

Índice

1. HTML Básico I

Iniciando um documento

- 1.1 - TAGs usados no início do documento
- 1.3 - Títulos e subtítulos
- 1.4 - Formatação de textos

2. HTML Básico II

- 2.1 - Imagens
- 2.2 - Links

3. Listas

- 3.1 - Criando listas ordenadas
- 3.2 - Criando listas não ordenadas
- 3.3 - Atributos adicionais do elemento UL

4. Refresh Page

5. Tabelas

- 5.1 - Construindo tabelas com o elemento TABLE
 - 5.1.1 - O título da tabela (Elemento CAPTION)
 - 5.1.2 - Table Headings (Elemento TH)
 - 5.1.3 - Table Data (Elemento TD)
 - 5.1.4 End of Table Row (Elemento TR)
- 5.2 - Atributos para a Tabela
 - 5.2.1 - BORDER
 - 5.2.2 - ALIGN
 - 5.2.3 - VALIGN

6. Formulários

- 6.1 - Construindo formulários com o FORM
- 6.2 - Atributos para FORM
 - 6.2.1 - GET
 - 6.2.2 - POST
 - 6.2.3 - INPUT
 - 6.2.3.1 - Tipos de elementos TYPE
 - 6.2.3.1.1 - TYPE="RADIO"
 - 6.2.3.1.2 - TYPE="PASSWORD"
 - 6.2.3.1.3 - TYPE="CHECKBOX"
 - 6.2.3.1.4 - TYPE="SUBMIT"

6.2.3.1.5 - TYPE="RESET"

6.2.4 - TEXTAREA

6.2.5 - SELECT

6.3 - Exemplo Completo

7. Frames

7.1 - Estrutura

7.2 - Sintaxe

7.3 - FRAMESET

7.3.1 - ROWS

7.3.2 - COLS

7.4 - FRAME

7.4.1 - SRC

7.4.2 - NAME

7.4.3 - SCROLLING

7.4.4 - NORESIZE

7.4.5 - TARGET

7.5 - BORDER

8. Música

9. Caracteres Especiais

10. Imagens Clicáveis

10.1 - Métodos que tornam sua imagem sensível

10.2 - Sensibilizando as imagens

11. GIFs Animados

11.1 - Configuração

12. Ferramentas

12.1 - Utilitários gráfico

12.2 - Editores HTML

13. Hospedagem

14. Glossário

1. HTML Básico I

HTML significa **Hypertext Markup Language** e é a linguagem de descrição de documentos usada na World Wide Web. Ela é orientada por marcadores ou TAGs.

TAGs são os comandos utilizados pela linguagem HTML.

Cada TAG informa ao programa visualizador ou Browser, como ele deverá formatar o texto e deve estar dentro dos sinais de menor que (<) e maior que (>). Exemplo: <HTML>, <BODY>, etc.

Os TAGs podem ser únicos ou duplos, com início e fim. Exemplos:

**TAG único:
**

TAG duplo: <P>....</P>

1.1 - INICIANDO UM DOCUMENTO

Todo o documento HTML fica contido entre os TAGS: <HTML> e </HTML>. Temos duas seções básicas:

HEAD

Contém parâmetros de configuração do documento.

BODY

Contém o documento em si.

A estrutura de um documento HTML é:

```
<HTML><HEAD><TITLE>Título da Home Page</TITLE></HEAD>  
<BODY BACKGROUND="imagem">*** Conteúdo da Home Page  
***</BODY></HTML>
```

1.2 - TAGS USADOS NO INÍCIO DO DOCUMENTO

<HTML>...</HTML>

Envolvem todas as seções de um documento (HEAD e BODY).

<HEAD>...</HEAD>

Envolvem a seção de cabeçalho do documento.

<TITLE>...</TITLE>

Indica o título do documento para o Browser. Geralmente os Browsers apresentam este título na barra de título da sua Janela no Windows.

<BODY>...</BODY>

Envolvem a seção de corpo do documento. Aqui fica o conteúdo principal da Home Page. Opcionalmente podemos indicar um arquivo de imagem para formar o fundo, usando a opção: *BACKGROUND*.

1.3 - TÍTULOS E SUBTÍTULOS

Para demarcar títulos e subtítulos, use os TAGs de HEADER (H1 a H6), juntamente com as opções CENTER ou BLINK.

Veja alguns exemplos:

Texto inserido entre <H1> e </H1>:

H1

Texto inserido entre <H2> e </H2>:

H2

Texto inserido entre <H3> e </H3>:

H3

Texto inserido entre <H3><CENTER> e </CENTER></H3> :

H3

Observações: As TAGs CENTER e BLINK têm a função de deixar o cabeçalho ou texto centralizado e pulsante (piscando), respectivamente.

1.4 - FORMATAÇÃO DE TEXTOS

Além das TAGs <CENTER>...</CENTER> e <BLINK>...</BLINK> existem as seguintes TAGs que podem ser utilizadas para a formatação de um texto.

... - Aplica o estilo **negrito**.

<I>...</I> - Aplica o estilo *itálico*.

<U>...</U> - Aplica o estilo sublinhado (nem todos os browser o reconhecem).

^{...} - Faz com que o texto fique ^{sobrescrito}.

_{...} - Faz com que o texto fique _{subscrito}.

<PRE>...</PRE> - Utiliza a pré-formatação, ou seja, deixa o texto da maneira em que foi digitado.

2. HTML Básico II

2.1 - IMAGENS

Podemos inserir imagens dentro de um documento HTML, mas devemos ter o máximo de cuidado, para não onerara transmissão para o usuário.

Os formatos mais usados são o GIF e o JPG, ambos com compactação de pixels.

Para inserir uma imagem, uso o TAG: , que é único, não exigindo um TAG finalizado. Exemplo:

```
<IMG SRC="figural.gif">
```

Os arquivos com as imagens deverão estar armazenados no seu Provedor de Acesso, juntamente com o documento HTML.

2.2 - LINKS

Os Links servem para criar *Palavras Quentes*, que permitem a interligação entre documentos HTML e outros documentos ou até arquivos FTP.

Veja o seguinte exemplo:

```
<ul>
<li><a href=#inicio>Para o próprio documento</a></li>
<li><a href="ivl.htm#inicio">Para outro documento</a></li>
<li><a href="http://www.nome_da_página.com.br/">Para minha
Home Page</a></li>
<li><a href="filme1.jpg">Âncora para imagem
externa</a></li></ul>
```

Use: Texto ou imagem...

O parâmetro NAME serve para marcar um ponto para possíveis desvios. Quando desviamos para um determinado ponto dentro de um documento, indicamos este nome com um "#". Por exemplo:

```
<A NAME="AQUI">Aqui é um ponto para desvios</A>...<A
HREF="#AQUI">Desvia para o ponto "AQUI"</A>
```

3. Listas

3.1 - CRIANDO LISTAS ORDENADAS

Listas ordenadas, são também denominadas listas numeradas, pois, quando um navegador encontra uma TAG, iniciando uma lista ordenada, ele passa a mostrar cada item utilizando números, como 1, 2, 3, e assim sucessivamente.

Listas ordenadas são iniciadas pela TAG ****.

Cada item utiliza a TAG ****.

Finalmente,

****.

Exemplo:

```
<OL>
<LI>É facil fazer uma Home Page
<LI>Tem que ter paciência
<LI>Bons recursos
<LI>E não exagerar em imagens
</OL>
```

Resultado:

1. É facil fazer uma Home Page
2. Tem que ter paciência
3. Bons Recursos
- 4.E não exagerar em imagens.

3.2 - CRIANDO LISTAS NÃO ORDENADAS

Listas não ordenadas são muito parecidas com as ordenadas. A única diferença é o fato de elas não definirem explicitamente uma ordem, como é no caso as numeradas. Eles são formados por símbolos, que podem ser bola, quadrado, e uma bola vazia. Elas são iniciadas com a TAG **** e são respectivamente terminadas com ****. E seus elementos são que nem as numeradas: com **** Exemplo:

```
<UL>
<LI>Internet
<LI>Intranet
<LI>BBS
</UL>
```

resultado:

- Internet
- Intranet
- BBS

3.3 - ATRIBUTOS ADICIONAIS DO ELEMENTO UL

O Netscape introduziu o atributo **TYPE** também em listas ordenadas. Ele recebe o tipo do marcador que será utilizado ao lado dos itens da lista, o qual pode ser **CIRCLE**, **SQUARE** OU **DISC**.

4. Refresh Page

São páginas normalmente sem links, que chamam outras depois de um determinado tempo dentro dela, sem nenhuma interferência do internauta.

Para fazer uma página desta basta colocar no documento a seguinte linha de comando:

Ex.:

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
<META HTTP-EQUIV="REFRESH" CONTENT="segundos ;  
URL=Documento.htm">
```

```
<TITLE> Título </TITLE>
```

```
</HEAD>
```

```
<BODY>
```

Corpo do Documento

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

5. Tabelas

Tabelas correspondem a um ótimo formato para originar informações, e é por essa razão que eles foram acrescentados à linguagem HTML

5.1 - CONSTRUINDO TABELAS COM O ELEMENTO TABLE

A TAG <TABLE> é utilizada para a representação de dados tabulares. A estrutura e o conteúdo da tabela devem ficar dentro das TAGs <TABLE> </TABLE>

5.1.1 - O TÍTULO DA TABELA (ELEMENTO CAPTION)

A TAG <CAPTION> especifica o título de uma tabela. Por exemplo:

```
<CAPTION>Notas da primeira avaliação</CAPTION>
```

5.1.2 - TABLE HEADINGS (ELEMENTO TH)

A TAG <TH> é usada para especificar as células de cabeçalho da tabela. Essas células são diferentes das outras, pois seu conteúdo aparece geralmente em negrito. O elemento TH pode ser apresentado sem conteúdo algum: isso corresponde a uma célula em branco. As tabelas podem ainda conter mais de um TH para uma dada coluna, ou linha, ou simplesmente não conter nenhum elemento TH, isto é, não conter em nenhuma célula em destaque. O TAG dela é:

```
<HT>texto em destaque</HT>
```

Observações: Elas devem ficar, assim como todas, dentro da TAG <TABLE>.

5.1.3 - TABLE DATA (ELEMENTO TD)

A TAG <TD> especifica a células de dados de uma tabela. Por se tratar de dados comuns (e não cabeçalhos), essas células possuem seu conteúdo escrito em fonte normal, sem nenhum destaque e alinhamento à esquerda. Assim como o TH, pode-se construir células em branco, usando o elemento TD, como no exemplo a seguir:

```
<TD>Células de dados</TD>
```

Observações: A TAG de terminação, <TD>, também é opcional.

5.1.4 - END OF TABLE ROW (ELEMENTO TR)

A TAG <TR> indica o fim de uma linha na tabela. Cada linha da tabela pode conter várias células, e portanto, é necessário que se faça uso de uma marcação que indique exatamente o ponto de quebra de uma linha e início de outra. Toda linha deve terminar com um <TR>, com exceção da última linha da tabela, que dispensa o TR porque o uso da própria marcação de fim de tabela </TABLE> torna implícito o fim da linha.

5.2 - ATRIBUTOS PARA A TABELA

As marcações das tabelas podem apresentar resultados diferentes, se acompanhadas de alguns atributos. Os principais são:

5.2.1 - BORDER

Um atributo opcional para ser usado com TABLE é o atributo BORDER. Se ele estiver presente, a tabela será formatada com linhas de borda.

Atenção: Todas as explicações acima como as que estão por vir, foram feitas, para que você possa saber o que significa a TAG em questão.

Exemplo:

```
<TABLE BORDER>
  <CAPTION> Nota da primeira avaliação </CAPTION>
  <TD>Notas/Alunos</TD>
  <TH>Eduardo</TH>
  <TH>Ana Lúcia</TH>
  <TH>Andréa</TH>
<TR>
  <TH>Notas</TH>
  <TD>8,0</TD>
  <TD>9.3</TD>
  <TD>7.8</TD>
<TR>
  <TH>No de Inscrição</TH>
  <TD>376234809</TD>
  <TD>387349048</TD>
  <TD>502350432</TD>
</TABLE>
```

Veja o resultado:

Notas/Alunos	Eduardo	Ana Lúcia	Andréa
Notas	8,0	9.3	7.8
No de inscrição	376234809	387349048	502350432

O atributo BORDER pode também receber um valor que vai estabelecer qual a espessura (além da existência) da linha de borda da tabela (BORDER="valor"). Se o valor atribuído for 0 (zero), o BORDER funciona exatamente como o caso padrão, sem o BORDER. Dessa maneira, é possível colocar tabelas em maior destaque, atribuindo um valor maior que 1 para o BORDER.

```
<TABLE BORDER=5>
  <TD>TESTE</TD>
  <TD>TESTE2</TD>
  <TD>TESTE3</TD>
<TR>
  <TD>TESTE4</TD>
  <TD>TESTE5</TD>
  <TD>TESTE6</TD>
</TABLE>
```

Veja o resultado:

TESTE1	TESTE2	TESTE3
TESTE4	TESTE5	TESTE6

5.2.2 - ALIGN

Este atributo pode ser aplicado a TH, TD ou TR e controla o alinhamento do texto dentro de uma célula, com relação as bordas laterais. Quando aplicado a TR, ele define o alinhamento de toda uma linha da tabela

O exemplo abaixo, mostra como o ALIGN aceita os valores LEFT, CENTER ou RIGHT, para alinhar à esquerda, centralizar ou alinhar à direita, respectivamente.

```
<TABLE BORDER>
  <TD>Primeira célula</TD>
  <TD>Segunda célula</TD>
  <TD>Terceira célula</TD>
<TR>
  <TD ALIGN="CENTER">Centro</TD>
  <TD ALIGN="LEFT">Esquerda</TD>
  <TD ALIGN="RIGHT">Direita</TD>
```

```
<TR>  
</TABLE>
```

Veja o resultado:

Primeira célula	Segunda célula	Terceira célula
Centro	Esquerda	Direita

5.2.3 - VALIGN

Pode ser aplicado a TH e TD e define o alinhamento do texto em relação às bordas superior e inferior.

Aceite os valores TOP, MIDDLE, E BOTTOM para alinhar na parte de cima, no meio e na parte de baixo, respectivamente.

Veja o exemplo:

```
<TABLE BORDER>  
  <TD>Teste de alinhamento</TD>  
  <TD VALIGN="TOP">TOP</TD>  
  <TD VALIGN="middle">MIDDLE</TD>  
  <TD VALIGN="bottom">BOTTOM</TD>  
</TABLE>
```

Veja o resultado:

Teste para alinhamento	TOP	MIDDLE	BOTTOM
------------------------	-----	--------	--------

6. Formulários

A linguagem HTML também permite que o cliente (navegador) interaja com o servidor, preenchendo campos, clicando em botões e passando informações. Por exemplo, eu tenho um Guest Book (formulário) em meu site onde eu peço a todos os visitantes que dêem suas opiniões. Essas informações, devem ser tratadas por programas, denominados scripts, que podem armazená-las para uma posterior utilização. Os scripts podem ainda retornar um outro documento HTML, uma URL, ou algum outro tipo de dado para o cliente.

O elemento **FORM**, da linguagem HTML, é justamente o responsável por tal interação. Ele provê uma maneira agradável e familiar para coletar dados do usuário através da criação de formulários com janelas de entrada de textos, botões, etc.

É preciso ter em mente que o FORM coleta dados, mas não os processa. São os scripts que entendem os dados, como mencionado. É aí que entra a necessidade da interface **CGI**. Tal interface, permite que o servidor se comunique com o script que vai atuar sobre essas informações, retornando os resultados para o navegador.

A confecção de scripts exige que se aprenda uma linguagem de programação chamada PERL. Abaixo temos alguns endereços que processará os dados para você, e os retornará via e-mail. Aqui estão as referências:

- The Perl Language Home Page - <http://www.perl.com/perl/>
- SCG Software Archive - <http://iamwww.unibe.ch:80/~scg/Src/>
- Perl reference materials - <http://www.geek-girl.com/perl/perl.html>
- Server Side Scripts - <http://www.cosy.sbg.ac.at/www-doku/tools/bjscripts.html>
- Perl FAQ - <http://www.cis.ohio-state.edu:80/text/faq/usenet/perl-faq/top.html>

6.1 - CONSTRUINDO FORMULÁRIOS COM O FORM

Para fazer formulário, você tem que colocar as TAGs `<FORM>` `</FORM>`. Todos os outros comandos, devem ficar dentro dessas TAGs. Ok?!

6.2 - ATRIBUTOS PARA FORM

O elemento FORM pode conter dois atributos que determinaram para onde será mandada a entrada do FORM. Vejam como eles são:

6.2.1 - GET

Esse atributo indica totalmente como o dado é passado para o script ou programa definido no atributo **ACTION**.

6.2.2 - POST

Passa os dados para a entrada padrão dos sistema operacional.

Vale a pena lembrar, que será mostrado, abaixo, um exemplo completo, de como fazer sua página com formulários. Também será dado um endereço, de um servidor, que processa os dados e os retorna via e-mail. Aí poderá ser lido normalmente. Agora será explicado como colocar os campos de dados, mas se não estiver entendendo, copie o exemplo, e só altere os dados, com o seu nome, e suas informações.

6.2.3 - INPUT

A TAG **<INPUT>** especifica uma variedade de campos editáveis dentro de um formulário. Ele pode receber diversos atributos que definem o tipo de mecanismo de entrada (botões, janelas de texto, etc.), o nome da variável associada com o dado da entrada, o alinhamento e o campo do valo mostrado. O atributo mais importante do **INPUT** é o **NAME**. Ele associa o valor da entrada do elemento. Por exemplo, quando você for receber os dados, já, processados, irá vir o name : =resposta dada pelo visitante. Outro atributo importante é o **TYPE**. Ele determina o campo de entradas de dados. Veja como se usa este atributo:

```
<INPUT TYPE="TEXT" NAME="nome" >
```

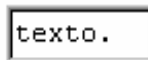
Para mudar o tamanho, da janela padrão, você tem que colocar o comando **SIZE**. Por exemplo:

```
<INPUT TYPE"TEXT" NAME="nome" SIZE=8>(ou número desejado)
```

Outro comando importante é o **VALUE**. Ele acrescenta uma palavra digitada no comando à janela. Por exemplo:

```
<INPUT TYPE"TEXT" NAME="nome" SIZE=8 VALUE="texto." >
```

Olhe como ficaria:



6.2.3.1 - TIPOS DE ELEMENTOS TYPE

Você pode fazer várias coisas com o elemento **TYPE**. Por exemplo, para ser um campo de senha, que quando digitado, apareça o símbolo "*", ao invés das letras, você deve escrever o seguinte:

```
<INPUT TYPE"PASSWORD" NAME="nome" SIZE=8>
```

6.2.3.1.1 - TYPE="RADIO"

Quando o usuário deve escolher uma resposta em uma única alternativa, de um conjunto, utiliza-se o **RADIOButtons**. Um exemplo típico do uso de tais botões, é cuja resposta pode ser SIM ou NÃO. É preciso que todos os rádios buttons es um mesmo grupo, ou seja, referentes a mesma pergunta, tenham o mesmo atributo **NAME**. Para esse tipo de entrada, os atributos **NAME** e **VALUE**, são necessários. Veja a seguir:

```
<INPUT TYPE="RADIO" NAME="você gostou dessa home page?"
VALUE="sim">sim<p>
```

```
<INPUT TYPE="RADIO" NAME="você gostou dessa home page?"
VALUE="nao">não<p>
```

Repare:

- sim
- não

6.2.3.1.2 - TYPE="PASSWORD"

Este comando serve para fazer uma campo de senhas! Quando a pessoa digitar, aparecerá o sinal de "*"! O comando é:

```
<INPUT TYPE="PASSWORD" NAME="SENHA" MAXLENGHT=6>
```

6.2.3.1.3 - TYPE="CHECKBOX"

Esse comando é válido quando apenas uma resposta, é esperada. Mas nem sempre está é a situação...O tipo **CHECKBOX** provê outros botões através dos quais mais de uma alternativa, pode ser escolhida.

Definição dos checkboxes:

```
<INPUT TYPE="CHECKBOX" NAME="netscape" VALUE="net">Netscape<p>
```

```
<INPUT TYPE="CHECKBOX" NAME="Explorer" VALUE="exp">Internet Explorer<p>
```

```
<INPUT TYPE="CHECKBOX" NAME="Mosaic" VALUE="mos">Mosaic<P>
```

```
<INPUT TYPE="CHECKBOX" NAME="Hot Java" VALUE="hot"> Hot Java<P>
```

Veja o resultado:

- Netscape
- Internet Explorer
- Mosaic
- Hot Java

6.2.3.1.4 - TYPE="SUBMIT"

Esse é o botão que submete os dados do formulário quando pressionados, ou seja, possibilitam, o envio, dos dados para o script que vai tratá-los. Veja como se adiciona o botão:

```
<INPUT TYPE="SUBMIT" VALUE="enviar">
```


Veja como ficará:



6.2.3.1.5 - TYPE="RESET"

No caso dos botões **RESET**, quando o botão é clicado, ele automaticamente limpa todos os campos já preenchidos no formulário, voltando à situação inicial.

```
<INPUT TYPE="RESET" VALUE="Limpar" >
```

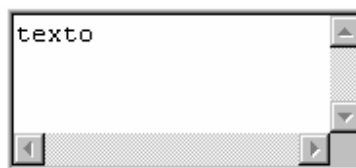
Veja como ficará:



6.2.4 - TEXTAREA

Para se limitar o tamanho do campo mostrado na tela, faz-se o uso dos atributos **COLS** e **ROWS** que especificam, respectivamente, o número de colunas e linhas que se deseja mostrar para o usuário. O atributo **NAME** é obrigatório, e especifica o nome da variável, que será associada à entrada do cliente (navegador). O atributo value não é aceito nesse elemento, mas você pode colocar já um texto da seguinte maneira. Veja como ele é colocado:

```
<TEXTAREA NAME="nome" COLS=20 ROWS=3>texto</TEXTAREA>
```



6.2.5 - SELECT

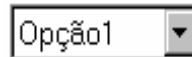
Embora os usuários não precisem digitar sempre suas respostas, mostrar cada opção através de botões consegue um bom espaço, e facilidade. Veja como ele funciona:

```
<SELECT>
```

```
<OPTION>opção1
```

```
</SELECT>
```

Veja o resultado:



6.3 - EXEMPLO COMPLETO

Abaixo, temos um exemplo completo de uma página com um formulário.

```
<form action="http://www.uki.edu/cgi-bin/AnyForm.cgi"
method="post">

<input type="Hidden" name="AnyFormModle" value="Mail">

<input type="Hidden" name="AnyFormDisplay"
value="http://www.gun.com.br">

<input type="Hidden" name="AnyFormTo" value="gun@gun.com.br">

<input type="Hidden" name="AnyFormSubject" value="Dados do
Formulário de HTML">

    Qual o seu nome?<input type="Text" name="Nome"
size="40"><br>

    Qual o seu E-mail?<input type="Text" name="E-mail"
size="40"><p>

Você gostou da minha Home Page?<input type="Radio"
name="Gostou" value="Sim">sim <input type="Radio"
name="Gostou" value="Mais ou Menos"CHECKED>

    Mais ou Menos <input type="Radio" name="Gostou"
value="Não">Nem um pouco!<P>

    Qual a página que você mais gostou??<select name="Melhor
Página"><option value="Interface">Interface</option>

<option value="Imagens, som, etc.">Imagens, som, cores,
comandos básicos, etc.</option>

<option value="Frames">Frames</option>

<option value="Ferramentas">Ferramentas</option>

<option value="Formulários">Formulários</option>

<option value="CGI">CGI</option>

<option value="JAVA">JAVA</option>

<option value="Java Script">Java Scipr</option>
```

```
<option value="VRML">VRML</option>
<option value="CHAT">CHAT</option>
<option value="Onde colocar">Onde colocar</option>
<option value="Onde divulgar">Onde Divulgar</option>
<option value="Bombas em Java Script">Bombas em Java
Script</option>
<option value="Contadores de Acesso">Contadores de
Acesso</option>
<option value="Organizando às informações">Organizando às
informações</option>
</select><P> Deixe seus comentários sobre a minha Home
Page:<textarea name="Comentários" cols="28"
rows="5"></textarea><br>
    O que está faltando? <input type="Text" name="O que está
faltando?"Value="o que falta?"><br>
Essa Home Page lhe ajudou?<input type="Radio" name="Ajudou?"
value="sim">Sim <input type="Radio" name="Ajudou?"
value="Não!">Não!<p>
<input type="Submit" value="Enviar ">
<input type="Reset" value="Limpar Dados">
```

7. Frames

Os FRAMES são divisões de telas do seu browser que permite a utilização de vários documentos no formato HTML.

Os FRAMES são visualizados pelo Netscape Navigator, e pelo Internet Explorer.

7.1 - ESTRUTURA

Assim como o corpo do HTML, os FRAMES tem sua estrutura. Eles entram no lugar do corpo, substituindo o **<BODY></BODY>** por **<FRAMESET></FRAMESET>**.

Exemplo:

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE> Título do Documento </TITLE>
  </HEAD>
  <FRAMESET>
    Sintaxe dos Frames
  </FRAMESET>
</HTML>
```

7.2 - SINTAXE

Primeiramente devemos fazer um documento HTML para ele ser especificado pela sintaxe de FRAMES, no caso chamado de Frame1.htm.

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE> Frame 1 </TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    <FONT SIZE=+1> <B> Frame n1 </B> </FONT>
  </BODY>
</HTML>
```

7.3 - FRAMESET

A primeira especificação é o **FRAMESET**, que é acompanhado pelas definições **ROWS** e **COLS**.

7.3.1 - ROWS

Especifica o numero de FRAMES e a altura de cada um.

Exemplo:

```
<FRAMESET ROWS="20%,30%,50%">
<FRAME SRC="FRAME1.HTM">
```

```
<FRAME SRC="FRAME1.HTM" >  
<FRAME SRC="FRAME1.HTM" >  
</FRAMESET>
```

Neste exemplo de cima, ele chama 3 FRAMES, o 1º com 20% da tela, o 2º com 30% da tela, o 3º com 50% da tela (ambos em altura).

7.3.2 - COLS

Especifica o numero de FRAMES e a largura de cada um.

Exemplo:

```
<FRAMESET COLS="20%,30%,50%" >  
<FRAME SRC="FRAME1.HTM" >  
<FRAME SRC="FRAME1.HTM" >  
<FRAME SRC="FRAME1.HTM" >  
</FRAMESET>
```

Neste exemplo de cima, ele chama 3 FRAMES, o 1º com 20% da tela, o 2º com 30% da tela, o 3º com 50% da tela (ambos em largura).

7.4 - FRAME

A segunda especificação é o **FRAME**, que é acompanhado pelas definições **SRC**, **NAME**, **SCROLLING**, **NORESIZE**, **TARGET**.

7.4.1 - SRC

Especifica o documento de formato HTML chamado para o FRAME.

Indispensável, por que sem ele só o documento aparecerá vazio, só com as divisões.

Exemplo:

```
<FRAMESET COLS="20%,30%,50%" >  
<FRAME SRC="FRAME1.HTM" >  
<FRAME SRC="FRAME1.HTM" >  
<FRAME SRC="FRAME1.HTM" >  
</FRAMESET>
```

7.4.2 - NAME

Especifica o nome do documento de formato HTML chamado para o FRAME.

É extremamente necessário para o uso do TARGET, que será visto a seguir.

Exemplo:

```
<FRAMESET COLS="20%,30%,50%">
<FRAME SRC="FRAME1.HTM" NAME="Principal">
<FRAME SRC="FRAME1.HTM">
<FRAME SRC="FRAME1.HTM">
</FRAMESET>
```

7.4.3 - SCROLLING

Define se o Frame terá barr de rolagem, o default é Auto.

Fornece as opções: Yes, No, Auto.

Yes - Exibe a barra de rolagem independente do tamanho do documento.

No - Não exibe a barra de rolagem, mesmo que o documento seja maior que o tamanho especificado.

Auto - Só exibe a barra de rolagem se o documento for maior que a área especificada.

Exemplo:

```
<FRAMESET COLS="20%,30%,50%"
<FRAME SRC="FRAME1.HTM" SCROLLING="no">
<FRAME SRC="FRAME1.HTM" SCROLLING="yes">
<FRAME SRC="FRAME1.HTM" SCROLLING="auto">
</FRAMESET>
```

7.4.4 - NORESIZE

Impossibilita o usuário de mudar o tamanho da área especificada do FRAME.

Por default o usuário pode mudar esta área.

Exemplo:

```
<FRAMESET COLS="20%,30%,50%">
<FRAME SRC="FRAME1.HTM" NORESIZE>
<FRAME SRC="FRAME1.HTM">
<FRAME SRC="FRAME1.HTM">
</FRAMESET>
```

7.4.5 - TARGET

Define qual a área (FRAME) que aparecerá o documento especificado pelo link.

Mais útil na utilização de Menus e índices.

Necessita do **NAME**.

Exemplo:

```
<FRAMESET COLS="20%,30%,50%">
<FRAME SRC="FRAME1.HTM" NAME="Principal">
<FRAME SRC="FRAME1.HTM">
<FRAME SRC="FRAME1.HTM">
</FRAMESET>
```

O Link:

```
<A HREF="http://www.microsoft.com" TARGET="Principal">
Microsoft </A>
```

Se você quiser criar um link que chama uma nova tela do browser basta colocar TARGET="um nome que não existe".

7.5 - BORDER

Define qual a borda que o FRAME terá.

Mais útil na utilização de BACKGROUNDS iguais.

Exemplo:

```
<FRAMESET COLS="20%,30%,50%" FRAMEBORDER="NO" BORDER=0 >
<FRAME SRC="FRAME1.HTM" FRAMEBORDER="NO" BORDER=0 >
<FRAME SRC="FRAME1.HTM" FRAMEBORDER="NO" BORDER=0 >
<FRAME SRC="FRAME1.HTM" FRAMEBORDER="NO" BORDER=0 >
</FRAMESET>
```

8. Música

Existem 2 maneiras de colocar músicas em sua home page. A primeira é com o TAG <BGSOUND> que só é reconhecido pelo Internet Explorer. Para utilizar este TAG siga o exemplo :

```
<BGSOUND SRC="arquivo.mid">
```

Onde *arquivo.mid* é o arquivo de música. Caso você queira que a música repita-se, adicione o atributo **loop="infinite"**.

A segunda maneira é com o TAG <EMBED> que, por ser reconhecido pelo Internet Explorer e Netscape, é recomendado. Para utiliza-lo, siga o exemplo :

```
<EMBED SRC="arquivo.mid">
```

É recomendado usar arquivos midi por serem bem menores que os wavs.

9. Caracteres Especiais

Á	Á	á	á	Â	Â
â	â	À	À	à	à
Ã	Å	å	å	Ã	Ã
ã	ã	Ä	Ä	ä	ä
□	Æ	æ	æ	É	É
é	é	Ë	Ê	ê	ê
È	È	è	è	Ë	Ë
ë	ë	Ð	Ð	ð	ð
Í	Í	í	í	Î	Î
î	î	Ì	Ì	ì	ì
Ï	Ï	ï	ï	Ó	Ó
ó	ó	Õ	Ô	ô	ô
Ô	Ò	ò	ò	Ø	Ø
ø	ø	Õ	Õ	õ	õ
Ö	Ö	ö	ö	Ú	Ú
ú	ú	Û	Û	û	û
Û	Ù	ù	ù	Ü	Ü
ü	ü	Ç	Ç	ç	ç
Ñ	Ñ	ñ	ñ	<	<
>	>	&	&	"	"
®	®	©	©	Y	Ý

ý	ý	þ	Þ	þ	þ
ß	ß	°	º	ª	ª
¹	¹	²	²	³	³
ƒ	ƒ	†	†	‡	‡
‰	‰	¢	¢	£	£
«	«	±	±	»	»
·	·	¼	¼	½	½
¾	¾	¿	¿	×	×
÷	÷	¡	¡	¤	¤

10. Imagens Clicáveis

Você já deve ter reparado que algumas home pages possuem imagens que não são simples figuras decorativas, existe um tipo de imagem que é sensível ao clique de mouse e funciona como uma plataforma de lançamento para diversos links de hipertexto. Uma excelente utilização para esse tipo de imagem, é por exemplo na criação de barras de navegação - muito comuns na Web.

Não seria interessante se pudéssemos criar regiões clicáveis independentes, onde cada uma delas nos levasse a documentos distintos? Mas como será que isso é feito?

Com certeza você deve estar pensando que isso é uma tarefa para experts, mas está muito enganado! Chegou a hora de adicionar esse recurso à sua home page, mas como não queremos que você saia por aí sem saber o que está fazendo, que tal primeiro entendermos um pouco melhor como tudo isso funciona?

10.1 - MÉTODOS QUE TORNAM SUA IMAGEM SENSÍVEL

Existem dois métodos para tornar uma imagem sensível em determinada região, ou de outra forma, métodos para a construção de "mapas de imagens" - os Mapas Locais de Imagens (Client-Side Image Maps) e o Mapa Remoto de Imagens (Server-Side Image Maps). A escolha entre um ou outro pode ser feita após analisarmos suas características principais.

A diferença básica entre os dois métodos é clara e extremamente importante. O mapa remoto é uma combinação de CGI (Common Gateway Interface), HTML e um "arquivo de mapa" que nada mais é do que um arquivo que informa as regiões sensíveis da imagem e que reside no servidor de Web. Este método funciona da seguinte maneira:

Quando você clica sobre uma região sensível de uma imagem, o browser fornece ao servidor de Web as coordenadas (x,y) de onde você clicou. O servidor procura no arquivo de mapa daquela imagem, qual a URL (Uniform Resource Locator) que corresponde a região clicada, e envia essa URL de volta para o browser, que se encarrega de solicitá-la e mostrá-la em sua tela.

Por outro lado, quando você utiliza um mapa local de imagem (Client-Side Image Maps), todas as informações que definem o mapa das regiões sensíveis da imagem estão dentro do próprio código HTML da página que está sendo mostrada na sua tela, e com isso não há necessidade de recorrer ao servidor para identificar as coordenadas de um clique. Economizamos um acesso ao servidor, e isso pode ser interessante...

Então, podemos dizer que o mapa local de imagem produz uma melhor utilização da rede, gerando um tráfego menor, diminuindo a carga de pedidos para o servidor de Web e aumentando a performance do browser, já que o tempo de resposta fica reduzido ao pedido da URL. Não é tudo o que a gente quer? Então, esse será o método escolhido - Mapa Local de Imagem.

10.2 - SENSIBILIZANDO AS IMAGENS

Essa tarefa será dividida em duas partes, a criação do documento HTML e do mapa de imagem. Utilizando qualquer editor de sua preferência, adicione a imagem que deseja sensibilizar ao código HTML de sua página com o TAG ****.

Exemplo:

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>  Imagens  sensíveis  à  cliques  de  mouse
  </TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    <H3>Exemplo de imagem sensível ao clique de
    mouse</H3> <BR>
    <IMG SRC="exemplo.gif" BORDER="0" >
  </BODY>
</HTML>
```

Por enquanto nada de muito novo, não é? Então vamos passar para a parte "mais nobre" - a construção do mapa de imagens.

Para essa tarefa, você vai precisar de um software especial conhecido como "**MAPEDIT**", para definir as regiões sensíveis da imagem. Vá até <http://www.boutell.com/mapedit/#download>, e escolha a versão mais adequada para

ocês - Windows 95, Windows 3.1, etc... Em nosso exemplo iremos utilizar a versão de 32 bits para Windows 95.

Após descompactar o software, execute-o. A primeira tela que surgirá para você será "Open/Create Map". Clique no botão "Browse..." ao lado de "Map or HTML File", para localizar o arquivo HTML editado anteriormente - em nosso exemplo exemplo.htm.

Ao selecionar o arquivo, uma nova janela surgirá com a lista de todas as imagens inseridas no documento HTML - em nosso exemplo só inserimos uma, exemplo.gif. Posicione o cursor sobre o nome da imagem que deseja sensibilizar e clique "Ok".

Observe que a primeira janela mostrada, está agora preenchida com todas as informações necessárias. Clique "Ok" e a imagem escolhida será apresentada para você.

Chegamos ao momento mais importante - associar áreas da imagem às URLs.

Você pode optar por várias ferramentas na hora de marcar a região a ser sensibilizada - retângulos, círculos ou polígonos. O ideal é que escolha a que melhor se adapte ao formato da área a ser mapeada.

Estando com a ferramenta selecionada, vamos começar a definir as regiões - os quatro botões da barra de navegação, procura, comentário, correio e internet.br. Marque a área do primeiro botão mantendo o mouse clicado, solte-o e em seguida dê um clique. Surgirá uma janela "Object URL".

Em "URL for clicks on this objects", informe a URL associada à esta área. Na verdade, o que irá acontecer é que quando essa região - que agora funciona como um botão - for clicada, a página referente a URL fornecida será carregada. Repita a operação para todos os outros botões que queira associar às URLs.

Pronto, seu mapa está criado! Você pode salvá-lo acessando o menu "File", opção "Save" e observe que em "Save As format" a opção "Client Side Map (HTML)" deverá estar selecionada. O MAPEDIT adicionará algumas linhas ao seu código HTML, e a versão final dele deverá ser algo mais ou menos como o mostrado abaixo:

Arquivo exemplo.htm depois da utilização do MAPEDIT:

```
<HTML>
  <HEAD>
  <TITLE> Imagens sensíveis à cliques de mouse </TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
```

```
<H3>Exemplo de imagem sensível ao clique de mouse</H3><BR>
<IMG SRC="navega.gif" BORDER="0" usemap="#navega">
<map name="navega">
<area shape="rect" coords="0,0,158,33" href="procura.htm">
<area shape="rect" coords="161,0,317,32" href="comenta.htm">
<area shape="rect" coords="323,0,479,32" href="correio.htm">
<area
shape="rect"
coords="483,0,641,32"
href="internetbr.htm">
<area shape="rect" href="navega.htm" coords="0,0,640,32">
</map>
</BODY>
</HTML>
```

Existe um conceito importante que é o de "URL default", que é utilizado para definir a URL que deve ser carregada sempre que for clicada uma região que não tenha sido definida no mapa. No menu "File", opção "Edit Default URL ...", você deve informar a URL da própria página corrente, em nosso exemplo seria exemplo.htm. Assim, sempre que uma região não definida da imagem for clicada, nada de diferente irá acontecer.

Duas opções importantes do MAPEDIT que você deve conhecer: o ícone da "seta", na barra de ferramenta, é utilizada para testar o mapa e o ícone ao lado, algo como um círculo com traços, permite que você altere a área previamente definida do mapa. Muito utilizado nas correções.

11. GIFs Animados

O GIF animado não é nada mais nada menos que um arquivo no formato GIF feito por um programa chamado **Gif Construction Set**, da Mind Work Shop (<http://www.mindworkshop.com/alchemy/alchemy.html>). Basta pegá-lo!... e depois configurá-lo.

11.1 - CONFIGURAÇÃO

Vamos por etapas:

- Crie um novo documento (*File/New*)
- Insira um Control (*Insert/Control*).
- Insira um Loop (*Insert/Loop*).
- Insira a primeira figura criada por você (*Insert/Image*).
- Use a opção: *use this image as global pallette*.

- Insira a segunda figura (*Insert/Image*).
- Use a opção: *dither this image as the global pallette*, se necessário.
- E repita a operação para cada figura.
- Depois de dois cliques em cima do *Control* (3ª linha)
- Na opção *delay* coloque 50, clique em OK.
- Se quiser que o fundo seja transparente clique no checkbox do *transparent colour*, escolha a cor para ser transparente, e no *Remove by* coloque *Background*, clique em OK.
- Depois de dois cliques em cima da *Image* (4ª linha)
- Clique no checkbox do *local pallette*, clique em OK.
- Em cima do control vá no menu *Edit/Copy*.
- Clique na primeira figura e vá ao menu *Edit/Paste*.
- Clique na segunda figura e vá ao menu *Edit/Paste*.
- Repita a operação em todas as figuras.
- Salve o documento como animação.gif
- Vá no seu editor de Páginas (recomendável o HotDog - <http://www.Sausage.com/>) e insira esta imagen como uma normal.
- Vá até o seu Netscape e visualize a perfeita animação.

Caso você queira adquirir algumas animações já feitas para serem colocadas em sua home page, você pode adquiri-las através de algumas páginas que fornecem GIFs. Para obter estas GIFs, é só procura-las através de algum serviço de busca.

12. Ferramentas

Abaixo, temos alguns endereços onde é possível encontrar certas ferramentas para tornar mais rápido e fácil o uso da linguagem HTML. Não que seja obrigatório o uso destas ferramentas, mas são muito boas. Você faz tudo com mais facilidade. E além do mais, você pode adicionar mais recursos através destas. Veja:

12.1 - UTILITÁRIOS GRÁFICO

- **ACDsee v1.31**

HomePage: <http://www.com/acd/>

Descrição: Visualizador de gráficos. Suporta GIF, JPG, TIFF, BMP e outros.

- **Acrobat Reader v2.1**

HomePage: <http://www.adobe.com/Acrobat/AcrobatWWW.html>

Descrição: Visualizador de arquivos .PDF

- **Gif Construction Set for Windows v1.0L**

HomePage: <http://www.mindworkshop.com/alchemy/gifcon.html>

Descrição: Aplicativo para criar arquivos GIF Animados

- **Graphic Workshop For Windows**

HomePage: <http://www.mindworkshop.com/alchemy/alchemy.htm>

Descrição: Um dos melhores visualizadores de gráficos for Windows.

- **Graphx Viewer v1.51**

HomePage: <http://www.group42.com>

Descrição: Um ótimo programa manipulador de gráficos

- **LView Pro v1.b1 For Windows**

HomePage: <http://world.std.com/~mmedia/lviewp.html>

Descrição: ótimo editor de gráficos. JPG, GIF, PCX, BMP, TIFF, etc.

- **Paint Shop Pro v3.11 for Windows**

HomePage: <http://www.jasc.com>

Descrição: Manipulador de gráficos. Semelhante ao Adobe PhotoShop.

- **WebImage v1.72 for Windows**

HomePage: <http://www.group42.com>

Descrição: Programa para fazer Gif transparente e mapeamento. Ótimo!

12.2 - EDITORES HTML

- **Aardvark Pro v2.11**

HomePage: <http://www.fbs.aust.com/aardvark.html>

Descrição: Um bom editor HTML com várias funções.

- **Alchemy v1.0b for Windows**

HomePage: <http://www.stormsurge.com/alchemy/>

Descrição: Editor HTML, mais um programa de FTP e Telnet.

- **Arachnid HTML Editor**

HomePage: <http://rhwww.richuish.ac.uk/resource.htm>

Descrição: Um editor de HTML que suporta as mais utilizadas TAGs

- **Dida v1.50**

HomePage: <http://home.netvigator.com/godfreyk/dida/>

Descrição: Bom editor HTML com um preview próprio

- **FlexEd v1.5d for Windows**

HomePage: <http://www.infoflex.com.au/flexed.htm>

Descrição: Ótimo e flexível editor HTML, com um próprio preview de FRAMES, formulários...

- **Gomer v1.4**

HomePage: <http://www.clever.net/gomer/>

Descrição: Tudo o que você esperava de um editor, pequeno e ótimo

- **Hot Dog Web Editor Professional v2.53**

HomePage: <http://www.sausage.com/>

Descrição: O mais fácil e melhor editor HTML! Faça tudo o que puder!

13. Hospedagem

A Sede Internet (<http://www.sede.com>) fornece os melhores serviços de hospedagem de páginas web. Pela Sede você pode adquirir todos os recursos necessários para manter uma home- page no ar. Estes recursos podem ser: mais espaço para armazenagem da página (megabytes) e até a possibilidade de rodar seus próprios cgis no ar ou até utilizar os cgis pré-configurados que a Sede coloca ao seu dispor. Outro recurso excepcional é o de domínio próprio. Com ele, você pode obter um novo, personalizado e simplificado endereço no tipo www.nome.com ou www.nome.com.br. Para obter mais informações sobre os outros serviços da Sede, consulte a sua home-page.

14. Glossário

Aqui você encontra as palavras mais utilizadas na Internet com seus significados.

Caso deseje fazer uma pesquisa no Netscape 3.0 pressione CTRL + F ou no Menu Edit/Find..

- A -

Administrador de Rede - Toda rede de computadores tem uma pessoa responsável por toda a estrutura e funcionamento: o administrador da rede. Esse administrador é quem vai definir a que recursos da rede cada pessoa terá acesso.

Alias - É um apelido que você pode utilizar no lugar de um e-mail de uma pessoa ou grupo. Por exemplo, ao invés de organizar uma lista de endereços eletrônicos com e-mail de cada um, você fornece um nome mais simples que identifique cada pessoa.

Artigo (article) - Qualquer mensagem enviada para os grupos de discussão (newsgroups).

Archie - Ferramenta de procura de arquivos. Para consultá-los, usa-se o Telnet ou envia-se comandos por e-mail. O Archie devolve uma lista com os arquivos encontrados através de palavras-chave ou através de alguma descrição. Existem vários servidores Archie espalhados pela rede. Ao usá-lo, localize o mais próximo de você.

ASCII - Significa "American Standart Code" for Information Interchange, código utilizado para representar textos quando há computadores envolvidos.

Attachment - Você pode anexar qualquer tipo de arquivo ao seu mail utilizando a opção "Attachment", do seu software de correio eletrônico.

- B -

Backbone - É a espinha dorsal da Internet, onde são encontradas as maiores velocidades de transmissão.

Banco de dados (database) - Em termos de Internet, computador que contém um número muito grande de informações, que podem ser acessados pela rede.

Banda Passante (Bandwidth) - É tipicamente usada para especificar a quantidade de dados que podem ser enviados em um canal de comunicação.

Baixar (Download) - Processo de transferência de arquivos de um computador remoto para o seu através de modem e programa específico.

BBS (Bulletin Board System) - Serviço eletrônico que oferece recursos como correio eletrônico, acesso a outros computadores e serviços remotos, meios de oferecer e receber arquivos. O acesso ao BBS tanto pode ser feito pela Internet como por discagem direta.

BITNET - Iniciais da expressão "Because It's Time Network" (Porque é tempo de rede) esse é o nome de uma rede acadêmica e de pesquisa iniciada em 1981 e operada pela Educom.

Bits - É a menor unidade de medida de armazenamento do computador. Apresenta dois estados: 0 e 1.

Bits por segundo (BPS) - É o número de bits transmitidos a cada segundo. É utilizado como uma unidade de medida que indica a velocidade de transferência de informações em uma rede.

Byte - Cadeia de oito bits.

- C -

CC (Courtesy Copy) - Quando você envia um e-mail, existe a possibilidade de enviar uma cópia para uma outra pessoa que também se interesse pelo assunto, utilizando a opção "cc" que se encontra no cabeçalho de todos os clientes de correio eletrônico. Você também pode utilizar esse campo se desejar guardar um e-mail que tenha enviado para alguém. Basta colocar no campo "cc" o seu próprio endereço.

Cliente - Um programa que roda no seu computador, o Netscape Navigator e o Eudora são alguns exemplos de clientes. Geralmente trabalha em dupla com o servidor.

Correio eletrônico (e-mail) - Mensagens privadas entregues através de contas individuais. Este endereço indica o "lugar" onde você tem uma caixa postal. Através do e-mail é possível solicitar arquivos, informações, fazer pesquisas e enviar comandos para operar computadores remotos que realizam tarefas para o usuário.

Cracker - É um indivíduo que tenta acessar sistemas de computadores sem autorização. Geralmente é malicioso, e ao contrário do "Hacker" (veja Hacker) ele tem sempre uma segunda intenção quando quebra o sistema.

Cyberspace - Quem já entrou na Internet já teve a sensação de estar em um universo paralelo de idéias e informações, tamanho o número de possibilidades lá existentes. O cyberspace (espaço cibernético) foi o nome dado a este mundo virtual, e a Internet é a sua porta de entrada.

- D -

Diretório (directory) - Arquivos em alguns sistemas de computadores que ficam agrupados juntos. Arquivos comuns para um mesmo tópico geralmente ficam organizados em diretórios e subdiretórios separados.

Dialer - Programa que conecta o seu computador a outro. Exemplo: Linkway Dialer (Netscape) e Dialer do Windows 95.

DNS - Método usado para converter nomes da Internet em números correspondentes. O DNS faz com que você utilize a Internet sem ter que decorar longos números.

Domínio (Domain) - Trata-se de uma classificação para identificar os computadores na rede. Consiste numa seqüência de nomes ou palavras separadas por pontos. É nada mais nada menos que um sistema de endereçamento da Internet que envolve um grupo de nomes que são listados com pontos (.) entre eles, na ordem do mais específico para o mais geral. Nos Estados Unidos, existem domínios superiores divididos por áreas, como: .edu (educação), .com (comercial) e .gov (governo). Em outros países ocorre uma abreviatura de duas letras para cada país, como: br (Brasil) e fr (França).

Download - Quando você transfere um arquivo de algum lugar para o seu computador, você está fazendo um download.

- E -

Emoticons - Combinação de letras símbolos que significam reações.

E-zine - São revistas on-line disponíveis na Internet. O nome vem "Eletrônic Magazine".

Endereço - Todo e qualquer recurso na Internet possui um endereço. O endereço de uma pessoa pode ser o de seu e-mail ou mesmo da sua página Web, já o endereço de uma máquina está sempre relacionado ao endereço IP (veja IP address).

- F -

FAQ (Frequently Asked Questions) - São arquivos contendo as "Perguntas mais freqüentes" sobre um determinado assunto. Eles ajudam na elucidação de dúvidas e na iniciação dos novatos, e são encontrados na Internet.

Finger - Sistema pelo qual é possível descobrir o nome, qual a última vez que o usuário recebeu mensagem além de vários outros itens, tudo isso através do endereço eletrônico do usuário.

Firewall - Sistema de segurança colocado nos sites da Internet, para prevenir acessos não autorizados ao sistema.

Flame (em chamas) - Usado para a postagem de mensagens provocativas ou polêmicas, podendo causar conseqüências negativas. O usuário que envia essas mensagens é conhecido por flamer.

Freenet (rede livre) - Organização que provê acesso livre à Internet para pessoas de uma determinada área, geralmente através de bibliotecas públicas.

Freeware - Software disponível sem qualquer custo.

FTP (File Transfer Protocol) - Sistema de transferência de cópias de arquivos de um computador para outro na Internet.

FTP anônimo - É o uso do protocolo FTP em localidades conectadas à Internet que oferecem acesso público aos seus arquivos, sem a necessidade de identificação ou senha.

- G -

Gateway - Um dispositivo que conecta redes que normalmente não se comunicam, permitindo a transferência de informação de uma para outra.

GIF (Graphics Interchange Format) - Tipo de arquivo de armazenamento de imagens, desenvolvido pela Compu Serve e amplamente difundido na Internet. Esses arquivos são identificados pela extensão .gif.

Gopher - Meio de navegação através de menus. Ferramenta muito usada com a função de localizar e recuperar arquivos na Internet. O nome "gopher" é proveniente do mascote da Universidade de Minnesota, local onde o projeto foi desenvolvido, Pai do Web.

GUI (Interface Gráfica ao Usuário) - Interface que une ícones e funções para realizar tarefas e facilitar a vida do usuário.

Gzip - Tipo de compressão de arquivos, funciona como o usual zip.

- H -

Hacker - É uma pessoa que tem prazer em conhecer profundamente o funcionamento interno dos sistemas, computadores e redes de computadores. A quebra de segurança de computadores é para Hacker apenas um desafio. Este termo geralmente é empregado de maneira pejorativa, onde o correto seria "Craker".

Header (cabeçalho) - A parte de um pacote que precede os dados e que contém a fonte, o destino e o endereço, cabeçalho também é a parte de uma mensagem eletrônica que traz, entre outras coisas, o remetente, dia e hora.

Hipertexto - Um tipo de texto que permite o uso de ligações (links) para outros documentos ou para partes do mesmo documento.

Host - Um computador que está ligado à uma rede ou à Internet. Quando você se conecta a ele, passa a ter acesso a arquivos e informações.

HTML - Hypertext Markup Language Linguagem padrão baseada em texto utilizada para escrever todos os documentos de hipertexto do World Wide Web.

HTTP - Hyper Text Transfer Protocol Protocolo de comunicação utilizado no World Wide Web.

Hytelnet - Banco de dados sempre atualizado, que fornece informações sobre localidades Telnet específicas e ajuda a conectá-las.

- I -

Infobahn - O mesmo que super-rodovia de informações ou super infohighway.

Internauta - Nome dado ao usuário da Internet.

Internet Protocol (IP) - Protocolo de comunicação que forma a base da Internet.

InterNIC - Significa "Internet Information Center". Produz dados estatísticos da Rede e também é o responsável pelo registro de um novo domínio na Internet.

IP Address (Internet Protocol Address) - É a identificação numérica dos computadores definida pelo protocolo IP. Toda máquina que faz parte da Internet possui um único e exclusivo endereço IP.

IRC (Internet Relay Chat) - Sistema interativo no qual os usuários da Internet podem conversar (através do teclado) em tempo real. Depois do e-mail é o serviço mais popular da Internet. Existem várias opções de canais, proporcionando maior privacidade.

ISDN (Integrated Services Digital Networks) - Uma tecnologia que combina voz e serviços de redes digitais em uma mesma linha. Possibilita conexões de alta velocidade à Internet.

ISOC (Internet Society) - Uma organização que estuda e estimula a evolução da Internet. O ISOC também ajuda a promover o desenvolvimento de novas aplicações, publicando notas e artigos.

- J -

Java - Considerada por muitos como a grande revolução do WWW, Java é uma linguagem de programação orientada a objetos, que permite o uso de interatividade nas páginas de Web.

- K -

K - Significa "sobre 1.000", derivado do Grego kilo. Por exemplo, 8.6K significa, aproximadamente, 8.600 caracteres.

- L -

LAN (Local Area Network) - É uma rede local de computadores, que permite que os usuários troquem informações e compartilhem recursos como impressoras ou MODEMS. A grande maioria das empresas atualmente possui um LAN que também está conectada à Internet.

Listas de discussões, Grupos de discussões - As discussões são carregadas nas mensagens de correio eletrônico para respostas automáticas, que

enviam uma cópia de cada mensagem enviada pelo correio eletrônico para qualquer um que tenha assinado a lista para discussões particulares de grupo.

Linha dedicada - Linha telefônica Digital de Alta Velocidade que fica permanentemente ligada entre dois lugares. Linhas dedicadas são encontradas freqüentemente em conexões de tamanho moderado a um provedor de acesso.

Listserv - Programa que fornece o processamento automático de muitas funções envolvidas com as listas de correspondência (grupos de discussões). O envio, através do correio eletrônico, de mensagens apropriadas para esse programa automaticamente o inscreve (ou cancela a inscrição) como usuário de uma lista de discussão. O listserv também responde solicitações de índices. FAQs, arquivos das discussões anteriores e outros arquivos.

LOGOFF - É o processo de desconexão de um sistema on-line.

LOGIN - É um processo para sua identificação em um sistema. Toda vez que você se conecta a algum site este processo se realiza, sendo geralmente composto de duas etapas. Primeiro você fornece o nome através do qual você é conhecido na rede (username), e depois informa a sua senha (password).

Lurkers - É como são chamados os participantes não-ativos de grupos como Usenet Newsgroup, Mailing List e IRC; quer dizer, somente "ouvem", não participam ativamente das discussões. No CU-SeeMe os "lukers" são os participantes que não possuem câmeras.

- M -

Mailbox - É a área que armazena as mensagens eletrônicas recebidas.

Mailing list MIME (Multipurpose Internet Mail Extensions) - É um aperfeiçoamento dos padrões do sistema de correio da Internet, que possui a habilidade de transferir dados não textuais como gráficos, áudio e fax e permite que se envie mensagens com a acentuação em português.

Mirror Site - Sites que são réplicas de outros muitos populares. O uso de "Mirror Sites" é incentivado, pois distribui melhor o tráfego na Rede. Geralmente, a escolha de um site perto de você é garantia de melhores taxas de transferência, sendo assim, procure saber se aquele super site que você sempre visita não possui um espelho no Brasil.

Modem - Um dispositivo que transforma sinais analógicos em digitais vice-versa. O nome MODEM, na verdade é uma sigla para MODulador DEModulador.

Mosaic - Interface gráfica que atua como um software-cliente para o FTP, gopher, Usenet News, WAIS e WWW. "Pai" do Netscape.

- N -

Net - Abreviação para Internet.

Netiquette (Netiqueta) - Uma combinação das palavras "Net" e "etiquette". São padrões de bom comportamento utilizados na Internet. O conceito

básico da "Netiquette" é que existem pessoas reais do outro lado da máquina, sendo assim, comentários ou atitudes desagradáveis são tão ofensivos quanto se estas estivessem na sua frente.

Netscape Navigator Personal Edition - é um conjunto de softwares gráfico que conecta você a um provedor de acesso a rede Internet e lhe garante fácil acesso a Internet e ao Word Wide Web.

Newbie - O mesmo que novato na Internet.

Newsgroup Usenet (Netnews) - São grupos de discussões que usam software newsreader e servidores.

NNTP (Network News Transfer Protocol) - Padrão usado para a troca de mensagens dos usuários da Usenet na Internet.

Nó (Node) - Um computador que está conectado a uma rede.

- O -

On-line - Termo que significa estar no sistema, estar conectado a algum lugar. Daí surgem as revistas e bancos on- line.

- P -

Pacote (Packet) - Unidade padrão para representar os dados enviados pela rede. Uma informação é sempre dividida em pequenos pacotes.

Paginadores - Aplicações clientes que permitem a visualização de páginas WWW.

Par trançado - Cabo produzido por pares de fios de cobre trançados uns aos outros fazendo com que se cancelem os efeitos de ruídos elétricos.

Password - É a senha utilizada para identificação de um usuário em um sistema. É ela que valida ou não o seu pedido de conexão.

Port (1) - Número que identifica uma aplicação particular na Internet. Quando o seu computador manda um "pacote" para outro computador, este "pacote" contém informação sobre o protocolo que está sendo usado, e que aplicação está se comunicando com ele.

Port (2) - Computador com canais de entrada e saída.

Posting - Um artigo individual mandado para o grupo de discussão da Usenet ou o ato de mandar um artigo para o Usenet.

Postmaster - Pessoa responsável por cuidar e solucionar os problemas ligados ao e-mail.

POP (Post Office Protocol) - permite que o usuário leia as suas mensagens a partir do servidor de mails localizado no seu provedor . O POP é utilizado para transmitir todos os mails armazenados no servidor para a máquina cliente, no caso, a sua máquina.

PPP - Conhecido como Point-to-Point Protocol, é um protocolo de transmissão de pacotes, muito utilizado por quem se conecta à Internet através de MODEM.

Protocolo - É um conjunto de regras estabelecidas com o objetivo de permitir a comunicação entre computadores.

Provedor de Acesso - Organização que oferece conexão para Internet.

- R -

Rede - Um grupo de equipamentos conectados de forma a transmitir informações entre eles e compartilhar recursos. Quando esta palavra iniciar com maiúscula (Rede) estaremos nos referindo à Internet.

RFC (Request For Comments) - Um conjunto de documentos utilizados na discussão de padrões e experimentos realizados na Internet.

Root - Super - Usuário - É uma pessoa que tem poderes "ilimitados" dentro da rede. De forma geral, somente o administrador se encaixa nesta categoria.

Rota (Rout) - Caminho na rede feito desde a origem até seu destino.

Roteador - Dispositivo dedicado ao envio e direcionamento de pacotes (pedaços de mensagens) entre os nós da rede.

Realidade Virtual - É qualquer uma das várias combinações de recursos de interface de usuário que permite a este interagir com o computador ou sistema, de uma maneira que tenta imitar da forma mais perfeita possível o ser humano. Pode incluir vários tipos de recursos.

- S -

Servidor - Um programa que recebe solicitações de um cliente. Geralmente os servidores rodam nos hosts.

Shareware - Software que geralmente está disponível como "experimente antes de comprar".

Site - É um termo largamente utilizado para fazer referência a um nó da Internet.

Slip - Conhecido como "Serial Line Internet Protocol", é um protocolo de transmissão de pacotes similar ao PPP, muito utilizado por quem se conecta à Internet através de MODEM.

SMTP (Simple Mail Transfer Protocol) - É o protocolo utilizado para a transferência de mensagens eletrônicas de servidor para servidor.

- T -

T1, T3 - Padrões que representam 1.544 megabits (T1) e 45 megabits (T3) por segundo na transmissão de dados.

TCP/IP - Conjunto de protocolos utilizados na troca de informações entre computadores de diferentes arquiteturas dentro da Internet. O TCP/IP está disponível para qualquer tipo de CPU e sistema operacional.

Talk - Programa utilizado para conversar com outro usuário da Internet (para quem tem um número IP fixo), não importa a onde esteja.

Telnet - Padrão de protocolo na Internet que provê conexão com computador remoto. O Telnet permite que o usuário em um mesmo site possa interagir com um sistema remoto em outro site como se o terminal do usuário estivesse diretamente conectado ao computador remoto.

Terminal do servidor (Terminal server) - Pequeno e especializado computador de rede que conecta vários terminais na LAN através de uma conexão de rede. Qualquer usuário na rede pode conectar-se a vários hosts de rede.

- U -

Unix - Sistema operacional no qual a Internet se desenvolveu. A maioria dos servidores na Internet utilizam esse sistema.

Upload - Quando você transfere um arquivo do seu computador para algum lugar, você está fazendo um upload.

URL (Uniform Resource Locator) - Um método para especificar a exata localização de um recurso na Internet. Por exemplo, o URL <http://www.wenet.com.br/index.html> indica que o arquivo chamado index.html reside no host chamado www.wenet.com.br.

USENET - Rede de base Unix que suporta a distribuição das mensagens.

Username (nome do usuário) ou ID - Endereço que representa uma conta pessoal num grande (nome@provedor.com.br).

- V -

VRML (Virtual Reality Modelling Language) - é uma linguagem de programação que permite a utilização de animações tridimensionais no WWW.

- W -

WAIS (Wide Área Information Service) - é um serviço de busca, que a partir de uma palavra localiza em uma grande base de dados a informação desejada. A maioria dos localizadores na WWW utilizam o WAIS.

Web browser - Veja em [Paginadores](#).

Winsocks (Windows Sockets) - são um conjunto de especificações e padrões para que aplicações TCP/IP possam utilizar o Windows como sistema operacional.

WWW - World Wide Web.