

Desenvolvimento Web
client-side

I HTML
Guilherme Cavalcanti
@guiocavalcanti

CONTEXTO: SEMÂNTICA

Comportamento

JavaScript

Formatação

CSS

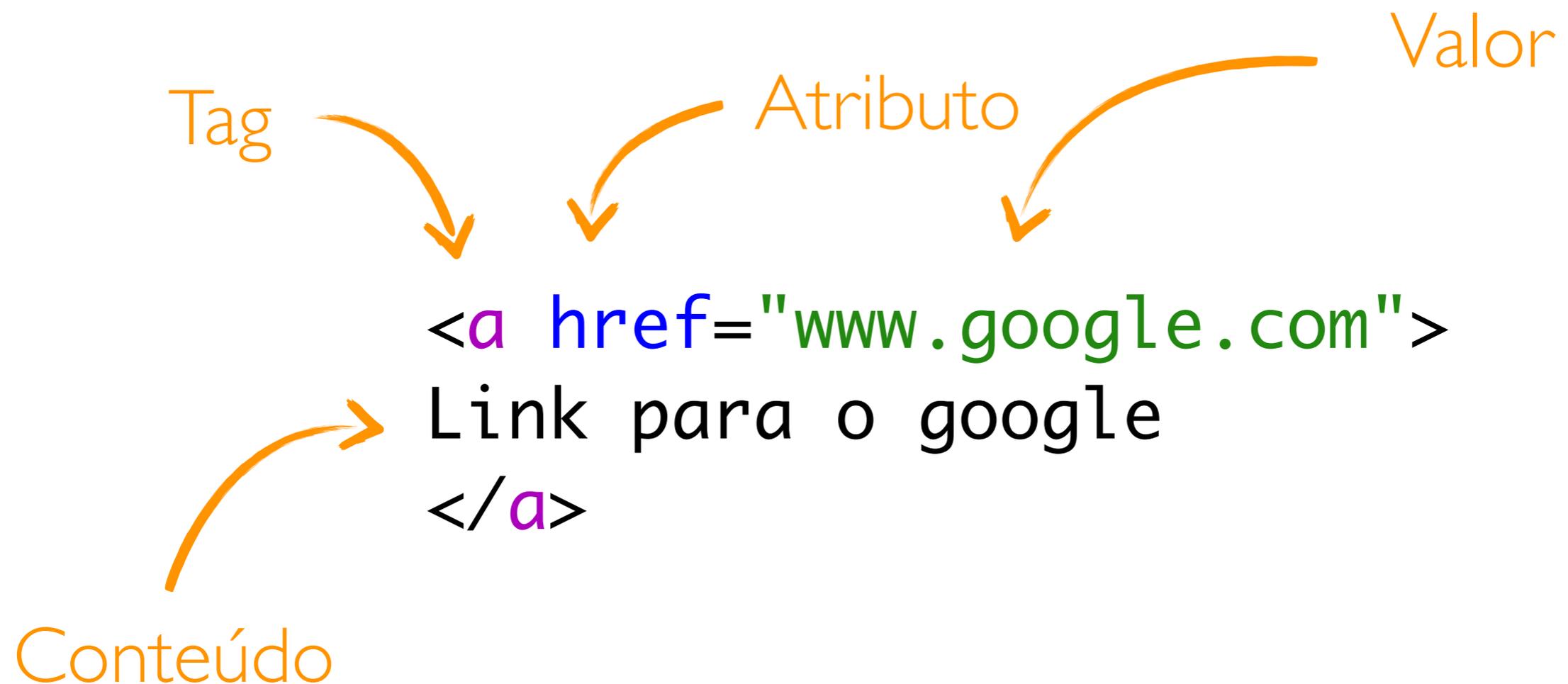
Informação

HTML

O QUE É HTML

- Linguagem de **marcação** (markup)
- Composta por tags, conteúdos, atributos e valores
- Objetivo: dar significado aos dados

TAGS



TAGS

self-enclosed



```
<input type="text">
```

TAG

```
<!--
```

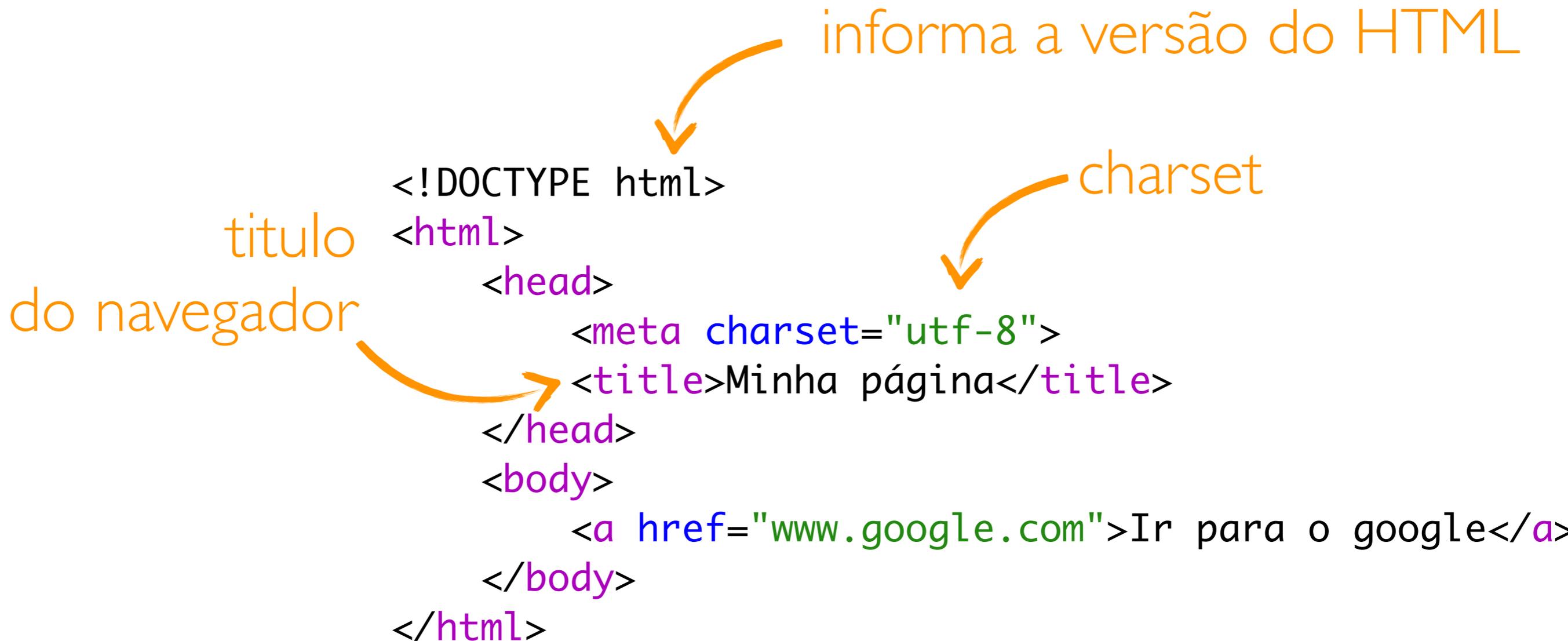
Comentário:

Tudo que estiver aqui dentro não será mostrado no quando interpretado pelo navegador.

```
-->
```

```
<input type="text">
```

ESTRUTURA BÁSICA



ESTRUTURA BÁSICA

- Uma série de elementos aninhados
- Representado como uma árvore
- Filhos, irmãos, ancestrais, etc...



TAGS COMUNES

Tag	Significado
<code><p></p></code>	Parágrafo
<code></code>	Lista não ordenada
<code></code>	Lista ordenada
<code></code>	Ítem da lista
<code><a></code>	Link
<code></code>	Imagem
<code><h1></h1></code>	Título de primeiro nível
<code><h2></h2></code>	Título de primeiro nível

PROJETO: RECEITA

- Objetivos
 - Estrutura básica de um documento
 - Tags para texto
 - Tags para lista

[http://jsfiddle.net/
guiocavalcanti/cC3dA/8/](http://jsfiddle.net/guiocavalcanti/cC3dA/8/)

TAGS DE FORMULÁRIOS

Tag	Significado
<code><form></form></code>	Formulário
<code><fieldset></fieldset></code>	Grupo de campos
<code><input type="text"></code>	Campo tipo texto
<code><input type="checkbox"></code>	Checkbox
<code><input type="radio"></code>	Radiobutton
<code><input type="submit"></code>	Botão de submissão
<code><label></label></code>	Etiqueta de campo
<code><legend></legend></code>	Legenda de grupo de campos

GET VS POST

- GET

- Não altera o estado de maneira significativa
- Tamanho limitado
- Privacidade limitada

- POST

- Altera o estado de maneira significativa
- Relativamente mais seguro
- Permite dados binários

PROJETO: FORMULÁRIO DE CADASTRO

- Objetivos
 - Estrutura básica dos formulários
 - Entender diferenças entre métodos de submissão

REFERÊNCIAS

- Mozilla Developer Network
- Código da Aula
- Google Group