

Curso de web design: nível iniciante ao avançado



Curso de web design: nível iniciante ao avançado

DE:

Jideon Marques

Copyright © 2022 – Jideon Marques - Todos os direitos reservados.

O conteúdo deste ebook não pode ser reproduzido, duplicado ou transmitido sem permissão direta por escrito do autor ou do editor.

Sob nenhuma circunstância qualquer culpa ou responsabilidade legal será imputada ao editor, ou autor, por quaisquer danos, reparações ou perdas monetárias devido às informações contidas neste ebook, direta ou indiretamente.

Notícia legal:

Este ebook é protegido por direitos autorais. É apenas para uso pessoal. Você não pode alterar, distribuir, vender, usar, citar ou parafrasear qualquer parte ou o conteúdo deste ebook sem o consentimento do autor ou editor.

Aviso de isenção de responsabilidade:

Observe que as informações contidas neste documento são apenas para fins educacionais e de entretenimento. Todo esforço foi feito para apresentar informações precisas, atualizadas, confiáveis e completas. Nenhuma garantia de qualquer tipo é declarada ou implícita. Os leitores reconhecem que o autor não está envolvido na prestação de aconselhamento jurídico, financeiro, médico ou profissional. O conteúdo deste ebook foi derivado de várias fontes. Consulte um profissional médico licenciado antes de tentar este programa ou qualquer técnica descrita neste ebook.

Ao ler este documento, o leitor concorda que em nenhuma circunstância o autor é responsável por quaisquer lesões, morte, perdas, diretas ou indiretas, que sejam incorridas como resultado do uso das informações contidas neste documento, incluindo, mas não limitado a a, erros, omissões ou imprecisões.

Conteúdo

Introdução. O conceito de webdesign

O conceito de construir a Internet

História da Internet e WWW

linguagem HTML

Hiperlinks

Uso de imagens, animações e vídeos

Marcação de imagem para criar links

Layout de página da web

Folhas de estilo em cascata

Literatura adicional sobre o tema

Tópico 2. Introdução ao Javascript

Introdução

Tipos de dados. Operadores

Ciclos

Funções.

Matrizes

Objetos.

Modelo de objeto de documento

Formulários em HTML

Manipulação de eventos.

Processamento de programas de objetos gráficos.

elemento de tela em HTML5

Sombras

Inserindo imagens

Manipulação de pixels

Texto gráfico

gradientes

Literatura adicional sobre o tema:

Tópico 3. Tipos de sites. Etapas do desenvolvimento do site.

Tipos de site

Planejamento e design do site

Otimização da estrutura do site

Tópico 4. Design do site.

Elementos de design

Teoria das cores e esquemas de cores

Desenvolvendo uma metáfora visual

Processamento de gráficos para páginas da web

Programas de computação gráfica

Bibliotecas e frameworks

Sistemas CMS

Tema 6. Publicação, hospedagem e promoção do site.

Publicação do site.

Promoção do site

Otimização para mecanismos de busca e marketing de artigos

Publicidade e marketing na internet

Tópico 1. Introdução ao curso. Fundamentos de WWW, HTML e CSS

Questões de estudo. Introdução. Conceito de internet. WWW história e padrões. A estrutura do documento HTML. O título do documento e seus componentes. Elementos básicos da estrutura do texto: títulos, parágrafos, listas, tabelas. Deixou. Usando imagens, animações e vídeos em páginas HTML. Noções básicas de CSS.

Introdução. O conceito de webdesign

O conceito de "Web-design" diferentes pessoas entendem à sua maneira. Alguns consideram a criação e estruturação do conteúdo do site a parte mais importante do design da Web, outros significam o processo de desenvolvimento de sites, outros têm certeza de que isso é um tipo de computação gráfica. E todas essas pessoas estão certas à sua maneira, porque o design da Web é um campo multidisciplinar influenciado pela biblioteconomia e publicação, design gráfico e publicidade, programação, redes de computadores e design de interface do usuário e muitas outras fontes.

Os principais aspectos do Web design abrangem cinco áreas.

Objetivo. O motivo da criação do site, seu objetivo - este site de design da Web é frequentemente associado a questões econômicas.

Conteúdo. Isso inclui a forma e a organização do conteúdo do site. O alcance possível é desde como o texto é escrito até como ele é organizado, apresentado e estruturado.

Imagens visuais. Isso se refere ao layout do espaço da tela no site. Este layout inclui texto e elementos gráficos que servem como decoração ou navegação. O lado visual do site é o aspecto mais óbvio do design da Web, mas não é o único nem o aspecto mais importante da disciplina.

Tecnologia. Nesse contexto, tecnologia será entendida como ferramentas de software (linguagens e ambientes de programação) por meio das quais os sites são criados.

Entrega. A velocidade e a confiabilidade da entrega do site pela Internet ou por uma rede corporativa interna estão relacionadas ao software de hardware utilizado e à arquitetura de rede envolvida.

Todas as áreas influenciam umas às outras, embora o grau de influência possa variar dependendo do tipo de site que você cria. Por exemplo, uma página da Web pessoal geralmente não está associada a considerações econômicas específicas de uma loja na Internet; para um site corporativo para uso interno de uma empresa fabril, a apresentação visual é menos importante em comparação com um site de publicidade pública.

Construir um site é uma tarefa bastante complexa que requer trabalho em equipe e uma sólida compreensão do ambiente de rede.

Este curso abrange os seguintes tópicos em web design:

Elementos de arquitetura de rede WWW

linguagens HTML, CSS, JavaScript tipos de sites por finalidade e regras para descrever a finalidade de criação de um site;

layout e design do conteúdo do site;

otimização de conteúdo;

promoção do site.

O conceito de construir a Internet

A Internet moderna (Internet, Redes Interconectadas - redes conectadas) é uma "rede de redes", cujos nós não são computadores individuais, mas redes inteiras de computadores, cada uma controlada por operadores independentes.

Os componentes do ambiente de rede são mostrados na Figura 1.1. O principal e mais comum dispositivo de acesso em

A Internet para o usuário final é um computador. Também pode ser um celular, um tablet conectado à Internet por meio de uma conexão sem fio. O computador pode estar localizado em casa, no escritório da empresa ou em qualquer outro local com meios de comunicação modernos. O dispositivo de acesso, os programas nele instalados para acesso à Internet e o próprio usuário são coletivamente denominados "cliente".

O acesso à Internet é fornecido por organizações chamadas Provedores de Serviços de Internet (ISPs). Os provedores podem conectar os usuários através de vários canais de comunicação: linhas telefônicas, redes de cabo, comunicações via satélite. O provedor

geralmente tem uma ou mais conexões com os backbones ou grandes redes que formam a principal corrente sanguínea da Internet.

Alguns computadores conectados à Internet hospedam informações e recursos de software especialmente projetados para outros usuários. Tal

são chamados de servidores de internet, pois atendem clientes. Os servidores podem fornecer diferentes serviços: e-mail, WWW, etc. Qualquer computador na Internet pode ser um cliente e um servidor.

A Internet não possui um único centro de controle, mas funciona de acordo com as mesmas regras e oferece aos usuários os mesmos serviços. A Internet usa identificadores universais (endereços) de computadores conectados à Rede, de modo que duas máquinas quaisquer podem se comunicar entre si. Do ponto de vista dos usuários finais, a Internet é uma única rede virtual à qual todos os computadores estão conectados, independentemente de suas conexões físicas reais.

As regras básicas da Internet são a família de protocolos TCP/IP que descrevem as regras de interação entre computadores. Os protocolos são divididos em 4 níveis: aplicação,

transporte, rede, canal. A camada de enlace é responsável por conectar o computador a uma rede local específica; a placa de rede do computador funciona nesse nível. A camada de rede (IP) fornece a conexão entre as redes. A camada de transporte (TCP, UDP) descreve as regras para a entrega de dados de um computador para outro. A camada de aplicação é uma variedade de aplicações cliente-servidor: e-mail (protocolo SMTP), navegador e servidor web (protocolo de hipertexto HTTP), clientes FTP e outros. única rede global.

Todo computador conectado à Internet deve ter um endereço IP exclusivo composto por quatro números decimais pontilhados (octetos). Octetos podem receber valores de

0 a 255. Exemplo de endereço IP: 149.76.12.4. Endereços IP são o que os computadores usam para enviar mensagens uns aos outros. Se um computador estiver conectado a várias redes, ele terá o mesmo número de endereços IP diferentes. A atribuição de endereços IP é feita pelo Provedor de Serviços de Internet. O sistema de endereçamento IPv4 de 32 bits existente está sendo gradualmente substituído pela nova versão do IPv6, que terá endereços de 126 bits, permitindo um maior espaço de endereçamento.

No entanto, os endereços numéricos não são convenientes para as pessoas, então cada endereço IP recebe um nome simbólico -

"Nome do domínio". O Domain Name System (DNS) é usado por usuários da Internet, por exemplo, www.penzgtu.ru é o nome de domínio do site da nossa universidade.

Um nome de domínio totalmente qualificado consiste em vários elementos separados por pontos. Os elementos são listados em ordem hierárquica inversa.

O elemento mais recente (superior na hierarquia) denota um atributo geográfico ou organizacional. Nomes de domínio de nível superior para os maiores grupos de organizações:

net - organizações de serviços de rede;

edu - educacional;

com - comercial;

mil - militar;

gov - governo;

org - não comercial.

Recentemente, a introdução de novos domínios de primeiro nível tem sido discutida ativamente. Já está em funcionamento e é possível registrar domínios em duas novas zonas: biz - para organizações comerciais e info - para todos.

O segundo elemento do final geralmente corresponde ao nome da organização.

Na extremidade esquerda do nome de domínio estão os nomes das máquinas, que são proprietários e funcionais. Todo mundo cria nomes próprios com o melhor de sua imaginação, e nomes funcionais seguem as funções executadas pelo computador, por exemplo: www - servidor web, ftp - servidor de arquivos.

Por exemplo, considere um nome de domínio www.halltorp.com "ru" significa que o site está localizado na Rússia, "penzgtu" sugere o nome abreviado da universidade, www é um servidor web. Esse esquema de endereçamento para recursos da Internet torna mais fácil lembrá-los e, às vezes, torna possível simplesmente adivinhar o nome do servidor desejado.

Cada site hospeda alguns arquivos diferentes. Mais detalhes do endereço de um determinado arquivo ou pasta hospedado em um servidor da Web são descritos após o nome de domínio de nível superior, separado dele por uma barra. Por exemplo, o endereço do programa que gerencia o login do usuário no portal educacional da PenzGTU: <https://edu.pgta.ru/login/index.php>.

Observe que no exemplo, o nome de domínio é precedido por "https://". Eles denotam o protocolo de rede, ou seja, como exatamente seu navegador interpretará as informações recebidas do endereço especificado:

http: // - acesso usando o protocolo de hipertexto HTTP, https: // - o mesmo, mas usando criptografia,

ftp: // - acessa arquivos ou pastas via File Transport Protocol (FTP);

file: // - não significa um protocolo, mas um caminho para um arquivo na rede local ou em seu computador.

Concluindo, considere uma maneira padronizada de registrar o endereço de qualquer recurso na URL da Internet (Uniform Resource Locator).

É composto por vários componentes:

O esquema geralmente denota um protocolo de rede, como http.

Login e senha - este é o nome de usuário e a senha para acessar o recurso.

Host é o nome de domínio ou endereço IP do computador.

Porta - o número da porta do host ao qual se conectar.

Parâmetros - o texto da solicitação enviada ao servidor para conexão.

Âncora é o identificador da parte do documento para a qual o link é feito.

Hoje, diversas organizações estão envolvidas no controle do uso do TCP/IP, determinando as principais direções de desenvolvimento, desenvolvendo e aprovando padrões. A principal delas é a ISOC (Internet Society) - uma comunidade profissional que lida com questões gerais da evolução e crescimento da Internet como uma infraestrutura global para comunicações de pesquisa.

Várias organizações especializadas estão envolvidas no processo de registro e manutenção de nomes de domínio. Os domínios na zona com, edu, org, net são registrados pela organização InterNIC (Internet Network Information Center), localizada nos EUA em www.internic.net. Na Europa, sua função foi assumida pela organização RIPE, que tem o endereço www.ripe.net. Na Rússia, o RIPN registra domínios na zona .ru com o endereço www.ripn.net.

Em qualquer caso, você deve primeiro verificar se o nome que deseja adotar já está registrado. Isso pode ser feito no endereço www.register.com (para domínios com, org, net e edu) e www.ripn.net/nic/whois/ (para a zona ru). Se o nome escolhido já estiver registrado, resta tentar criar outro. Você também pode tentar entrar em contato com a organização ou indivíduo que possui o domínio e tentar superá-lo.

O procedimento para registro e delegação é estabelecido pelas Regras e Recomendações para a Administração do Domínio .ru. RosNIIROS registra domínios

de segundo nível ru e delega o direito de administrá-los com base em um aplicativo. A solicitação deve ser preenchida em formulário que contenha informações sobre um nome de domínio, bem como informações sobre as pessoas que estarão envolvidas na administração do domínio e seu suporte técnico, bem como o proprietário do domínio.

Depois de ler as instruções, você mesmo pode registrar um nome de domínio. Você também pode entrar em contato com um provedor de serviços que cuidará do registro do nome de domínio. O principal neste caso é certificar-se de que o domínio está registrado especificamente para você ou sua empresa, e não para o provedor.

WWW (World Wide Web, "World Wide Web") - um serviço de Internet que requer uma conexão completa com a Internet e permite interagir de forma interativa com as informações apresentadas em sites. Este é o serviço de Internet mais moderno e conveniente. Baseia-se no princípio do hipertexto e é capaz de apresentar informações usando todas as

recursos multimídia: vídeo, áudio, gráficos, texto, etc. A interação é realizada de acordo com o princípio cliente-servidor utilizando o Hyper Text Transfer Protocol (HTTP), que permite a troca de documentos no formato Hypertext Markup Language - HTML (Hyper Text Markup Language), que garante que o conteúdo dos documentos são exibidos corretamente nos navegadores dos usuários.

O princípio do hipertexto, subjacente à WWW, é que cada elemento de um documento HTML pode ser um link para outro documento ou parte dele, enquanto o documento pode ser vinculado tanto a documentos no mesmo servidor quanto em outros servidores da Internet. Os links WWW podem apontar não apenas para documentos específicos do serviço WWW, mas também para outros serviços e recursos de informação na Internet. Além disso, a maioria dos programas clientes da WWW - navegadores (navegadores, navegadores, navegadores) não apenas entendem esses links, mas também são programas clientes para os serviços correspondentes: FTP, notícias da rede Usenet, e-mail etc. Assim, as ferramentas de software WWW são universais para vários serviços da Internet, e o próprio sistema de informação WWW desempenha uma função integradora em relação a elas.

Assim, a World Wide Web é um dos serviços da Internet que possui uma interface simples e permite aos usuários, mesmo aqueles que não conhecem muito bem o computador, acessar uma variedade de informações em qualquer parte da Internet.

Cada servidor web hospeda um ou mais sites. Um site é um conjunto de arquivos relacionados tematicamente (páginas da web) que podem conter texto, ilustrações e outros objetos. Os sites da Web são usados como um mecanismo de comunicação entre proprietários de sites e usuários e, às vezes, entre os próprios usuários. Os proprietários do site costumam definir o objetivo e definir as regras básicas para a interação, enquanto os usuários são as pessoas que visitam o site e tentam usar o conteúdo ou seus recursos apresentados nele. O canal de comunicação entre o proprietário do site e seu visitante pode mudar.

Como regra, durante qualquer processo de comunicação de informações para a maioria dos usuários, se tudo funcionar bem, nada se sabe sobre o ambiente e eles não fazem distinção entre seus componentes individuais. Uma característica distintiva da WWW é a capacidade de usar páginas da web sem conhecer os princípios de codificação de páginas da web e o endereço visível do link. Tela

as páginas da web e as transições entre elas são realizadas usando programas especiais - navegadores que interpretam o código da página da web recebido do servidor da web de forma amigável.

Os navegadores mais populares são Firefox, Internet Explorer, Opera, Google Chrome. A interface dos navegadores é muito semelhante, simples e clara para todos os usuários familiarizados com o Microsoft Windows. A barra de título, que percorre a parte superior da janela, exibe o nome do navegador que está sendo usado e o documento atual. Abaixo estão os principais controles do programa. A maior parte da janela é ocupada pela área na qual a página da Web que você está visualizando é exibida. Na parte inferior da janela há uma barra de status que exibe algumas informações adicionais.

História da Internet e WWW

O acesso aos recursos de informação do mundo tornou-se possível com o surgimento e desenvolvimento da Internet, que combina muitas redes de várias naturezas e escalas em quase todos os continentes, e é um exemplo de abertura e um exemplo de cooperação de um grande número de equipes e pessoas Do mundo inteiro. As amplas possibilidades de uso da Internet permitem mudar significativamente a abordagem para resolver muitos problemas em vários campos, incluindo economia e educação, e trazer lucros multimilionários para empresas em vários setores da economia.

Existem três fases na história da Internet:

1) A fase inicial, o desenvolvimento de ferramentas de e-mail e troca de arquivos (da ideia de uma rede de computadores - 1957 até a aparência real do www);

2) A difusão das tecnologias da Internet entre o consumidor de massa (anos 90 do século XX, em 1998, o Papa João Paulo II estabeleceu um mundo A atualidade caracteriza-se pela ligação à Rede de vários dispositivos, a utilização de vários meios de comunicação , a transição para padrões e tecnologias abertas.

O primeiro trabalho para a criação de uma rede confiável de transmissão de informações em caso de guerra foi iniciado nos EUA em 1957, em resposta ao lançamento do primeiro satélite espacial pela União Soviética (o projeto ARPANET).

Em 1969, foi criado o primeiro servidor na Universidade da Califórnia, em 1971 - o primeiro programa de e-mail, em 1973 organizações estrangeiras da Inglaterra e Noruega se conectaram à rede, mas a rede foi fechada ao acesso público.

Nos anos 80, houve um rápido desenvolvimento das tecnologias de rede de computadores, após o desenvolvimento dos padrões de troca de dados tornou-se possível combinar diferentes redes, em 1983 o termo

A "Internet" tornou-se entrincheirada na ARPANET.

Em 1984, surgiu um concorrente da ARPANET: a rede intercolegial NSFNet, que era composta por redes menores e com muito mais largura de banda que a ARPANET. Cerca de 10 mil computadores foram conectados a essa rede durante o ano. Em 1990, a ARPANET deixou de existir, perdendo completamente a concorrência para a NSFNet.

Em 1989, dentro dos muros do Conselho Europeu para Pesquisa Nuclear (fr. Conseil Européen pour la Recherche Nucleaire, CERN), nasceu o conceito de World Wide Web (World Wide Web). Foi proposto pelo famoso cientista britânico - físico Tim Berners-Lee, que em dois anos desenvolveu o protocolo HTTP, a linguagem HTML e os URIs. Em 1991, a World Wide Web tornou-se pública na Internet e, dois anos depois, apareceu o famoso navegador NCSA Mosaic, escrito por Marc Andreessen, estudante da Universidade de Illinois.

Na tempestuosa década de 90, o setor comercial da WWW está crescendo: em 1994, o volume de uso da Internet por estruturas comerciais superou o volume de trabalho na rede de organizações sem fins lucrativos.

Desde abril de 1995, a US National Science Foundation (NSF) parou de subsidiar a rede como um dos projetos, depois que as restrições ao uso comercial da Internet foram levantadas, a Internet pôde viver e se desenvolver de forma independente, o World Wide Web Consortium (W3C) foi criado para coordenar as ações de todos os usuários da WWW.

Nenhuma outra tecnologia de comunicação alcançou tal taxa de crescimento no número de consumidores. O número de sites e vários dispositivos conectados à Internet está crescendo constantemente e rapidamente. Atualmente, o crescimento do número de conexões à Internet atingiu a saturação.

Para mais detalhes, consulte <http://www.rusus.ru/?act=read&id=380> (PA Sharikov. Tendências no desenvolvimento da Internet no mundo moderno, 2013).

linguagem HTML

Este idioma é o idioma base para a exibição de páginas WEB em navegadores modernos. A história do HTML remonta ao distante 1969, quando Charles Goldfarb, um funcionário da IBM, criou um protótipo de linguagem para marcação de documentação técnica, que se tornou o padrão internacional SGML (Standart

Generalized Markup Language). Este padrão descreveu uma metalinguagem generalizada que permite construir sistemas de marcação estrutural para qualquer texto. Os elementos de controle (chamados tags) introduzidos no texto com tal marcação não carregavam nenhuma informação sobre a aparência do documento, mas apenas configuravam sua estrutura lógica, ou seja, indicavam os limites e subordinação das partes constituintes do documento. O texto marcado dessa maneira pode ser interpretado por qualquer programa executado em qualquer plataforma de computador com qualquer dispositivo de saída.

Os princípios dessa linguagem influenciaram muitos desenvolvimentos de computadores, mas ela mesma não ganhou popularidade significativa até que, em 1991, se tornou a base para o desenvolvimento de uma nova linguagem chamada HTML. A linguagem HTML (HyperText Markup Language, hypertext markup language) é projetada para criar documentos hospedados em um servidor Web e executados em um navegador. Tim Berners-Lee criou a linguagem HTML. O desenvolvimento desta linguagem foi continuado por uma organização especialmente criada - o World Wide Web Consortium (W3C).

A segunda versão da linguagem HTML 2.0, que se tornou uma recomendação oficial em 1995, incluiu novos comandos (tags) que descreviam não a estrutura, mas o design do documento, violando assim os pressupostos básicos dos criadores da linguagem. O trabalho começou imediatamente no projeto HTML 3, que destacou a descrição do design de páginas da web em uma camada de informação separada usando uma nova ferramenta - a linguagem CSS (Cascading Style Sheets, cascading style sheets).

Durante 1995 - 2000, a chamada "guerra dos navegadores" foi travada, quando os maiores fabricantes de navegadores incluíram várias extensões de linguagem em seus programas que não eram consistentes com seu padrão. Por causa disso, as páginas da Web exibidas de maneira diferente em diferentes navegadores não podiam desempenhar totalmente suas funções e os desenvolvedores da Web precisavam duplicar seu trabalho muitas vezes, levando em consideração os recursos de diferentes navegadores.

A World Wide Web há muito usa os padrões HTML 4.01, XHTML 1.0 e XHTML 1.1. Na prática, as páginas da web têm usado uma mistura desses padrões.

Na fase atual, recomenda-se o desenvolvimento de páginas web em uma nova versão da linguagem - HTML 5, adotada oficialmente em 2014. HTML

5 foi criada como uma linguagem de marcação unificada que combina as regras das versões anteriores.

As inovações mais importantes na versão mais recente da linguagem são:

- a maior parte do idioma é "compatível com versões anteriores", ou seja, você não precisa aprender idiomas completamente novos,

- interfaces de software para trabalhar com gráficos bidimensionais, materiais de vídeo e áudio, anteriormente disponíveis apenas com a ajuda de códigos complexos ou programas externos,
- ferramentas convenientes para implementar páginas interativas,
- o algoritmo de análise é padronizado, ou seja, todos os navegadores construirão o mesmo modelo de documento.

Na versão 5, os comandos que descrevem a aparência do texto (cor, tamanho da letra, disposição dos blocos, etc.) foram removidos (não recomendado para uso). Para fazer isso, é recomendável usar outra linguagem - CSS (a versão mais recente do padrão CSS 2.1, as versões 3 e 4 estão sendo desenvolvidas). Essa separação oferece maior flexibilidade na apresentação do mesmo texto em diferentes dispositivos, reduz o tamanho geral dos arquivos e permite aplicar elementos de design criados a diferentes textos.

Layout de página da Web é o processo de selecionar os comandos HTML mais apropriados para descrever cada unidade estrutural do texto e colocar esses comandos no texto de origem. Os arquivos resultantes são arquivos de texto simples, porém devem ter uma extensão .htm ou .html. Os comandos da linguagem HTML também são chamados de tags. Todos os comandos válidos estão listados no padrão de linguagem. Os comandos podem ser escritos em qualquer caso.

Em princípio, você pode criar uma página da Web simples usando um editor de texto simples, como o Windows Notepad. Neste curso, para aprender a linguagem HTML, é recomendado o editor avançado Notepad ++, que destaca diferentes componentes do código HTML com cores (baixe gratuitamente - do site <http://notepad-plus-plus.org/download/v6.7.4.html>). Você também pode usar editores online:

http://xhtml.ru/instr/html_editor/

<https://c9.io/>

<http://jsbin.com/e> etc

Para profissionais, há um grande número de ferramentas de layout especializadas pagas e gratuitas (consulte a Seção 6), como Microsoft Visual Studio, Microsoft WebMatrix, Microsoft Expression Web, Adobe (Macromedia) Dreamweaver, etc., que têm a capacidade de WYSIWYG (O que você vê é o que você obtém - o que você vê é o que você obtém). Eles facilitam e aceleram muito o layout das páginas da web, mas é improvável que você consiga aprender HTML e CSS com a ajuda deles. Editores visuais simples incluem serviços online:

www.quackit.com/html/online-html-editor/

vladmaxi.net/html-editor

filyanin.ru/8-visualnyy-HTML-onlayn-redaktor.html,
<http://cksource.com/ckfinder/demo#ckeditore> etc

Mesmo o texto criado no Microsoft Word pode ser salvo como uma página da Web, mas esse recurso não é recomendado porque o código resultante contém muitos elementos de marcação desnecessários.

Estrutura geral de uma página web

A figura mostra um exemplo do código da página da Web new1.htm no editor Notepad ++ e no navegador:

B)

Figura 1.2 - a) o código fonte da página web eb) a visualização da página web no navegador