

# Fundamentos de HTML5 e CSS3

Maurício Samy Silva

Copyright © 2015 da Novatec Editora Ltda.

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/1998.

É proibida a reprodução desta obra, mesmo parcial, por qualquer processo, sem prévia autorização, por escrito, do autor e da Editora.

Editor: Rubens Prates

Assistente editorial: Priscila Yoshimatsu

Capa: Carolina Kuwabata

Revisão gramatical: Mari Kumagai

Editoração eletrônica: Carolina Kuwabata

ISBN: 978-85-7522-438-0

Histórico de impressões:

Junho/2015            Primeira edição

Novatec Editora Ltda.

Rua Luís Antônio dos Santos 110

02460-000 – São Paulo, SP – Brasil

Tel.: +55 11 2959-6529

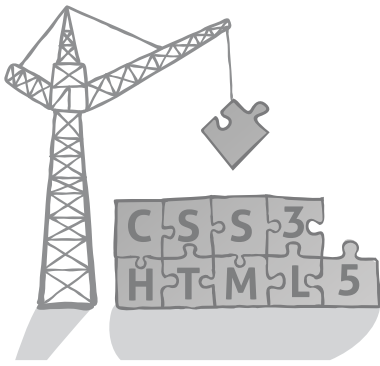
E-mail: [novatec@novatec.com.br](mailto:novatec@novatec.com.br)

Site: [www.novatec.com.br](http://www.novatec.com.br)

Twitter: [twitter.com/novateceditora](https://twitter.com/novateceditora)

Facebook: [facebook.com/novatec](https://facebook.com/novatec)

LinkedIn: [linkedin.com/in/novatec](https://linkedin.com/in/novatec)



## CAPÍTULO 1

# Histórico, ferramentas e terminologia

### 1.1 Introdução

HTML é a sigla em inglês para *HyperText Markup Language*, que, em português, significa linguagem para marcação de hipertexto.

Hipertexto é todo texto inserido em um documento para a web e que tem como principal característica a possibilidade de se interligar a outros documentos da web com uso dos nossos já conhecidos links, presentes nas páginas dos sites que estamos acostumados a visitar. Então, todo o conteúdo textual que você vê em uma página de um site é um hipertexto, assim como imagens, vídeos, gráficos, sons e conteúdos não textuais em geral são chamados de hipermídia.

Quando a HTML foi inventada, os conteúdos eram essencialmente hipertextos, com a hipermídia surgindo posteriormente. Assim, hoje, a HTML é uma linguagem para marcação de conteúdos web em geral.

Desde a invenção da web, em 1992, por Tim Berners-Lee, a HTML evoluiu por oito versões que são:

- HTML
- HTML +
- HTML 2.0

- HTML 3.0
- HTML 3.2
- HTML 4.0
- HTML 4.01
- HTML5



Tecnicamente, o W3C considera oficialmente somente as versões HTML 2.0, HTML 3.2, HTML 4.0, HTML 4.01 e HTML5. As versões HTML e HTML+ são anteriores à criação do W3C e a versão HTML 3.0 não chegou a ser lançada oficialmente, transformando-se na versão HTML 3.2.

O World Wide Web Consortium, ou W3C, é um consórcio internacional com quase 400 membros, entre eles, empresas, órgãos governamentais e organizações independentes que têm por objetivo definir padrões destinados à criação de conteúdos para a web. O termo “Padrões Web” é usado em linguagem de desenvolvimento web para definir técnicas e práticas de criação de conteúdos web em acordo com as recomendações (ou especificações) do W3C.

O W3C tem sua sede principal distribuída em três lugares distintos: nos Laboratórios de Ciência da Computação do MIT, em Massachusetts nos Estados Unidos; no Instituto Nacional de Pesquisas de Informática e Automação, na França; e na Universidade de Keiko, no Japão; além de escritórios espalhados em várias cidades do mundo, inclusive em São Paulo no Brasil.

O termo inglês *browser* é usado no jargão da internet para designar um programa capaz de ler e apresentar ao usuário os conteúdos de um documento web escrito em linguagem de marcação. Foi traduzido para o português como *navegador*, gerando a conhecida expressão “navegar na internet”. São exemplos de navegadores o Internet Explorer, o Firefox, o Opera, o Chrome e o Safari, entre outros. Neste livro, adotaremos o termo em sua forma traduzida: *navegador*.

A língua que nós, brasileiros, entendemos e usamos para nos comunicar é o português. A linguagem que nós, criadores de conteúdos para a web, entendemos e usamos para nos comunicar com o navegador é a HTML.

Tal como o português, a HTML tem seus termos ou palavras, suas regras de sintaxe e de formatação que devem ser seguidas para o perfeito entendimento pelo navegador. Uma vez que você saiba se comunicar com o navegador, ele saberá apresentar ao usuário a página web.

Assim, o conhecimento da HTML é o primeiro requisito para criar uma página web.

## 1.2 Breve relato da evolução da HTML

Em outubro de 1993, Dave Raggett publicou a versão final da HTML+.

A HTML+ começa com a seguinte afirmação:

Documentos marcados com HTML+ são constituídos de títulos, parágrafos, listas, tabelas e figuras.

E continua estabelecendo:

Ao contrário da maioria das tecnologias destinadas à criação de documentos, a HTML+ não se destina a determinar a aparência; assim, nomes e tamanhos de fontes, margens, tabulações, espaçamentos entre os elementos não são funções da linguagem.

Convém salientar com muita ênfase que, desde sua criação, os idealizadores da HTML tiveram a preocupação de retirar da linguagem de marcação qualquer atribuição ou função de apresentação, ou seja, HTML destina-se exclusivamente a estruturar documentos. É nessa destinação que se fundamentam os princípios básicos do desenvolvimento seguindo os Padrões Web.

A função de apresentação dos conteúdos web criados com HTML é das CSS (Cascade Style Sheet) ou Folhas de Estilo em Cascata, conforme veremos adiante.

Em maio de 2007, o W3C tornou pública sua decisão de retomar os estudos para o desenvolvimento da HTML5, tomando como base o trabalho que já vinha sendo desenvolvido pelo WHATWG.

WHATWG é a sigla em inglês para *Web Hypertext Application Technology Working Group*, que, em português, significa Grupo de trabalho para tecnologias de hipertexto em aplicações para web. O WHATWG foi criado em 2004 por desenvolvedores da Apple, da Fundação Mozilla e do navegador Opera, e atualmente desenvolve a HTML5 em conjunto com o W3C e ambos mantêm em seus sites versões das especificações.

Em 28 de outubro de 2014, a especificação para a HTML5 atingiu o status de Recomendação do W3C. As funcionalidades da linguagem estudadas neste livro *se baseiam naquele documento* hospedado no site do W3C em <http://kwz.me/wi>.

O processo de criação de uma especificação do W3C passa pelos seguintes status (ou estágios):

- **Working Draft (WD)** – Rascunho de Trabalho – é um documento público proposto pelo W3C para ser revisto e criticado pela comunidade, por membros do W3C e por organizações técnicas em geral.
- **Candidate Recommendation (CR)** – Candidata à Recomendação – é um documento publicado pelo W3C resultante das revisões do Rascunho de Trabalho, cuja finalidade é a de servir de base para implementação, pelos fabricantes de software, em caráter experimental, das funcionalidades ali previstas.
- **Proposed Recommendation (PR)** – Proposta de Recomendação – é um documento maduro que foi amplamente revisto nos seus aspectos técnicos e de implementação, e foi enviado ao Comitê Consultivo do W3C para endosso.
- **W3C Recommendation (REC)** – Recomendação do W3C – é uma especificação ou conjunto de diretrizes finais do W3C que recebeu o endosso do Diretor e dos membros do W3C. Recomendações do W3C são semelhantes às normas publicadas por outras organizações, como o INMETRO, por exemplo.

## 1.3 Desenvolvimento com HTML5

A especificação para a HTML5 está estruturada em 12 seções, a saber:

1. **Introdução** – Descreve público-alvo, histórico, escopo e lista notas gerais sobre o projeto da especificação. Faz uma breve introdução à HTML e apresenta regras de conformidade para autores sugerindo leituras complementares.
2. **Infraestrutura comum** – Define terminologia, regras de conformidade, classes, algoritmos, microssintaxes, partes comuns das especificações e namespaces.
3. **Semântica, estrutura e APIs para documentos HTML** – Definem as funcionalidades do DOM HTML e dos elementos HTML em geral.
4. **Elementos HTML** – Explicam o significado de cada um dos elementos HTML. São estabelecidas regras de uso dos elementos na marcação, bem como diretrizes de manipulação deles pelos agentes de usuário.
5. **Carregamento de páginas web** – Documentos HTML não aparecem do nada. Essa seção define as muitas funcionalidades relacionadas ao tratamento de páginas web pelos diferentes dispositivos.
6. **APIs para aplicações web** – Descrevem as funcionalidades básicas para desenvolvimento de scripts em aplicações HTML.
7. **Interação com o usuário** – Descreve os diferentes mecanismos de interação do usuário com um documento HTML.
8. **Sintaxe HTML** – Detalha a escrita, parseamento e serialização dos documentos em conformidade com a HTML.
9. **Sintaxe XHTML** – Detalha escrita, parseamento e serialização dos documentos em conformidade com a XHTML.
10. **Renderização** – Define o modelo de renderização das diversas funcionalidades CSS e elementos da marcação.
11. **Funcionalidades obsoletas** – Faz considerações sobre as funcionalidades obsoletas para a HTML5.
12. **Considerações IANA** – Descreve a sintaxe da especificação relacionada às normas da IANA (Internet Assigned Numbers Authority, órgão responsável pela coordenação geral de protocolos para a Internet, nomes de domínio – DNS – e endereço IP).

## 1.4 Ambiente de desenvolvimento

Já sabemos que sites são criados com uso de marcação HTML. Vejamos a seguir as ferramentas usadas para escrever marcação HTML. Tais ferramentas são conhecidas como editores HTML. Podemos escrever marcação HTML usando qualquer editor de texto, como o Word, disponível em ambiente Windows, por exemplo. Contudo é mais conveniente e apropriado usar editores de texto próprios para escrever marcação HTML e o Word definitivamente não é um editor apropriado para escrever marcação HTML.

Para acompanhar os exemplos e exercícios propostos neste livro, você vai precisar de um editor de texto simples, um programa para visualizar o resultado da marcação HTML que você escreveu e um editor de imagens simples. Tanto o editor de texto quanto o navegador estão instalados em seu computador por padrão. Será necessário um editor para tratamento de imagens caso você queira criar ou tratar imagens para inserir na marcação HTML, mas inicialmente, para o aprendizado e a prática, o editor de imagens é dispensável, e você poderá usar imagens existentes sem necessidade de editá-las.

Caso queira mostrar para o mundo os documentos web que você criou, vai precisar de uma ferramenta de publicação na internet. Ferramentas de publicação na internet são chamadas de Clientes FTP.

FTP é a sigla em inglês para File Transfer Protocol, que significa protocolo de transferência de arquivo. Como o nome sugere, trata-se de um mecanismo capaz de enviar arquivos de um computador para outro. Por exemplo: o servidor no qual ficará hospedado o site. Mostraremos essa ferramenta no item [1.5.7] adiante neste livro.

### 1.4.1 Ambiente Windows

Veremos, a seguir, as ferramentas de desenvolvimento HTML nativas do ambiente Windows. Os exemplos mostrados baseiam-se no sistema operacional Windows em português.

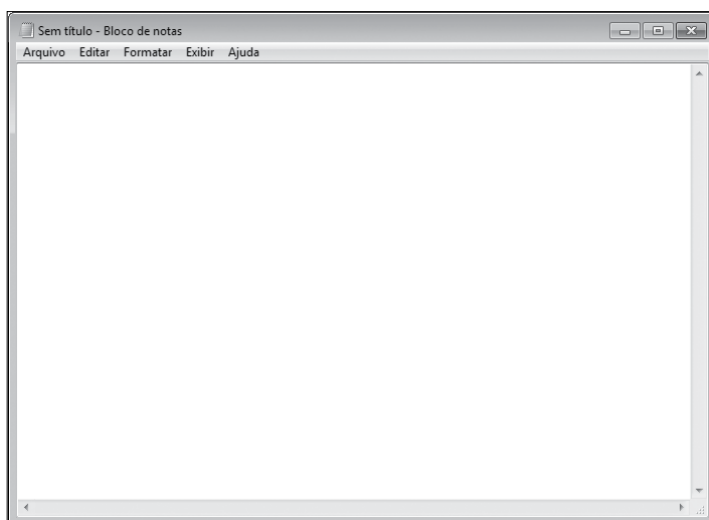


### 1.4.1.1 Editores HTML

#### ***Bloco de Notas***

Em ambiente Windows, o editor HTML padrão é o Bloco de Notas, mostrado na figura 1.1, e que oferece funcionalidades mínimas de edição, mas suficientes para escrever marcação HTML. Você acessa o editor seguindo o caminho, no menu do Windows, conforme mostrado a seguir:

**Iniciar > Todos os programas > Acessórios > Bloco de Notas**



*Figura 1.1 – Bloco de Notas.*

Você pode usar o Bloco de Notas para escrever suas marcações HTML e acompanhar os exemplos mostrados neste livro. E, neste caso, é uma boa ideia colocar o ícone do editor na barra de ferramentas de seu Windows, a fim de criar um atalho de acesso rápido ao editor. Na figura 1.2, mostramos o ícone-padrão do Bloco de Notas.



*Figura 1.2 – Ícone do Bloco de Notas.*

Você cria um atalho de acesso rápido ao Bloco de Notas como descrito a seguir:

1. Vá ao menu: **Iniciar > Todos os programas > Acessórios**.
2. Na interface que se apresenta, clique com o botão direito do mouse o ícone do Bloco de Notas.
3. Após clicar, no menu de contexto que se abre, escolha: Fixar na barra de tarefas.

É isso. Você está com o ícone de acesso rápido ao Bloco de Notas, fixo na barra de tarefas e pronto para uso.

### **Notepad++**

Trata-se de um editor HTML gratuito criado para ambiente Windows e disponível para download e instalação na sua máquina. Esse é um editor com várias funcionalidades de edição e muito mais poderoso e completo do que o Bloco de Notas.

Caso você ainda não tenha um editor de texto preferido, aconselhamos a instalar na sua máquina o Notepad++, pois será esse o editor que usaremos para ilustrar os exemplos mostrados neste livro.

Entre no site do Notepad++ em <http://www.notepad-plus-plus.org/>, clique o link **Download** no menu de navegação do site, faça o download do editor e instale-o em sua máquina. O processo de instalação é bem fácil, bastando seguir as instruções que aparecem na tela após ter-se clicado o arquivo executável obtido com o download.

Terminado o download, na última tela que aparece, destinada a concluir o download, deixe marcada a opção de pedir que o programa seja aberto. Nessa opção, ele vai abrir e mostrar um arquivo de texto em inglês, denominado *change.log*. Feche o arquivo e estamos prontos para conhecer, caso você ainda não conheça, o editor.

Se o editor não estiver aberto, você o acessa seguindo o caminho, no menu do Windows, conforme mostrado a seguir:

**Iniciar > Todos os programas > Notepad++ > clique o ícone do editor**

Observe na figura 1.3 a interface gráfica padrão do editor.

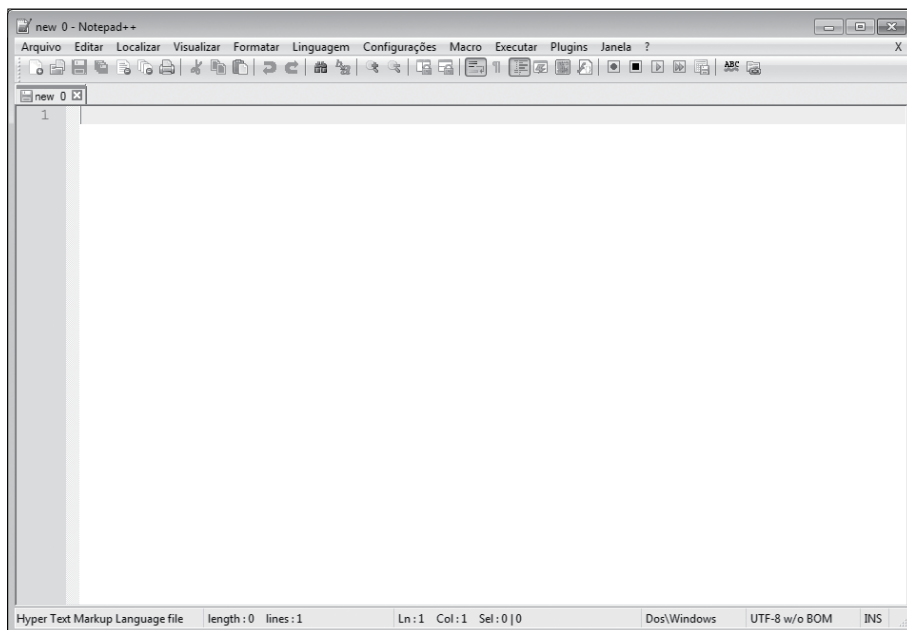


Figura 1.3 – Notepad++.

É uma boa ideia colocar o ícone do editor na barra de ferramentas de seu Windows, a fim de criar um atalho de acesso rápido ao editor. Na figura 1.4, mostramos o ícone-padrão do Notepad++.

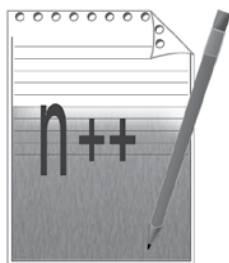


Figura 1.4 – Ícone do Notepad.

Você cria um atalho de acesso rápido ao Notepad++ como descrito a seguir:

1. Vá ao menu: **Iniciar > Todos os programas > Notepad++ > clique**

2. Na interface que se apresenta, clique com o botão direito do mouse o ícone do Notepad++.
3. Após clicar, no menu de contexto que se abre, escolha: Fixar na barra de tarefas.

É isso. Você está com o ícone de acesso rápido ao Notepad++, fixo na barra de tarefas e pronto para uso.

### 1.4.1.2 Navegadores

#### ***Internet Explorer***

O navegador padrão do ambiente Windows é o Internet Explorer, muito provavelmente já seu conhecido, cuja interface é mostrada na figura 1.5. Vale notar que, tal como fizemos para o editor de texto, é uma boa ideia criar um atalho de acesso rápido ao navegador na barra de ferramentas. Proceda de maneira idêntica à descrita anteriormente, acionando o menu:

**Iniciar > Todos os programas > Internet Explorer**

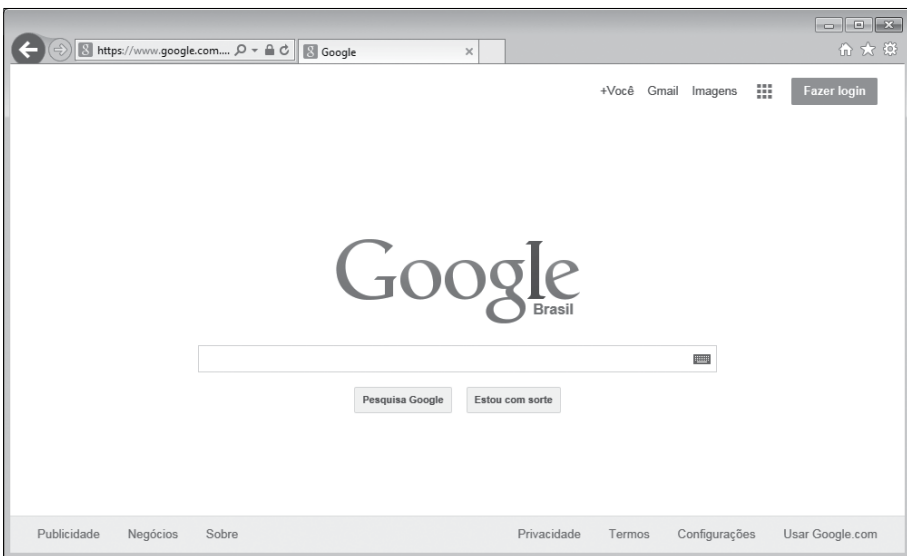


Figura 1.5 – Internet Explorer 11.

### **Chrome, Firefox e Opera**

Esses navegadores estão disponíveis na Internet para download não só para funcionamento em ambiente Windows, como também para Macintosh, Linux e outros sistemas operacionais.

Para acompanhar os exemplos e exercícios constantes deste livro, você poderá optar por qualquer um dos quatro navegadores citados anteriormente e mais o Safari em ambiente Macintosh, contudo é altamente recomendável que você instale todos os navegadores na sua máquina, com a finalidade de testar suas criações web em todos eles.

Para mostrar os exemplos constantes deste livro, vamos adotar o navegador Chrome e aconselhamos o leitor a ter, pelo menos, esse navegador instalado na sua máquina.

Os links para download e instalação dos navegadores citados são mostrados a seguir:

- Chrome – <http://kwz.me/Dc>
- Firefox – <http://kwz.me/Dy>
- Opera – <http://kwz.me/DH>
- Safari – <http://kwz.me/DE>
- Internet Explorer – <http://kwz.me/DK>

Para iniciar os estudos e desenvolver nossas primeiras páginas web, um editor HTML e um navegador são tudo o que precisamos por enquanto. Assim, para prosseguir os estudos, consideramos que você já instalou o Notepad++ e, pelo menos, a última versão do navegador Chrome na sua máquina.

Caso você já tenha prática com outros editores HTML e prefira outro navegador, permaneça com eles, mas advertimos, mais uma vez, que os exemplos e exercícios deste livro se baseiam no Notepad++ e no Chrome em ambiente Windows.

Para ambiente Macintosh, Linux ou outros, use o editor HTML equivalente ao Notepad++ ou qualquer editor de sua preferência.

## 1.5 Configurando e entendendo o Notepad++

O Notepad++ é um editor de desenvolvimento web que, além de servir para escrever marcação HTML, destina-se a servir para escrever outros tipos de marcação e também códigos em diversas linguagens de programação e criação de scripts, tais como PHP, ASP e JavaScript. Apresenta inúmeras funcionalidades e entre elas a possibilidade de se configurar o editor para que alguns aspectos de sua aparência, tais como cores e tamanhos de textos, entre outros, possam ser escolhidos de acordo com a preferência e gosto de cada um.

Mostraremos a seguir os comandos básicos disponíveis no Notepad++ com a finalidade de proporcionar ao leitor um primeiro contato com o editor. De posse dos conhecimentos aqui mostrados, o leitor ficará em condições de explorar e estudar as demais funcionalidades do editor, que são muitas.

### 1.5.1 Visão geral

Abra o Notepad++ e identifique as áreas, menus e botões mostrados na figura 1.6.

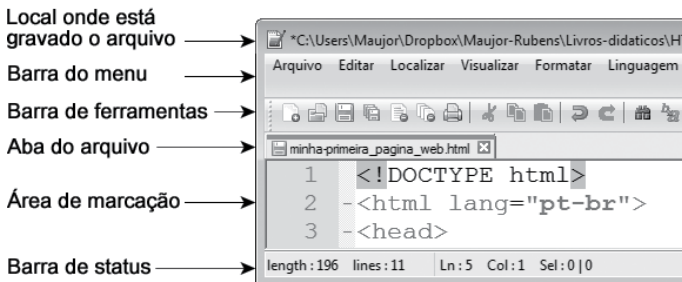


Figura 1.6 – Visão geral Notepad++.

### 1.5.2 Menu Visualizar

Coloque o cursor do mouse na linha 1 e digite um texto qualquer bem longo. Observe que, quando o texto chega ao fim da linha, ele continua para a direita e aparece uma barra de rolagem horizontal na janela do

editor. Isso não é conveniente para o autor, pois conteúdos da marcação criada poderão ficar fora de vista. Felizmente é possível configurar a quebra de linha evitando a barra de rolagem horizontal.

Na barra do menu, clique no menu **Visualizar**, para abrir um submenu. No submenu, escolha a opção **Quebrar linhas automaticamente**. Se você digitou o texto longo conforme descrito anteriormente, vai notar que imediatamente haverá a quebra da linha transformando-a em duas ou mais linhas, conforme o tamanho do texto digitado.

### 1.5.3 Menu Linguagem

Na barra do menu, clique no menu **Linguagem**, conforme mostrado no número 1 na figura 1.7, para abrir um painel destinado a escolher a linguagem de desenvolvimento a se escrever com o editor. A maioria das linguagens está agrupada pela letra inicial que designa a linguagem. Vá para a letra H e escolha HTML, conforme mostrado no número 2 na figura 1.7. Notar que aparece na barra de status o nome da linguagem escolhida, conforme mostrado no número 3 da figura 1.7. Pronto, seu Notepad está configurado para receber marcação HTML.

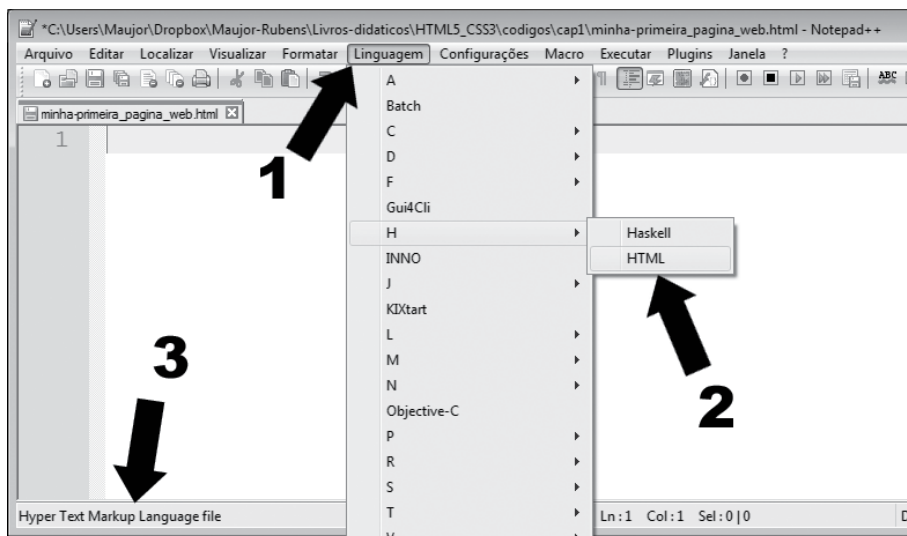


Figura 1.7 – Menu Linguagem.

A partir de agora, toda vez que você abrir o Notepad++ a linguagem padrão será a HTML. Você poderá alterar a linguagem a qualquer momento mudando o padrão. Dê uma olhada na letra C e verifique que ali está relacionada a linguagem CSS que também usaremos neste livro. Quando for escrever CSS, não se esqueça de alterar a linguagem de HTML para CSS, assim que abrir o Notepad++.

### 1.5.4 Menu Configurações

Na barra do menu, clique no menu Configurações, conforme mostrado no número 1 na figura 1.8, para abrir um painel destinado a escolher vários itens de configuração, conforme mostrado no número 2 na figura 1.8. Clique o primeiro item das configurações, denominado Preferências, para abrir o respectivo painel, conforme mostrado no número 3 da figura 1.8. Nesse painel existem vários itens para configurar. Vamos configurar apenas aqueles essenciais ao funcionamento do editor para escrever marcação HTML e CSS, deixando os demais com as configurações padrão existentes.

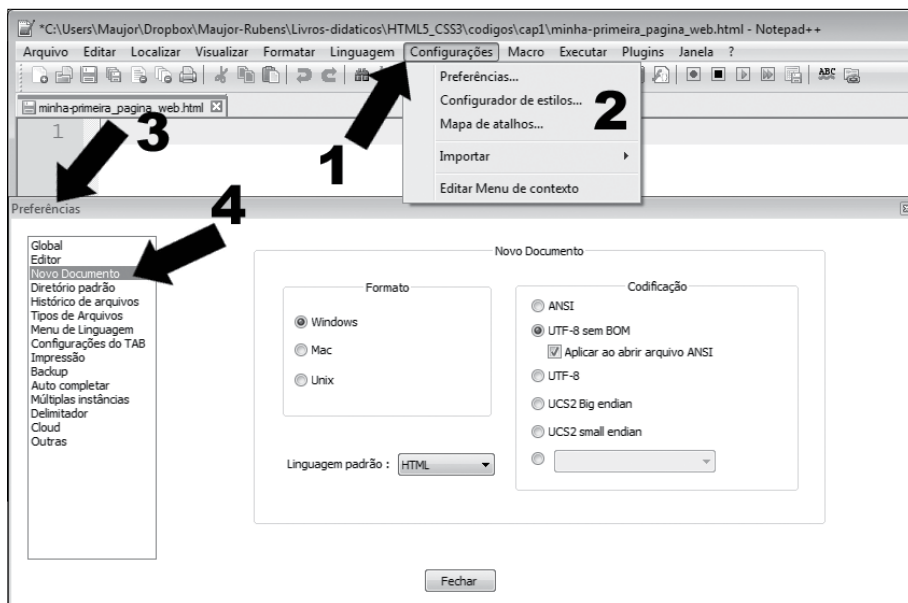


Figura 1.8 – Menu Configurações.



### 1.5.4.1 Novo Documento

Clique o item Novo Documento, conforme mostrado no número 4 na figura 1.8, e certifique-se de que o formato *Windows* e a codificação *UTF-8* sem BOM estejam escolhidos nos botões radio e, ainda, que a linguagem *HTML* seja a escolhida no menu select existente.

Notar que aparece na barra de status a codificação de caracteres escolhida.

Leia a seguir algumas considerações sobre codificação de caracteres na web. O texto que segue não pretende ser uma explicação técnica e muito menos abordar detalhes sobre codificação de caracteres, mas tem a finalidade de fornecer ao leitor uma explicação didática do assunto, em linguagem simples, alertando-o para a importância e relevância da codificação de caracteres para criação de conteúdos web.

Diferentes idiomas usam diferentes caracteres para escrever seus textos. Em inglês não existem letras (caracteres) acentuadas tal como em português; e em japonês, chinês e árabe, por exemplo, a escrita de textos usa caracteres completamente diferentes das letras que se usa em português ou inglês. Assim, usando um teclado para escrever textos em inglês, você não consegue digitar letras acentuadas e muito menos escrever em japonês.

Sendo a web um meio eletrônico universal, é perfeitamente possível que um internauta do Brasil, ou de qualquer outro lugar do planeta, acesse sites criados em qualquer lugar do mundo e conseqüentemente com seus textos formados com diferentes tipos de caractere. Nestes casos é necessário que o navegador usado seja capaz de mostrar ao internauta os caracteres com sua forma correta. Observe a figura 1.9.

Nessa figura, mostramos um trecho de uma página de um site que foi desenvolvida com uso de codificação de caracteres equivocada. O navegador não reconheceu os caracteres acentuados do texto e mostrou um sinal de interrogação no lugar deles. Conforme o tipo de erro cometido na codificação, o caractere não reconhecido será substituído por um determinado tipo de sinal, que no caso da figura foi o ponto de interrogação. Você certamente não vai querer que seu site apresente textos com caracteres de erro, tal como mostrado na figura 1.9, portanto fique atento à codificação de caracteres de suas páginas.

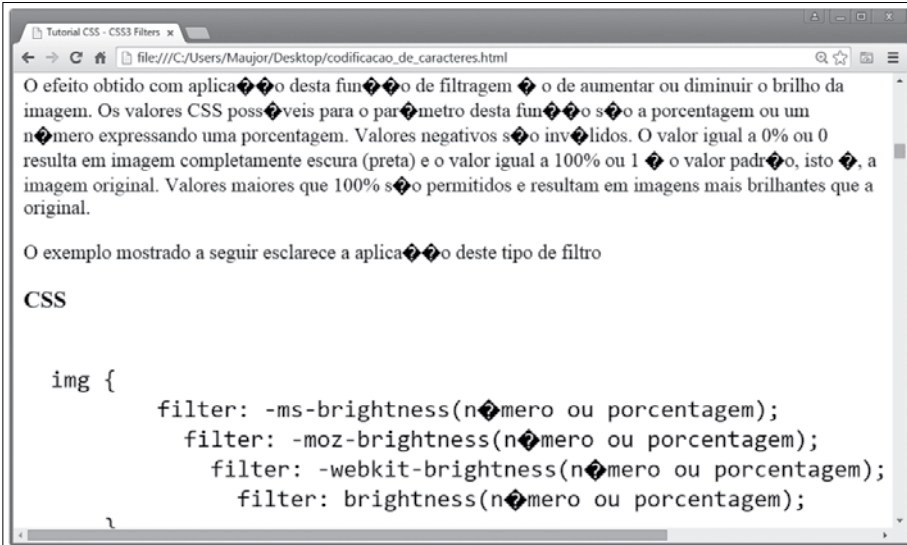


Figura 1.9 – Codificação de caracteres falha.

Para mais informações sobre codificação de caracteres para a web, consulte <http://kwz.me/DS>.

### 1.5.4.2 Autocompletar

Observe no número 4 na figura 1.8, mostrada anteriormente a opção **Autocompletar**. Clique nessa opção e, na janela que se abre, marque as opções de **Autoinsérer**, conforme mostrado no número 1 da figura 1.10.

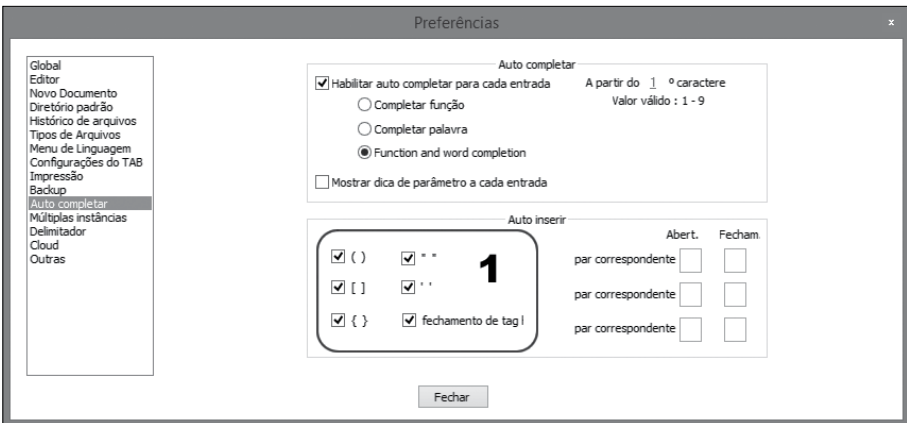


Figura 1.10 – Autocompletar.

### 1.5.4.3 Configurador de estilos

Clique o item **Configurador de estilos**, conforme mostrado no número 2 na figura 1.8, exibida anteriormente. Abre-se uma janela de configurações conforme mostrado na figura 1.11.

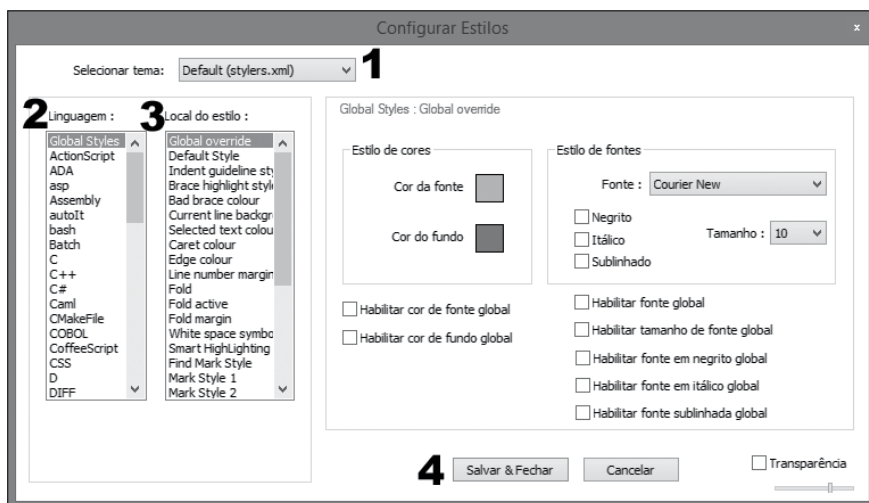


Figura 1.11 – Configurador de estilos.

A janela de configurações abre-se sobre o editor e você poderá movimentá-la. Conforme mostrado no número 1 na figura 1.11, é possível configurar o tema do editor. O tema padrão denomina-se **Default** e é com fundo branco e letras pretas. Abra o menu de seleção do tema e faça algumas escolhas para ver a troca de temas. Escolha aquele que mais lhe agrada. Neste livro seguiremos com o tema padrão.

Para escolher um tipo e tamanho de fonte para a marcação, na caixa marcada com o número 3 na figura 1.11, marque a segunda opção **Default Style**. Muda-se o painel à direita e ali você poderá escolher tipo e tamanho da fonte.

### 1.5.5 Inserir ou sobrescrever

No canto inferior direito do editor há um campo denominado **INS**. Esse campo é um botão que, quando clicado, passa a se chamar **OVR**. São duas abreviaturas de palavras em inglês: **INS** de insert (inserir) e **OVR** de overwrite (sobrescrever).

Para visualizar o efeito de cada uma das opções do botão, faça o seguinte: digite algumas palavras na linha 1 e depois coloque o cursor entre duas palavras. Com o cursor ali posicionado, digite outra palavra. Ao digitar com o botão em **INS**, a palavra à direita vai sendo empurrada, e, ao digitar com o botão em **OVR**, a palavra à direita vai sendo sobrescrita.

### 1.5.6 Outras configurações

Não é do escopo deste livro apresentar um guia completo de uso e configuração do Notepad++, pois, conforme você já deve ter observado, são centenas de opções e configurações e para tal teríamos de escrever outro livro. Apresentamos aquelas mais básicas para iniciar o desenvolvimento, e, com o uso do editor, você vai descobrir por si mesmo todas as suas possibilidades. Além disso, há ainda o menu de Ajuda do próprio Notepad++.

### 1.5.7 Cliente FTP

Conforme já dissemos anteriormente, cliente FTP é um software destinado a fazer a transferência dos arquivos de um site da sua máquina para um servidor web com a finalidade de mostrar seu site para o mundo.

Existem muitos clientes FTP gratuitos que podem ser obtidos por download e que funcionam isoladamente ou mesmo como complemento de um navegador. Editores de texto mais completos também são fornecidos com um cliente FTP integrado. A boa notícia é que o Notepad++ já tem seu cliente FTP e é ele que usaremos neste livro.

Para acessar o cliente FTP do Notepad++, abra o menu **Plugins** e siga o caminho indicado a seguir:

**NppFTP > Show NppFTP Window**

Com essa ação, você abrirá o painel do cliente FTP do editor. Se você já conhece o funcionamento dessa ferramenta, não terá dificuldade em descobrir por si como ela funciona, se não, aguarde até chegarmos ao capítulo que trata da publicação de sites e lá mostraremos como usar a ferramenta.

## 1.6 Terminologia

É importante conhecer o exato significado de alguns termos de uso geral que aparecem, com frequência, no vocabulário da marcação HTML e, em particular, nas explicações constantes deste livro. A correta interpretação dos conceitos aqui relatados muitas vezes depende do conhecimento, por parte do leitor, do exato significado de um ou mais termos empregados nas conceituações. Para os iniciantes, em particular, recomendo uma acurada leitura das definições que se seguem com o objetivo de evitar que o desconhecimento ou noção errônea do significado de um termo acarrete prejuízo para o aprendizado.

Para os não iniciantes, sugiro uma leitura atenta das definições apresentadas, pois alguns termos são amplamente empregados com significado errôneo e outros nem sequer existem nas especificações para os Padrões Web. Faça essa leitura a título de revisão de seus conceitos.

### 1.6.1 Documento HTML

Documento HTML, documento web, página web, ou simplesmente documento, é um arquivo completo contendo toda a marcação necessária para ser lida e interpretada por um dispositivo de usuário.

Dispositivo de usuário é todo software capaz de mostrar para o usuário, de forma apropriada, o conteúdo de um documento HTML, seja transformando a marcação HTML em uma página de um site tal como a vemos na internet, com suas cores, imagens, disposição gráfica etc., seja lendo o que está escrito no conteúdo de um documento HTML para um usuário cego que navega na internet com um leitor de tela, seja inspecionando conteúdos para fornecer informações para mecanismos de busca como o Google, por exemplo.

Usa-se o verbo renderizar para designar a ação de transformação de uma marcação HTML em algo legível para o usuário, seja ele um humano, um software ou uma máquina.

## 1.6.2 Navegador

Também conhecido como browser (em inglês), navegador é um programa destinado a visualizar documentos desenvolvidos com linguagem de marcação, ou, em sentido mais restrito, sites na internet. Diz-se que um navegador destina-se a renderizar um documento web.

Os navegadores mais usados são o Internet Explorer, o Chrome, o Firefox, o Opera e o Safari.

## 1.6.3 Usuário

Usuário é toda pessoa, software ou máquina capaz de entender a marcação HTML ou, em sentido mais amplo, tudo que seja capaz de usar a internet ou navegar nela. Internautas, leitores de tela, robôs de busca são usuários.

## 1.6.4 Dispositivo de usuário

Denomina-se dispositivo de usuário o software, programa, hardware ou tudo que possa ser utilizado por um usuário para ler ou entender um documento desenvolvido com linguagem de marcação, ou, em sentido mais amplo, interagir com a internet.

São exemplos de dispositivo de usuário os navegadores, as impressoras, os leitores de tela – programas especiais que são capazes de ler em voz alta, como um humano, a marcação HTML, de maneira que pessoas com restrições visuais e cegas tenham acesso aos conteúdos dos documentos –, os programas conhecidos como robôs de busca capazes de ler as informações gerais sobre um documento e, assim, catalogar seus conteúdos, como os robôs do Google, que fornecem informações sobre os sites quando o usuário faz uma busca –, entre outros.

## 1.6.5 Desenvolvedor web e autor web

Ou simplesmente desenvolvedor e autor é todo aquele que desenvolve ou cria documentos para a web escrevendo marcação e/ou programação para a web em geral.

### 1.6.6 Editor

Editor é um software usado pelo desenvolvedor para escrever a marcação ou a programação de um documento para a web.

Existem editores para desenvolver HTML, para PHP, para CSS e para outras tecnologias.

### 1.6.7 Renderização

Renderizar: diz-se que um navegador (ou um dispositivo de usuário qualquer) renderiza um documento web quando transforma a marcação HTML do documento em algo capaz de ser lido e entendido pelo usuário.

Quando abrimos uma página de um site, podemos vê-la na tela do computador porque o navegador renderizou a página para nós.

### 1.6.8 Código-fonte

Navegadores, quando renderizam um documento, oferecem uma funcionalidade que permite visualizar a marcação HTML criada pelo autor e que foi utilizada para desenvolver a página. Nesse contexto, emprega-se o termo código-fonte como sinônimo da marcação HTML da página.

Para ver o código-fonte (ou a marcação) de uma página qualquer da internet, o navegador fornece um menu de acesso.

Para comprovar como isso funciona, vamos abrir uma página web de um site qualquer na internet e visualizar seu código-fonte.

Com a página aberta, dê um clique com o botão direito do mouse em um lugar vazio dela e, no menu de contexto que se abre, escolha **Exibir código fonte da página**. Dependendo do navegador, o texto no menu de contexto pode variar, mas será algo relacionado às palavras “código-fonte” ou algo que as contenha.