



PROGRAMAÇÃO PARA INTERNET RICA

FUNDAMENTOS DO XHTML

Prof. Dr. Daniel Caetano

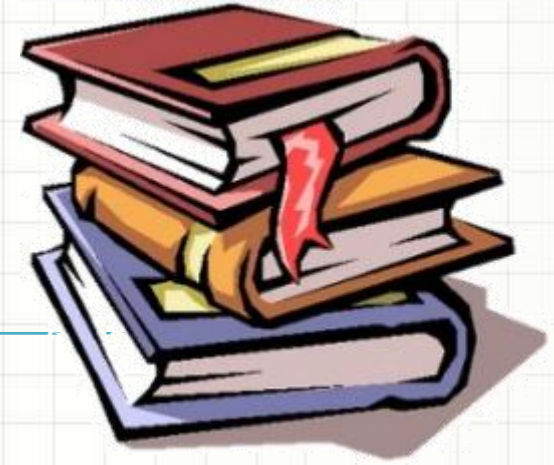
2013 - 1

Objetivos

- Apresentar o XHTML como evolução do HTML
- Capacitar para a construção de documentos bem formados
- Discutir as principais alterações entre o HTML e o XHTML



Material de Estudo



Material

Acesso ao Material

Notas de Aula

<http://www.caetano.eng.br/>
(Aula 3)

Apresentação

<http://www.caetano.eng.br/>
(Aula 3)

Material Didático

-

Google

+“XHTML” +strict +tutorial

Web Sites

<http://www.w3.org/>
<http://validator.w3.org/>



O QUE É LINGUAGEM DE MARCAÇÃO?

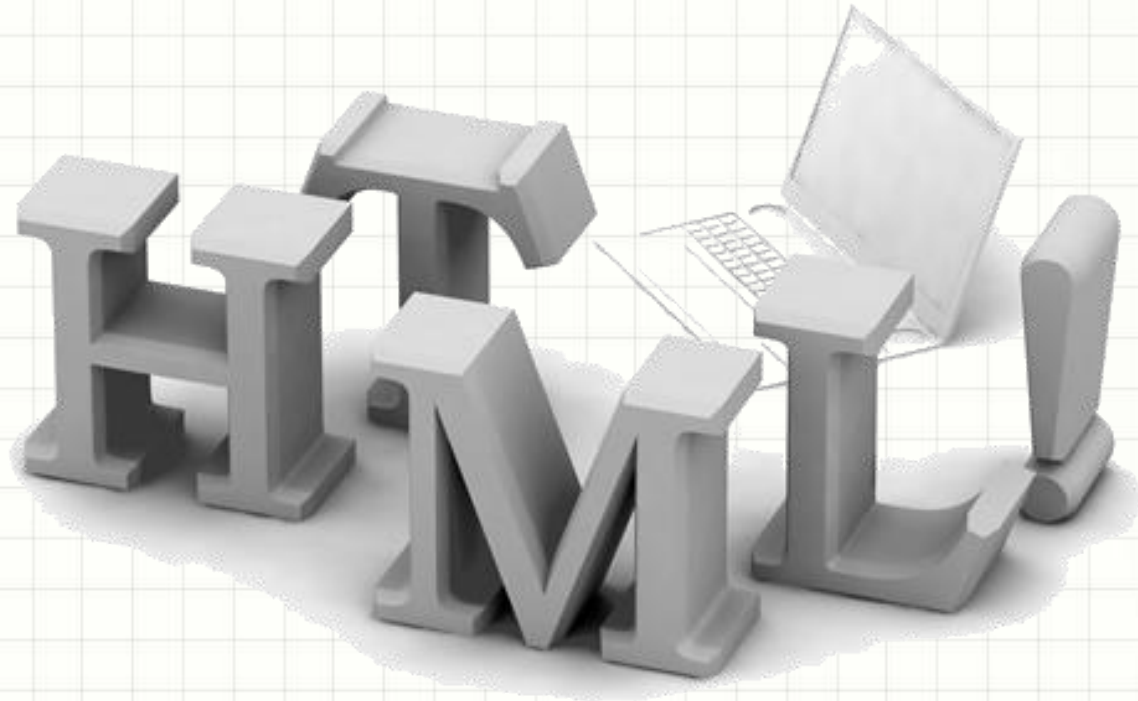
Linguagens de Marcação

- SGML: recente
 - *Standard Generalized Markup Language*
- Marcação de texto: antiga
 - Instrução de diagramação
 - Cores
 - Etc.
- SGML: define como linguagens de marcação devem ser



Linguagens de Marcação

- HTML original era baseado em SGML



Linguagens de Marcação

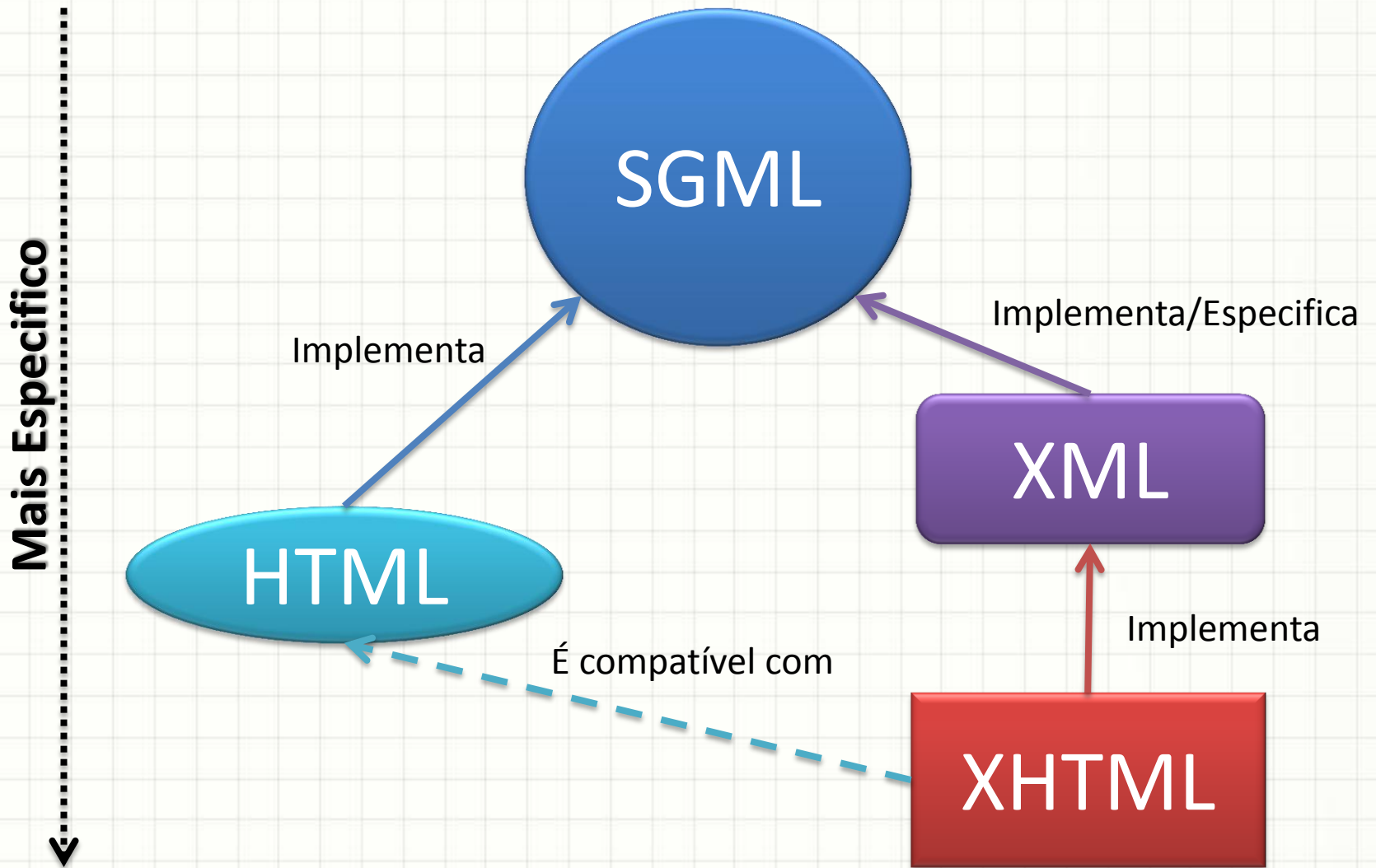
- XML também tem origem na SGML
 - É uma linguagem de marcação genérica, mas mais restrita que SGML
 - XML permite que tags sejam criadas pelo usuário

A blurred image showing a snippet of HTML code. The visible text includes: <!DOCTYPE HTML PUBLIC "...", <html>, <head>, <meta name="TITLE" content="...", <meta name="KEYWORDS" content="...", <meta name="DESCRIPTION" content="...", <link rel="stylesheet" type="text/css" href="...", <script language="java...", </head>, <body bgcolor="#ffff...", and width="...".

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "..."  
<html>  
<head>  
  <meta name="TITLE" content="..."  
  <meta name="KEYWORDS" content="..."  
  <meta name="DESCRIPTION" content="..."  
  <link rel="stylesheet" type="text/css" href="..."  
  <script language="java..."  
</head>  
<body bgcolor="#ffff...  
  width="...
```

- XHTML é uma aplicação de XML que implementa o HTML

Linguagens de Marcação





COMO É XML?

Introdução ao XML

- XML: *eXtensible Markup Language*
 - Grande parte do poder da SGML
 - Mais simples de aplicar e desenvolver
- XML provê uma maneira de declarar dados estruturados
 - Marcações ajudam os humanos
 - Marcações ajudam os computadores
- Um elemento (tag) XML pode definir um título de livro, preço de venda etc.

Introdução ao XML

```
<?xml version="1.0"?>
```

```
<livro id="658733">
```

```
  <nome>Duna</nome>
```

```
  <edicao>8</edicao>
```

```
  <paginas>672</paginas>
```

```
  <autor>Frank Herbert</autor>
```

```
</livro>
```

Introdução ao XML

<?xml version="1.0"?>

<livro id="658733">

<nome>Duna</nome>

<edicao>8</edicao>

<paginas>672</paginas>

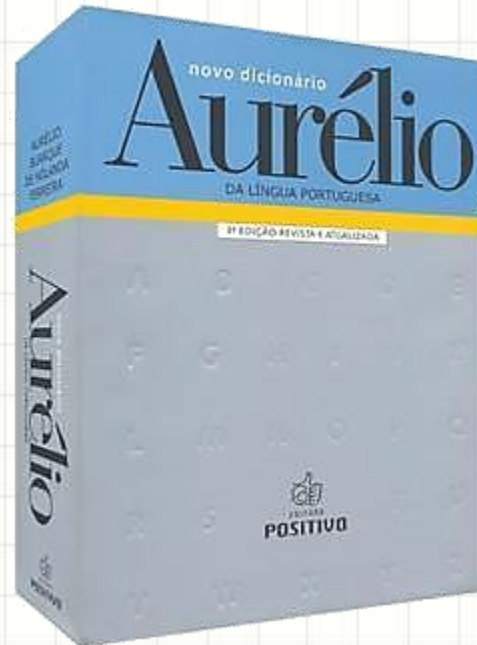
<autor>Frank Herbert</autor>

</livro>

Todos
estes
dados
fazem
parte do
livro

Introdução ao XML

- Quais “tags” podem ser usadas?
- Definidas pelo usuário no DTD
 - *Document Type Definition*



Introdução ao XML

- Empresas: padrão próprio
 - Permitem consultas independente da aplicação
- XSLT: Tecnologia que permite “transformar” um XML com uma marcação em outra
 - Facilita a interoperabilidade entre sistemas com “dialetos” XML distintos



Introdução ao XML

- XML é IMPORTANTE para interoperabilidade
- Lembre-se:
 - WebServices usam XML
 - Navegadores usam XML
 - O Microsoft Office usa XML
- Todo sistema que for voltado à interoperabilidade com outros sistemas terá benefícios significativos em usar XML

Introdução ao XML

- Fontes de Informação XML
 - <http://office.microsoft.com/pt-pt/excel-help/xml-para-principiantes-HA010034022.aspx>
 - <http://www.w3.org/TR/2000/REC-xml-20001006>
 - <http://www.criarweb.com/artigos/429.php>
 - <http://under-linux.org/blogs/mirodrig/afinal-o-que-e-xml-1206>
 - <http://ihmbr.blogspot.com/2008/03/xml.html>



TUTORIAL: CONSTRUINDO UM XML BÁSICO

“BD” XML

O documento XML não está associado a estilos. A estrutura do documento é representada abaixo.

```
- <biblioteca>
  - <livro id="1">
    <nome>Duna</nome>
    <paginas>652</paginas>
    <autor>Frank Herbert</autor>
  </livro>
  - <livro id="2">
    <nome>Senhor dos Anéis</nome>
    <paginas>978</paginas>
    <autor>J.R.R. Tolkien</autor>
  </livro>
</biblioteca>
```


xml\livros.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1" standalone="yes"?>
<biblioteca>
  <livro id="1">
    <nome>Duna</nome>
    <paginas>652</paginas>
    <autor>Frank Herbert</autor>
  </livro>

  <livro id="2">
    <nome>Senhor dos Anéis</nome>
    <paginas>978</paginas>
    <autor>J.R.R. Tolkien</autor>
  </livro>
</biblioteca>
```



COMO É XHTML?

Introdução ao XHTML

- XHTML: *eXtensible HyperText Markup Language*
 - Reformulação do HTML baseada na XML
- XHTML não é tão tolerante quanto o HTML
 - As regras são do XML (veremos adiante)
 - Recomendada pelo W3C (estável)



Principais Diferenças HTML x XML

- Documentos devem ser bem formados:
 - Todas as *tags* em letras minúsculas
 - *Tags* adequadamente aninhadas
 - Obrigatório o uso de *tags* de fechamento
 - Elementos vazios devem ser fechados
 - Regras mais restritas na sintaxe de atributos
- **Basicamente, são regras da XML!**

Documentos Bem Formados

- Todas as *tags* em minúsculas

```
<BODY>  
<P>Parágrafo</P>  
</BODY>
```

Isso está **ERRADO!**

```
<body>  
<p>Parágrafo</p>  
</body>
```

Isso está **CORRETO!**

Documentos Bem Formados

- Atributos devem estar em minúsculas

```
<div ID="teste">
```

```
Um div
```

```
</div>
```

Isso está **ERRADO!**

```
<div id="TESTE">
```

```
Um div
```

```
</div>
```

Isso está **CORRETO!**

Documentos Bem Formados

- Valor de atributos precisam de **aspas**

```
<div id=teste>
```

Um div

```
</div>
```

Isso está **ERRADO!**

```
<div id="teste">
```

Um div

```
</div>
```

Isso está **CORRETO!**

Documentos Bem Formados

- Aninhamentos devem estar corretos

```
<em><strong>  
ênfase  
</em></strong>
```

Isso está **ERRADO!**

```
<em><strong>  
ênfase  
</strong></em>
```

Isso está **CORRETO!**

Documentos Bem Formados

- Todas as *tags* devem ser fechadas

```
<p>Parágrafo 1  
<p>Parágrafo 2  
<p>Parágrafo 3
```

Isso está **ERRADO!**

```
<p>Parágrafo 1</p>  
<p>Parágrafo 2 </p>  
<p>Parágrafo 3 </p>
```

Isso está **CORRETO!**

Documentos Bem Formados

- Todas as *tags* devem ser fechadas

Quebra

Régua<hr>

Isso está **ERRADO!**

Quebra

Régua<hr />

Isso está **CORRETO!**

Documentos Bem Formados

- Elementos Obrigatórios

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"  
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
```

```
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
```

```
<head>
```

```
<title>Título da página</title>
```

```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8" />
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
Corpo do texto.
```

```
</body>
```

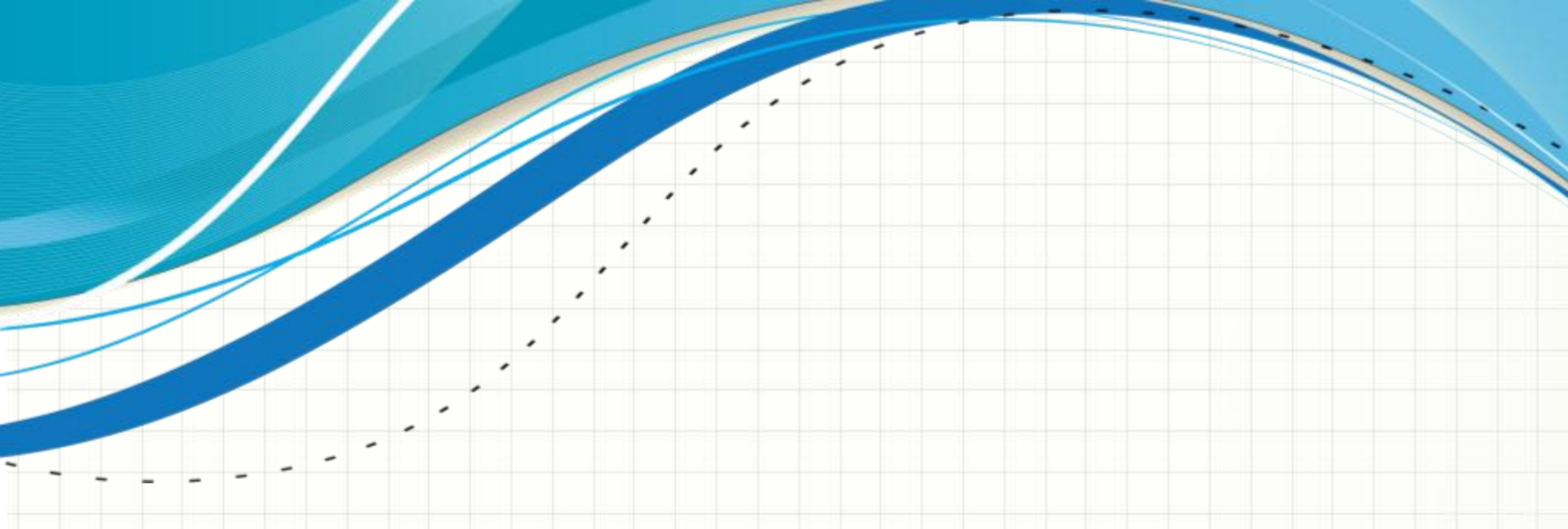
```
</html>
```


Vantagens do XHTML

- **Compatibilidade:** páginas XHTML são totalmente compatíveis com navegadores e aplicações
 - Incluindo as antigas, projetadas para HTML
 - Prevê extensibilidade, então não deve mudar tão cedo!
 - Página XHTML é mais acessível, não apenas aos navegadores, aumentando a interoperabilidade!
- **Velocidade:** renderização mais rápida
 - A estrutura do XHTML facilita o trabalho do navegador
 - Sem erros de formação no arquivo, o desenho fica mais simples e compatível
- **Padronização:** XHTML é o padrão para a Web
 - Todos programam igual e há muita documentação



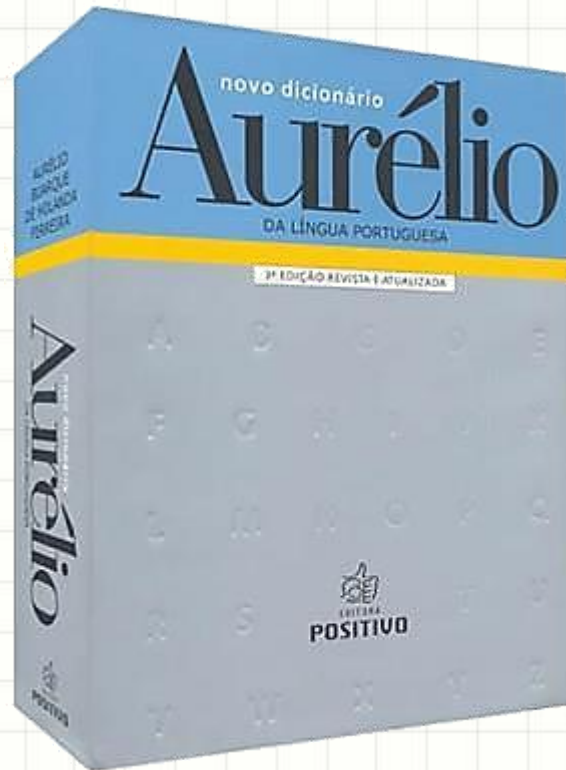
PAUSA PARA AO CAFÉ



**QUAIS TAGS
PODEMOS USAR?**

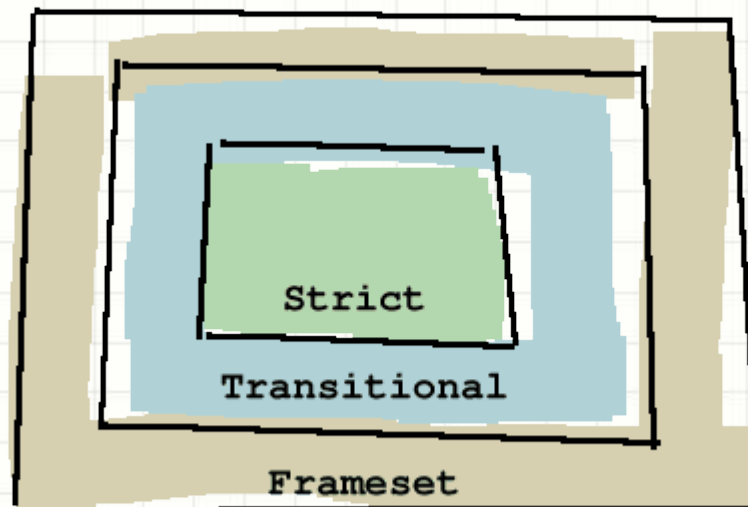
Quais Tags Usar?

- Existem diferentes “tipos” de XHTML
- Cada tipo é definido por um DTD diferente



Tipos de XHTML

- O DTD em uso é feito pela tag **DOCTYPE**
- São três os tipos de DOCTYPE:
 - **XHTML Strict**: o que usaremos no curso
 - **XHTML Transitional**: strict + “tags visuais”
 - **XHTML Frameset**: transitional + frames



XHTML *Strict*

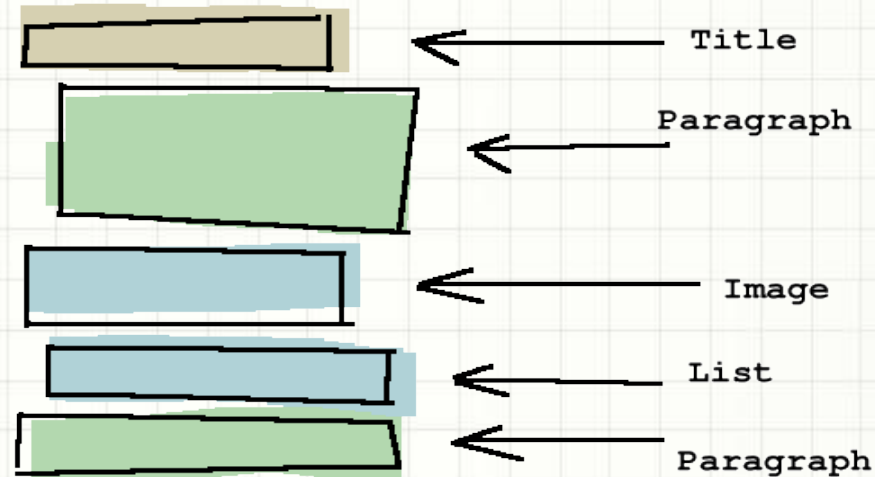
- **Usado no curso**

- Permite:

- Tags estruturais
 - Estilos visuais no CSS

- Não permite:

- Qualquer tag de formatação



- URL: <http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd>

- Definição DTD no documento:

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"  
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
```


XHTML *Strict*

- Não use *tags* e atributos “visuais”
 - ``: ``
 - `<i>`: ``
 - `<u>`: não use
 - `<frameset>`: não use
 - `<center>`: não use
 - `width`, `font`, `border`, `align`... **Use o CSS!**

XHTML *Strict*

- O atributo **name**
 - Permitido: *tags* `<input>` e `<select>`
 - Proibido: em todo o resto
 - Nos locais em que é proibido, use o atributo **id**
- Na tag ``
 - É obrigatório o uso do parâmetro **alt**
- É desejável que todo texto que não for `<h1>` a `<h6>` esteja dentro de um parágrafo

HTML 5

- **Mas e o HTML 5, não é mais novo?**
- Sim... E não!
- HTML 5 ainda não é padrão...
 - É possível que o padrão XHTML seja atualizado quando o padrão HTML 5 estiver pronto
- Vamos usar HTML 5 no curso?
 - Algumas tags serão usadas...
 - Mas causarão “erro de validação”

Validadores XHTML

- <http://validator.w3.org/>
- Tidy - <http://tidy.sourceforge.net/>
- Tidy para Firefox:
<http://users.skynet.be/mgueury/mozilla/>
- Total Validator:
<http://www.totalvalidator.com/>
- Total Validator para FireFox:
<https://addons.mozilla.org/pt-br/firefox/addon/total-validator/>



DIVISÕES DE DOCUMENTO

XHTML e o DIV

- Existe uma tag do XHTML chamada **div**
- Grupo de elementos → um único bloco
- `<div>...</div>` → **divisão do documento**
- A forma tradicional de usá-la é com o **id**

```
<div id="menu">
```

```
...
```

```
</div>
```


XHTML e o DIV

- **div** não tem nenhum efeito visual padrão
- Agrupa elementos em um elemento maior
- Divisões comuns:
 - menus
 - logotipo (cabeçalho)
 - rodapé
 - área de propagandas
 - conteúdo

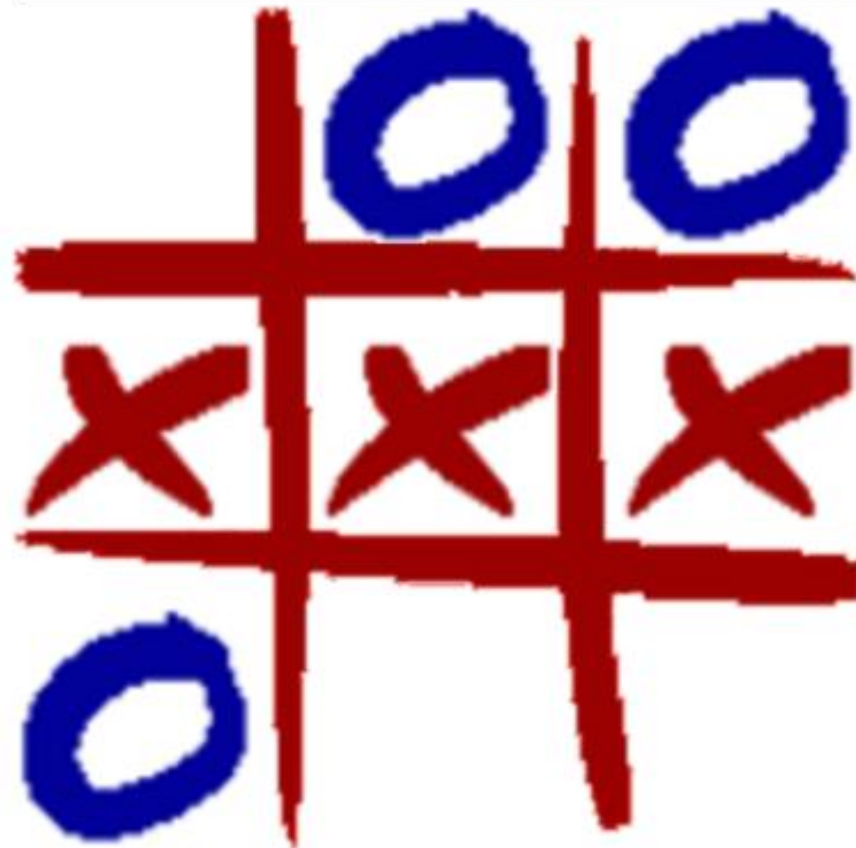




**TUTORIAL: CONSTRUINDO
XHTML PARA UMA
APLICAÇÃO WEB**

Jogo da Velha

X O



Agora V: 2 / P: 0 Total V: 2 / P: 0

Site Básico

Minha Página Pessoal XHTML

Índice

1. [Informações Pessoais](#)
 2. [Notas de Programação Web](#)
 3. [Contato](#)
-

1. Informações Pessoais



Meu nome é Daniel Caetano e sou sócio-fundador da empresa Amusement Factory Software, sendo também professor das seguintes disciplinas:

- Programação Web
- Segurança e Auditoria de Sistemas



TRABALHO A

Atividade em Grupo

- Entre no SIA ou no Site da Disciplina
- Baixe o enunciado do Trabalho A.
- Escolha o jogo a ser implementado
- Procure as regras básicas para o jogo
 - Essas regras devem estar no trabalho entregue!
- Comece a construir o XHTML básico do jogo (simples, não invente!)
- O XHTML deve passar pela validação do Tidy (peça ajuda ao professor se necessário)



CONCLUSÕES

Resumo

- XHTML é uma linguagem de marcação
- XHTML é uma implementação de HTML por meio da XML
- XHTML é padrão na indústria
- No curso usaremos XHTML *strict*
- **TAREFA**
 - Trabalho A!

Próxima Aula



- CSS
 - Formatação visual
 - Como formatar uma página?



PERGUNTAS?



**BOM DESCANSO
A TODOS!**