

Vitor Amadeu Souza

Introdução ao

Bootstrap

Aplicações práticas – Parte I

© 2024 by Cerne Tecnologia e Treinamento Ltda.

© 2024 by Vitor Amadeu Souza

Nenhuma parte desta publicação poderá ser reproduzida sem autorização prévia e escrita de **Cerne Tecnologia e Treinamento Ltda.**

Este livro publica nomes comerciais e marcas registradas de produtos pertencentes a diversas companhias. O editor utiliza as marcas somente para fins editoriais e em benefício dos proprietários das marcas, sem nenhuma intenção de atingir seus direitos.

Dezembro de 2024

Direitos reservados por:

Cerne Tecnologia e Treinamento Ltda

Produção: Cerne Tecnologia e Treinamento

E-mail da Empresa: cerne@cerne-tec.com.br

Home Page: www.cerne-tec.com.br.com.br

Atendimento ao Consumidor: sac@cerne-tec.com.br

Contato com o Autor: vitor@cerne-tec.com.br



FEITO NO BRASIL

“Preocupe-se menos com o que os outros pensam de você e mais com o que você pensa de si mesmo.”

Marco Aurélio

Cerne Tecnologia

A Cerne Tecnologia tem uma equipe preparada para desenvolvimento de projetos elétricos, eletrônicos, automação em diversas áreas: Médica, Entretenimento, Industrial, Robótica, Científica, Automobilística, Aeronáutica, etc. Trabalhamos com tecnologia microcontrolada usando o PIC, ARM, AVR, 8051, dsPIC, PIC24, PIC32 além do Arduino, Raspberry, Beaglebone etc. Desenvolvemos o projeto desde sua concepção até a entrega do produto final, passando pelas etapas de esquema elétrico, protótipo e desenvolvimento de circuito impresso.

Desenvolvemos aplicativos para smartphones/tablets Android e iOS e no desenvolvimento de softwares a nível PC para plataforma Windows, usando ferramentas como o Visual Basic, C# e C++.

Atuamos na parte de montagem de placas, onde podemos fornecer ambos os serviços de desenvolvimento de projetos e produção ou apenas um destes.

Desenvolvemos esquemas elétricos e layout de PCI, tanto em tecnologia convencional como SMD.

Temos a flexibilidade de customizar um de nossos produtos, de modo a atender a uma necessidade específica do cliente, tornando o custo de desenvolvimento menor se comparado a construção de um projeto desde a sua fase inicial.

Desenvolvemos e fornecemos kits didáticos para diversos microcontroladores além de apostilas, livros e e-books.

Na hora de desenvolver um projeto ou equipar seu laboratório não hesite em nos contatar. Entre em contato conosco através do endereço cerne-tec.com.br para obter mais informações.



Sumário

I. HTML	7
1. Introdução	7
2. Alterando o título	9
3. Apresentando Textos	10
4. Textos pré-formatados	13
5. Alterando a cor e tamanho do texto	14
6. Mostrando imagens ao fundo	18
7. Criando Links	19
8. Enviando e-mails	20
9. Tabelas	21
10. Caixas de Texto	23
11. Caixas de Texto de Múltiplas Linhas	24
12. ComboBox	25
13. CheckBox	26
14. Radio Button	28
15. Listas Ordenadas	29
16. Listas Não Ordenadas	30
II. Bootstrap	32
1. Introdução	32
2. container	33
3. row e col	36

Introdução

A proposta desta série de livros é explorar o uso do Bootstrap, começando com uma introdução ao HTML e aos comandos iniciais do framework. Nas partes seguintes, são abordados diversos comandos e técnicas avançadas, permitindo ao leitor entender e aplicar de maneira eficaz as funcionalidades do Bootstrap em seus projetos.

Consulte o sumário de cada parte para conferir os temas detalhados abordados em cada etapa da série.

Capítulo I

HTML

1. Introdução

O HTML é o padrão mais recente para escrita de páginas de internet. Para escrever os exemplos propostos, pode-se usar o bloco de notas (notepad) que já vem instalado por default no Windows ou usar o Notepad ++, que é um editor de texto melhorado se comparado ao bloco de notas. Este software é gratuito e pode ser baixado pelo link abaixo:

<http://notepad-plus-plus.org/>

Após escrever o código, salve-o com a extensão .html ou .htm. Em seguida, basta clicar duas vezes sobre o arquivo para que ele seja aberto através de um navegador.

Obs: Outra ferramenta que pode ser usada é o VS Code, que tem extensões para rodar página Web como o Live Server.

Neste t3pico da literatura ser3 verificado os pontos mais importantes do HTML. A estrutura b3sica de um programa HTML 3 a seguinte.

```
<!DOCTYPE html>

<html>

<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title> </title>
</head>

<body>

</body>
</html>
```

Observe que no HTML, tudo possui um in3cio e fim, sendo o fim representado pela presen3a da /. Note como exemplo a declara33o <html> que d3 in3cio ao c3digo e o </html> ao fim. No identificador <head> encontra-se o cabe3alho do arquivo assim como a defini33o do padr3o Unicode de caracteres atrav3s da tag <meta charset="UTF-8">. Entre ele, h3 a op33o <title>, onde pode-se definir o t3tulo que ter3 a p3gina a ser apresentada no browser. Em seguida, encontra-se o corpo <body> da p3gina, onde atrav3s dela pode-se colocar imagens, tabelas, textos, bot3es, etc. Nos pr3ximos

tópicos, será apresentado os conceitos fundamentais para manipulação do HTML.

***Dica:** O HTML é case sensitive, ou seja, letras maiúsculas e minúsculas possuem significados diferentes. Todas as tags devem ser escritas em minúsculas.*

2. Alterando o título

Neste exemplo será alterado o título de uma página web. Para isso, crie um novo arquivo em um dos editores citados e digite o seguinte código.

```
<!DOCTYPE html>

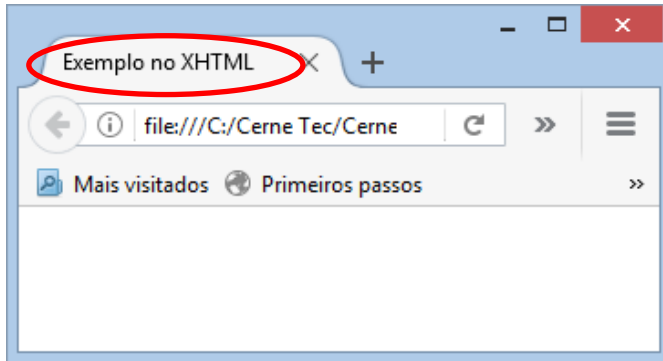
<html>

<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title> Exemplo no HTML </title>
</head>

<body>

</body>
</html>
```

Salve o arquivo com a extensão .htm e chame-o de exemplo1.htm. Em seguida, clique duas vezes sobre o arquivo para inicializá-lo. O resultado será como verificado a seguir.



3. Apresentando Textos

Pode-se apresentar textos no HTML, observe o exemplo a seguir.

```
<!DOCTYPE html>

<html>

<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title> Exemplo no HTML </title>
</head>

<body>
  Apresentando Textos no HTML
</body>
</html>
```