

---

# Índice

Formação Profissional.....	2
Senac, o caminho mais curto para o mercado de trabalho. ....	2
1. HTML.....	3
1.1.O que é ? .....	3
1.2.O que não é?.....	3
2. Preparação do ambiente .....	3
3. Como são as Marcações HTML? .....	4
1.3.Exemplos de Marcações .....	4
1.4.HTML "Mínimo" .....	4
4. Cores e o HTML.....	5
5. Propriedades da tag <BODY>.....	5
6. Acentuação no HTML .....	6
7. Documentando o código .....	7
8. Lidando com fontes.....	7
1.5.Fonte padrão .....	7
1.6.Fonte parcial.....	7
9. Estilos de Texto .....	8
1.7.Estilo Físico .....	8
1.8.Estilo Lógico .....	9
1.9.Estilos Especiais .....	10
10. Listas .....	10
1.10.Listas com Marcadores.....	10
1.11.Lista Numeradas .....	11
11. Links .....	12
1.12.Link para Outra Página.....	12
1.13.Link para Própria Página .....	13
12. Imagens.....	14
13. Tabelas.....	15
1.14.TABLE .....	15
1.15.TR .....	16
1.16.TD .....	16
14. Formulários.....	17
1.17.Elementos de Formulário.....	17
15. Frames.....	19
16. Editores de HTML .....	21

---

# 1. HTML

HyperText Markup Language ou Linguagem de Marcação HiperTexto, uma linguagem simples composta de marcações de formatação e diagramação de hipertexto/hipermídia (informações em texto, imagens, sons e ações ligadas umas às outras de uma forma complexa e não-sequencial através de chaves relacionadas).

## 1.1. O que é ?

É a linguagem da WWW (World Wide Web), justamente por essa capacidade de formatação e diagramação de hipertexto/hipermídia. Atualmente existem muitas outras linguagens utilizadas concorrentemente com o HTML (Java, ActiveX, etc...) mas a base da WWW ainda é , de longe, o HTML, que é interpretada por todos os navegadores (browsers) disponíveis (Netscape, Internet Explorer, Mosaic, etc...).

O documento em HTML é um arquivo texto comum (ASCII) que pode ser escrito através de qualquer editor de textos comum (Edit, E , Norton Editor, Notepad, ...) e tem a terminação .htm ou .html.

Como é uma linguagem interpretada, a partir do momento em que se salvou o arquivo HTML o mesmo já pode ser aberto por qualquer navegador, que é o único software que pode determinar se o documento foi escrito dentro dos padrões da linguagem. Atualmente estamos na versão 4.0 do HTML

Existem editores específicos para várias plataformas, dentre os quais podemos citar o Macromedia DreamWeaver, Quanta+, NVU, etc...

Há diferenças entre os diversos navegadores, de forma que nem todas as marcações e seus correspondentes recursos são suportados por todos eles e, quando isso acontece, o browser simplesmente a ignora. Portanto é muito importante testar o documento criado, pelo menos, no Microsoft Internet Explorer e no Mozilla FireFox.

Um site nada mais é que um conjunto de páginas HTML interligadas através de hyperlinks, de forma que a navegação constitui-se, basicamente, de “abrir” as páginas do site.

## 1.2. O que não é?

HTML não é uma linguagem de programação, consecutivamente não tem acesso a banco de dados nem a outros arquivos, salvo as opções de download.

HTML não é “case sensitive”, ou seja, não diferencia maiúsculas de minúsculas.

HTML não permite conteúdo dinâmico, ou seja, só permite a criação de páginas estáticas. O dinamismo das páginas fica por conta de outras linguagens, essas sim, linguagens de programação, dentre as quais podemos citar: JavaScript, PHP, ASP, JAVA, etc...

# 2. Preparação do ambiente

Neste curso utilizaremos, basicamente, os seguintes softwares:

Bloco de notas e NVU: para criação e edição das páginas HTML

Internet Explorer e FireFox para visualização das páginas HTML.

Crie uma pasta, no Windows Explorer, destinada a receber os arquivos criados por você durante este treinamento.

---

Para visualizar uma página criada, no browser, basta selecionar arquivo/abrir (ou File/Open se o browser estiver em inglês) e apontar para a página criada.

### 3. Como são as Marcações HTML?

As marcações do HTML - tags - consistem do sinal < (menor que), seguido 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 algumas exceções como, por exemplo, a que indica um final de parágrafo: <P>. Não necessita de uma correspondente: </P>. A marcação que indica quebra de linha - <BR> - também não precisa de uma correspondente, e outras tais como <HR> e <LI>...

#### 1.3. Exemplos de Marcações

<TITLE> ... </TITLE> especifica o título de um documento.

<H1> ... <H1> indica a aparência de um cabeçalho.

<P> é a marcação para final de parágrafo.

#### 1.4. HTML "Mínimo"

Todo documento deve ser identificado como HTML (<HTML> </HTML>), ter uma área de cabeçalho (<HEAD></HEAD>) com o nome para o documento (<TITLE> </TITLE>), um título principal e uma área definida como corpo(<BODY></BODY>) do conteúdo do documento. Como o exemplo a seguir:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Este é o título da página</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
Este é o Corpo da página.
</BODY>
</HTML>
```

Abra um novo arquivo no bloco de notas e digite o trecho de código acima. A seguir salve o arquivo na sua pasta com o nome **curso001.htm** e abra esse arquivo no browser.

### 4. Cores e o HTML

O browser interpreta as cores segundo o código hexadecimal do padrão RGB, ou seja, para obtenção da cor desejada devemos informar, em hexadecimal, a "quantidade" de cada uma das cores básicas, o vermelho, o verde e o azul, e isso tudo deve vir precedido por um #.

Alguns exemplos:

Vermelho: **#FF0000**.

Azul: **#0000FF**.

Verde: **#00FF00**.

Amarelo: **#FFFF00**.

Branco: **#FFFFFF**.

Preto: **#000000**.

Felizmente o HTML provê alguns “atalhos” para as cores mais usadas, permitindo a utilização de nomes ao invés dos códigos:

aqua	black	blue	fuchsia
gray	green	lime	maroon
navy	olive	purple	red
silver	teal	white	yellow

Porém, qualquer outra cor ou combinação de cores, somente via código.

Os softwares especializados em edição de páginas HTML, na sua grande maioria, permitem a criação automática do código através da seleção da cor.

## 5. Propriedades da tag <BODY>

A maioria das tag's apresenta propriedades que interferem diretamente no resultado alcançado no browser. A tag <BODY> é uma delas, e estas são as suas propriedades mais comuns:

**alink**: informa a cor dos links ativos na página.

**link**: informa a cor dos links disponíveis na página.

**vlink**: informa a cor dos links já visitados na página.

**bgcolor**: informa a cor da página.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Este é o título da página</TITLE>
</HEAD>
<BODY bgcolor="#FF0000" link="green">
<a href="www.google.com.br">Página de Busca</a>
</BODY>
</HTML>
```

Abra um novo arquivo no bloco de notas e digite o trecho de código acima. A seguir salve o arquivo na sua pasta com o nome **curso002.htm** e abra esse arquivo no browser.

## 6. Acentuação no HTML

Acentuação, até bem pouco tempo era um problema no HTML. Era necessário utilizar códigos para promover a acentuação de letras e a utilização de caracteres especiais. A tabela abaixo dá uma pequena amostra disso:

Á -> &Aacute;	é -> &eacute;	Ï -> &Iuml;	ú -> &uacute;
á -> &aacute;	Ê -> &Ecirc;	ï -> &iuml;	Û -> &Ucirc;
Â -> &Acirc;	ê -> &ecirc;	Ó -> &Oacute;	û -> &ucirc;
â -> &acirc;	È -> &Egrave;	ó -> &oacute;	Ù -> &Ugrave;
À -> &Agrave;	è -> &egrave;	Ô -> &Ocirc;	ù -> &ugrave;
à -> &agrave;	Ë -> &Euml;	ô -> &ocirc;	Ü -> &Uuml;
Å -> &Aring;	ë -> &euml;	Ò -> &Ograve;	ü -> &uuml;
å -> &aring;	Ð -> &ETH;	ò -> &ograve;	Ç -> &Ccedil;
Ã -> &Atilde;	ð -> &eth;	Ø -> &Oslash;	ç -> &ccedil;
ã -> &atilde;	Í -> &Iacute;	ø -> &oslash;	Ñ -> &Ntilde;
Ä -> &Auml;	í -> &iacute;	Õ -> &Otilde;	ñ -> &ntilde;
ä -> &auml;	Î -> &Icirc;	õ -> &otilde;	< -> &lt;
Æ -> &AElig;	î -> &icirc;	Ö -> &Ouml;	> -> &gt;
æ -> &aelig;	Ì -> &Igrave;	ö -> &ouml;	& -> &amp;
É -> &Eacute;	ì -> &igrave;	Ú -> &Uacute;	" -> &quot;
® -> &reg;	Ý -> &Yacute;	Þ -> &THORN;	ß -> &szlig;
© -> &copy;	ý -> &yacute;	þ -> &thorn;	

Felizmente as versões atuais dos browsers reconhecem perfeitamente a acentuação gráfica.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Este é o título da página</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
Com a utiliza&ccedil;&atilde;o de c&oacute;digo<br>
Sem a utilização de Código
</BODY>
</HTML>
```

Abra um novo arquivo no bloco de notas e digite o trecho de código acima. A seguir salve o arquivo na sua pasta com o nome **curso003.htm** e abra esse arquivo no browser.

## 7. Documentando o código

A prática de documentar o código das páginas é de grande valia para futuras consultas e/ou alterações. É muito difícil guardar tudo na memória, principalmente quando utiliza-se outras linguagens em conjunto com o HTML.

A documentação do código HTML pode ser feita através do uso de comentários dentro do próprio código, pela utilização da tag:

```
<!-- aqui vai o comentário do código -->
```

Este tipo de comentário não é exibido pelo browser e pode ter várias linhas.

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
<TITLE>Este é o título da página</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
Este documento possui comentário
<!--testando o uso de comentários -->
</BODY>
</HTML>
```

Abra um novo arquivo no bloco de notas e digite o trecho de código acima. A seguir salve o arquivo na sua pasta com o nome **curso004.htm** e abra esse arquivo no browser.

## 8. Lidando com fontes

O HTML permite a formatação de: cor, tamanho e tipo de fonte. Deve-se porém, levar em consideração que o tipo de fonte deverá, necessariamente, existir na máquina que vai abrir a página. Portanto é recomendável que se utilize as fontes mais comuns, como: Arial, Times New Roman ou Verdana.

### 1.5. Fonte padrão

A tag **<BASEFONT>** permite definir os parâmetros que servirão de padrão para toda a página e não possui o comando de finalização (**</BASEFONT>**). Os parâmetros são:

**SIZE:** define o tamanho da fonte. Os valores aceitos são de 1 até 7, o padrão é 3.

**COLOR:** define a cor da fonte.

**FACE:** define o tipo de fonte, sempre entre aspas.

### 1.6. Fonte parcial

A tag **<FONT>** permite ajustar os parâmetros da fonte de um trecho do texto. Deverá ser finalizada pelo comando **</FONT>** e possui os mesmos parâmetros da tag **<BASEFONT>**.

Tanto no caso da tag **<BASEFONT>** quanto da tag **<FONT>** não é obrigatório informar todos os parâmetros.

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>Testando Fontes Diferentes</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<BASEFONT SIZE=2 COLOR=#0000FF FACE="VERDANA">
Este texto está com a fonte padrão<BR>
<FONT SIZE=1>Tamanho 1</FONT><BR>
<FONT SIZE=2>Tamanho 2</FONT><BR>
<FONT SIZE=3>Tamanho 3</FONT><BR>
<FONT SIZE=4>Tamanho 4</FONT><BR>
<FONT SIZE=5>Tamanho 5</FONT><BR>
<FONT SIZE=6>Tamanho 6</FONT><BR>
```

```
<FONT SIZE=7>Tamanho 7</FONT><BR>
</BODY>
</HTML>
```

Abra um novo arquivo no bloco de notas e digite o trecho de código acima. A seguir salve o arquivo na sua pasta com o nome **curso005.htm** e abra esse arquivo no browser.

## 9. Estilos de Texto

O HTML dispõe de estilos físicos e estilos lógicos para formatação de textos em uma página. A seguir serão descritos os principais comandos.

### 1.7. Estilo Físico

Os estilos físicos apontam para o browser, exatamente, como deverá ser a formatação do texto. Os principais comandos são:

**<B> ... </B>** aplica negrito ao texto.

**<I> ... </I>** aplica itálico ao texto.

**<TT> ... </TT>** aplica espaçamento fixo entre os caracteres do texto, simulando uma máquina de escrever.

**<U> ... </U>** aplica sublinhado ao texto.

**<STRIKE> ... </STRIKE>** ou **<S> ... </S>** aplica o efeito tachado no texto.

**<BIG> ... </BIG>** aumenta o tamanho da fonte.

**<SMALL> ... </SMALL>** reduz o tamanho da fonte.

**<SUB> ... </SUB>** aplica o efeito subscrito no texto.

**<SUP> ... </SUP>** aplica o efeito sobrescrito no texto.

Também é possível aplicar mais de um estilo a um mesmo texto.

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>Estilos Físicos</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
  <B>Negrito</B><BR>
  <I>Itálico</I><BR>
  <B><I>Negrito e Itálico</i></B><BR>
  <TT>Espaçamento Fixo</TT><BR>
  <U>Sublinhado</U><BR>
  <S>Tachado</S><BR>
  <BIG>Fonte Grande</BIG><BR>
  <SMALL>Fonte Pequena</SMALL><BR>
  Subscrito: H<SUB>2</SUB>O<BR>
  Sobrescrito: M<SUP>3</SUP>
</BODY>
```

```
</HTML>
```

Abra um novo arquivo no bloco de notas e digite o trecho de código acima. A seguir salve o arquivo na sua pasta com o nome **curso006.htm** e abra esse arquivo no browser.

## 1.8. Estilo Lógico

Os estilos lógicos, normalmente, são utilizados para determinar o uso diferenciado de texto específico, como código, citação, etc. São aplicados com o uso dos seguintes comandos:

**</CITE> ... <CITE>** texto em itálico usado em citações.

**<CODE> .. </CODE>** texto com tamanho fixo, para apresentar código de programa.

**<DFN> ... </DFN>** texto em itálico, para apresentar definições.

**<EM> ... </EM>** dá ênfase ao texto.

**<KBD> ... </KBD>** texto com tamanho fixo, para representar uma entrada pelo teclado.

**<SAMP> ... </SAMP>** texto com tamanho fixo, para mensagens do computador.

**<STRONG> ... </STRONG>** enfatiza o texto com duplo negrito.

**<VAR> ... </VAR>** texto em itálico, para apresentar variáveis.

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>Estilos Lógicos</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
  <CITE>Citação</CITE><BR>
  <CODE>Código de programa</CODE><BR>
  <DFN>Definição</DFN><BR>
  <EM>Ênfase</EM><BR>
  <KBD>Entrada pelo teclado</KBD><BR>
  <SAMP>Mensagem do computador</SAMP><BR>
  <STRONG>Duplo negrito</STRONG><BR>
  <VAR>Variável</VAR><BR>
</BODY>
</HTML>
```

Abra um novo arquivo no bloco de notas e digite o trecho de código acima. A seguir salve o arquivo na sua pasta com o nome **curso007.htm** e abra esse arquivo no browser.

## 1.9. Estilos Especiais

Este tipo de estilo possibilita a aplicação de efeitos um pouco mais sofisticados.

**<BLINK> ... </BLINK>** texto piscando (não funciona no Microsoft Internet Explorer).

**<MARQUEE> ... </MARQUEE>** o texto desliza na tela, criando o efeito de um banner.

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>Estilos Especiais</TITLE>
</HEAD>
```



```
<BODY>
<BLINK>Texto Piscado</BLINK>
<BR><BR>
<MARQUEE>Banner Deslizante</MARQUEE>
</BODY>
</HTML>
```

Abra um novo arquivo no bloco de notas e digite o trecho de código acima. A seguir salve o arquivo na sua pasta com o nome **curso008.htm** e abra esse arquivo no browser.

## 10. Listas

O HTML provê a utilização de dois tipos de lista pré-formatados, de fácil utilização, normalmente usadas em sumários e resumos.

### 1.10. Listas com Marcadores

**<UL> ... </UL>** determinam o início e o fim da lista.

**<LI>** determina um item da lista, e não necessita do **</LI>**.

O parâmetro **TYPE**, da tag **<UL>** permite escolher o tipo do marcador. Poderão ser utilizados os seguintes valores: **square**, **circle** e **disc**(padrão).

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>Listas com Marcadores</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<UL TYPE=square>
  <LI> Lista com marcador square
</UL>
<UL TYPE=circle>
  <LI> Lista com marcador circle
</UL>
<UL TYPE=disc>
  <LI> Lista com marcador disc (padrão)
</UL>
</BODY>
</HTML>
```

Abra um novo arquivo no bloco de notas e digite o trecho de código acima. A seguir salve o arquivo na sua pasta com o nome **curso009.htm** e abra esse arquivo no browser.

### 1.11. Lista Numeradas

**<OL> ... </OL>** determinam o início e o fim da lista.

**<LI>** determina um item da lista, e não necessita do **</LI>**.

---

O parâmetro **TYPE**, da tag **<OL>** permite escolher o tipo de numeração que será aplicada à lista. As opções disponíveis são:

- 1 – Numeração iniciada pelo número 1.
- A – Letras do alfabeto em maiúsculas.
- a – Letras do alfabeto em minúsculas.
- I – Numeração romana, com maiúsculas.
- i – Numeração romana, com minúsculas.

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Listas Numeradas</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    <OL TYPE=1>
      <LI> Primeiro item
      <LI> Segundo item
    </OL>
    <OL TYPE=A>
      <LI> Primeiro item
      <LI> Segundo item
    </OL>
    <OL TYPE=a>
      <LI> Primeiro item
      <LI> Segundo item
    </OL>
    <OL TYPE=I>
      <LI> Primeiro item
      <LI> Segundo item
    </OL>
    <OL TYPE=i>
      <LI> Primeiro item
      <LI> Segundo item
    </OL>
  </BODY>
</HTML>
```

Abra um novo arquivo no bloco de notas e digite o trecho de código acima. A seguir salve o arquivo na sua pasta com o nome **curso010.htm** e abra esse arquivo no browser.

---

## 11. Links

O link é o recurso que permite criarmos um local que, se clicado, abrirá uma outra página. Normalmente, ao posicionarmos o ponteiro do mouse sobre um link o formato do ponteiro muda de uma seta para uma mão com o indicador estendido.

Podemos aplicar, basicamente, dois tipos de link: para outra página ou para a própria página.

### 1.12. Link para Outra Página

**<A HREF="url"> ... </A>** cria um link para outra página.

A url, informada no parâmetro HREF, é o endereço da página que será aberta ao clicar no link. Esse endereço pode ser relativo, se for uma página dentro do próprio site, ou absoluto, se for uma página de um outro site.

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>Links para Outras Páginas</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
  <A HREF="curso010.htm">Exercício 10</A><BR>
  <A HREF="http://www.google.com.br">Google</A>
</BODY>
</HTML>
```

Abra um novo arquivo no bloco de notas e digite o trecho de código acima. A seguir salve o arquivo na sua pasta com o nome **curso011.htm** e abra esse arquivo no browser.

### 1.13. Link para Própria Página

**<A HREF="#ancora"> ... </A>** cria um link para outro ponto da própria página.

**<A NAME="ancora"> ... </A>** cria um ponto de acesso para um link.

A âncora, informada no parâmetro NOME, indica o local que será acessado por um link.

A âncora, informada no parâmetro HREF, indica o nome do ponto para onde a tela será desviada.

O uso da #, no parâmetro HREF, indica para o browser que se trata de um link para a própria página.

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>Link para Própria Página</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
  <A HREF="#fim">Fim do documento</A>
  <BR><BR><BR><BR><BR><BR><BR><BR><BR>
  <BR><BR><BR><BR><BR><BR><BR><BR><BR>
  <BR><BR><BR><BR><BR><BR><BR><BR><BR>
```



---

**.JPEG** – ainda não é aceito por todos os navegadores podendo, portanto, afetar negativamente o site.

A tag **<IMG>** é utilizada para inserção de uma imagem em uma página HTML, e alguns parâmetros:

**SRC** – indica o caminho e o nome do arquivo da imagem.

**BORDER** – permite definir o tamanho, em pixels, da borda da imagem. O valor 0 retira a borda.

**WIDTH** – permite definir a largura da imagem. Pode ser informado em pixels ou percentual da tela.

**HEIGHT** – permite definir a altura da imagem, em pixels ou percentual.

**ALT** – permite inserir um texto alternativo, que será exibido caso a imagem não possa ser carregada ou posicionando o ponteiro do mouse sobre a imagem.

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>Imagens</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<IMG SRC="nome.jpg">
</BODY>
</HTML>
```

Abra um novo arquivo no bloco de notas e digite o trecho de código acima. A seguir salve o arquivo na sua pasta com o nome **curso013.htm** e abra esse arquivo no browser.

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>Imagens</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<A HREF="http://www.google.com.br">
<IMG SRC="nome.jpg">
</A>
</BODY>
</HTML>
```

Abra um novo arquivo no bloco de notas e digite o trecho de código acima. A seguir salve o arquivo na sua pasta com o nome **curso014.htm** e abra esse arquivo no browser.

## 13. Tabelas

O HTML também permite a inserção de tabelas em uma página de Internet. As tag's são:

**<TABLE> ... </TABLE>** inicia e finaliza uma tabela.

**<TR> ... </TR>** inicia e finaliza uma linha da tabela.

**Curso: Módulo I – HTML**

---

**<TD> ... </TD>** inicia e finaliza uma célula da linha da tabela.

## 1.14. TABLE

A tag **<TABLE>** apresenta alguns parâmetros que permitem customizar a tabela:

**BORDER** – define o tamanho da borda da tabela.

**BORDERCOLOR** – define a cor da borda da tabela.

**ALIGN** – define o alinhamento da tabela dentro da página. As opções são: **LEFT**(padrão), **CENTER** e **RIGHT**.

**WIDTH** – define a largura da tabela. Pode ser informado em pixels ou percentual da tela.

**HEIGHT** – idêntico ao anterior, porém em relação à altura.

**BGCOLOR** – define o cor do plano de fundo da tabela.

**BACKGROUND** – insere uma imagem no plano de fundo da tabela.

**CELLSPACING** – insere um espaço entre as células. É informado em pixels.

**CELLPADDING** – Insere margens dentro de cada célula da tabela.

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>Tabelas 1</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<TABLE BORDER=3 BORDERCOLOR="blue" BGCOLOR="red">
  <TR>
    <TD>A</TD>
    <TD>B</TD>
    <TD>C</TD>
  </TR>
</TABLE>
</BODY>
</HTML>
```

Abra um novo arquivo no bloco de notas e digite o trecho de código acima. A seguir salve o arquivo na sua pasta com o nome **curso015.htm** e abra esse arquivo no browser.

## 1.15. TR

A tag **<TR>** apresenta alguns dos parâmetros da tag **<TABLE>**, porém somente alterarão o comportamento de uma linha da tabela. São eles: **BGCOLOR**, **BORDERCOLOR** E **ALIGN**.

## 1.16. TD

A tag **<TD>** também apresenta alguns parâmetros comuns, que surtirão efeitos somente em uma célula: **BGCOLOR**, **BORDERCOLOR**, **ALIGN**, **WIDTH** e **HEIGHT**. Os novos parâmetros são:

**COLSPAN** – define quantas colunas a célula alcançará.

**ROWSPAN** – define quantas linhas a célula alcançará.

**Curso: Módulo I – HTML**

---

NOWRAP – impede a quebra de linha dentro da célula.

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>Tabelas 2</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<TABLE BORDER=3 BORDERCOLOR="blue" BGCOLOR="red">
  <TR BGCOLOR="yellow">
    <TD>A</TD>
    <TD>B</TD>
    <TD BGCOLOR="gray">C</TD>
  </TR>
  <TR>
    <TD COLSPAN=2>D</TD>
    <TD>E</TD>
  </TR>
  <TR>
    <TD ROWSPAN=2>F</TD>
    <TD>G</TD>
    <TD>H</TD>
  </TR>
  <TR>
    <TD COLSPAN=2>I</TD>
  </TR>
</TABLE>
</BODY>
</HTML>
```

Abra um novo arquivo no bloco de notas e digite o trecho de código acima. A seguir salve o arquivo na sua pasta com o nome **curso016.htm** e abra esse arquivo no browser.

## 14. Formulários

O formulário é um importante recurso apresentado pela linguagem HTML, voltado para o processo de entrada de dados.

**<FORM>** ... **<FORM>** inicia e encerra um formulário.

A tag **<FORM>** apresenta os seguintes parâmetros:

**ACTION** – indica para onde os dados serão enviados.

**NAME** – indica o nome do formulário.

**METHOD** – indica o método de envio do formulário, podendo ser GET (método mais antigo em que as variáveis vão de forma exposta na url) e POST (método recomendado, em que as variáveis são protegidas da visualização).

---

## 1.17. Elementos de Formulário

O formulário é apenas um container, ou seja, um invólucro para as informações. Os dados, na realidade, dependem dos elementos de formulário para serem capturados. São eles:

**<INPUT>** - indica um elemento de entrada de dados.

Esta tag possibilita a inserção de alguns tipos de elementos de formulário, definidos através dos parâmetros:

**NAME** – indica o nome do elemento.

**TYPE** – indica o tipo do elemento, podendo ser: TEXT (caixa de texto), PASSWORD (caixa de senha), RADIO (botão de rádio), CHECKBOX (botão de opções), SUBMIT (botão OK, envia os dados do formulário), RESET (botão que limpa os campos do formulário) e HIDDEN (elemento oculto do formulário).

**SIZE** – usado somente para TEXT e PASSWORD, determina o tamanho da caixa.

**MAXLENGTH** – usado somente para TEXT e PASSWORD, determina o número máximo de caracteres aceitos pela caixa.

**VALUE** – indica, previamente, o conteúdo do campo do formulário.

**CHECKED** – usado somente para RADIO e CHECKBOX, indica se a opção já vem marcada.

Outros elementos de formulário são apresentados pelas seguintes tag's:

**<SELECT> ... </SELECT>** cria uma caixa de seleção, do tipo drop-down, apresentando os seguintes parâmetros:

**NAME** – nome do elemento de formulário.

**SIZE** – indica o número de opções que será exibido quando a caixa for aberta.

**<OPTION>** indica cada item da caixa de seleção, com os seguintes parâmetros:

**VALUE** – indica o valor que será enviado pelo formulário caso a opção seja selecionada.

**SELECTED** – indica qual é a opção selecionada por padrão.

**<TEXTAREA> ... </TEXTAREA>** cria uma caixa de texto de várias linhas no formulário, com os seguintes parâmetros:

**NAME** – nome do elemento do formulário.

**ROWS** – indica quantas linhas serão exibidas.

**COLS** – indica quantas colunas serão exibidas.

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>Formulários</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<FORM NAME="Form1" ACTION="outra.php">
Nome: <INPUT TYPE=TEXT NAME="txnome"><BR>
Senha: <INPUT TYPE=PASSWORD NAME="senha"><BR>
Sexo: <INPUT TYPE=RADIO NAME="sex" VALUE="M">Masc<BR>
      <INPUT TYPE=RADIO NAME="sex" VALUE="F">Fem<BR>
Escolaridade:<SELECT NAME="esc">
```



```

<OPTION VALUE="1">Ensino Fundamental
<OPTION VALUE="2">Ensino Médio
<OPTION VALUE="3">Ensino Superior
</SELECT><BR>
Línguas:
<INPUT TYPE=CHECKBOX NAME="lin" VALUE="I">Inglês<BR>
<INPUT TYPE=CHECKBOX NAME="lin" VALUE="E">Espanhol<br>
<INPUT TYPE=CHECKBOX NAME="lin" VALUE="O">Outras<BR>
Digite abaixo seu comentário:<BR>
<TEXTAREA NAME="coment" ROWS="5" COLS="80">
Aqui
</TEXTAREA><br>
<INPUT TYPE=SUBMIT VALUE="OK">
<INPUT TYPE=RESET VALUE="Apagar">
</FORM>
</BODY>
</HTML>

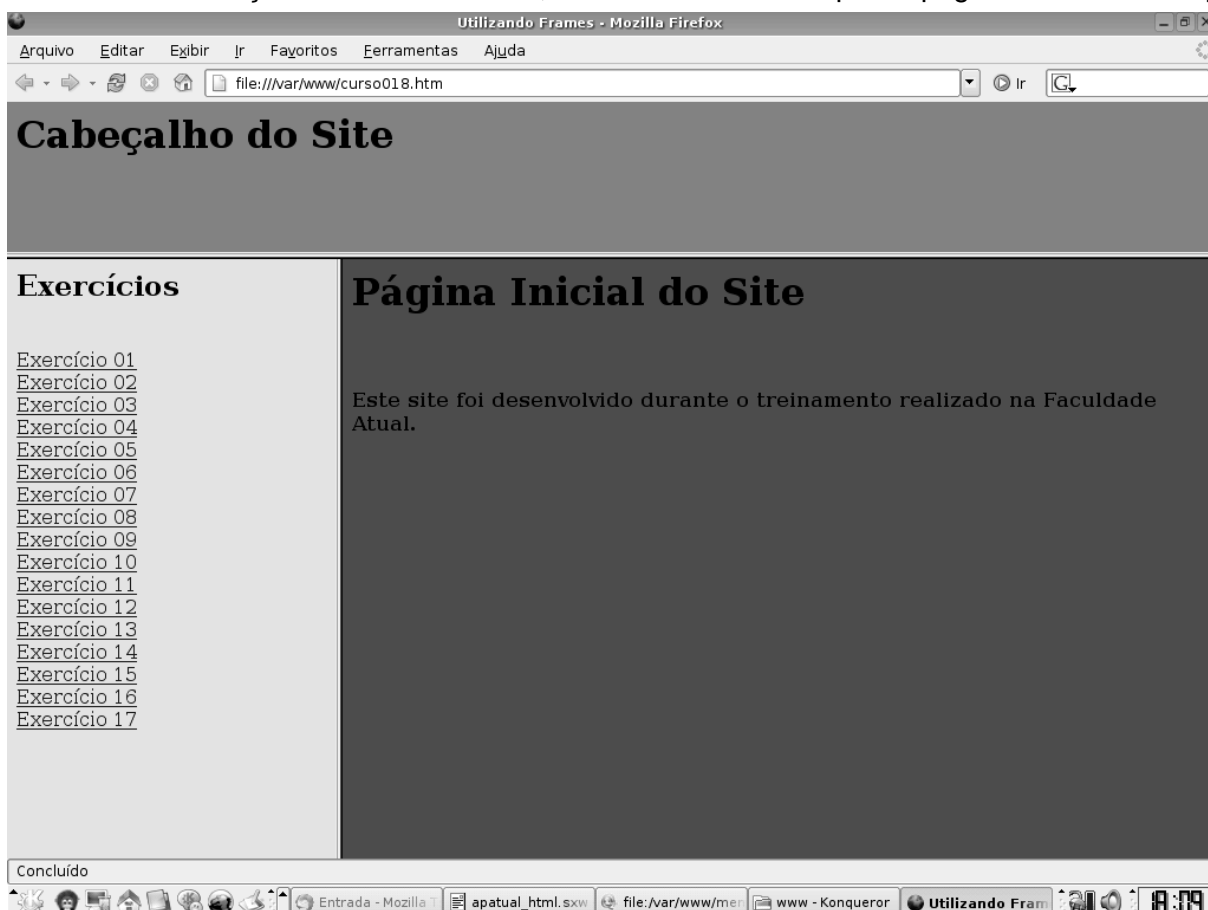
```

Abra um novo arquivo no bloco de notas e digite o trecho de código acima. A seguir salve o arquivo na sua pasta com o nome **curso017.htm** e abra esse arquivo no browser.

## 15. Frames

A utilização de frames permite dividir a tela em quadros distintos e independentes. Por exemplo, podemos criar um frame para o cabeçalho da página, outro para a barra de menus e um terceiro para a tela de cada subsistema, como mostra a figura abaixo:

Para alcançar o resultado acima, foi necessário criar quatro páginas HTML: uma para o



cabeçalho, uma para o menu, outra para a página inicial e uma quarta que contém a indicação para montar as anteriores, sendo esta, justamente, a página de frames. Vamos ver como é isso na prática:

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Página de Cabeçalho</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY bgcolor="Gray">
    <H1>Cabeçalho do Site</H1>
  </BODY>
</HTML>
```

Abra um novo arquivo no bloco de notas e digite o trecho de código acima. A seguir salve o arquivo na sua pasta com o nome **cabecalho.htm**.

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Página de Menu</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY bgcolor="Yellow">
    <H2>Exercícios</H2><BR>
    <A href="curso001.htm" target="tela">Exercício 01</A><BR>
    <A href="curso002.htm" target="tela">Exercício 02</A><BR>
    <A href="curso003.htm" target="tela">Exercício 03</A><BR>
    <A href="curso004.htm" target="tela">Exercício 04</A><BR>
    <A href="curso005.htm" target="tela">Exercício 05</A><BR>
    <A href="curso006.htm" target="tela">Exercício 06</A><BR>
    <A href="curso007.htm" target="tela">Exercício 07</A><BR>
    <A href="curso008.htm" target="tela">Exercício 08</A><BR>
    <A href="curso009.htm" target="tela">Exercício 09</A><BR>
    <A href="curso010.htm" target="tela">Exercício 10</A><BR>
    <A href="curso011.htm" target="tela">Exercício 11</A><BR>
    <A href="curso012.htm" target="tela">Exercício 12</A><BR>
    <A href="curso013.htm" target="tela">Exercício 13</A><BR>
    <A href="curso014.htm" target="tela">Exercício 14</A><BR>
    <A href="curso015.htm" target="tela">Exercício 15</A><BR>
    <A href="curso016.htm" target="tela">Exercício 16</A><BR>
    <A href="curso017.htm" target="tela">Exercício 17</A><BR>
  </BODY>
</HTML>
```

Abra um novo arquivo no bloco de notas e digite o trecho de código acima. A seguir salve o arquivo na sua pasta com o nome **menu.htm**.

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
  <TITLE>Página de Cabeçalho</TITLE>
</HEAD>
<BODY bgcolor="Green">
  <H1>Página Inicial do Site</H1><br>
  <H4>Este site foi desenvolvido durante o treinamento realizado na
  Faculdade Atual.</H4><br>
</BODY>
</HTML>
```

Abra um novo arquivo no bloco de notas e digite o trecho de código acima. A seguir salve o arquivo na sua pasta com o nome **inicio.htm** e abra esse arquivo no browser.

```
<HTML>
<HEAD><TITLE>Utilizando Frames</TITLE></HEAD>
<FRAMESET ROWS=20%,80%>
  <FRAME SRC="cabecalho.htm" NAME="superior">
    <FRAMESET COLS=30%,80%>
      <FRAME SRC="menu.htm" NAME="menu">
        <FRAME SRC="inicio.htm" NAME="tela">
    </FRAMESET>
  </FRAMESET>
</HTML>
```

Abra um novo arquivo no bloco de notas e digite o trecho de código acima. A seguir salve o arquivo na sua pasta com o nome **curso018.htm** e abra esse arquivo no browser.

## 16. Editores de HTML

A criação de páginas HTML da forma como vimos até agora é extremamente trabalhosa, na prática são utilizados softwares chamados de Editores de HTML, que automatizam grande parte das tarefas efetuadas manualmente até aqui.

Existem milhares de Editores disponíveis no mercado, dentre os quais destacamos:

**Macromedia DreamWeaver** – software proprietário líder de mercado, mas que conta com uma demanda decrescente em função do elevado custo de licenciamento.

**Microsoft FrontPage** – software proprietário que, se comparado ao custo de licenciamento, apresenta uma das piores relações custo/benefício.

**Quanta Plus** – software livre, disponível apenas para a plataforma Linux, que conta com excelente interface para programação em PHP e outras linguagens.

**NVU** – software livre, disponível para as plataformas Linux e Windows que, apesar de ainda no início, apresenta interface muito boa e alguns recursos importantes.