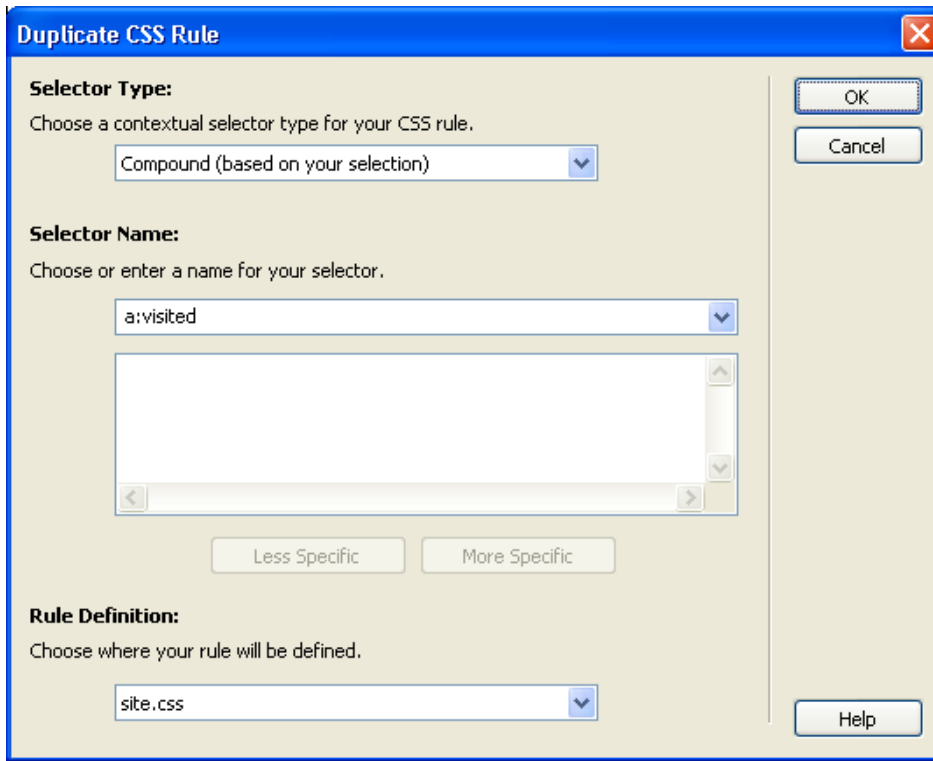
1	a:link
2	a:visited
3	a:hover
4	a:active

## LABORATÓRIO

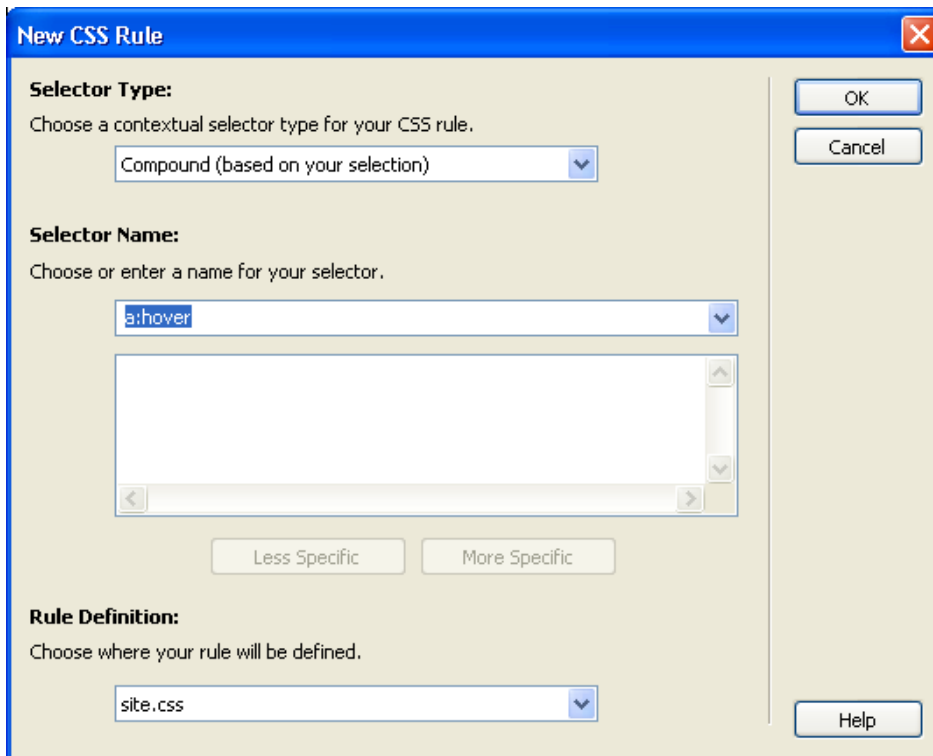
### TAREFA 1

1. No arquivo principal.dwt, duplicar a regra de estilo a:link ( botão da direita sobre a regra a:link, opção duplicate);

2. No menu pop-up **Selector Name**, escolher o estados de link: **a:visited**:

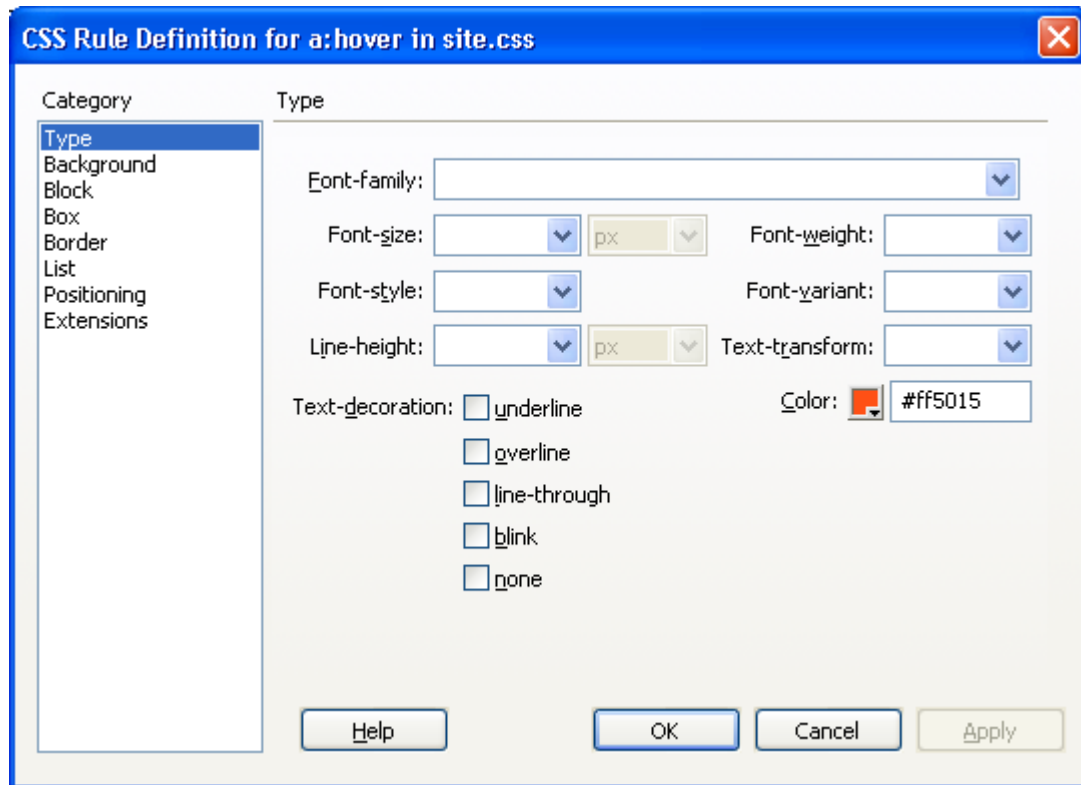


3. Criar uma nova regra do tipo Compouns com a opção: **a:hover**





5- Na Caixa de diálogo CSS Rule Definition marcar as opções como na imagem.

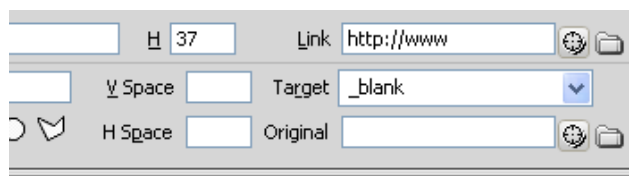


6- Salvar todos os arquivos e testar o arquivo no navegador.

## 13.6 Adicionando Links para páginas externas numa nova janela

O Dreamweaver possibilita criar um link para uma página da Web e exibir esta numa nova janela. Para isso devemos:

1. Selecionar o texto ou imagem que desejamos inserir o link.
2. Digitar o endereço completo (http://www...) na propriedade link do Painel Properties.
3. No item **Target**, selecionar a opção `_blank`.



## LABORATÓRIO

## TAREFA 1

1. Selecionar a imagem *logo\_itau.jpg* (logo do Itaú) da Div *Bancos*.
2. Definir a propriedade Border com o valor 0 (zero);
3. Inserir um link para o endereço <http://www.itau.com.br> com target *\_blank*.
4. Repetir o processo 2 e 3 para as imagens *logo\_bb.jpg* (<http://www.bb.com.br>) e *logo\_bradesco.jpg* (<http://www.bradesco.com.br>)

## 13.7 Criando vários Links de uma Imagem

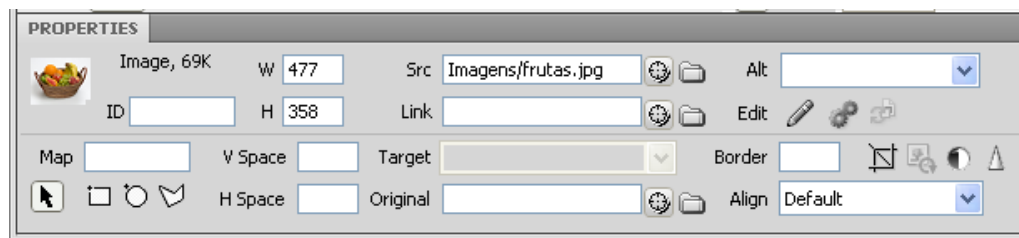
Se tivermos uma imagem com diversas áreas para conduzir o usuário para diferentes destinos, criaremos um mapa de imagens.

Por exemplo, vamos supor que temos um mapa mundi e desejamos criar um link para cada país. Usaremos um mapa de imagens para distinguir os diferentes formatos de cada país e depois atribuir um link diferente a cada formato.

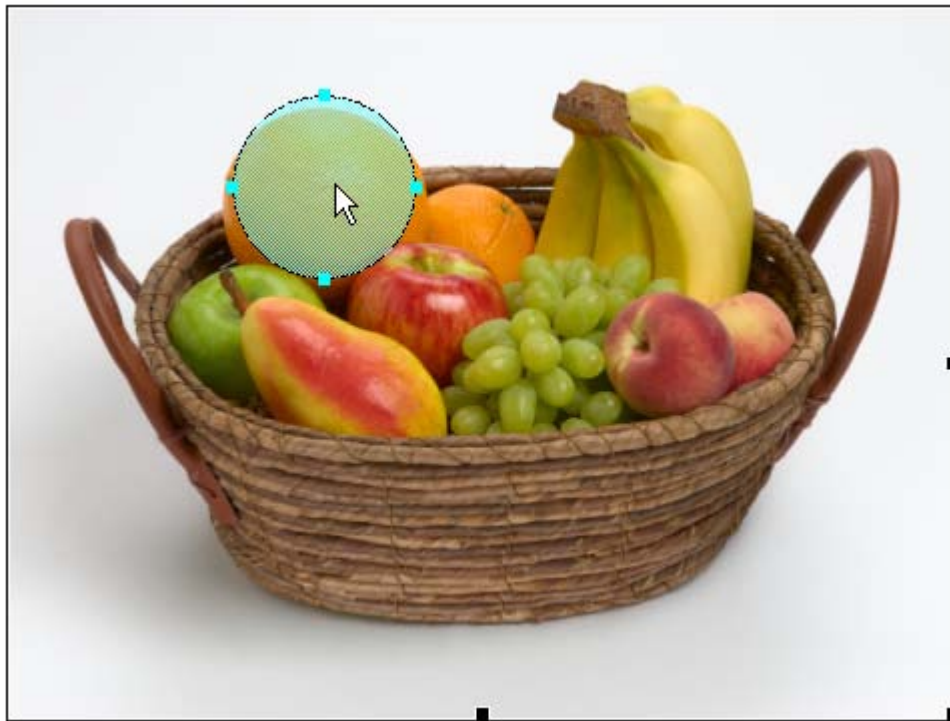
As áreas de link em um mapa de imagens são conhecidas como **pontos ativos**. Uma área de ponto ativo em um mapa de imagens pode ter uma dentre três formas: um retângulo, um círculo ou um polígono.

- 1- Criar um novo arquivo e salvar como nome de *imagem\_mapeada*
- 2- Inserir a imagem *frutas.jpg* que está na pasta *imagens*, colocando o texto alternativo para a imagem de “frutas”

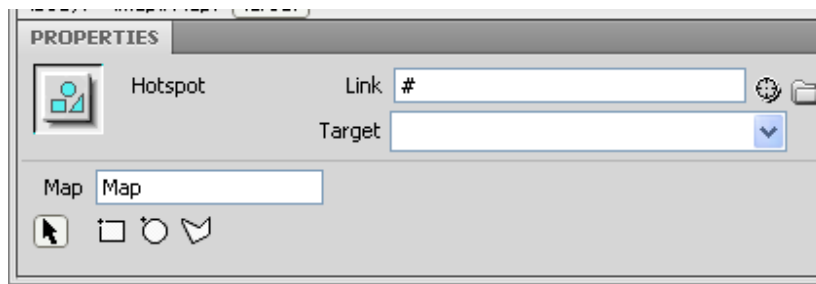
Para criarmos nosso mapa de imagens, usaremos as ferramentas de mapas localizadas no Painel Properties:



- 3- Com a imagem selecionada, clicar no ícone **Oval Hotspot** e fazer um círculo ao redor da laranja:



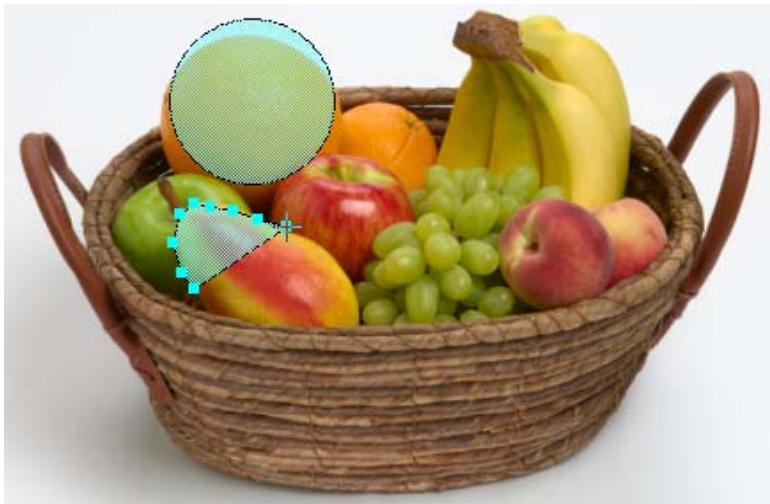
Quando finalizamos o ponto ativo, o painel Properties muda exibindo as opções desse ponto ativo. Inserimos um link do ponto ativo e o texto Alternativo, exibido quando o usuário movimentar o ponteiro sobre essa área:



As ferramentas de ponto ativo Rectangle e Oval trabalham de modo semelhante às ferramentas existentes em aplicativos de desenho; arrastamos a ferramenta sobre a área para desenhar a forma do ponto ativo.

Para mover ou alterar o tamanho do ponto ativo, selecione a ferramenta do ponto ativo Pointer para fazer a mudança:

4- Selecionar a ferramenta **Polygon Hotspot** e clicar ao redor da imagem da pêra:



Cada clique cria um ponto ativo na imagem. Cada ponto é conectado ao ponto anterior por uma linha.

Ao final teremos um ponto ativo em no formato semelhante ao da imagem abaixo:



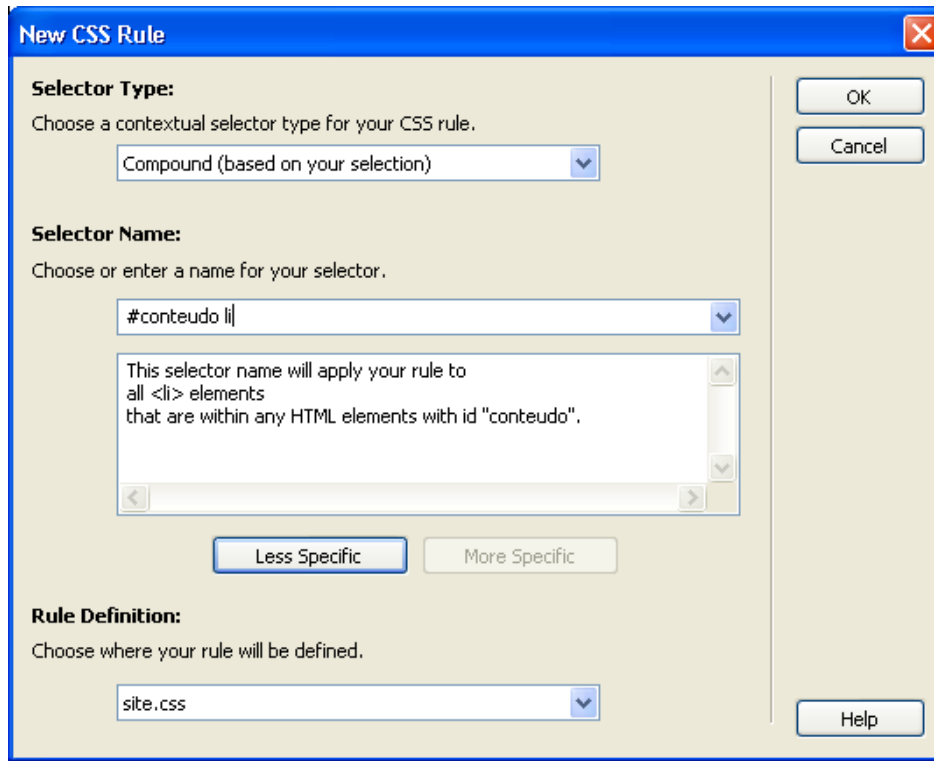
Nas demais frutas, podemos utilizar o retângulo ou novamente uma das duas opções já utilizadas.

## 13.8 Projetando Links de Navegação com CSS

É possível definir diferentes estilos para os quatro seletores de links a serem utilizados em uma mesma página. Conseguimos isso, utilizando os IDs da divs, juntamente com os seletores.

1. No Dreamweaver, devemos criar uma **New CSS Rule**, selecionar a opção Compound no campo Selector Name.

2. Digitar o nome da(s) Div(s) precedida por # e após o seletor desejado.

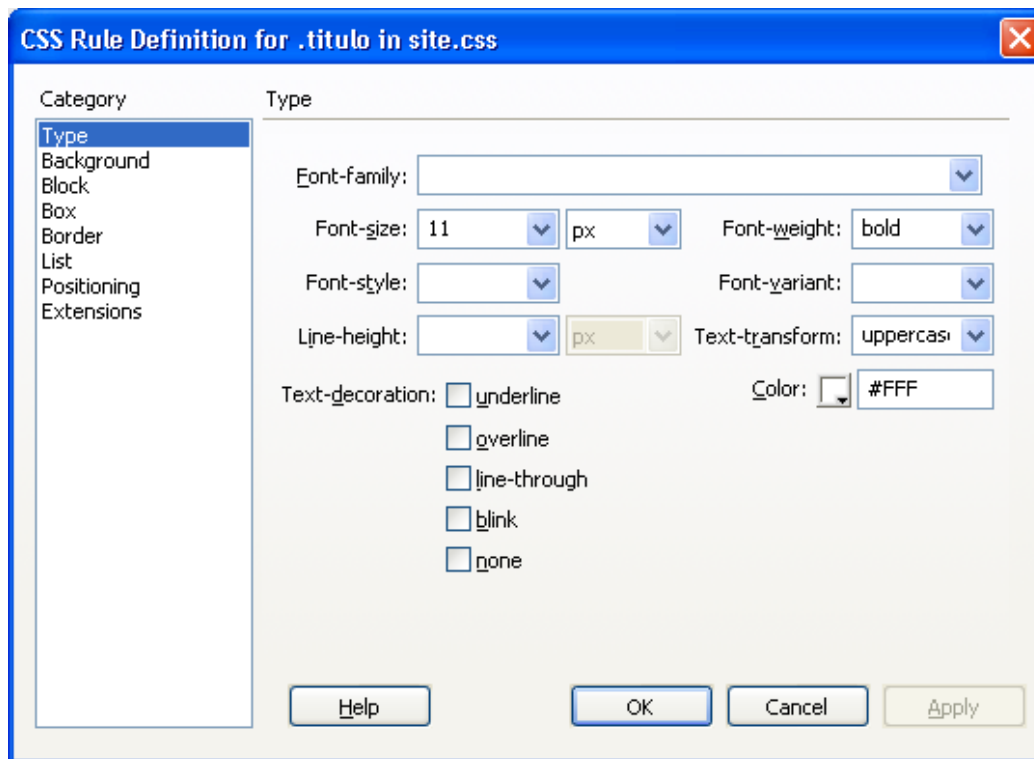


Todas os formatos definidos no CSS Rule Definition será aplicado apenas no seletor <li> que estiver dentro da Div com ID “conteudo”.

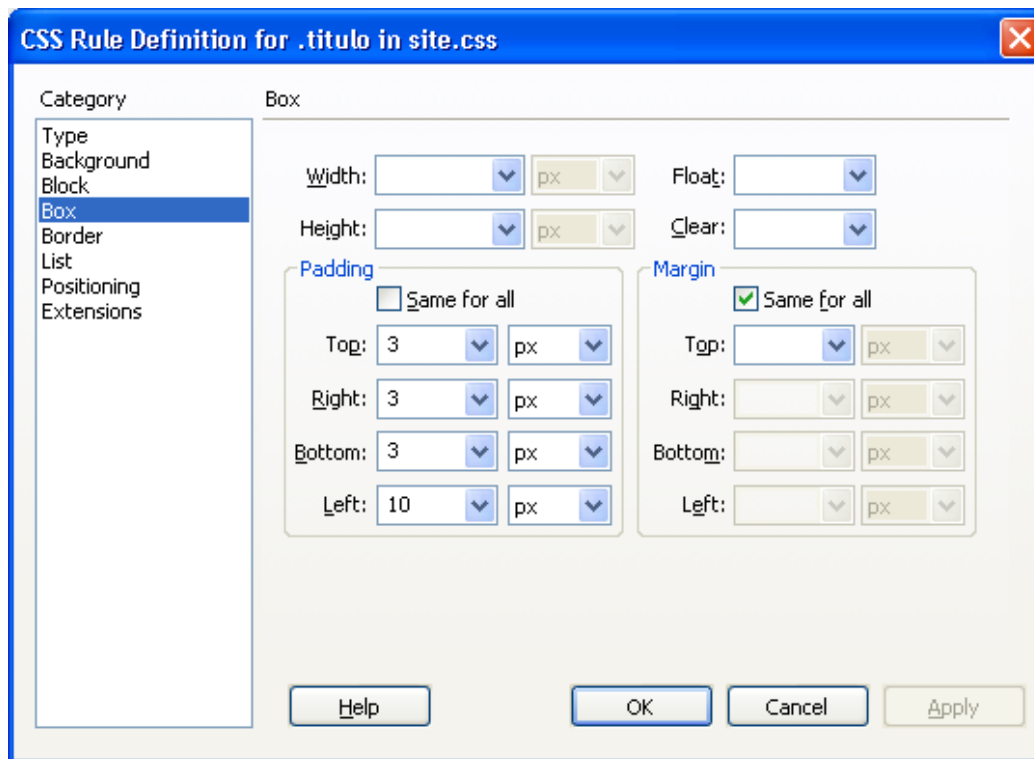
## LABORATÓRIO

### TAREFA 1

1. Excluir o conteúdo da Div *menu\_esq* e digitar “CATEGORIAS”.
2. Ao invés de pressionarmos ENTER, pressionar SHIF + ENTER para inserir uma quebra de linha.
3. Importar o arquivo *menu\_esq.doc* da pasta Textos (**File>Import>Word Document...>Pasta Textos>Arquivo menu\_esq.doc**).
4. Criar uma **New CSS Rule** ( no Painel CSS Style) do tipo Class, com o nome de “*titulo*” na folha de estilo *site.css*.
5. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Type, definir conforme a figura abaixo:



5. Na categoria Background, definir para a background-color a cor #666.
6. Na categoria Block, definir a opção Display como “block”.
7. Na categoria Box, definir conforme a figura abaixo:

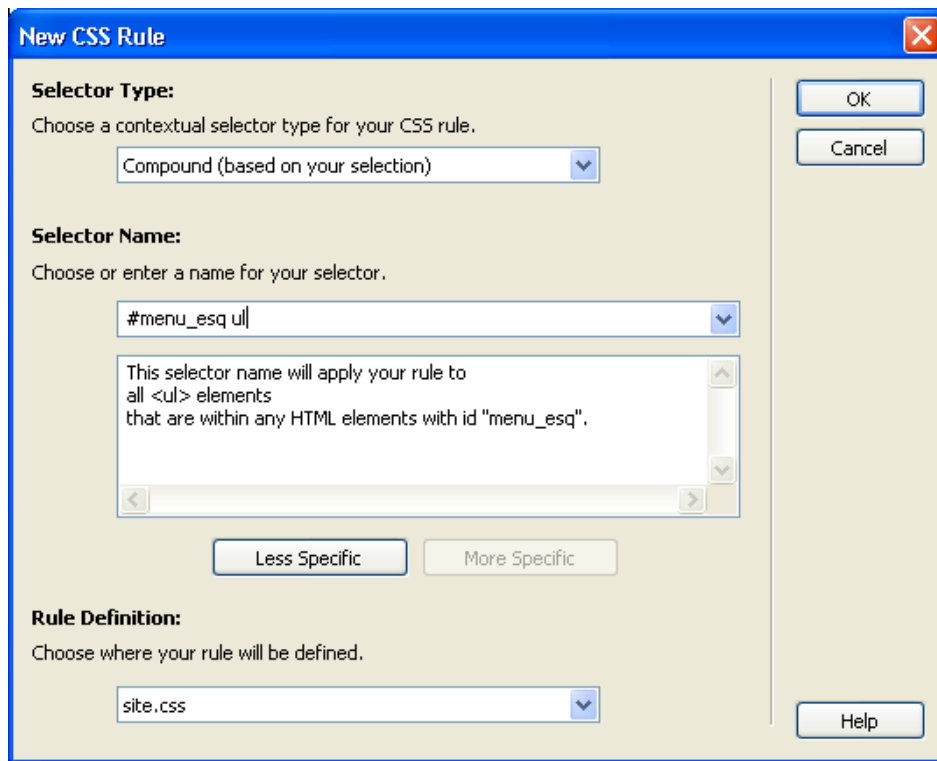


8. Selecionar a palavra “CATEGORIAS” e aplicar a Class “*titulo*” através da opção Class do Painel Properties.

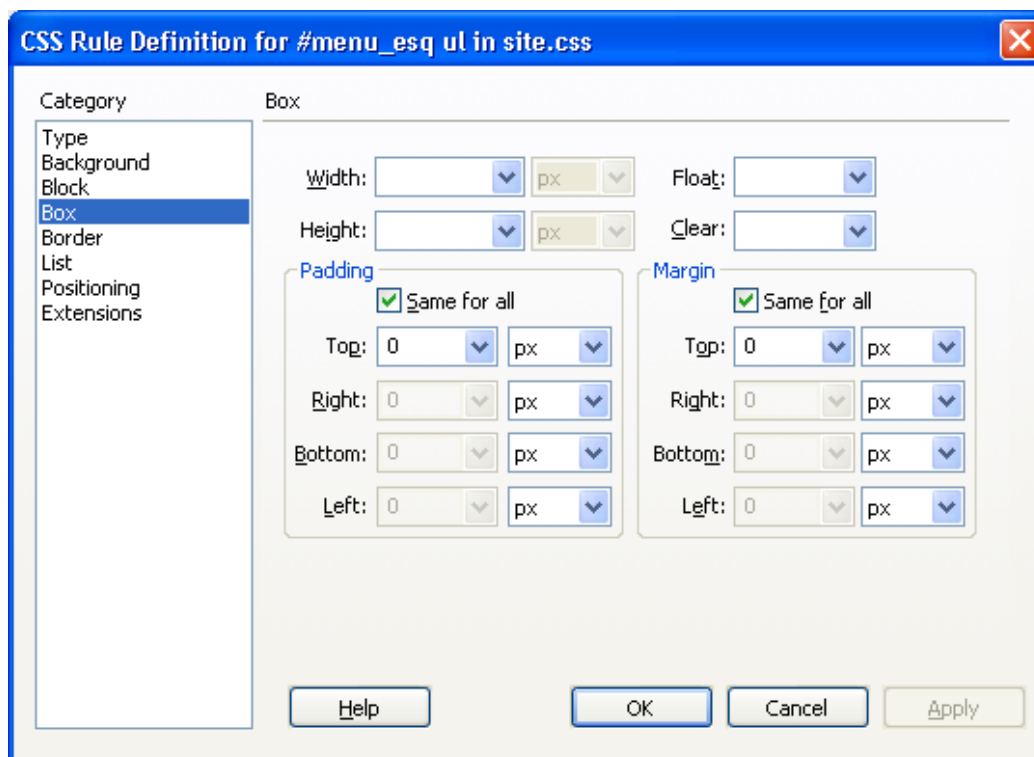
9. Selecionar a lista de produtos inserida anteriormente e definir uma lista com marcadores.

10. Pressionar ENTER na frente de cada produto para criar os itens.

11. Criar uma **New CSS Rule** ( no Painel CSS Style) do tipo Compound. Definir o Selector Name conforme a figura abaixo, na folha de estilo *site.css*.



5. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Box, definir conforme a figura abaixo:



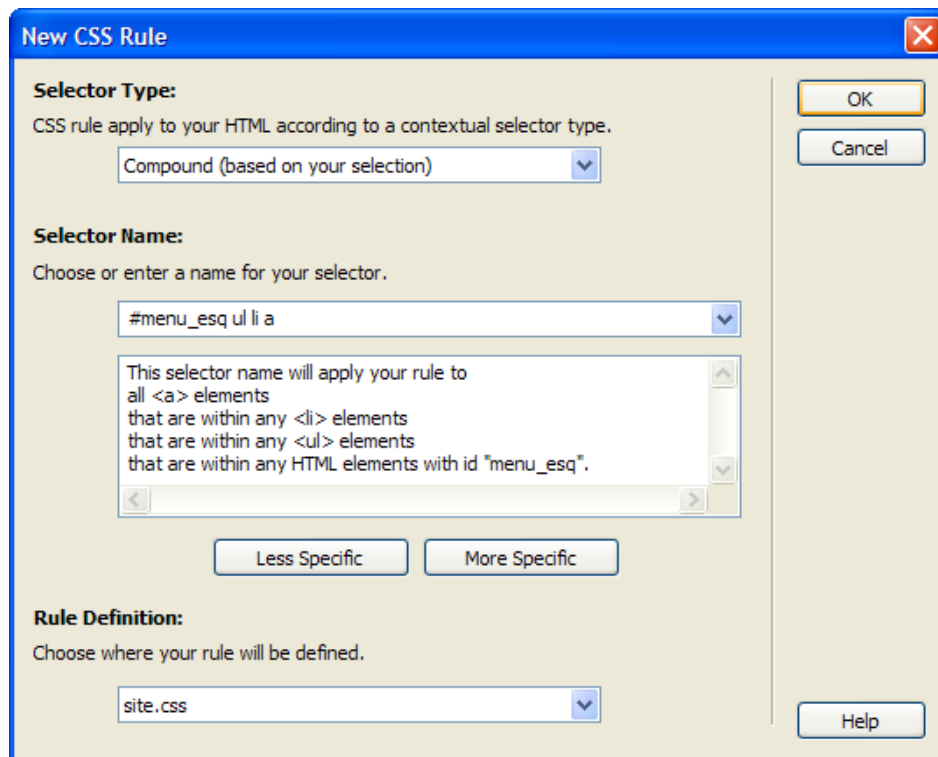


6. Na categoria List, definir a opção List-style-type como “none”.

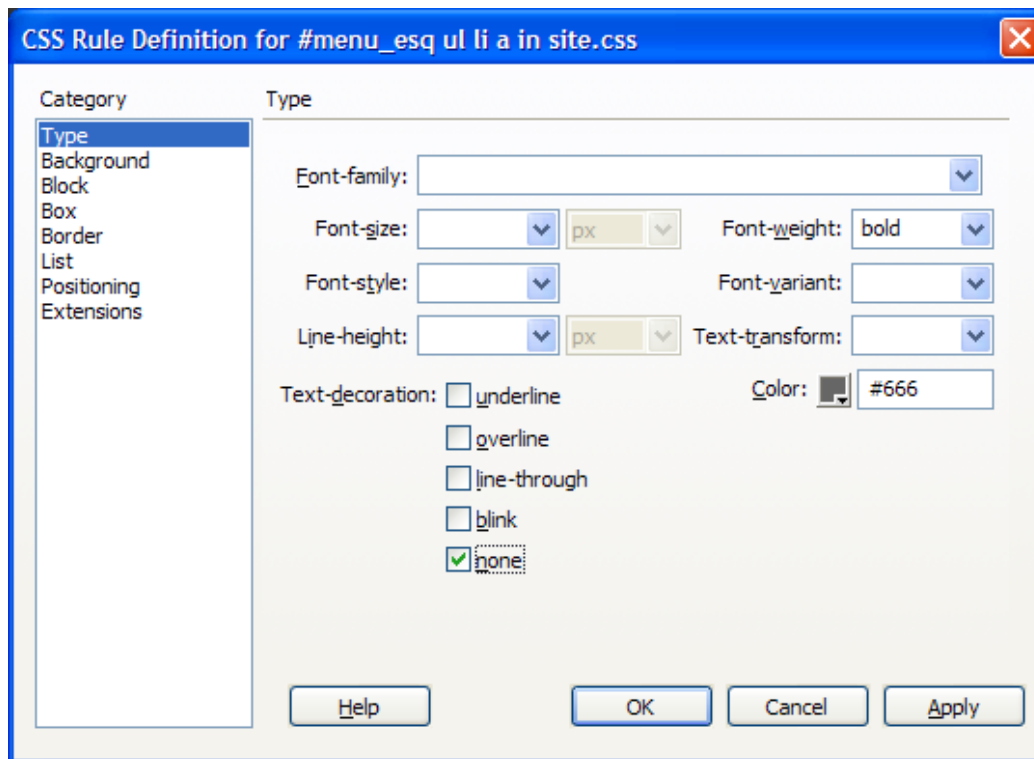
## TAREFA 2

1. Selecionar cada item da lista do menu e inserir um link “temporário”. (Digite # na opção link do Painel Properties).

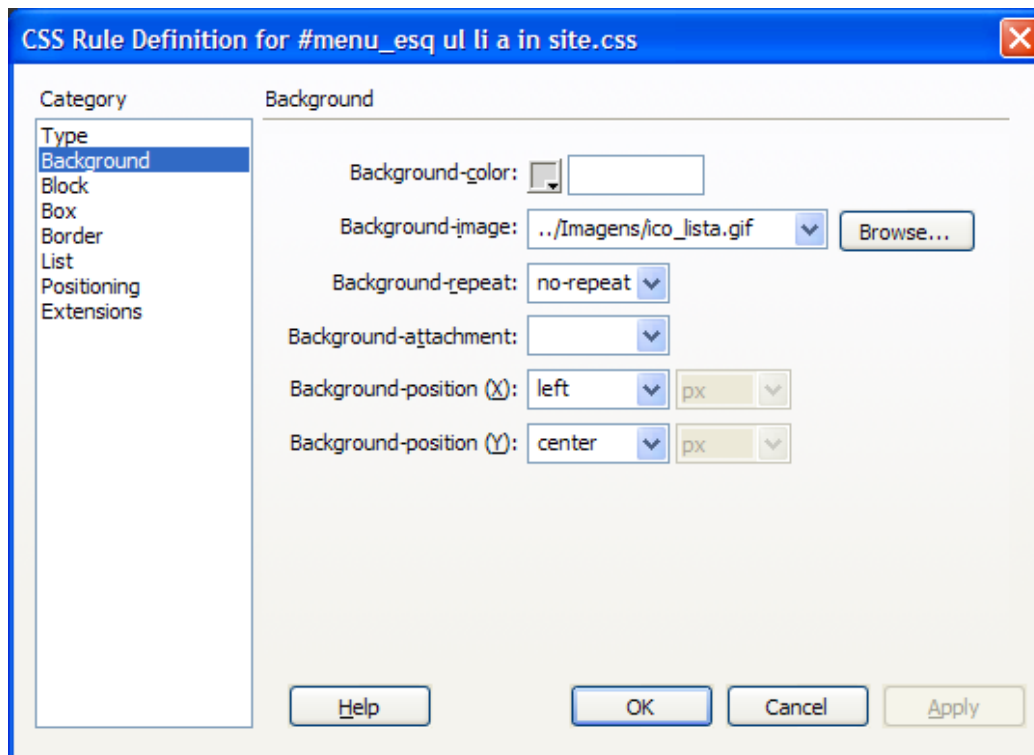
2. Criar uma **New CSS Rule** ( no Painel CSS Style) do tipo Compound. Definir o Selector Name conforme a figura abaixo, na folha de estilo *site.css*.



3. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Type, definir conforme a figura abaixo:

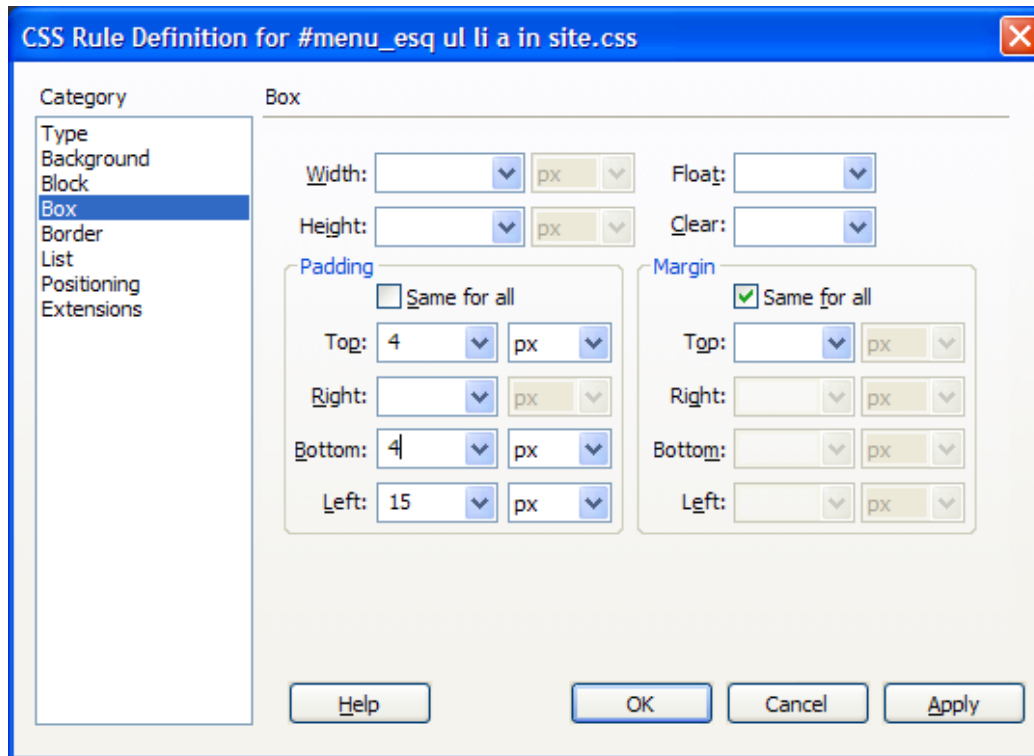


4. Na categoria Background definir conforme a figura abaixo:

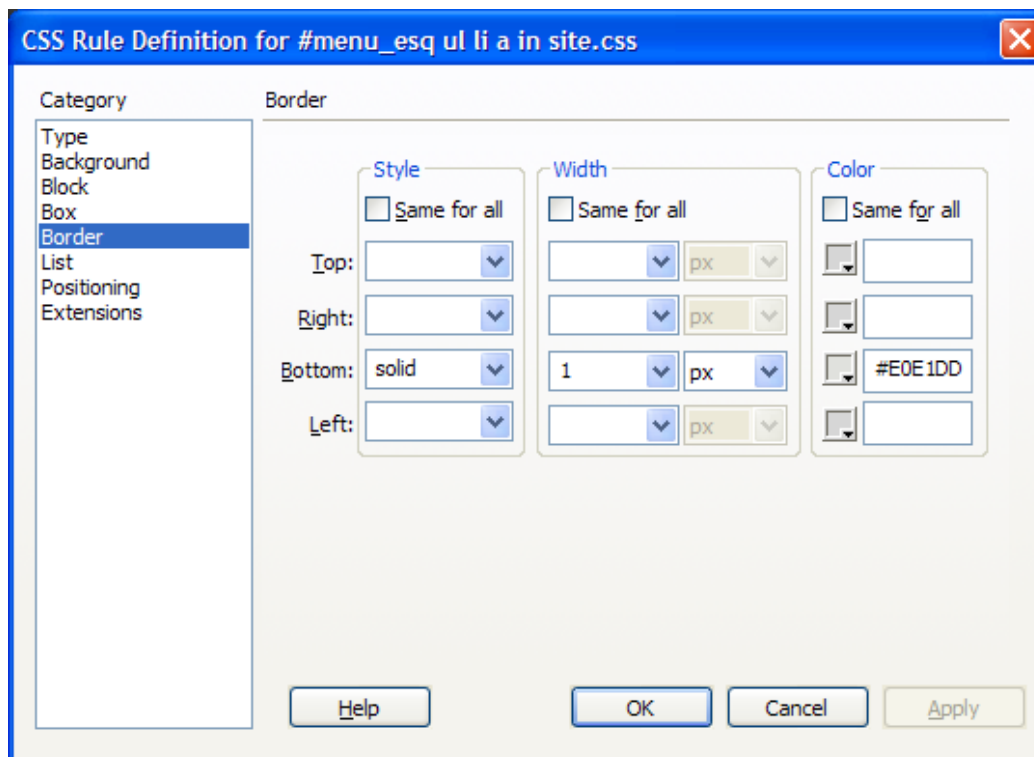


5. Na categoria Block, definir a opção Display como “block”.

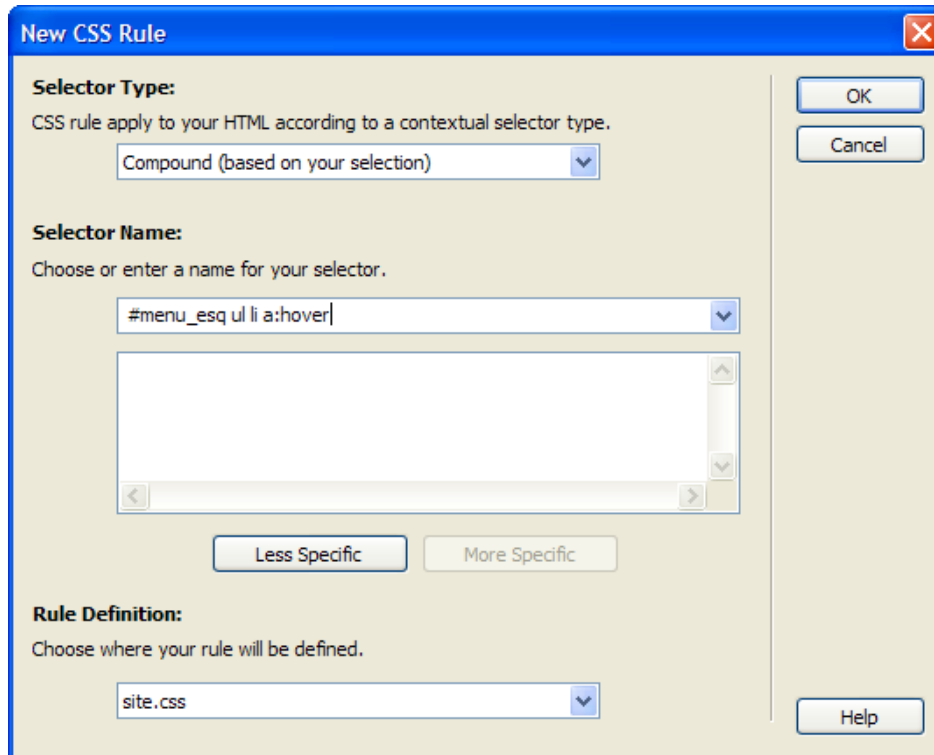
6. Na categoria Box, definir conforme a figura abaixo:



7. Na categoria Border, definir conforme a figura abaixo:



8. Salvar todos os arquivos.
9. Criar uma **New CSS Rule** ( no Painel CSS Style) do tipo Compound. Definir o Selector Name conforme a figura abaixo, na folha de estilo *site.css*.



10. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Box, definir a propriedade background-color como #F3F3F3.
11. Duplicar a regra #menu\_esq ul li a:hover. No campo Selector Name digitar #menu\_esq ul li a:active.
12. Salvar todos os arquivos.

## **Unidade 14 – Usando tabelas**

**Criando tabelas**

**Propriedades da tabela**

**Propriedade da célula**

**Editando linhas**

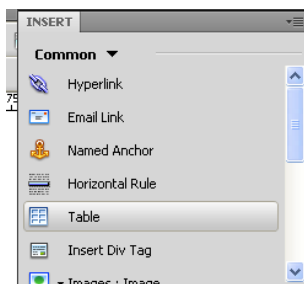
**Ordenando tabelas**

# Unidade 14

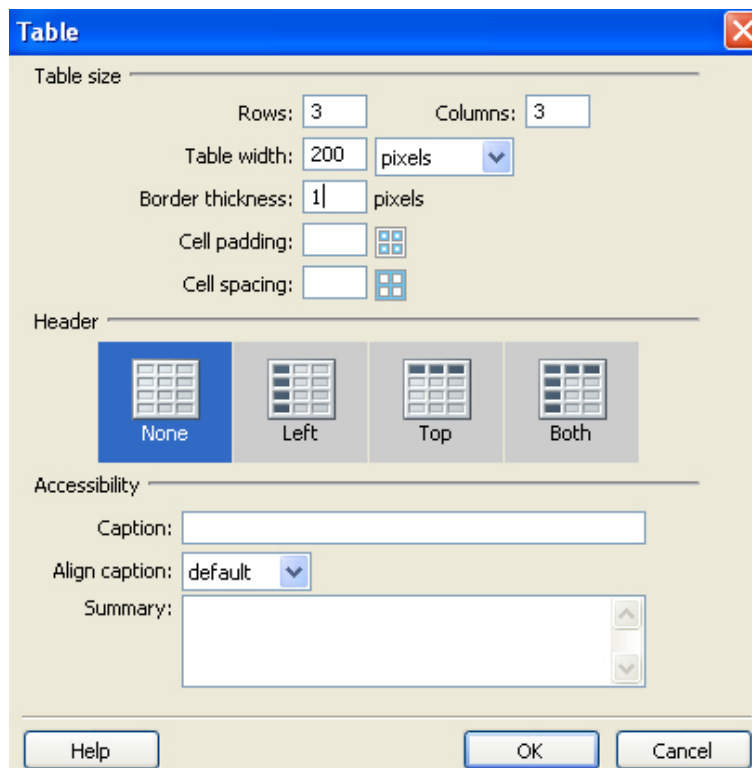
## Tabelas

### 14.1 Criando Tabelas

Para inserir uma tabela na página, devemos posicionar o cursor no ponto de inserção onde a tabela ficará e selecionar **Insert > Table**. Também podemos clicar no botão **Table** da categoria Common da Barra Insert.



Na caixa de diálogo Table, inserir o tamanho da tabela e outros atributos visuais. Essas configurações podem ser alteradas após a inserção da tabela na página:



Após inserirmos a tabela na página, é necessário selecioná-la para fazer qualquer alteração. Existem várias formas de selecionar uma tabela:

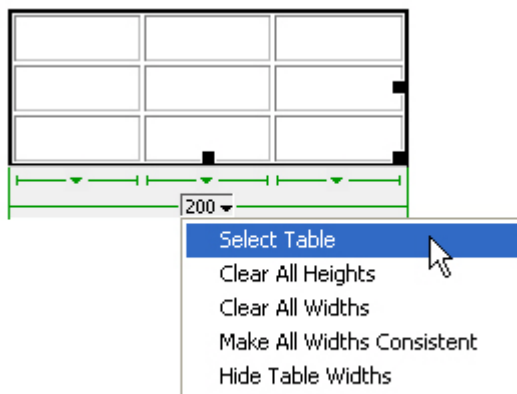
- Clicar no canto superior esquerdo da tabela, em qualquer área na margem superior ou inferior da tabela ou na borda de uma linha ou coluna:



- Clicar em uma célula da tabela e selecionar a tag <table>, no seletor de tags:



- Clicar em uma célula da tabela e, no menu de cabeçalho da tabela, escolha Select Table:

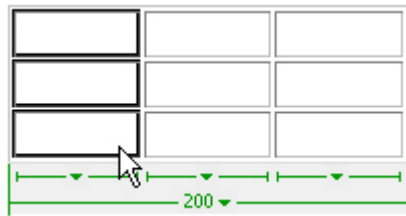


Também podemos selecionar somente algumas células da tabela. Há várias formas de selecionar células e linhas no Dreamweaver:

- Arrastar o mouse ao longo de uma linha;



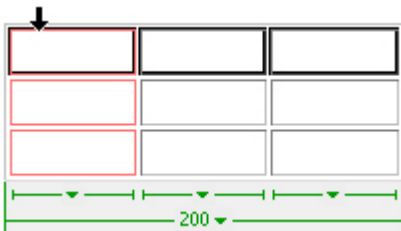
- Arrastar o mouse para baixo em uma coluna:



- Clicar pressionando as teclas Shift ou Ctrl, para selecionar várias colunas e linhas:



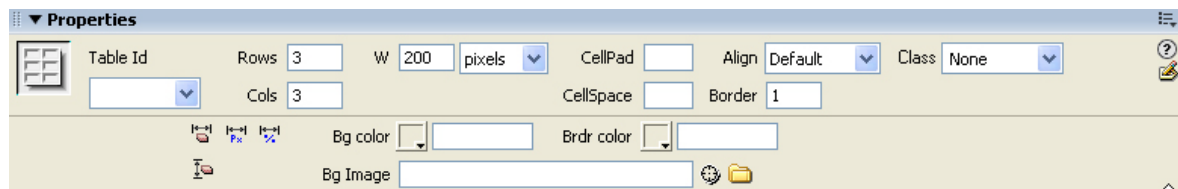
- Posicionar o mouse à esquerda de uma linha ou sobre uma coluna e selecione a linha ou coluna com a seta de seleção:



Após a seleção, todas as alterações de propriedades são aplicadas a todas as células da seleção.

## 14.2 Propriedades da Tabela

Com a tabela selecionada suas propriedades são exibidas no painel **Properties**:



- **Rows**: Número de linhas que você deseja na tabela. Sempre é possível adicionar ou excluir linhas posteriormente;

- **Columns**: Número de colunas que você deseja na tabela. Sempre é possível adicionar ou excluir colunas posteriormente;

- **Width**: Largura da tabela na página, especificada em pixels ou porcentagem;

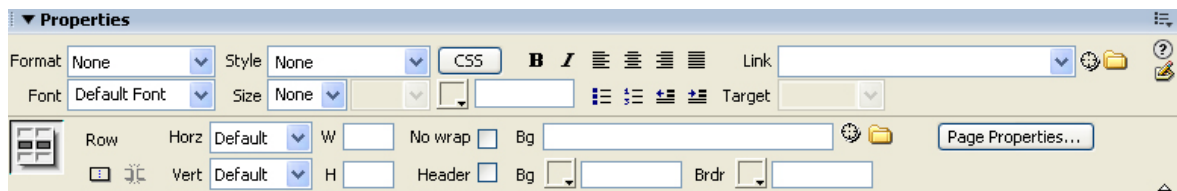
- **Height**: Altura da tabela na página, especificada em pixels ou porcentagem;



- **Cell Padding:** Margem ao redor do conteúdo de cada célula, em pixels;
- **Cell Spacing:** Espaçamento em pixels entre as células;
- **Border:** Largura da borda ao redor de cada célula da tabela, em pixels.;
- **Align:** Alinhamento da tabela na página;
- **Bg Color:** Cor de fundo da tabela;
- **Border color:** Cor da borda;
- **Bg Image:** Imagem que aparece no fundo da tabela.

## 14.3 Propriedades da Célula

Com uma ou mais células selecionadas suas propriedades são exibidas no painel **Properties:**



- **Alinhamento horizontal (Horz):** Alinha o conteúdo da célula à esquerda (padrão), no centro ou à direita;
- **Alinhamento vertical (Vert):** Alinha o conteúdo na parte inferior, no meio (padrão) ou na parte superior da célula;
- **Largura (W):** Define a largura mínima da célula em pixels (a célula é expandida automaticamente, quando a largura do conteúdo ultrapassa a largura mínima);
- **Altura (H):** Define a altura mínima da célula em pixels (a célula é expandida automaticamente, quando a altura do conteúdo ultrapassa a altura mínima);
- **Imagem de fundo (Bg) (campo de texto superior):** Define a imagem de fundo de uma célula, linha ou tabela;
- **Cor de fundo (Bg)(amostra de cores e campo de texto inferiores):** Define a cor de fundo de uma célula, linha ou tabela;
- **Cor da borda (Brdr):** Define a cor da borda da tabela. Se a borda da tabela for definida como 0, a cor da borda das células não será afetada;
- **Merge Cells:** Mescla células adjacentes em uma única célula;
- **Split Cell:** Divide uma célula em várias, horizontal ou verticalmente (apenas células individuais);
- **No Wrap:** Impede a quebra de linha do conteúdo de uma célula, linha ou tabela;

- **Header:** Transforma uma ou mais células em cabeçalho (th). Os cabeçalhos ficam em negrito e centralizados.

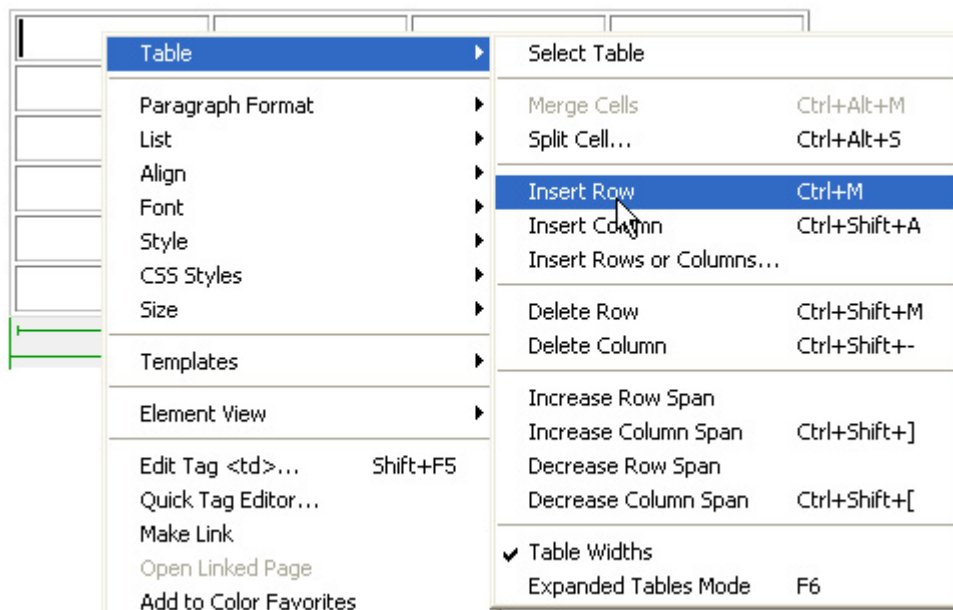
## 14.4 Editando Linhas

As operações para modificarmos colunas e linhas da tabela são:

### 14.4.1 Adicionando Linhas e Colunas

Após criarmos a tabela, podemos adicionar linhas ou colunas. É possível executar qualquer um destes procedimentos:

- Clicando na última célula de uma linha e pressione a tecla **Tab**. Uma nova linha é adicionada no final da tabela;
- Selecionando **Insert > Table Objects > Insert Row Above**. A nova linha é adicionada acima da linha selecionada;
- Selecionando **Insert > Table Objects > Insert Row Below**. A nova linha é adicionada abaixo da linha selecionada;
- Selecionando **Insert > Table Objects > Insert Column to the Left**. A nova coluna é adicionada à esquerda da coluna selecionada.
- Selecionando **Insert > Table Objects > Insert Column to the Right**. A nova coluna é adicionada à direita da coluna selecionada;
- Clicando com o botão direito do mouse e selecionando uma opção no submenu **Table**:



- Selecionando **Modify > Table** e escolha uma opção no submenu Table.

## 14.4.2 Excluindo uma Linha

Para remover uma linha da tabela, posicionamos o ponto de inserção na linha e executamos uma das opções:

- Selecionar **Modify > Table > Delete Row**;
- Clicando na tabela com o botão direito do mouse e selecionando **Table > Delete Row** no menu.

## 14.4.3 Mesclando Linhas e Colunas

Após selecionarmos as células a serem mescladas, executamos um destes comandos:

- Clicamos em **Merge Cells** no painel Properties:

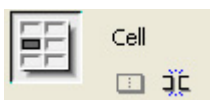


- Selecionamos **Modify > Table > Merge Cells**;
- Clicamos com o botão direito do mouse e selecionamos **Table > Merge Cells** no menu.

## 14.4.4 Dividindo Linhas e Colunas

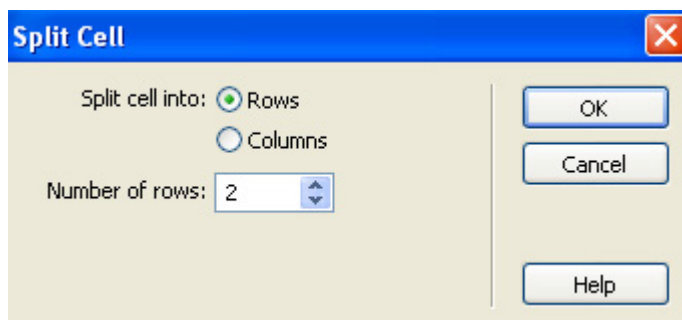
Após selecionarmos a célula a ser dividida (CTRL + um clique com o botão esquerdo do mouse seleciona a célula), executamos um destes comandos:

- Clicamos em **Split Cell**, no painel Properties:



- Selecionamos **Modify > Table > Split Cell**;
- Clicamos com o botão direito do mouse e selecionamos **Table > Split Cells** no menu.

O número original de células é restabelecido, caso algumas células tenham sido mescladas anteriormente, ou uma célula pode ser dividida em qualquer número de linhas ou colunas:

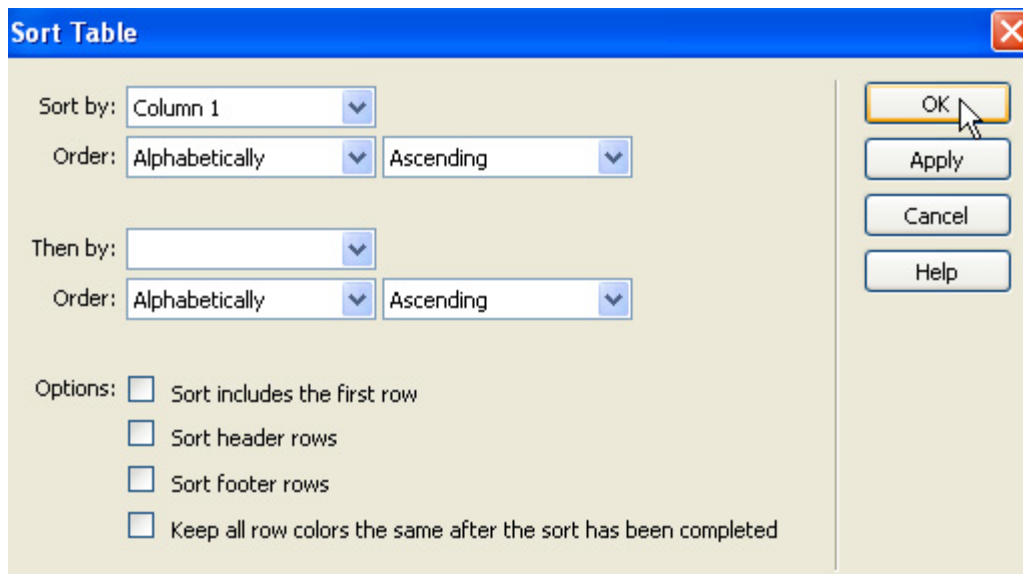


## 14.5 Ordenando Tabelas

É possível ordenar uma tabela simples pelo conteúdo de uma única coluna ou, em uma ordenação mais complexa, pelo conteúdo de duas colunas.

**Importante:** Não é possível ordenar tabelas que contenham células mescladas.

1. Criar um arquivo Novo;
2. Clicar no menu: File > Import > Excel Document e selecionar o arquivo tabela.xls que esta na pasta tabelas.
3. Para ordenar a tabela, clique na tabela ou selecione-a escolhendo **Commands > Sort > Table**.



Na caixa de diálogo Sort Table, escolha a coluna a ser ordenada e o método de ordenação. A configuração padrão não ordena a primeira linha da tabela.

Observe que nossa tabela já esta ordenada:

## Adobe Dreamweaver CS4 Desenvolvimento de Websites Interativos

---

Curso	Horas
Dreamweaver CS3	40
Flash CS3	40
Illustrator CS3	40
InDesign CS3	20
Photoshop CS3	40

Diagram illustrating column widths: 140 (width of the first column) + 93 (width of the second column) = 233 (total width).



## **Unidade 15 – Usando formulários**

**Criando um formulário**

**Usando objeto de formulário**

**Processando o formulário**

**Validando um formulário**

# Unidade 15

## Usando Formulários

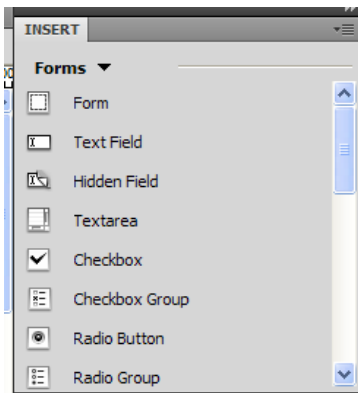
Os formulários são parte essencial da maioria dos sites profissionais, pois são a única maneira, em HTML, para que um usuário envie dados para o site. Geralmente, os formulários são usados para:

- Pedidos de produtos;
- Registro de usuários;
- Especificação de critérios de pesquisa de bancos de dados;
- Gerenciamento de bancos de dados em sistemas intranet e extranet.

Os formulários incluem diversos objetos que permitem que os usuários insiram dados ou selecionem opções, além de um botão para envio de dados para o servidor.

### 15.1 Criando um Formulário

Para adicionarmos um formulário, primeiro precisamos inserir uma tag de formulário na página. O formulário contém objetos em que os usuários inserem informações e especifica o que deve ser feito com os dados. Para inserir um formulário, devemos escolher **Insert > Form > Form** ou clicar em **Form** na categoria Forms do Painel Insert.



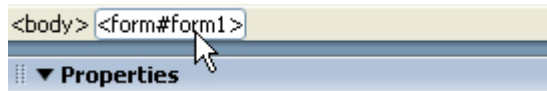
Linhas pontilhadas vermelhas definem visualmente a área do formulário na janela do documento. Devemos colocar todos os elementos do formulário dentro da área delimitada por pontilhados vermelhos. As linhas pontilhadas se expandem quando inserimos conteúdo na área de formulário.

Para selecionarmos o formulário, podemos:

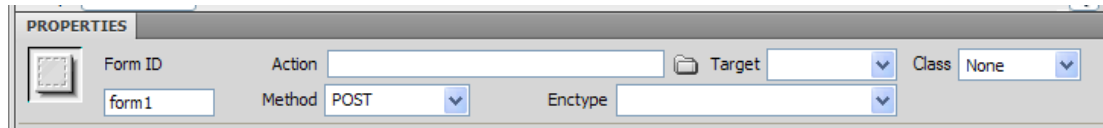
- Clicar na linha pontilhada vermelha:



- Clicar em qualquer lugar dentro da área de formulário e clicar em <form #form1> no seletor de tags:



O painel de Properties exibe as propriedades do formulário:



- **Form Name:** usada para validação do formulário com JavaScript. O nome deve ser exclusivo na página;
- **Action:** caminho para a página ou o script que processará o formulário;
- **Method:** determina como os dados do formulário são transmitidos para o servidor;
- **Enctype:** especifica o tipo de codificação MIME dos dados enviados;
- **Target:** especifica a janela de exibição dos dados retornados pelo aplicativo que processa o formulário;
- **Class:** regra de estilo de classe para aplicar ao formulário.

## 15.2 Usando Objetos de Formulário

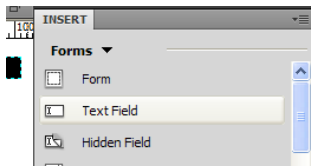
Os objetos de formulários são usados para que o usuário possa inserir dados no formulário. Podemos permitir que os usuários insiram dados ou façam seleções das seguintes maneiras:

- **Campos de texto:** para inserção de caracteres alfanuméricos;
- **Caixas de seleção:** para seleção de várias opções;
- **Botões de opção:** para seleção de uma ou várias opções;
- **Lista/menus:** para seleção de várias opções em uma lista rolante ou uma única opção em um menu pop-up;
- **Botões:** para executar uma ação

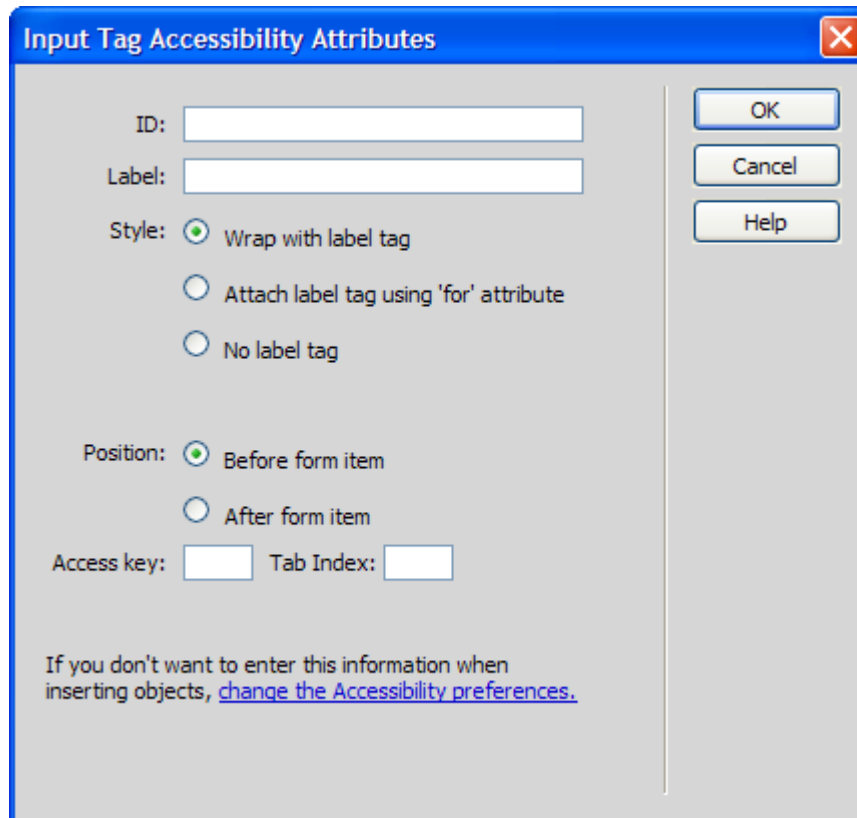
Os objetos de formulário podem ser inseridos por meio de **Insert > Form** e, em seguida, selecionando-se um dos objetos no submenu ou selecionando a categoria **Forms** na barra de inserção e clicar em um dos botões da barra.

- 4- Posicionar o cursor dentro do formulário e clicar na opção **Text Field**, para inserirmos um campo de texto:





5- Assim que inserimos um objeto de formulário, devemos inserir um nome de rótulo (label) para ele, selecionando um estilo e escolhendo se queremos que o rótulo fique antes ou depois do item de formulário.



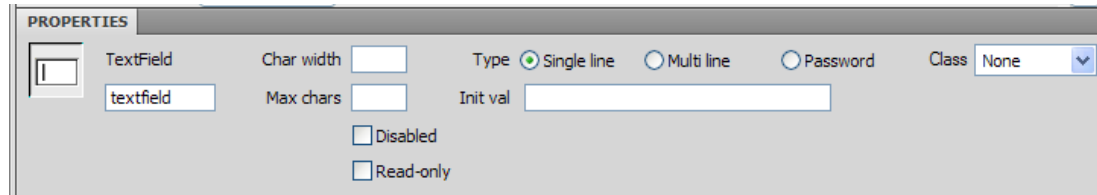
A opção **Attach label tag using for attribute** é a preferida para acessibilidade, mas pode ter desempenho diferente em cada navegador. Se o navegador der suporte a essa opção, veremos um retângulo de foco em torno do texto ou do objeto de formulário quando usar a tecla Tab para navegar pela página no navegador, facilitando a seleção do objeto.

Também podemos inserir um equivalente de teclado (uma tecla) na caixa de texto **Access key** para selecionar o objeto de formulário no navegador. Por exemplo, se queremos inserir B como tecla de acesso, o usuário pressionará Control+B para ir para o objeto de formulário no navegador.

O **Tab index** define a ordem de tabulação do objeto de formulário. Isso é útil se houver links ou objetos de formulário na página e queremos que o usuário navegue com tab por eles em uma ordem específica. Se definirmos o índice de tabulação de um objeto, certifique-se de definir também para os outros objetos.

**Importante:** Se clicarmos em **Cancel** na caixa de diálogo, o Dreamweaver inserirá o objeto de formulário, mas não adicionará qualquer atributo de acessibilidade a ele.

Quando selecionamos um objeto de texto temos as seguintes propriedades para ele:



- **TextField:** o nome do campo de texto;
- **Char Width:** o número máximo de caracteres visíveis no campo;
- **Max Chars:** (campo de texto e de senha) o número máximo de caracteres que o usuário pode digitar no campo;
- **Type:** Single line (uma única linha), Multiline (várias linhas) e Password (senha);
- **Class:** regra de estilo para formatar o campo de texto;
- **Init Val:** texto padrão que aparece no campo quando a página é carregada.
- **Disabled:** o campo fica desabilitado.
- **Read-only:** o campo fica habilitado, porém não será possível editá-lo

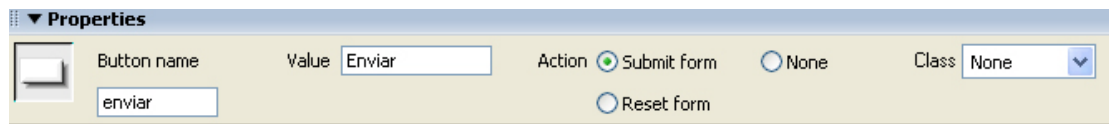
Para inserir uma caixa de seleção, que permite que os usuários escolham uma ou mais opções em um grupo de opções relacionadas, devemos clicar na opção Checkbox e digitar o texto correspondente a opção. Os usuários podem marcar ou desmarcar uma opção de caixa de seleção.

As propriedades da caixa de seleção são:

- **Checkbox Name:** um nome exclusivo para a caixa de seleção;
- **Checked Value:** valor enviado se a caixa de seleção for selecionada;
- **Initial State:** Checked (a caixa de seleção é marcada inicialmente) e Unchecked (a caixa de seleção não é marcada).

Podemos inserir um campo list/menu com várias opções de escolha para o usuário.

No final, devemos inserir os botões, que são usados para enviar formulários ou para redefinir todos os campos a seus valores iniciais.



As outras propriedades para o Button são as seguintes:

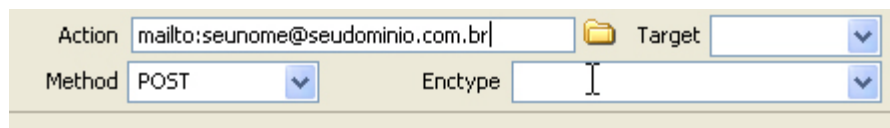
- **Action** : Submit form (enviar formulário), Reset form (redefinir formulário) e None (os botões sem ação são usados para vincular a outros documentos ou para executar comandos JavaScript);
- **Class**: regra de estilo de classe a ser aplicada para formatação.

## 15.3 Processando o Formulário

Um formulário HTML sempre acompanha uma **ação**, que é uma das propriedades do formulário.

A ação especifica uma URL que processa o formulário. A URL pode apontar para:

- Um endereço de e-mail. Neste caso, os dados do formulário são enviados em um e-mail para um endereço especificado e o navegador recarrega a página do formulário;
- Uma página de aplicativo no servidor, como uma página do ColdFusion ou JSP, que processa os dados do formulário, talvez os usando para pesquisar ou atualizar uma tabela de banco de dados e, em seguida, retornando os resultados para o navegador como HTML;
- Um programa CGI (Common Gateway Interface), escrito em uma linguagem como Perl ou Java, que processa os dados da mesma maneira que uma página de aplicativo no servidor, e redireciona a solicitação para outra página HTML a ser retornada para o navegador.



O atributo **Method** do formulário determina a maneira como os dados são enviados para o servidor. Os valores possíveis são:

- **GET**: o valor padrão para HTML. Os dados do formulário são enviados na sequência de caracteres de consulta da URL, como neste exemplo:

`http://www.site.com/action.cgi?name=Jane&age=33`

Em que as duas entradas de formulário `name=Jane` e `age=33` são enviadas para `action.cgi` para processamento.

- **POST** : os dados são enviados no cabeçalho HTML, invisível para o usuário.

## 15.4 Validando um Formulário

A ação **Validate Form** verifica o conteúdo de campos de texto especificados em um formulário a fim de garantir que o usuário tenha inserido as informações adequadas. Seja acidental ou intencionalmente, às vezes os usuários inserem informações erradas ou ignoram campos. Em vez de aguardar até que o formulário seja enviado, podemos

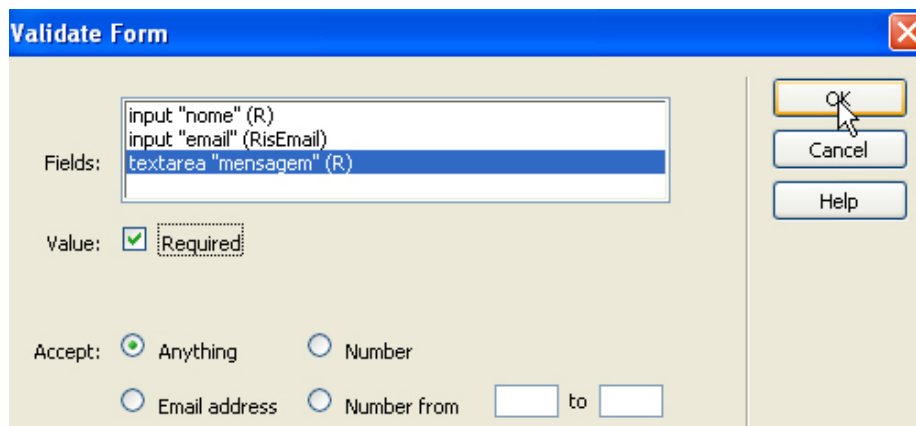
verificar os dados à medida que os usuários os inserirem ou antes que o formulário seja enviado para o servidor.

Podemos anexar a ação a um campo de texto no formulário, que valida os campos à medida que os usuários digitam valores neles, ou pode anexar a ação ao botão de envio, que então verifica diversos campos de uma só vez. Anexar essa ação a um formulário impede que o usuário envie o formulário se houver erros.

Para validarmos o formulário de uma só vez, selecione o botão “Enviar” e, no painel Behaviors, clique no sinal de + escolhendo a opção: **Validate Form**.

Na caixa de diálogo Validate Form, selecione um campo nomeado na lista e seleciona as regras de validação desejadas para cada campo de texto:

- **Required:** selecione se for obrigatório que o campo contenha dados;
- **Use Anything:** selecione se o campo puder conter qualquer tipo de dado;
- **Use E-mail address:** verifica se o campo contém o símbolo @;
- **Use Number:** verifica se o campo contém somente números;
- **Use Number From:** verifica se o campo contém um número em um determinado intervalo.



Assim que adicionarmos um comportamento, podemos alterar o evento que ativa a ação, neste caso, a ação Validate Form.

Quando adicionamos a ação Validate Form ao botão de envio, o evento que ativa a ação é quando o usuário clica no botão. No painel Behaviors, ação seria onClick:

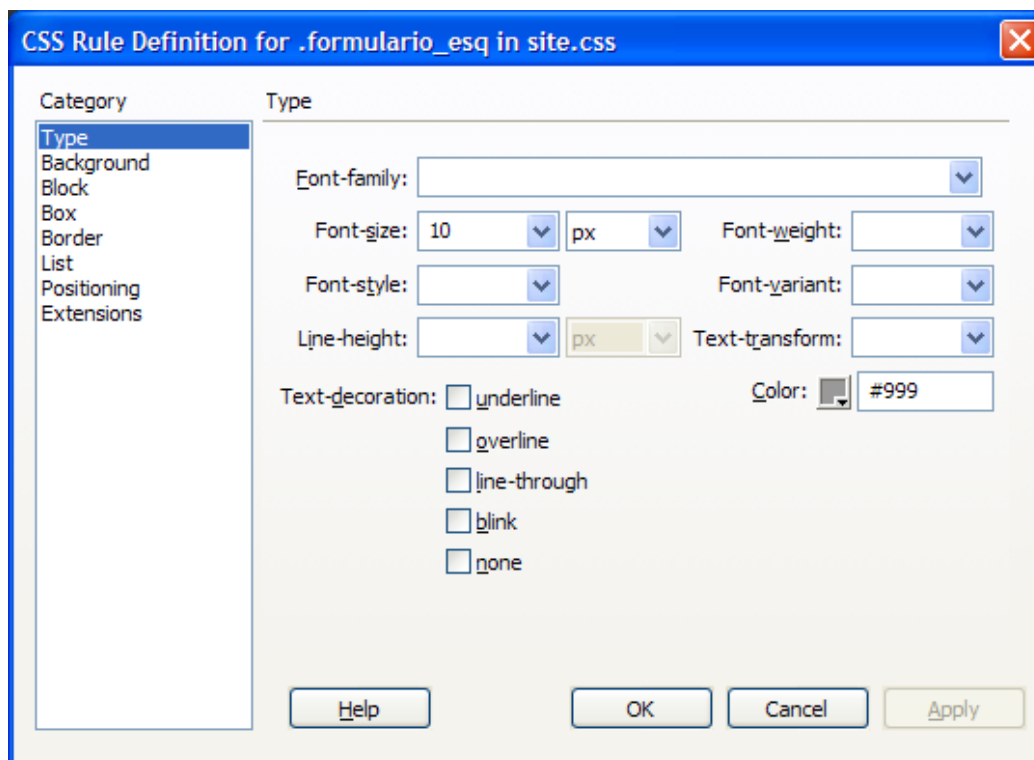


Se quisermos selecionar um campo de texto no formulário e anexar a ação Validate Form, o evento que deve ativar a ação é quando o usuário usa a tecla Tab ou passa para o campo seguinte no formulário a ação no painel Behaviors seria **onBlur**.

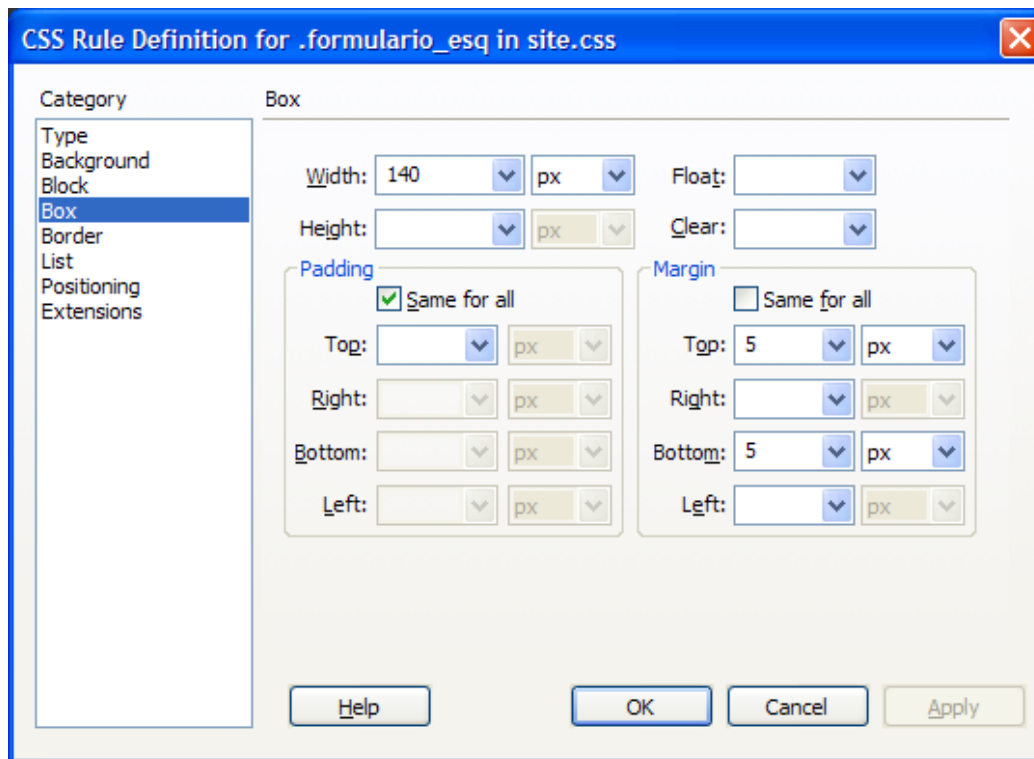
## LABORATÓRIO

### TAREFA 1

1. Abrir o arquivo principal.dwt (Template), excluir o conteúdo da Div *form\_busca* e inserir um formulário através da opção Form.
2. Inserir o campo Text Field sem label.
3. Na propriedade Init Val digitar “Digite o que você procura”
4. Após o campo Text Field anterior, inserir o campo List/Menu.
5. Clicar no botão List Values... e digitar Todas as marcas.
6. Após o campo List/Menu anterior, inserir mais um campo List/Menu.
7. Clicar no botão List Values... e digitar Todas as categorias.
8. Após o campo List/Menu anterior, inserir a imagem *btn\_ok.gif* (texto alternativo: OK).
9. Criar uma **New CSS Rule** ( no Painel CSS Style) do tipo Class, com o nome de “*formulário\_esq*” na folha de estilo *site.css*.
10. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Type, definir conforme a figura abaixo:



11. Na categoria Box, definir conforme a figura abaixo:



12. Aplicar a classe *formulario\_esq* nos três campos de formulários da Div *form\_busca*.

13. Salvar todos os arquivos.

## TAREFA 2

1. Abrir o arquivo *index.html*, excluir o conteúdo da Div *newsletter* e clicar em **Insert Div Tag**.

2. Escolher a opção **At Insertion point**.

3. Clicar no **New CSS Rule** e colocar o nome do ID desta Div de “*texto\_news*”.

4. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Box, definir o width com 145 px.

5. Excluir o conteúdo da Div *texto\_new* e digitar “Newsletter”.

6. Inserir o caracter especial » antes do texto Newsletter e aplicar a classe “*cor\_padrao*” no mesmo.

7. Aplicar a classe destaque na Div *text\_news*.

8. Deixar o cursor dentro da Div *text\_news* e clicar em **Insert Div Tag**.

9. Escolher a opção **After tag** e selecionar a `<div id="texto_news">`.

10. Clicar no **New CSS Rule** e colocar o nome do ID desta Div de “*form\_news*”.

11. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Box, definir o width com 145 px e padding-top com 10 px.

12. Excluir o conteúdo da Div *form\_news* e digitar o texto: “Cadastre-se e receba novidades da AlfaSports”.
13. Inserir um formulário através da opção Form, da categoria Forms do Pannel Insert.
14. Inserir o campo Text Field sem label.
15. Na propriedade Init Val digite “Nome”
16. Após o campo Text Field, inserir mais um campo Text Field sem label.
17. Na propriedade Init Val digitar “e-mail”
18. Após o último campo Text Field, inserir a imagem *cadastrar.gif* (texto alternativo: Cadastrar).
19. Aplicar a classe *formulario\_esq* nos dois campos do formulário da Div *form\_news*.
20. Salvar todos os arquivos.

# Unidade 16 – Spry Framework

**Menus no Dreamweaver CS4**

**Tabbed Panels**

**Accordion**

**Collapsible Panel**



# Unidade 16

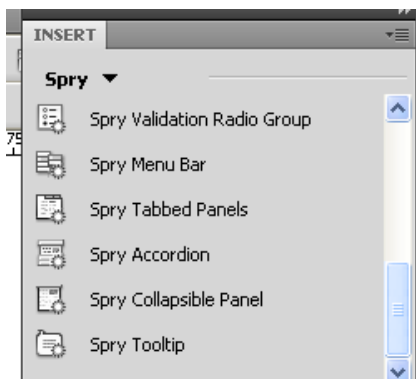
## Spry Framework

### 16.1 Menus no Dreamweaver CS4

Com a nova versão do Dreamweaver, criar menus ficou bem mais simples e prático, através da aba Spry.

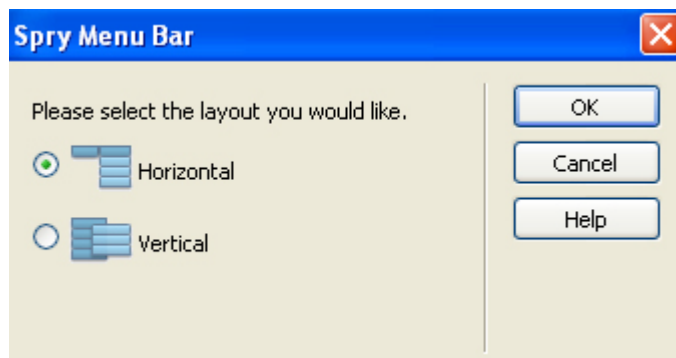
O Spry é o framework da Adobe para desenvolvimento usando Ajax e está licenciado sob BSD License. O Spry foi projetado com a intenção de facilitar o desenvolvimento, ele inclui bibliotecas de código, linguagens de script e outros recursos para ajudar a desenvolver diferentes componentes de um projeto.

Devemos selecionar a categoria Spry no Painel Insert.

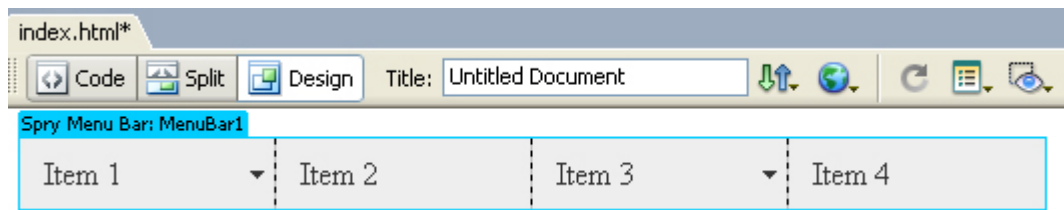


Selecionar a opção Spry Menu Bar.

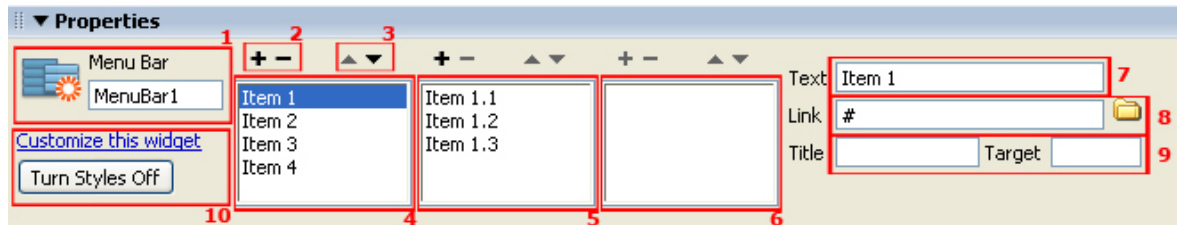
Devemos selecionar qual será a posição do menu.



Observe que o Dreamweaver CS4 já montou o menu horizontal ou vertical na página:



Devemos clicar na guia **Spry Menu Bar** que esta em volta do menu na cor azul para mostrarmos todas as propriedades do menu



- 1- Nome do menu.
- 2- Botões para adicionar ou remover itens ao menu do primeiro nível, o sinal de mais adiciona e o sinal de menos remove.
- 3- Botões para ordenar os itens do menu do primeiro nível.
- 4- Caixa que mostrar os itens do menu do primeiro nível, selecione um item nessa caixa para pode mudar seu nome e adicionar um link nas etapas 7, 8 e 9.
- 5- Caixa com as itens do segundo nível do menu, possui os botões para adicionar ou remover itens e para ordenar os itens, selecione um item nessa caixa para pode mudar sua configuração nas etapas 7, 8 e 9.
- 6- Caixa com as itens do terceiro nível do menu, possui os botões para adicionar ou remover itens e para ordenamento, selecione um item nessa caixa para pode mudar sua configuração nas etapas 7, 8 e 9.
- 7- Nome do item ou nome da opção do menu selecionado.
- 8- Link do item selecionado.
- 9- Título e Target do item selecionado.
- 10- Botão para remover o estilo do menu.

Agora é só personalizar o menu, conforme sua necessidade.

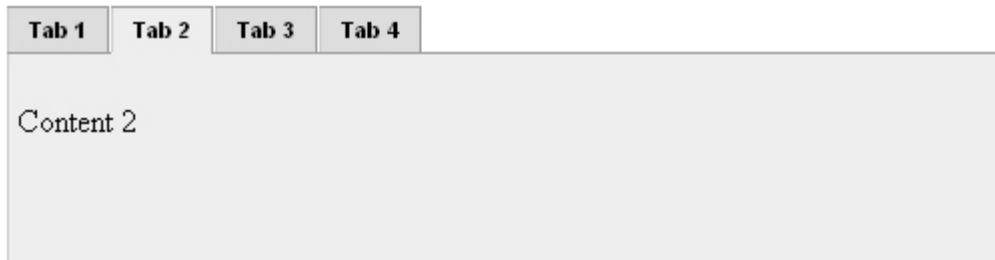
Veja alguns exemplos deste menu no link:

<http://labs.adobe.com/technologies/spry/samples/menubar/MenuBarSample.html>

## 16.2 Tabbed Panels

Na aba Spry, temos os **Spry Tabbed Panels**, os quais são um jogo dos painéis que podem armazenar um conteúdo em um espaço compacto. Os visores do local escondem

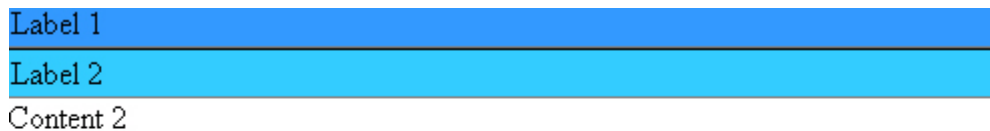
ou revelam o índice armazenado nos painéis tabulados fazendo aparecer à aba do painel correspondente. Os painéis do widget abrem conforme o usuário navega na página.



[http://labs.adobe.com/technologies/spry/samples/tabbedpanels/tabbed\\_panel\\_sample.htm](http://labs.adobe.com/technologies/spry/samples/tabbedpanels/tabbed_panel_sample.htm)

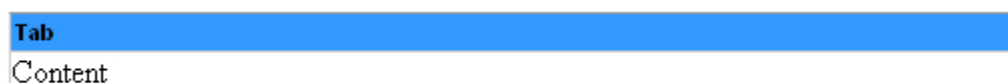
## 16.3 Accordion

Temos também o **Spry Accordion**, o qual é um jogo dos painéis dobráveis que podem armazenar uma quantidade grande de conteúdo em um espaço. Os usuários escondem ou revelam o conteúdo armazenado no acordeão abrindo a aba do painel.

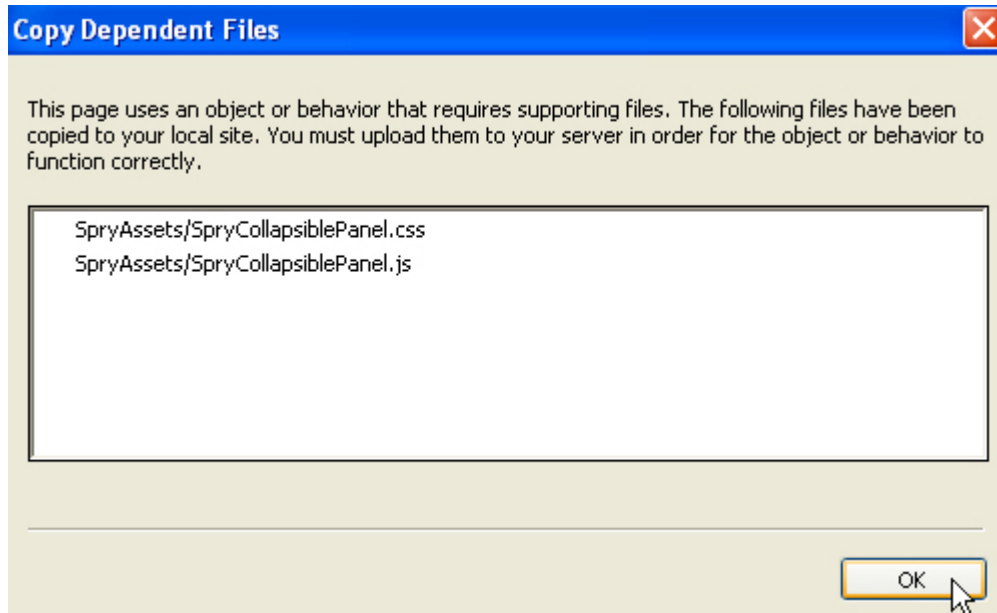


## 16.4 Collapsible Panel

Por fim temos o **Spry Collapsible Panel**:




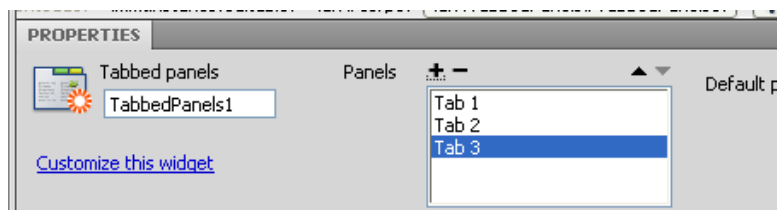
Quando utilizamos algum recurso do Spry e posteriormente salvamos a página (ou site), é exibido o painel **Copy Dependent Files**, o qual copia para o seu site, configurado no Dreamweaver, os arquivos relacionados ao recurso utilizado. Além de copiar os arquivos, ele lhe informa quais são os arquivos e exibe um alerta para lembrar-lhe de enviar os arquivos para o servidor na Web:



## LABORATÓRIO

### TAREFA 1

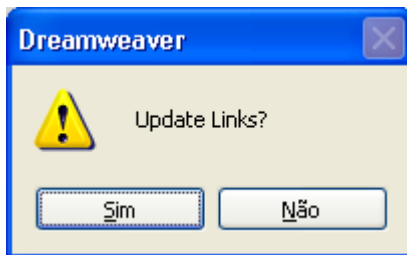
1. Abrir o arquivo index.html.
2. Excluir o conteúdo da Div corpo.
3. Clicar na opção **Spry Tabbed Panels** da categoria **Spry do Painel Insert**.
4. Selecionar o spry que foi criado na região azul da página.
5. Selecionar a Tab 2 no Painel Properties e adicionar uma nova Tab através do botão Add panel .



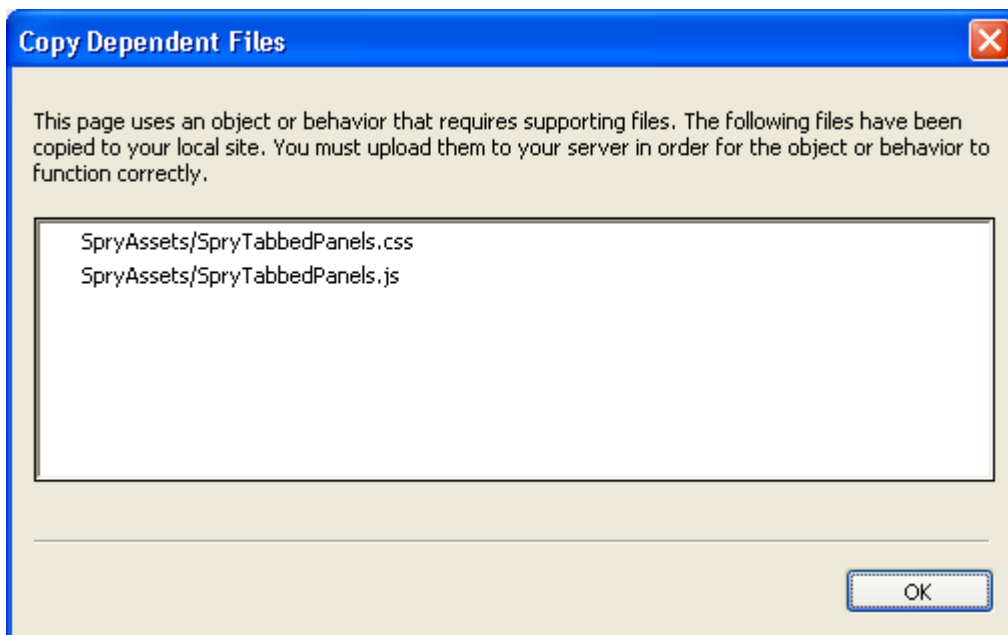
6. Na Tab 1, mudar o texto para “Produtos em destaque”.
7. Na Tab 2, mudar o texto para “Lançamentos”.
8. Na Tab 3, mudar o texto para “Mais vendidos”.

9. Salvar o arquivo.

10. Na janela abaixo, selecionar a opção Sim para Update links.

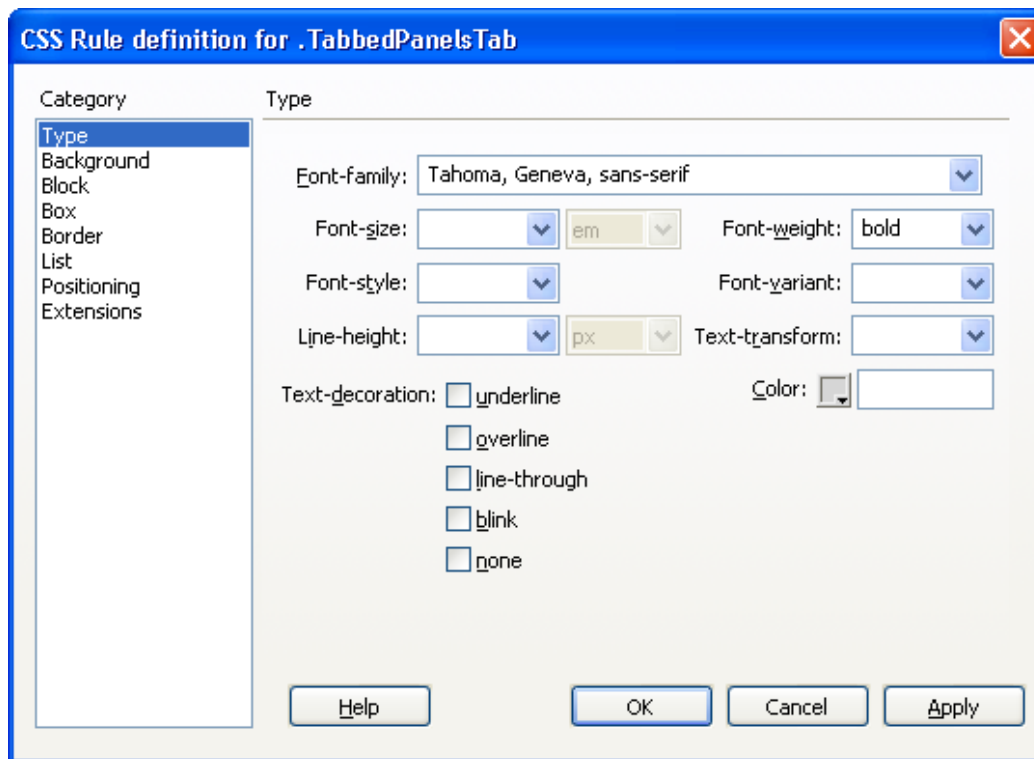


O Dreamweaver cria uma pasta SpryAssets com os arquivos css e javascript necessários para o uso dos Sprys.



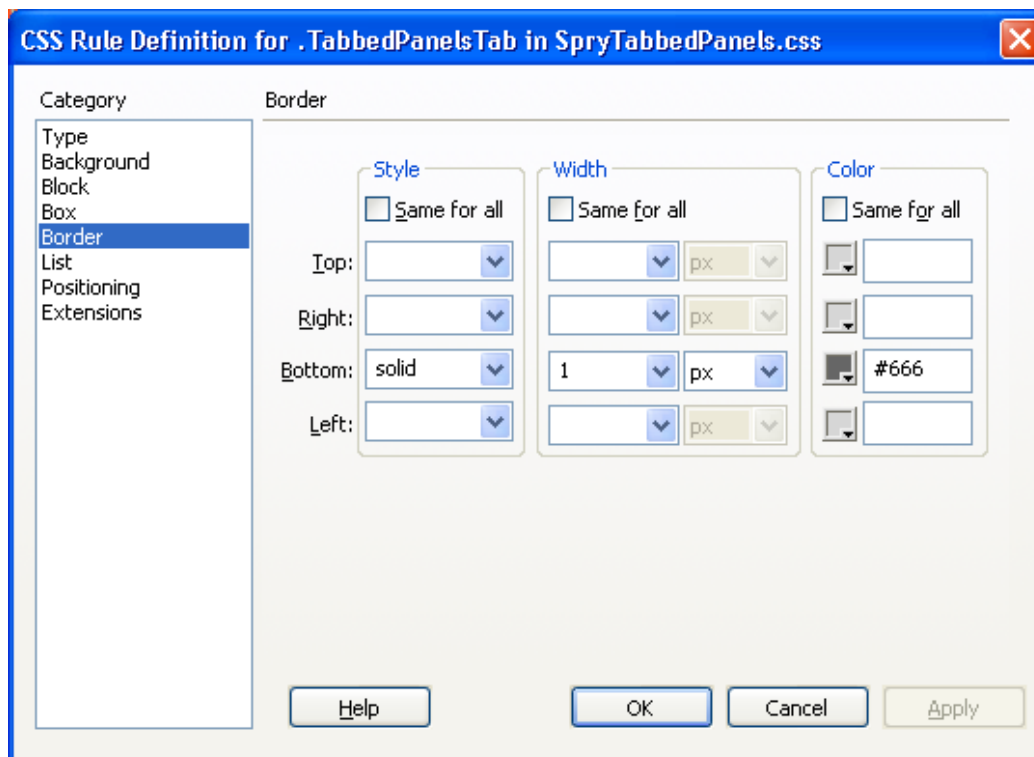
## TAREFA 2

1. No Painel CSS Styles, clicar no + na frente da folha de estilo SpryTabbedPanels.css.
2. Editar o estilo **.TabbedPanelsTab** (duplo clique sobre o estilo desejado no Painel CSS Styles)
3. Na categoria Type, alterar conforme a figura abaixo:

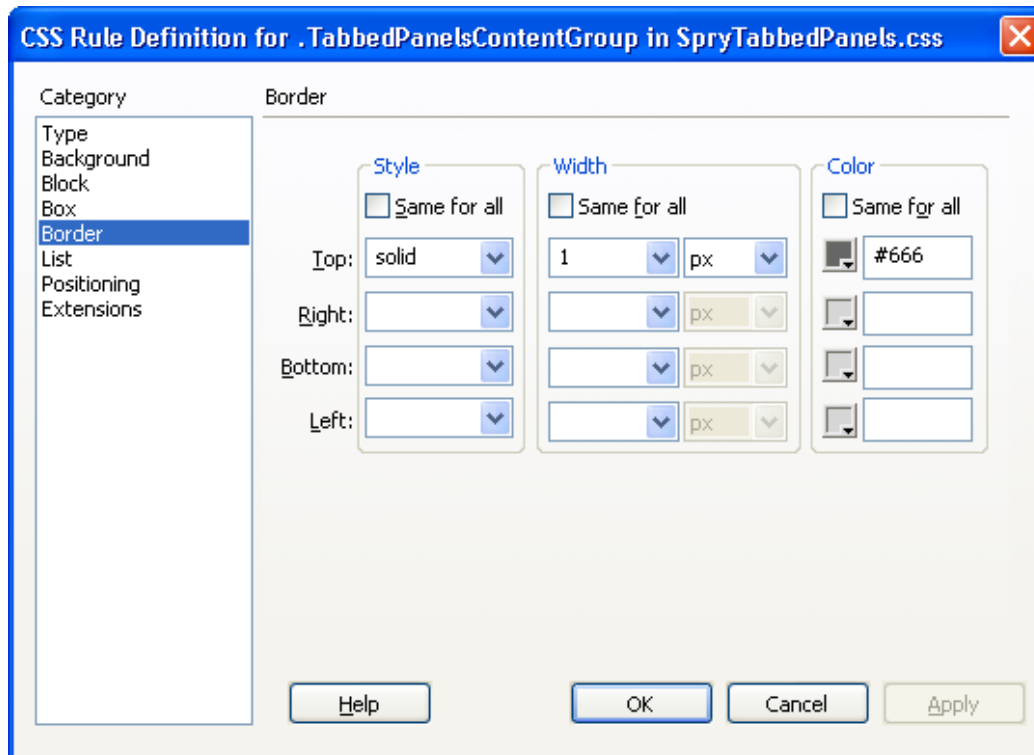


3. Na categoria Background, alterar a propriedade background-color para #E0E1DD.

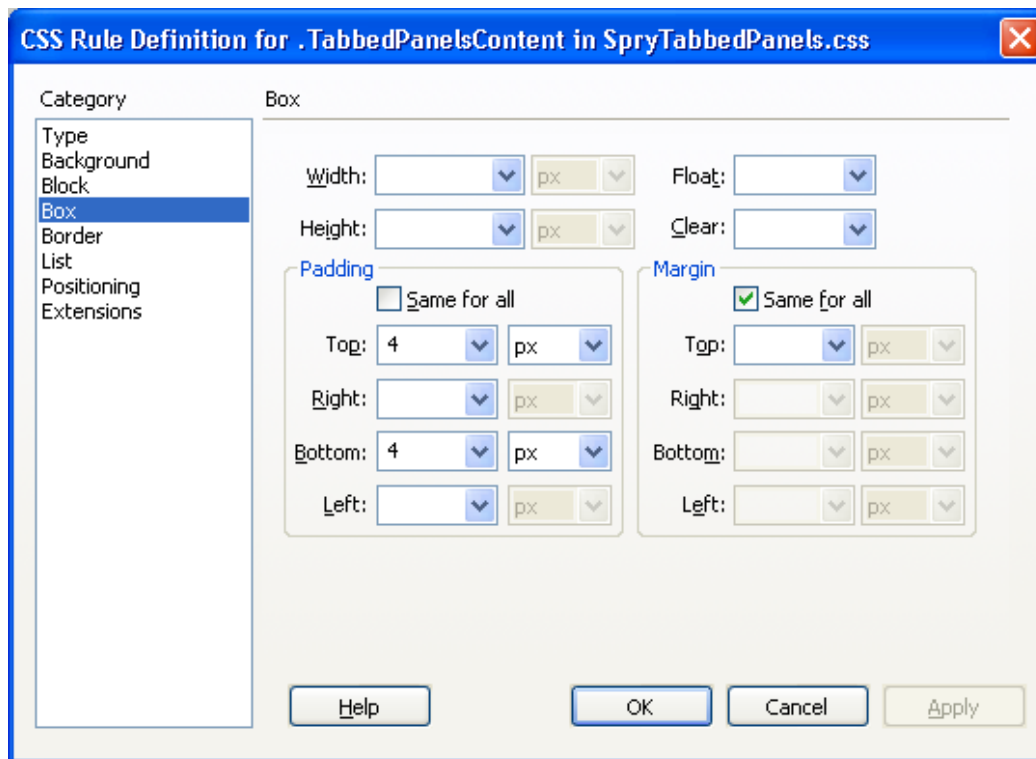
4. Na categoria Border, alterar conforme a figura abaixo:



5. Editar o estilo **.TabbedPanelsTabSelected**.
6. Na categoria Type, alterar a propriedade color para #FFF.
7. Na categoria Background, alterar a propriedade background-color para #666.
8. Editar o estilo **.TabbedPanelsContentGroup**.
9. Na categoria Background, alterar a propriedade background-color para #FFF.
10. Na categoria Border, alterar conforme a figura abaixo:



11. Editar o estilo **.TabbedPanelsContent**.
10. Na categoria Box, alterar conforme a figura abaixo:

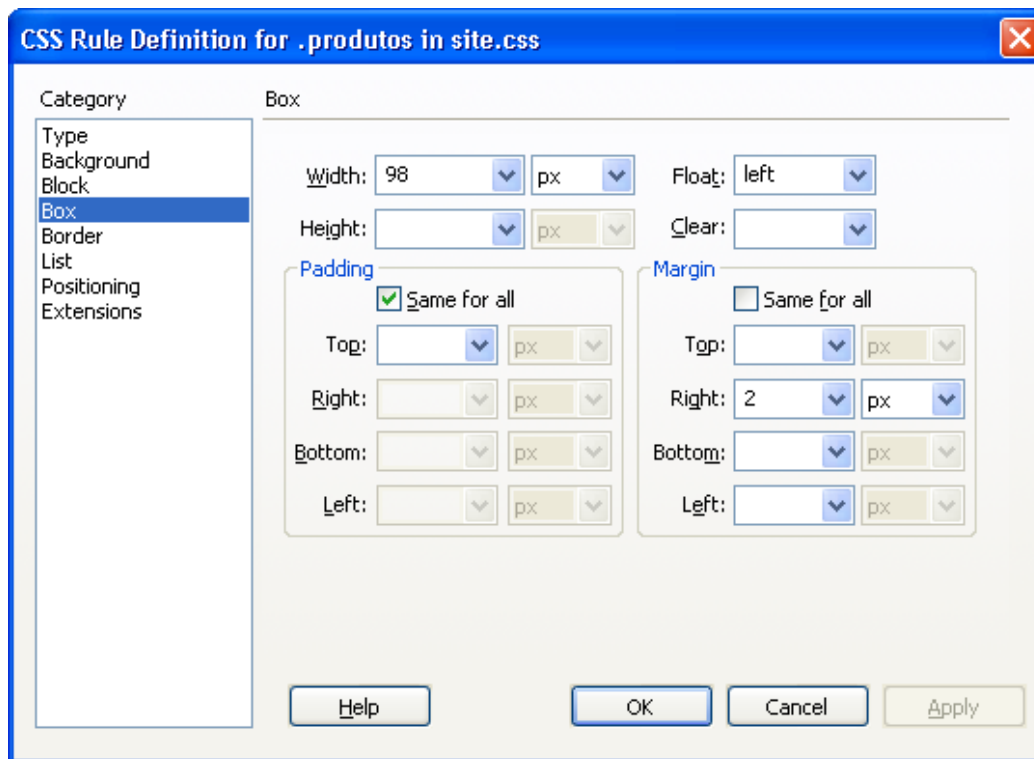


11. Salvar todos os arquivos

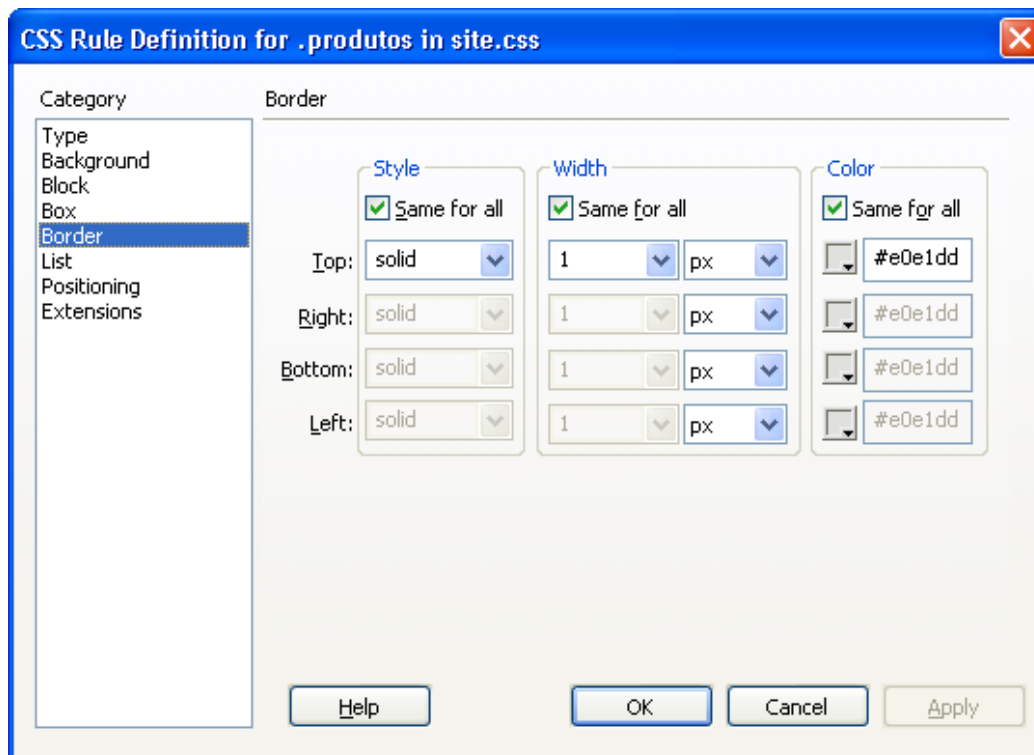
### TAREFA 3

1. No painel Produtos em destaque, excluir o conteúdo Content 1 e clicar em **Insert Div Tag**.
2. Escolher a opção **At insertion point**.
3. Clicar no **New CSS Rule** e colocar o nome da Class de “*produtos*”.
4. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Box, definir conforme a figura abaixo:

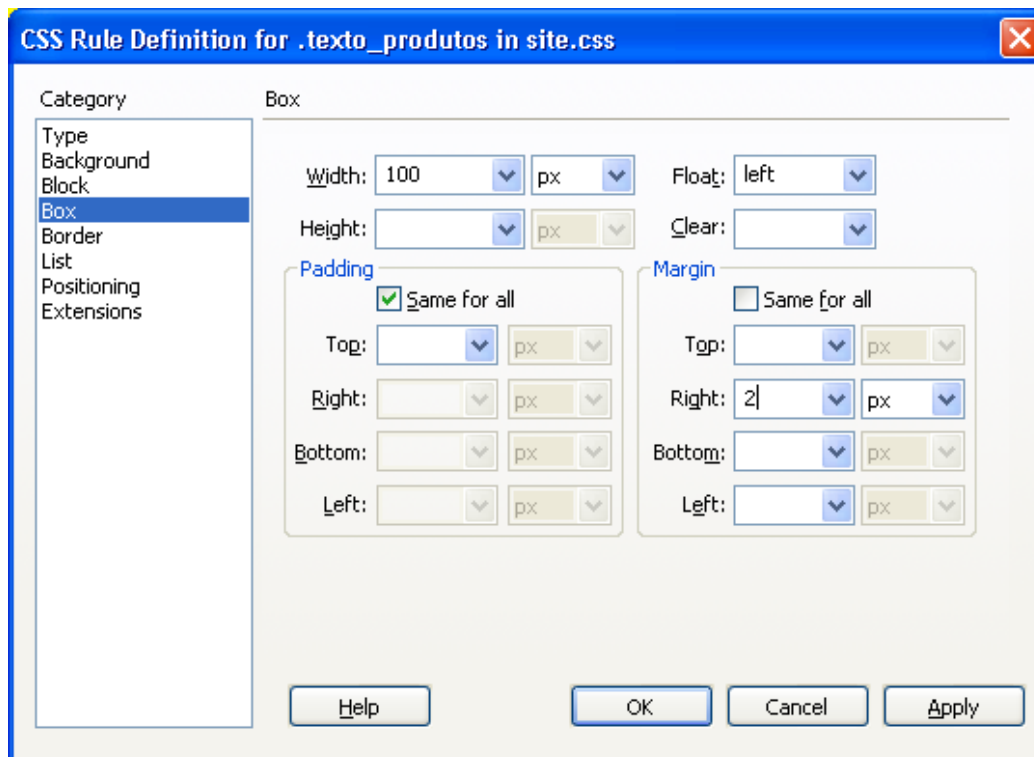




5. Na categoria Border, definir conforme a figura abaixo:



6. Criar mais 3 Divs ao lado desta com a mesma Class aplicada (se necessário, utilizar a visualização split e copiar o código `<div class="produtos">Content for class "produtos" Goes Here</div>`).
7. Inserir uma imagem de produto em cada das Divs.
8. Colocar o cursor após a última div e clicar em **Insert Div Tag**.
9. Escolha a opção **At insertion point**.
10. Clicar no **New CSS Rule** e colocar o nome da Class de `"texto_produtos"`.
11. Na janela CSS Rule Definition, na categoria Box, definir conforme a figura abaixo:



12. Criar mais 3 Divs ao lado desta, com a mesma Class aplicada (se necessário, utilizar a visualização split e copiar o código `<div class="texto_produtos">Content for class "texto_produtos" Goes Here</div>`).
13. Salvar todos os arquivos.

## **Unidade 17 – Testando o site**

**Verificando acessibilidade**

**Verificando links**

**Verificando a compatibilidade do Navegador**

**Executando Relatórios em um site**

# Unidade 17

## Testando o Site

### 17.1 Verificando Acessibilidade

Quando terminamos de construir as páginas do site, é conveniente testar todos os arquivos localmente, para ter certeza de que todos os links estejam funcionando e de que não estão faltando arquivos.

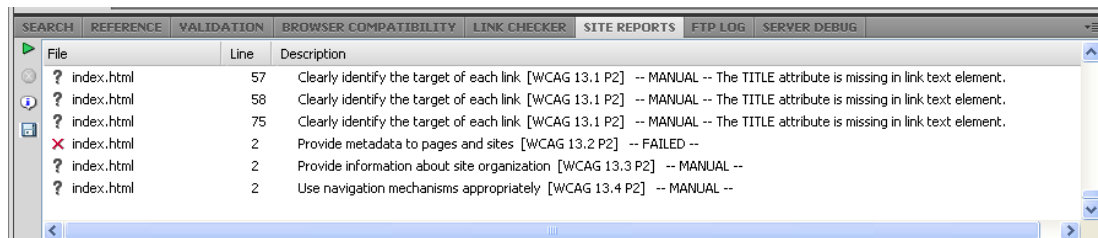
A verificação da acessibilidade cria um relatório que detalha os conflitos ocorridos entre o conteúdo e as diretrizes de acessibilidade da seção 508 do Rehabilitation Act (Lei de reabilitação) de 1998, dos EUA.


É possível validar a acessibilidade do documento atual, de arquivos selecionados e do site inteiro.

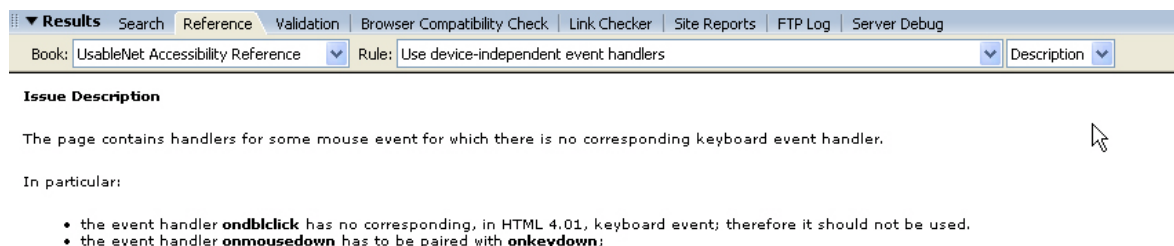
1- Abrir o arquivo index.html

2- Para verificar a página atual, selecionar **File > Check Page > Check Accessibility**.

O grupo de painéis **Results** exibe todos os avisos ou erros relacionados à acessibilidade:



Clique em **More Info**  para abrir o painel Reference a fim de mostrar a diretriz de acessibilidade relevante. Também será destacada a linha do código com a violação, na visualização de código:



## 17.2 Verificando Links

Links quebrados são muito desagradáveis para os usuários. Embora o Dreamweaver funcione bem para corrigir links quando modificamos arquivos no site, deveremos verificá-los antes de fazer o upload das páginas para o servidor.

É possível verificar links no documento atual, em uma pasta dentro do site ou no site inteiro. O Dreamweaver só verifica os links para outros documentos no site. Os links externos são listados, mas não verificados.

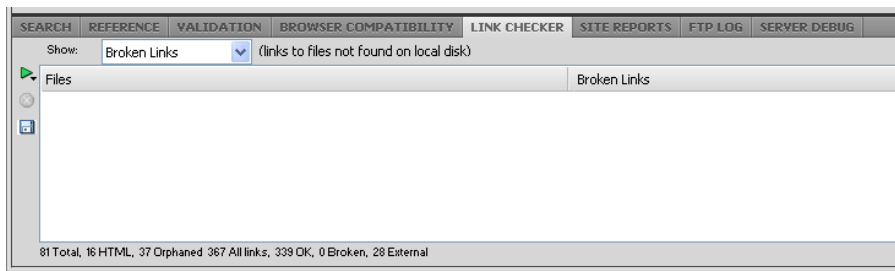
Quando definiu nosso site inicialmente, selecionar a verificação de links com distinção de maiúsculas/minúsculas. Se seu site estiver hospedado em um computador com UNIX, como muitos estão, convém selecionar essa opção. Ao verificar seus links, o Dreamweaver verifica o tamanho das letras no nome do arquivo, assim como o nome do caminho.

Por exemplo, se existisse um arquivo chamado dvd.htm, um link para DVD.htm seria indicado como erro.

Para alterar as definições de um site, selecione **Site > Manage Sites** e edite o site atual. Na categoria Local Info, selecione **Use case-sensitive link checking**.

3- Com o mesmo arquivo aberto clicar em **Site > Check Links Sitewide**.

O relatório é exibido no painel **Link Checker** do grupo de painéis Results:



O Dreamweaver retorna diversos relatórios sobre os links existentes em sua página. Para ver outro relatório, selecione-o no menu pop-up Show:

As opções de relatório são:

- **Broken Links:** links quebrados;
- **External Links:** links externos no site;
- **Orphaned Files:** Arquivos órfãos (Orphaned files) não têm links direcionados para eles em outras páginas do site; portanto, esse painel só conterá dados se estivermos verificando o site inteiro, não uma página individual. Alguns desses arquivos podem ser recursos, como arquivos fonte do Fireworks (png), que convém manter dentro do site. Outros podem ser arquivos desatualizados, que convém excluir antes de fazer o upload dos arquivos para o servidor.

## 17.3 Verificando a Compatibilidade do Navegador

Em algum momento na etapa de desenvolvimento da web, talvez seja necessário prever os navegadores dos usuários, com base no objetivo do site e no que já sabemos sobre eles.

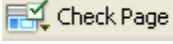
Geralmente, os sites de intranets são os mais fáceis, porque provavelmente existirá um navegador padrão na organização.

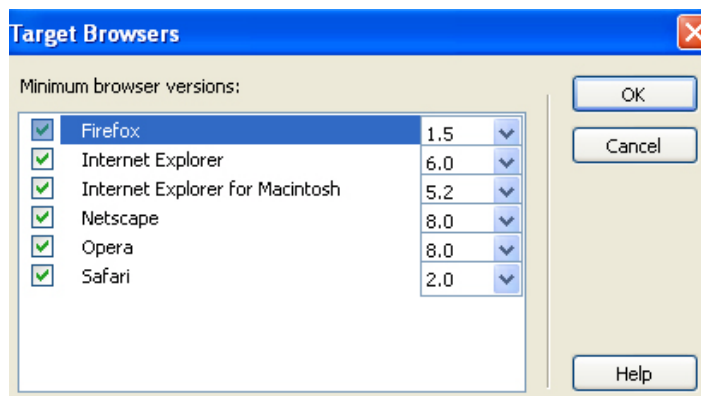
Entretanto, até mesmo para os sites públicos, é possível fazer suposições razoáveis sobre os usuários. Por exemplo, se seu site fornece notícias e vende produtos relacionados ao desenvolvimento da Web, podemos esperar que os usuários tenham versões atualizadas do Internet Explorer, Netscape, Firefox ou Safari.

A verificação dos navegadores testa o HTML existente em suas páginas, para verificar se alguma tag ou atributo não é suportado pelos navegadores de destino. No Dreamweaver, é possível verificar a compatibilidade dos navegadores de duas maneiras:

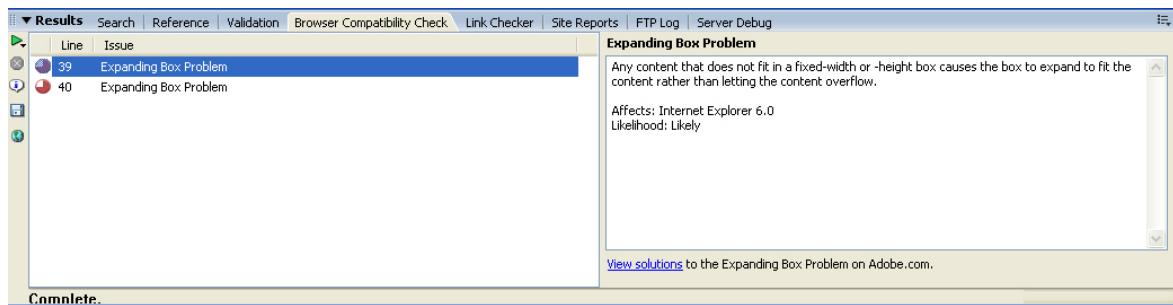
- Usando o recurso de verificação automática de navegador;
- Verificando manualmente a compatibilidade do navegador.

4- Para escolher os navegadores de destino para o Dreamweaver verificar, selecionar

**Settings** no menu **Check Page**  , na barra de ferramentas do documento. Selecione cada navegador a ser verificado e depois a versão mínima, no menu pop-up correspondente. Por exemplo, na caixa de diálogo abaixo, o Firefox 1.0 e posterior, o Internet Explorer 5.0 e posterior, e o Netscape 6.0 e acima estão selecionados para a verificação de navegador:



Quando clicamos em OK é exibido o painel Results e na opção Browser Compatibility Check são exibidos todos os erros encontrados:

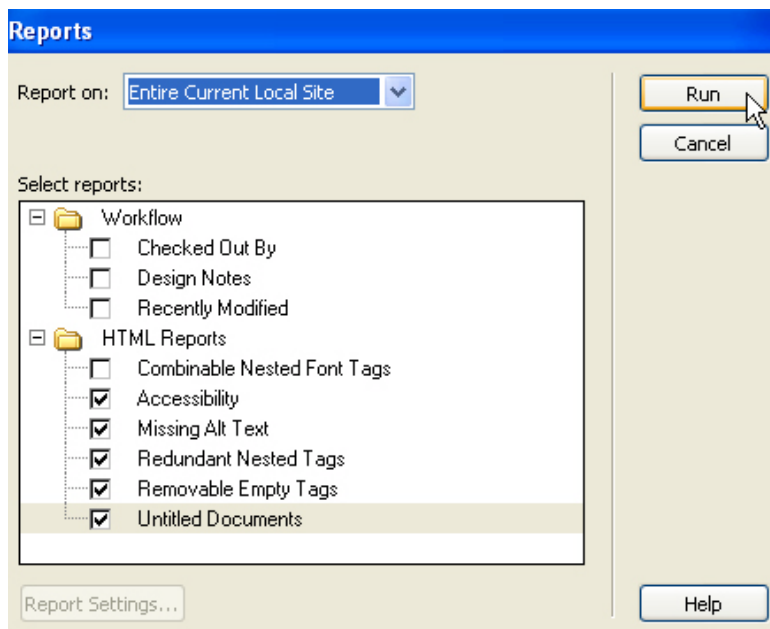


É possível clicar duas vezes em um erro para selecionar o código que o gerou.

## 17.4 Executando Relatórios em um Site

É possível gerar relatórios do site para vários itens HTML por meio do comando **Reports**. Pode procurar tags de fonte aninhadas, Texto Alt ausente, documentos sem título e outros itens. Após executar o relatório, poderemos salvá-lo como um arquivo XML.

5- Selecionar **Site > Reports** e, na caixa de diálogo Reports, escolher as opções a serem verificadas:

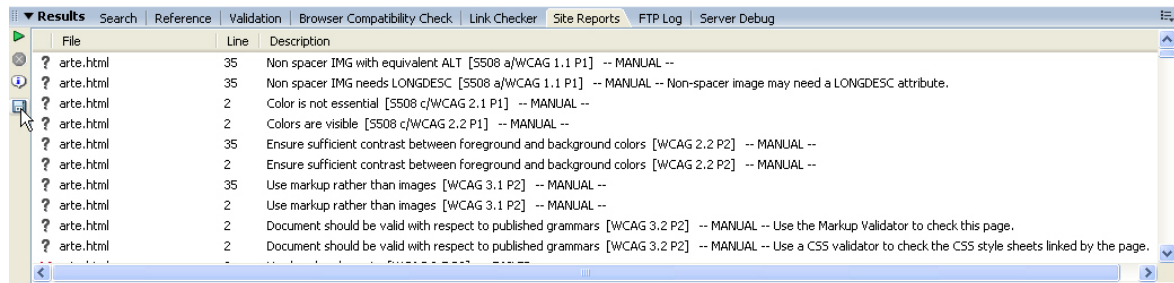


Podemos verificar no documento atual, no site inteiro, em arquivos selecionados ou em uma pasta existente no site.

- **Checked Out By:** lista de arquivos verificados por um membro da equipe;
- **Design Notes:** lista de todas as notas do projeto;
- **Recently Modified:** lista de todos os arquivos atualizados recentemente;

- **Combinable Nested Font Tags**: lista de tags de fonte aninhadas que podiam ser combinadas em uma única tag para simplificar o HTML;
- **Accessibility**: lista de diretrizes ausentes da Seção 508;
- **Missing Alt Text**: lista textos alternativos ausentes para imagens. Esses textos são importantes para atender aos padrões de acessibilidade;
- **Redundant Nested Tags**: lista de tags aninhadas inúteis;
- **Removable Empty Tags**: lista de tags vazias que podem ser removidas sem afetar o conteúdo ou o layout da página;
- **Untitled Documents**: lista de documentos sem títulos.

6- Clicar no botão **Run** e veja o resultado no painel Results:



7- Agora é só clicar no botão **Save Report**  para salvar o relatório.



## **Unidade 18 – Fazendo Upload de arquivos**

**Conectando a um site remoto**

**Definindo um site remoto**

**Mascarando pastas e arquivos**

**Conectando-se ao servidor**

**Sincronizando arquivos**

# Unidade 18

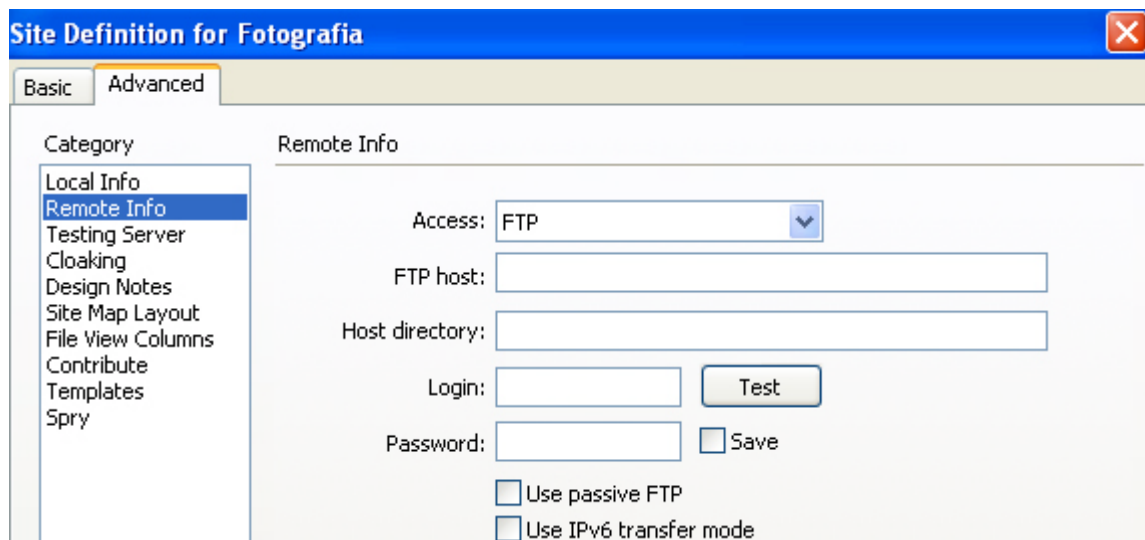
## Fazendo Upload de Arquivos

### 18.1 Conectando a um Site Remoto

Quando terminamos o teste local de nossos arquivos, temos que enviá-los para o servidor Web. Quando transferimos arquivos de um site local para um site remoto, o Dreamweaver mantém uma estrutura exata de pastas nos dois sites. Se uma pasta não existir no site remoto, o Dreamweaver a criará. Esse recurso assegura que os links relativos criados no site local continuem funcionando no site remoto, porque os sites são idênticos.

Usaremos o comando **Manage Sites** para configurar a conexão remota. Após configurarmos a pasta remota e o método de conexão com o site remoto, é possível transferir os arquivos locais.

- 1- Selecionar **Site > Manage Sites**.
- 2- Selecionar o site que necessita da conexão remota.
- 3- Clicar em **Edit**.
- 4- Selecionar a opção **FTP** no item Remote Info:



- **FTP Host:** nome Internet ou endereço IP do host de FTP;
- **Host Directory:** diretório no site remoto onde seus documentos estão armazenados;
- **Login and Password:** informações de acesso;
- **Use Passive FTP Usad:** se a configuração do firewall exigir um FTP passivo;

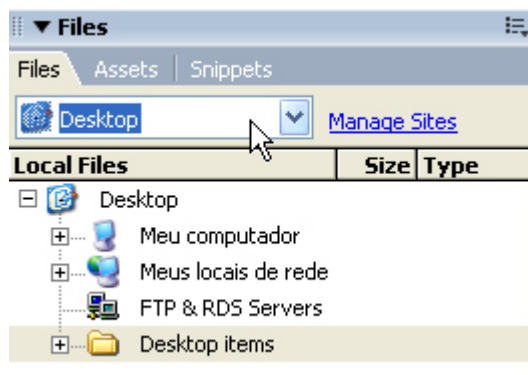
- **Use Firewall:** selecione esta opção caso esteja se conectando a um servidor remoto protegido por firewall;
- **Use Secure FTP (SFTP):** selecione esta opção se precisar criar uma conexão segura. O SFTP utiliza criptografia e chaves públicas para proteger a conexão com o servidor de teste;
- **Maintain Synchronization Information:** sincronizar arquivos entre sites locais e remotos;
- **Automatically Upload Files to Server on Save:** sempre que salvamos um arquivo, será feito um upload desse arquivo para o servidor remoto;
- **Enable File Check In and Check Out:** permite bloquear arquivos quando um usuário do grupo estiver editando um arquivo.

## 18.2 Definindo um site Remoto

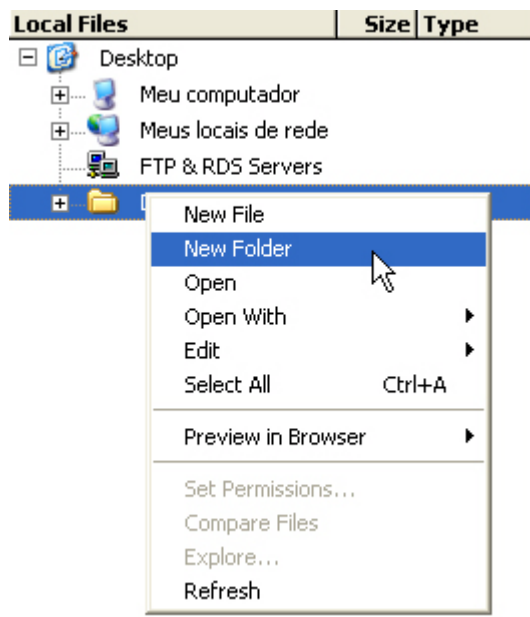
À medida que trabalharmos com os arquivos no site, ocasionalmente será necessário mover, excluir ou renomear um arquivo. Assim que definirmos um site, convém utilizar o painel de arquivos para fazer mudanças em nossos arquivos. Ao fazer a manutenção dos arquivos no painel de arquivos, teremos certeza de que as informações de nossos links permanecerão corretas.

O navegador de arquivos integrado ao painel de arquivos permite acessar os arquivos existentes na área de trabalho, disco rígido ou em qualquer unidade da rede local. Usamos o navegador de arquivos da mesma forma como utilizamos o Windows Explorer para mover, excluir ou renomear arquivos.

Para utilizar o navegador de arquivos integrado, clique no menu pop-up **Maneje Sites**. Podemos ver o disco rígido local e todas as unidades da rede. Selecionar a opção: **Desktop**:



Clicar com o botão direito do mouse em **Desktop items** e selecionar **New Folder** menu contextual:



7- Digitar “siteremoto” como nome da pasta e pressione ENTER.

## 18.3 Mascaramento Pastas e Arquivos

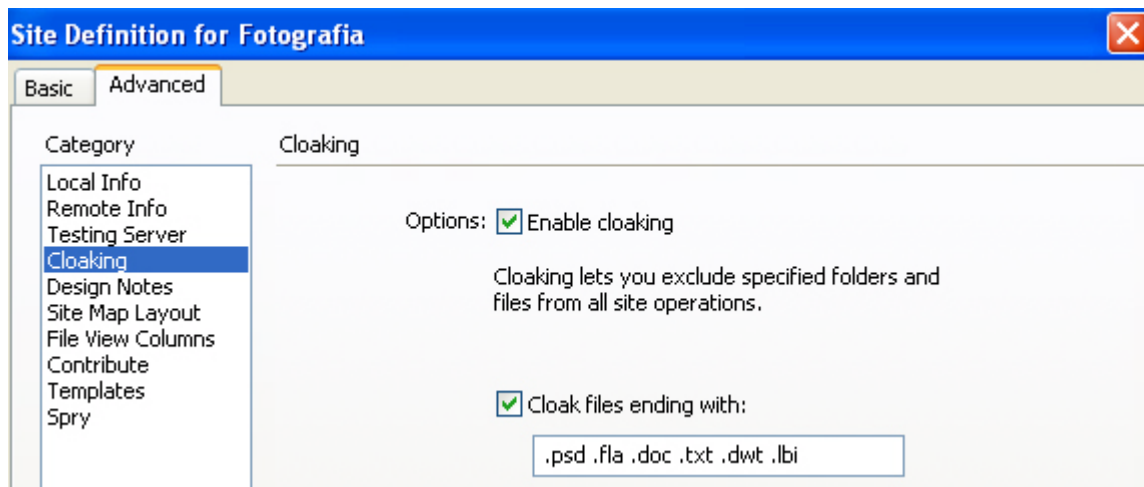
O mascaramento de sites permite excluir tipos de arquivos específicos e pastas de operações, como um Get (Obter) ou Put (Colocar). Por exemplo, não é necessário que os arquivos fonte do Photoshop ou do Flash fiquem no servidor. Os arquivos mascarados permanecem no site local e não são transferidos por **upload** para o servidor, a não ser que anulemos manualmente as configurações mascaradas.

É possível indicar tipos de arquivos específicos para o Dreamweaver mascarar, usando a extensão do arquivo ou qualquer padrão existente no final do nome do arquivo.

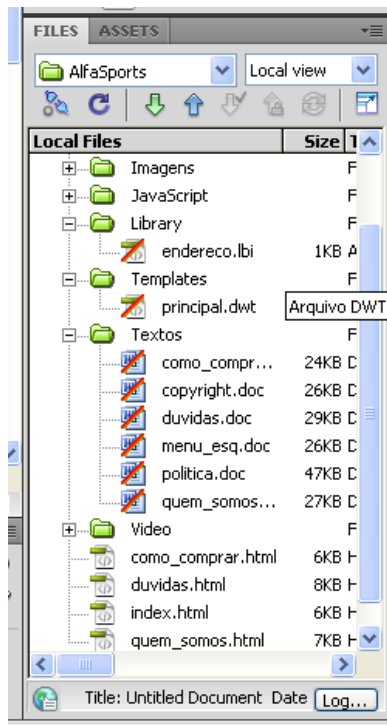
8- Para mascarar tipos de arquivos clicar em **Site > Maneje Sites > AlfaSports** e clicar no botão Edit.

9- No item **Cloaking** marcar a opção: Enable cloaking.

10- Selecionar **Cloak Files Ending With** e digitar o tipo dos arquivos na caixas de texto. Separar os tipos de arquivos com um espaço; não utilizar vírgulas ou caracteres de ponto-e-vírgula:



11- Clicar em OK e aparecerá uma linha vermelha riscando os ícones dos arquivos que estarão mascarados:



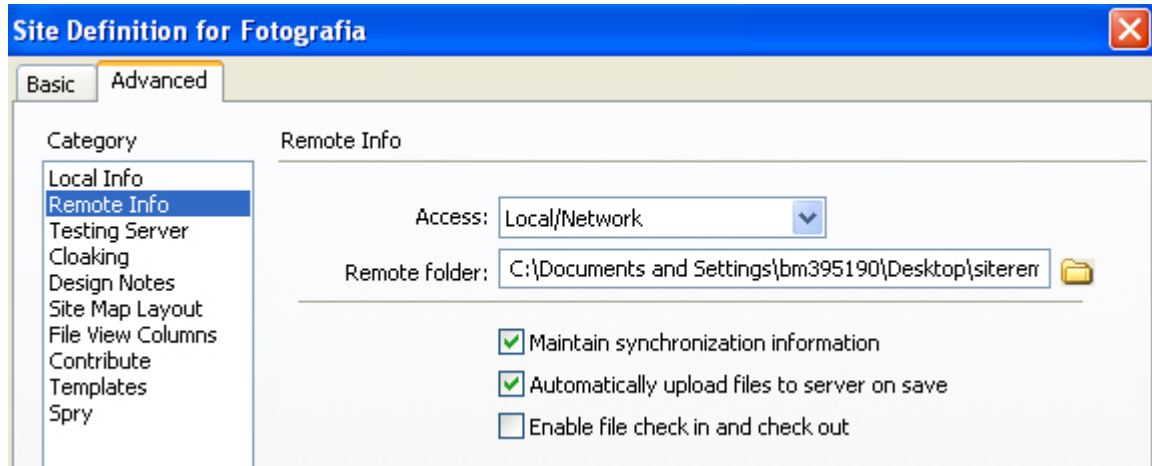
## 18.4 Conectando-se ao Servidor


Com o site remoto definido (siteremoto), poderemos utilizar o Dreamweaver para fazer o upload de arquivos.


12- Selecionar **Site > Manage Sites > AlfaSports** e clicar no botão Edit.



13- Selecionar **Remote Info** e escolha **Local/Network** no menu pop-up.


14- Clicar no ícone da pasta. Ir até a área de trabalho e selecionar pasta “siteremoto”.

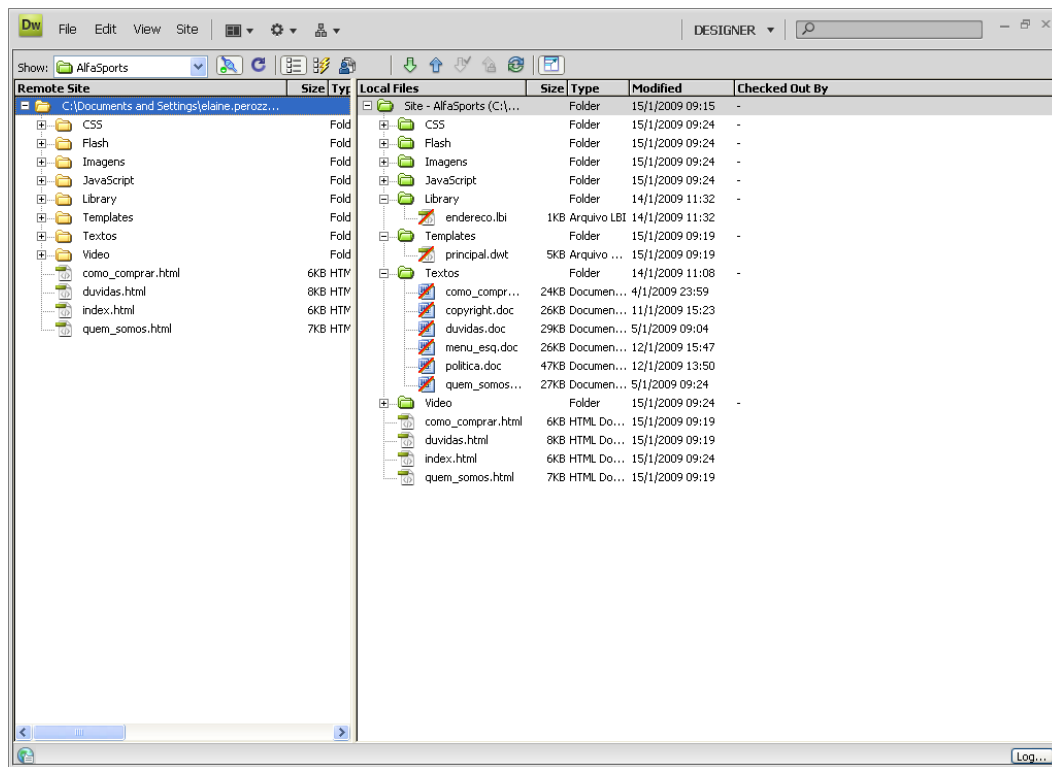


15- Para exibir os sites locais e remotos simultaneamente, clicar em **Expand/Collapse**  na barra de ferramentas do painel de arquivos.

16- Para ver os arquivos existentes no site remoto, antes de colocarmos os arquivos, clique em **Connect** . Se o painel de arquivos se expandir, veremos o site remoto à esquerda e o site local à direita.

Para copiar arquivos do site local para o site remoto, Podemos usar **Put ou Check In**. Se formos à única pessoa trabalhando no site, podemos utilizar os comandos **Get e Put**   para copiar arquivos. Se estiver trabalhando em equipe, poderá utilizar o recurso Check In/Check Out para copiar arquivos.

17- Selecionar a pasta “AlfaSports”, que será copiada para o site remoto e clique em **Put Files** . Se não existir uma conexão estabelecida, o Dreamweaver se conectará ao site remoto e depois copiará os arquivos:



## 18.5 Sincronizando Arquivos

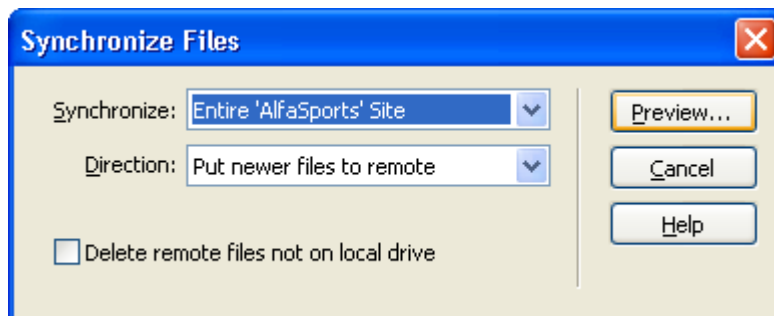
Assim que fizermos o upload dos arquivos locais para o site remoto, poderemos sincronizar os arquivos entre os dois sites. Essa ação só faz o **upload dos arquivos** mais recentes, modificados localmente.

17- Para sincronizar os arquivos devemos selecionar: **Site > Synchronize Sitewide:**

18- Na caixa de diálogo **Synchronize Files**, escolher entre sincronizar arquivos selecionados ou o sistema inteiro no menu pop-up Synchronize.

Escolher a opção desejada no menu pop-up Direction. As opções são:

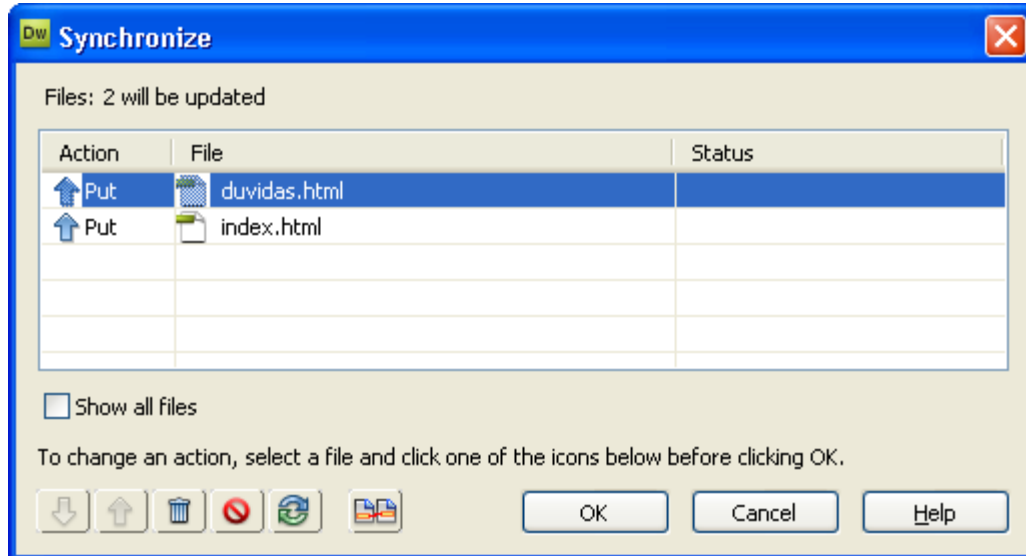
Put newer files to remote, Get newer files from remote ou Get and Put newer files.



4. Clicar em Preview para iniciar o processo.

É exibido um relatório dos arquivos que precisam ser sincronizados. Assim, podemos atualizar todos os arquivos ou desmarcar os arquivos na lista.

Quando clicarmos em OK, todos os arquivos selecionados serão atualizados:





# **Unidade 19 – Anexo 1 – Principais Tags HTML**

---

---

# Unidade 19- Anexo 1

## Principais Tags

Neste anexo apresentamos todas as tabelas de tags HTML apresentadas nas unidades anteriores, para facilitar a consulta:

TAG	O QUE FAZ
<!-- comentários -->	Inserir comentários nas páginas
<html>	Toda página HTML deve estar entre o tag de início de um documento HTML e o tag de fim deste documento.
<head>	Envolvem a seção de cabeçalho do documento, no qual são especificadas informações que não são exibidas na página, como título do documento e informações sobre o assunto da página.
<title>	Indica o título do documento para o Browser. Geralmente os Browsers apresentam este título na barra de título da sua Janela no Windows
<body>	Envolvem a seção de corpo do documento. Aqui fica o conteúdo principal da Home Page. Opcionalmente podemos indicar um arquivo de imagem para formar o fundo, usando a opção: BACKGROUND.
 	Inserir uma quebra de linha

TAG	O QUE FAZ
<h1>	Marca um título. Sendo que "n" representa um valor que pode ser de 1 a 6, o tamanho muda de forma decrescente, ou seja, o número 1 é o maior tamanho do título.
<hr>	Inserir uma linha horizontal
<p>	Marca um parágrafo
<strong>	Coloca o texto em negrito
<em>	Coloca o texto em itálico
<font>	Modifica a formatação do texto. Atributos: Size = define o tamanho da letra. Ex: <font size=5>Texto</font> Face = define o estilo da letra. Ex: <font face=verdana>Texto</font>

	Color = define a cor da letra. Ex: <font color=red>Texto</font>
--	---

TAG	O QUE FAZ
<ol>	<p>Marca o início e o fim de uma lista ordenada. Recebem na primeira linha um número ou letra.</p> <p><b>Atributos:</b></p> <p>Start = especifica o número a partir do qual os itens começam a ser contados. Ex: &lt;ol start=3&gt;</p> <p>Type = modifica o tipo do numerador que pode ser: número, letras ou algarismo romano.</p>
<ul>	<p>Marca o início e o fim de uma lista não ordenada, ou seja, os itens da lista recebem símbolos na primeira linha.</p> <p><b>Atributos</b></p> <p>Type = modifica o tipo do marcador (símbolo), que pode ser:</p> <p>Circle = um círculo vazio.</p> <p>Disc = um círculo cheio.</p> <p>Square = um quadrado cheio</p>
<li>	Marca um item de uma lista, ordenada ou não ordenada.

TAG	O QUE FAZ
<img>	<p>Inserir uma imagem</p> <p><b>Atributos</b></p> <p>src indica o nome da imagem a ser carregado.</p> <p>align=middle centraliza o base do texto com o centro da imagem</p> <p>align=left faz a imagem flutuar a esquerda enquanto o texto circunda imagem à direita.</p> <p>align=top alinha o texto no topo</p> <p>align=right faz a imagem flutuar a direita enquanto o texto circunda imagem à esquerda.</p> <p>alt="n" indica o texto para ser exibido quando o navegador não exibe a imagem. Sendo que n é o título que identifique a imagem.</p> <p>Exemplo: &lt;img src=fig.jp alt= "Esta é uma imagem legal" &gt;</p>

TAG	O QUE FAZ
<a>	<p>Define um link</p> <p><b>Atributos</b></p> <p>Href: indica o endereço do link.</p> <p>Target: define onde o link será aberto: <code>_blank</code> define que será aberta uma nova janela.</p>

TAG	O QUE FAZ
<table>	<p>Define uma tabela. Antes e depois de uma tabela, acontece sempre uma quebra de linha.</p> <p><b>Atributos</b></p> <p>Border: define espessura da borda da tabela</p> <p>Cellspacing: espaço entre cada célula</p> <p>Cellpadding: distância entre borda e conteúdo de cada célula.</p> <p>Width: largura da tabela, em pixels ou valor percentual.</p>
<tr>	<p>Define uma linha normal da tabela (table row).</p> <p><b>Atributos</b></p> <p>Align: valores <i>left</i>, <i>right</i> e <i>center</i> definem o alinhamento horizontal.</p> <p>Valign: valores <i>top</i>, <i>middle</i> e <i>bottom</i> definem o alinhamento vertical.</p>
<td>	<p>Esta é a marcação que define cada célula de uma tabela. As células de uma tabela devem sempre aparecer entre as marcações de linhas (&lt;tr&gt; e &lt;/tr&gt;). Como padrão, o texto nas células é alinhado a esquerda.</p> <p><b>Atributos</b></p> <p>Align: valores <i>left</i>, <i>right</i> e <i>center</i> definem o alinhamento horizontal.</p> <p>Valign: valores <i>top</i>, <i>middle</i> e <i>bottom</i> definem o alinhamento vertical.</p> <p>Nowrap: não há quebra de linhas dentro das células</p> <p>Colspan: número de colunas que a célula irá ocupar</p> <p>Rowspan: número de linhas que a célula irá ocupar</p> <p>Width: largura da célula, em pixels ou valor percentual</p>

<th>	<p>Desta forma são definidos os títulos de uma tabela. Estes podem ser posicionados em qualquer célula. A diferença entre a marcação de célula e título de célula é que o título aparece em negrito.</p> <p><b>Atributos: os mesmos apresentados acima, para td</b></p>
------	---

TAG	O QUE FAZ
<form>	<p>Define um formulário</p> <p><b>Atributos</b></p> <p>method: <b>get</b>, que envia as informações na própria URL, ou <b>post</b>, que envia de forma não visível para o usuário</p> <p>action: url que será chamada, a priori um aplicativo capaz de tratar os dados enviados pelo formulário (PHP, ASP, JSP).</p>
<input>	<p>Define uma entrada de dados</p> <p><b>Atributos</b></p> <p>Type: <b>text</b>, campo tipo texto; <b>password</b>, para senhas; <b>hidden</b>, não aparece para o usuário; <b>checkbox</b>, para marcar; <b>radio</b>, para escolher entre um conjunto de opções. <b>submit</b> cria um botão para enviar os dados e <b>reset</b> um botão para limpar o formulário.</p> <p>Name: nome do campo</p> <p>Value: valor pré-definido para o campo</p> <p>Size: tamanho do campo a ser exibido</p> <p>Maxlength: tamanho máximo de caracteres</p> <p>Checked: para campos checkbox e radio, define como marcado</p>
<textarea>	<p>Define uma entrada de texto com várias linhas</p> <p><b>Atributos</b></p> <p>Rows: número de linhas</p> <p>Cols: número de colunas</p>
<select>	<p>Define uma lista de opções para selecionar</p> <p><b>Atributos</b></p> <p>Name: nome do campo</p> <p>Multiple: permite selecionar vários campos da lista</p> <p>Size: define o número de linhas a serem exibidas</p>

<code>&lt;option&gt;</code>	Item de uma lista aberta <b>Atributos</b> Value: valor do campo se este item for selecionado Selected: indica que este valor está selecionado
-----------------------------	--

## **Unidade 20 – Anexo 2 – Layouts**

# Unidade 20- Anexo 2 Layouts

Página index.html

AlfaSports - Mozilla Firefox

Arquivo Editar Exibir Histórico Favoritos Ferramentas Ajuda

segunda-feira, 02 de março de 2009

**ALFA SPORTS**

Quem Somos Como Comprar Dúvidas Política

» Busca de Produtos

Digite o que você procura

Todas as marcas

Todas as categorias

Ok

**Economize R\$100 no seu Nike Shox Turbo+ 7**

De R\$499,98 ou até 12 x de **41,66** por R\$ 499,90

imperdível!

» Newsletter

Cadastre-se e receba novidades da AlfaSports

nome

e-mail

Cadastrar

» Publicidade

**CAMISAS DE CAMPO**

COMPRA A CAMISA IDÊNTICA A DOS JOGADORES

CLIQUE E COMPRA

**CATEGORIAS**

- Academia
- Acessórios
- Agasalhos
- Badminton
- Baseball
- Basquete
- Beach Soccer
- Bonés
- Ciclismo
- Futebol
- Futevolei
- Handebol
- Mochilas/Bolsas
- Natação
- Polo Aquático
- Relógios
- Skate
- Tênis
- Volei

**Produtos em destaque** Lançamentos Mais vendidos

Bola Wilson por R\$99,99	Mochila Gepardo por R\$89,90	Relógio Nike por R\$889,90	Oculos Aqua Speedsocked por R\$ 123,45
Bola Wilson por R\$99,99	Mochila Gepardo por R\$89,90	Relógio Nike por R\$889,90	Oculos Aqua Speedsocked por R\$ 123,45
Bola Wilson por R\$99,99	Mochila Gepardo por R\$89,90	Relógio Nike por R\$889,90	Oculos Aqua Speedsocked por R\$ 123,45

EM ATÉ 12X SEM JUROS

MasterCard VISA

TRABALHAMOS COM

Itaú

CENTRAL DE ATENDIMENTO

0800-000-000

sac@alfasports.com

Copyright © 2000 - 2008 www.alfasports.com.br, TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. As fotos aqui veiculadas, logotipo e marca são de propriedade do site www.alfasports.com.br. É vetada a sua reprodução, total ou parcial, sem a expressa autorização da administradora do site

Concluído



Página quem\_somos.html

AlfaSports - Mozilla Firefox

segunda-feira, 02 de março de 2009

**ALFA α SPORTS**

Quem Somos | Como Comprar | Dúvidas | Política

» Busca de Produtos

Busca de Produtos

Quem Somos

No ano 1976 nasceu Calçados Porto, logo em seguida veio a **AlfaSports**, dando continuidade ao trabalho e aproveitando a experiência adquirida ao longo dos anos. A **AlfaSports** constituiu-se com o ingresso na então nascente sociedade, de outras pessoas que investiram, sobretudo capitais, idéias e dedicação, para atender a uma demanda da população jandirense na área de materiais para todos os tipos de esportes.

Em 1988, deixou-se de comercializar apenas calçados e passou-se a comercialização de todos os tipos de equipamentos para todos os esportes.

O ano 1991 marca mais um passo decisivo na sua historia de evolução: a compra do terreno da Avenida Conceição e consequência à decisão de fincar seus pés na avenida principal do centro comercial de Jandira. Em maio de 1994 foi iniciada a construção do atual prédio que foi batizado de "O Gigante".

Em 2000 a **AlfaSports** viu a necessidade da comercialização pela internet, para atender as necessidades dos clientes simpatizantes, Atletas, ou melhor, consumidores que querem comodidade, segurança e garantia na compra de produtos para prática de qualquer modalidade esportiva.

**AlfaSports** há mais de 20 anos praticando com você!

Avenida Conceição nº100  
Bairro Primavera - Jandira  
Fone (44) 3333.4444  
2009 © AlfaSports

**EM ATÉ 12X SEM JUROS**

**TRABALHAMOS COM**

**CENTRAL DE ATENDIMENTO**

0800-000-000  
sac@alfasports.com

Copyright © 2000 - 2008 www.alfasports.com.br, TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. As fotos aqui veiculadas, logotipo e marca são de propriedade do site www.alfasports.com.br. É vetada a sua reprodução, total ou parcial, sem a expressa autorização da administradora do site

Concluído