Vitor Amadeu Souza

Introdução ao

Bootstrap

Aplicações práticas
Obra Completa

© 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

“Nada é tão terrível quanto a perda de tempo.”

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.

Cerne
Conhecimento para o Desenvolvimento

cerne-tec.com.br

Sumário

Introdução **7**

I. HTML 9

1. Introdução 9
2. Alterando o título 11
3. Apresentando Textos 12
4. Textos pré-formatados 15
5. Alterando a cor e tamanho do texto 16
6. Mostrando imagens ao fundo 20
7. Criando Links 21
8. Enviando e-mails 22
9. Tabelas 23
10. Caixas de Texto 25
11. Caixas de Texto de Múltiplas Linhas 26
12. ComboBox 27
13. CheckBox 28
14. Radio Button 30
15. Listas Ordenadas 31
16. Listas Não Ordenadas 32

II. Bootstrap **34**

1. Introdução 34
2. container 35
3. row e col 38
4. text 42
5. font 47
6. bg 53
7. btn 60
8. form 65

9. list 73
10. img 79
11. modal 86
12. navbar 92
13. card 100
14. alert 106
15. table 111

Introdução

O desenvolvimento web evoluiu rapidamente ao longo dos anos, com frameworks e ferramentas poderosas que simplificam a criação de sites responsivos e eficientes. Entre essas ferramentas, o Bootstrap se destaca como uma das mais populares e amplamente utilizadas. Criado por Mark Otto e Jacob Thornton no Twitter, o Bootstrap é um framework front-end que oferece uma série de componentes e utilitários prontos para uso, facilitando a construção de layouts flexíveis e adaptáveis.

Este livro tem como objetivo fornecer uma introdução detalhada e prática ao Bootstrap, abordando desde os conceitos básicos de HTML até a aplicação de funcionalidades do framework. Ao longo desta obra, exploraremos como o Bootstrap pode ser utilizado para criar interfaces modernas e responsivas, aplicando suas diversas classes e componentes em exemplos do mundo real.

Dividido em duas partes principais, o livro começa com uma introdução ao HTML, onde os leitores aprenderão a estrutura básica de uma página web e como manipular texto, imagens, links,

formulários e outros elementos essenciais. A partir da segunda parte, entraremos no universo do Bootstrap, começando pelos conceitos fundamentais, como o sistema de grid e as classes de container, até componentes mais complexos como modais, navbars e cards.

Com exemplos práticos e uma abordagem passo a passo, este livro visa não apenas ensinar a teoria por trás do Bootstrap, mas também como aplicá-lo de maneira eficaz em projetos reais, seja para desenvolvedores iniciantes ou para aqueles que desejam expandir seus conhecimentos e habilidades no desenvolvimento web.

Ao longo deste guia, o leitor aprenderá como aproveitar ao máximo o Bootstrap para criar sites responsivos e atraentes, garantindo uma experiência de usuário aprimorada e compatibilidade com diferentes dispositivos e resoluções de tela.

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 tópico da literatura será verificado os pontos mais importantes do HTML. A estrutura básica de um programa HTML é a seguinte.

```
<!DOCTYPE html>

<html>

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

<body>


</body>
</html>
```

Observe que no HTML, tudo possui um início e fim, sendo o fim representado pela presença da /. Note como exemplo a declaração `<html>` que dá início ao código e o `</html>` ao fim. No identificador `<head>` encontra-se o cabeçalho do arquivo assim como a definição do padrão Unicode de caracteres através da tag `<meta charset="UTF-8">`. Entre ele, há a opção `<title>`, onde pode-se definir o título que terá a página a ser apresentada no browser. Em seguida, encontra-se o corpo `<body>` da página, onde através dela pode-se colocar imagens, tabelas, textos, botões, etc. Nos próximos

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>
```