

# Desenvolvimento Web

***Curso: Analise Desenvolvimento de sistema***

***Turma: 3º Semestre***

***Docente: Marily Lima***

***[marily.conceicao@ifto.edu.br](mailto:marily.conceicao@ifto.edu.br)***

# **Introdução ao HTML**

## **Conceitos básicos**

### **Aula 02**

# Tópicos abordados

- ✓ Visão Geral do HTML;
- ✓ Como funciona HTML;
- ✓ Atualizações para o HTML5
- ✓ Editores de texto;
- ✓ Usabilidade aplicada a Web.

```
<html>
```

```
</html>
```

# VISÃO GERAL DO HTML5

- 1) De acordo com o W3C a Web é baseada em 3 pilares:
1. Um esquema de nomes para localização de fontes de informação na Web, esse esquema chama-se URI.
  2. Um Protocolo de acesso para acessar estas fontes, hoje o HTTP.
  3. Uma linguagem de Hypertexto, para a fácil navegação entre as fontes de informação: o HTML.

# O começo e a interoperabilidade

Entre 1993 e 1995, o HTML ganhou as versões HTML+, HTML2.0 e HTML3.0, onde foram propostas diversas mudanças para enriquecer as possibilidades da linguagem. Contudo, até aqui o HTML ainda não era tratado como um padrão. Apenas em 1997, o grupo de trabalho do W3C responsável por manter o padrão do código, trabalhou na versão 3.2 da linguagem, fazendo com que ela fosse tratada como prática comum.

# O HTML5 e suas mudanças

- Contudo, o HTML4 ainda não trazia diferencial real para a semântica do código. o HTML4 também não facilitava a manipulação dos elementos via Javascript ou CSS.

# O que é o HTML5 atualizado?

- O HTML5 é a nova versão do HTML4. Um dos principais objetivos do HTML5 é facilitar a manipulação do elemento possibilitando o desenvolvedor a modificar as características dos objetos de forma não intrusiva e de maneira que seja transparente para o usuário final.

- O HTML5 também cria novas tags e modifica a função de outras. As versões antigas do HTML não continham um padrão universal para a criação de seções comuns e específicas como **rodapé, cabeçalho, sidebar, menus** e etc. Não havia um padrão de nomenclatura de IDs, Classes ou tags.
- Não havia um método de capturar de maneira automática as informações localizadas nos rodapés dos websites.

<p><b>Header</b> (Logo, banner, título, etc)</p> <pre>&lt;header class="cabecalho"&gt;</pre>	
<p><b>NAV</b> (Menu de navegação)</p> <pre>&lt;nav class="navmenu"&gt;</pre>	
<p><b>Section</b> (Corpo principal)</p> <pre><u>section</u> class="areaprincipal"&gt;</pre>	<p><b>Aside</b> (Lateral do Site)</p> <pre>aside class="are adireita</pre>
<p><b>Footer</b> (rodapé)</p> <pre>&lt;footer class="rodape"&gt;</pre>	

# Compatibilidade

O HTML5 está sendo criado para que seja compatível com os browsers recentes, possibilitando a utilização das novas características imediatamente.

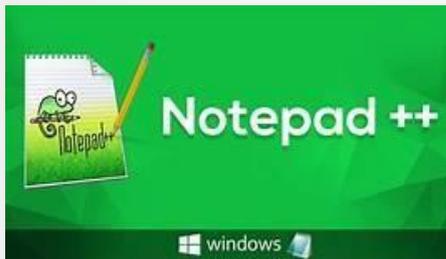
# Compatibilidade

Contudo o Firefox e o Opera já estão compatíveis com grande parte da especificação do HTML5 e CSS3 e a cada upgrade eles trazem mais novidades e atualização dos padrões.

# Compatibilidade

	Safari	Chrome	Opera	Firefox	IE 8	IE 9
<b>Local Storage</b>	s	s	s	s	s	s
<b>Histórico de Sessão</b>	s	s	s	s	s	s
<b>Aplicações Offline</b>	s	s	n	s	n	n
<b>Novos tipos de campos</b>	s	s	s	n	n	n
<b>Form: Autofocus</b>	s	s	s	n	n	n
<b>Form: Autocomplete</b>	n	n	s	n	n	n
<b>Form: Required</b>	s	s	s	n	n	n
<b>Video, Audio e Canvas Text</b>	s	s	s	s	n	s

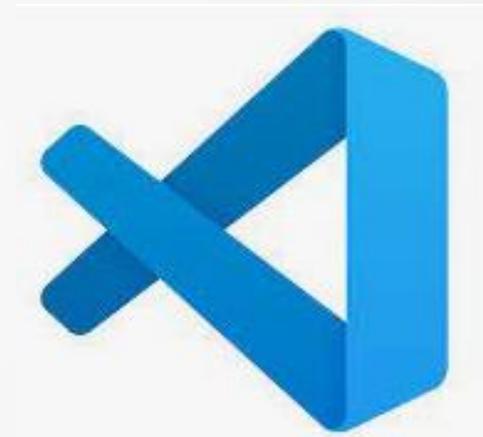
# Editores de texto



Note Pad ++



Dreamweaver



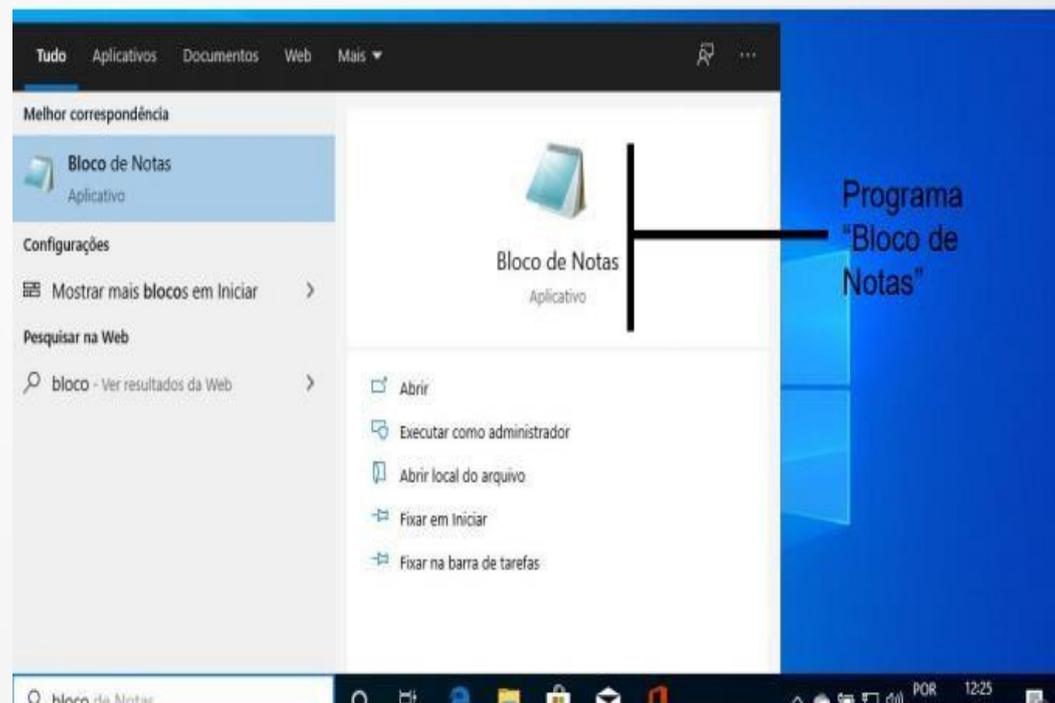
## Editores de texto

- Podemos criar uma página Web simplesmente usando um editor de textos (como o bloco de notas do Windows) e um browser para visualização. Embora esta seja uma boa forma de aprender, é pouco produtiva para desenvolver sites complexos que usam tabelas, frames e design sofisticado.

# Editores de texto

- Trata-se de um programa utilizado para construir o código HTML. Usuários iniciantes preferem editores do tipo mais simples, pois permitem que o usuário crie livremente o layout e internamente o software gera o código HTML, nos permitindo desenhar a página como se estivéssemos escrevendo um documento com um editor do tipo do Microsoft Word. Entretanto, usuários mais experientes gostam de criar as páginas programando o código HTML manualmente, justificando que desse modo o código fica mais leve e mais limpo.

# Bloco de Notas



## Note Pad ++

- Notepad++ é um editor de códigos-fonte completo e que suporta as mais diversas linguagens de programação. É uma ótima alternativa ao bloco de notas porque possui recursos para facilitar o trabalho como: sistema de busca e substituição, interface funcional, navegação por abas, edição avançada e autocompletar para comandos que estão sendo escritos

O **Notepad++** também possibilita a personalização pelo usuário, que pode definir suas próprias linguagens na opção **User Language Define System** e ainda adicionando muitos outros recursos, através de plugins específicos disponíveis na internet.

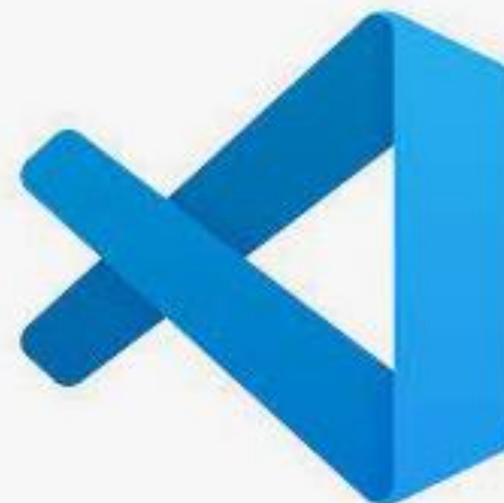
# Dreamweaver

- O software Dreamweaver, da fabricante Macromedia, é a ferramenta de desenho de páginas web mais conhecida e utilizada entre os desenvolvedores de páginas web.
- folhas de estilo e camadas (CSS);
- JavaScript para criar efeitos e interatividades;
- inserção de arquivos multimídia;
- manipulação de código PHP, XML, ASP e HTML.

O **Dreamweaver** evoluiu muito em sua versão MX 2004, que recebeu um ambiente de design baseado em CSS, um editor de código e editor visual integrados, um editor de imagem baseado na tecnologia do Macromedia Fireworks e uma ferramenta FTP segura e muito prática para transferência de trabalhos concluídos para publicação na web

# Visual Studio Code

O Visual Studio Code é um editor de código-fonte, disponível para Windows, macOS e Linux. Ele vem com suporte integrado para JavaScript, TypeScript e Node.js e possui um rico ecossistema de extensões para outras linguagens e tempos de execução (como C++, C#, Java, Python, PHP, Go, .NET).



# Usabilidade aplicada a Web

- Usabilidade é o método que visa facilitar a utilização de uma interface pelo usuário sem perder a interação de suas funcionalidades com o sistema. Refere-se ao grau no qual o usuário consegue realizar uma tarefa.
- A usabilidade de um site ou software nada mais é do que implementação de recursos focando o usuário final.

- Há a princípio sete **regras básicas** que devem ser seguidas, estas regras colaboram para a facilidade de aprendizado, pois o usuário consegue explorar rapidamente o sistema e realizar suas tarefas.

É essencial que o usuário consiga distinguir o que é prioritário e o que é secundário no site - para isso deve-se ter um bom arranjo da informação, pois os usuários podem ter dificuldades em encontrar o que procuram, e, portanto devem ser ajudados.

- **Facilidade de navegação:** O usuário deveria conseguir acessar a informação desejada no máximo em três cliques.
- **Simplicidade:** Quem navega quer encontrar o mais rapidamente possível o objetivo da busca. Deve ser evitado qualquer exagero, dando ao usuário paz e tranquilidade para que possa analisar a informação.

- **A relevância do conteúdo:**

Sempre que questionados sobre sites, usuários se referem à qualidade e relevância do conteúdo. - um bom texto para essa mídia, o mais conciso e objetivo possível, não ser promocional ou publicitário. Os leitores online imprimem textos (eles necessitam de páginas bem curtas e informações secundária deixada para páginas de suporte).

- **Manter a consistência:**

Quando as coisas acontecem sempre do mesmo jeito, os usuários não precisam se preocupar a respeito do que irá acontecer. Um web site deve ser gerenciado como um projeto único de interface com o usuário.

- **Tempo suportável:** O tempo de cargas das paginas deve ser curto
  - 10 segundos é o máximo de tempo antes que as pessoas percam o interesse. (na web os usuários já tem uma baixa expectativa limite pode aumentar para 15 segundos).
- **Foco nos usuários:** É o "sair do caminho", afim de que o usuário possa fazer o que quer da maneira mais rápida possível.

# Principais problemas de usabilidade.

## • Deficiência na navegação:

Muitas vezes o web site não possui uma estrutura de links e menus suficientes para uma boa navegação. Isso ocorre quando esses links são inexistentes, estão quebrados, ou seja, não levam às páginas que deveriam, ou estão posicionados na página de uma forma que dificulte sua localização ou identificação enquanto recurso de navegação.

## Recursos multimídia em excesso:

O uso de animações, pop-ups e transições em excesso podem tirar a atenção do foco principal da grande parte dos web sites, seu conteúdo. Outros problemas, como erros na escolha das tipografias e cores utilizadas também podem dificultar a navegação.

## Incompatibilidade:

A navegação dos web sites deve ser universal e preferencialmente adaptável entre sistemas e plataformas. Problemas para a renderização da página em um determinado navegador (Internet Explorer, 21 Firefox ou Chrome) ou plataforma (Windows, MacOs, iOS ou Android) podem frustrar usuários e ser muito prejudicial à experiência de uso.

# Erros de conteúdo

Conforme dito anteriormente, o conteúdo é a peça chave da maioria dos web sites. No seu desenvolvimento, deve-se atentar para a estrutura desse, organizando a informação da forma mais inteligível e simples possível. Dessa forma, além de garantir um bom fluxo de leitura, também se garante que usuário irá achar de forma fácil e prática as informações que procura.

# Redundância

Repetições e ocorrências das mesmas informações ou links em áreas distintas do web site podem ocasionar confusão dificultar a facilidade de memorização e aprendizagem. Informações e links relacionados deve aparecer sempre agrupados.

## Inconsistência

Quando ações semelhantes possuem processos execuções muito diferentes, o web site pode apresentar problemas de inconsistência. Além desse estar relacionado aos processos, falta de padrões visuais, como palheta de cores, tipografias e outro elementos, também acusam o mesmo problema. Essa falta de padronização visual e de processos dificulta a localização do usuário dentro do sistema, sua aprendizagem e memorização do mesmo.

# Inadequação de conteúdo:

O uso excessivo de vocabulário técnico para o um público não especialista é um problema encontrado em muitos web sites. Conforme o conceito de design centrado no usuário, não só o layout ou a estrutura deve ser pensada de acordo com o usuário final, mas também o conteúdo, sejam textos institucionais, apresentação de produtos, serviços ou notícias e artigos.

# Teste de Usabilidade

Comumente, a base dos testes de usabilidade consiste em obter dados sobre o desempenho de usuários em relação a pelo menos dois designs. Se tratando de artefatos digitais, como websites, esses testes geralmente são executados em ambientes controlados, como laboratórios de usabilidade, com usuários típicos realizando tarefas isoladas e muito bem definidas.

Continuaremos na próxima!

- Primeiros passos HTML