

on the NET



MID
Produções

Ano 1 - Nº 02 - R\$ 9,90

www.onthenet.com.br

Especial

FAST HTML

HTML

Saiba tudo sobre este software 100% Nacional

30 Horas de Acesso Grátis

(Só para São Paulo)

Web Design

Dê um visual profissional para seu site

FRAMES

Saiba tudo sobre eles

Leia a Revista no CD



Apoio:

NODE 1
Internet

TODOS ESTES PROGRAMAS E MUITO MAIS...

ADOBE PAGEMILL 3.0
AFTER EFFECTS 4.0
ACROBAT READER 4.0

ULEAD COOL 3D 2.5
GIF ANIMATOR 3.0
PHOTOIMPACT 4.2

MIRAC 5.6
HOT-DOG 5.5
CuteFTP 2.8
MIRABILIS ICQ 99 2.2.2

MICROSOFT IE 4.01 SP1 PORT
IE 5.0 FULL PORT
IE 5.0 FULL INCL

MACROMEDIA FLASH 3.0
FIREWORKS 2.0

COMUNICATOR 4.03 PORT
NETSCAPE 4.03
VIRUSCAN 4.03
MGAFFEE

Os softwares contidos neste CD são versões em inglês ou português, e são versões shareware ou de demonstração comercial. Em qualquer caso, você pode seus fabricantes e/ou distribuidores.

Complete sua coleção peça já os números atrasados

EM TODA REVISTA:

sensacional
CD-ROM com
os melhores
jogos de todos
os tempos.



No CD:
M.O.K.
Virtua Fighter
2 e+

Cód. TG1-Cada R\$ 9,90



No CD:
Jedi Knight
Quake II
e+

Cód. TG2-Cada R\$ 9,90



No CD:
Tomb
Raider 2
M.O.K.
e+

Cód. TG3-Cada R\$ 9,90



No CD:
Turok
Virtua Squad 2
e+

Cód. TG4-Cada R\$ 9,90



No CD:
Torsaken
Sega Young
Car e+

Cód. TG5-Cada R\$ 9,90



No CD:
Sim
Dominion
e+

Cód. TG6-Cada R\$ 9,90



No CD:
Starcraft
STN
e+

Cód. TG7-Cada R\$ 9,90



No CD:
Tomb
Raider 3
Rainbow Six
e+

Cód. TG8-Cada R\$ 9,90



No CD:
Half Life
Grim
Fantango
e+

Cód. TG9-Cada R\$ 9,90

TOPGAMES

Assinale abaixo as
referências e quantidades
que deseja receber.

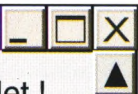
- Cód. TG1 () Cód. TG2 ()
Cód. TG3 () Cód. TG4 ()
Cód. TG5 () Cód. TG6 ()
Cód. TG7 () Cód. TG8 ()
Cód. TG9 ()

Nome: _____
Endereço _____
Cidade _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para
EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 - Cep 02599-970 - São
Paulo - SP - Mais informações: Tel.: (001) 266-3166 - Você recebe em sua
casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta
enviar xerox ou cópia deste cupom.



EDITORIAL



Bem-vindos ao número 2 da revista On The Net !

Puxa, demorou mas conseguimos... Apesar de todos os problemas que tivemos você tem agora a segunda edição da única revista especializada em Internet e que ainda por cima ensina como melhorar seu site usando os comandos HTML, Java, Javascript, etc...

Antes de mais nada gostaríamos de nos desculpar pelos problemas que tivemos na edição número 1 (Front Page, Internet Explorer 5.0, Thumbs Plus) e dizer que antes de qualquer coisa somos seres humanos e assim, passíveis de cometermos erros, e também dizer que estamos tentando transformar cada número da On The Net em uma revista ainda melhor que a anterior.

Neste mês continuamos a apresentar os comandos HTML, e dedicamos uma atenção especial para o comando FRAME (que é a ferramenta ideal para dar ao seu site um visual profissional). Também iniciamos uma nova seção (WEB DESIGN) que ensina os conceitos básicos para preparar um site, evitando os erros mais comuns. Mostramos ainda como usar todos os recursos de dois programas indispensáveis: o CuteFTP e o FastHTML.

Também mostramos como usar o Geocities e algumas páginas de nossos leitores.

Esperamos que você goste desta edição e que aprenda um pouco mais com nossa revista.

PS: Não esqueça de enviar para nós o endereço das páginas que você fizer. Iremos mostrar as mais legais nas próximas edições.

Os Editores

EXPEDIENTE



Editora Escala Ltda.

Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP
Tel: (011) 266-3166
Fax.: (011) 857-9643

Internet: www.escala.com.br

E-mail: escala@node1.com.br

Caixa Postal 16.381 - CEP 02599-970

Editor: Hercílio de Lourenzi

Gerente de Produção: Nilson Luís Festa

Gerente de Serviços: Jamil de Almeida

Assessora de Imprensa: Patrícia da Silva Ricardo

Atendimento ao Leitor: Alessandra de Campos Jorge, Andréia da Silva Barreto, Camila Freitas

Assistentes Administrativos: Vera Lúcia P. de Moraes, Luís Eduardo S. Marcelino, Antonio Correia

Conselho Editorial:

Alex Magno, André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Mann, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Ivan Battesini, Márcio Fleischmann, Marques Rebello, Moacir Torres, Otto Schimidt Júnior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloísio

Impressão e Acabamento:

CL Artes Gráficas - Tel.: (011) 7896-6544

Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil

Fernando Chinaglia Distribuidora S/A
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ
Tel.: (021) 575-7766

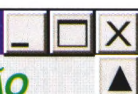
Filiada a ANER

ASSINATURAS

OBSERVAÇÃO IMPORTANTE

NENHUMA EMPRESA DO GRUPO ESCALA DE PUBLICAÇÕES (EDITORA ESCALA, EDITORA CANAÃ E EDITORA HEAVY METAL), TRABALHA COM ASSINATURAS. PORTANTO, QUEM QUER QUE SE APRESENTE COM TAL FINALIDADE NÃO É PESSOA AUTORIZADA PELA EMPRESA. QUALQUER DÚVIDA OU OCORRÊNCIA NESSE SENTIDO, FAVOR LIGAR PARA (011) 266-3166, PARA QUE POSSAMOS TOMAR AS PROVIDÊNCIAS CABÍVEIS.

PRODUZIDO POR



EQUIPE DE PRODUÇÃO

Mário Câmara Daniel J. Ribeiro
Ivan Battesini Sergio Ciccarelli

Colaboração : NODE1

FALE CONOSCO

www.onthenet.com.br Rua Iapó, 342 - Casa Verde
cartas@onthenet.com.br São Paulo - SP
CEP - 02512-020



ÍNDICE

EXPEDIENTE 3

EDITORIAL 3

ÍNDICE 4

CARTAS 6

PÁGINAS DO LEITOR 8

WEB DESIGN 10

RESUMO DOS COMANDOS 14

COMANDOS: LISTAS 16

COMANDOS: FRAMES 22

PROGRAMAS: FASTHTML 34

SUA PÁGINA NO AR: GEOCITIES 38

PROGRAMAS: CUTEFTP 44

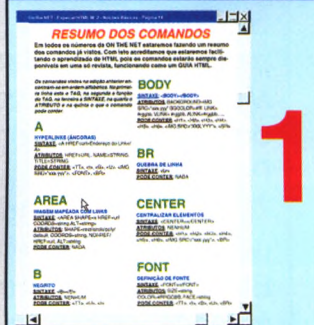
REDAÇÃO



3

Editorial
Expediente

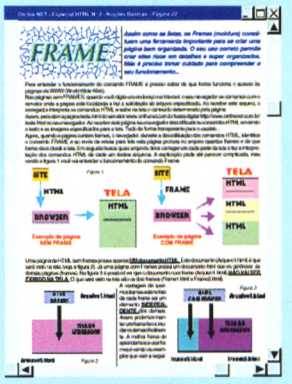
COMANDOS HTML



14

HTML
Listas

16



22

PROGRAMAS ÚTEIS



34

FASY HTML Editor HTML 100% nacional



44

CuteFTP Pegue e leve arquivos na net

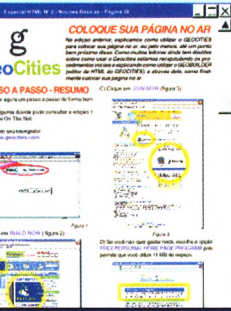
DESIGN



10

Saiba como melhorar seu site

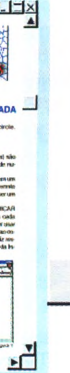
SUA PÁGINA NO AR: GEOCITIES



38

Aprenda a colocar suas páginas no ar usando o Geocities

resumo dos comandos já vistos



DO LEITOR: CARTAS E PÁGINAS DA INTERNET



6

Cartas dos Leitores



8

Páginas dos Leitores

HTML Frames



Bom, aqui está nossa primeira seção de cartas (se bem que só chegaram emails... :-). Tentamos colocar as dúvidas mais comuns que nossos leitores tiveram (vale a pena lembrar que todos os emails são sempre respondidos). Gostaríamos de agradecer a todos os elogios (e críticas) que nos foram enviadas e dizer que podem entrar em contato conosco pelo email:

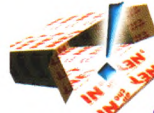
cartas@onthenet.com.br

e-Mail



Prezado editor, acabei de comprar a "On the Net" Nº 1. A maior razão da compra foi o Front Page Express. No entanto não encontrei o programa no cd ! Há apenas o artigo a respeito.

Uma vez que vem anunciado na capa da revista: "Softwares contidos no cd : ... Front Page Express 2.0, vocês obviamente sabem que são obrigados por lei a tê-lo incluído. Só posso imaginar que ocorreu um equívoco, e que os senhores solucionarão o problema da melhor forma possível. Grata pela atenção e aguardando uma pronta resposta, Lina Marano <lfe@uol.com.br>



Prezada Lina, gostaríamos de pedir desculpas a você e a todos os leitores que não conseguiram instalar o Front Page por não termos explicado detalhadamente **ONDE** e **COMO** fazer a instalação do programa.

Quando se instala o Internet Explorer é feita a **INSTALAÇÃO PADRÃO**, onde são copiados os programas básicos para se navegar.

Assim, para poder usar o Front Page apenas faça a instalação do IE4 e escolha a opção **INSTALAÇÃO COMPLETA** (nesta opção são copiados todos os componentes do IE4, inclusive o FP).



Gostei da revista e principalmente os softwares.

Mas surgiu um pequeno problema quando instalei o THUMBS

versão 4.0: após o término da instalação (sem problemas) tentei executar o programa (tenho a versão 3.0) e o mesmo reclamou que o data expirou e portanto era necessário o número do registro.

Como proceder ?

Paulo<pepacheco@mailbr.com.br>



Realmente, o problema relatado esta acontecendo em função do tempo que se demora para fazer uma revista com CDROM.

Quando escolhemos incluir o Thumbs ele tinha um prazo de validade e acabou expirando entre a data de download e a data de lançamento da revista.

Entretanto, se quiser (e acho que vai querer.. :-)) pode usar o Thumbs 4 procedendo da seguinte forma:

- 1 - Clique duas vezes no relógio (onde esta a hora)
- 2 - Ao abrir as propriedades de data e hora mude o ano para 1998
- 3 - Clique em aplicar
- 4 - Abra o Thumbs 4
- 5 - Volte para as propriedades de data e hora
- 6 - Volte o ano para 1999
- 7 - Clique em ok

Pronto, o Thumbs 4 já funciona... Desculpem nossa falha... :-)

ATENÇÃO: ESTE PROGRAMA É SHAREWARE E VOCÊ DEVE USÁ-LO POR APENAS 30 DIAS NÃO USE ESTE 'TRUQUE' PARA AUMENTAR O PRAZO DE USO DO PROGRAMA !!!!



Não encontrei os endereços para acessar os javascripts, como mencionado na página 41. Solicito que complementem essas informações, respondendo por e-mail. Não me digam que foi um erro e para esperar o n. 02 da revista.

Fabiano Fernandes <fabianof@yahoo.com>



Não se preocupe pois já enviamos a resposta por email assim que recebemos sua solicitação (para você e para todos que enviaram perguntas)...

É, esquecemos mesmo de colocar os links para os sites que possuem scripts. Estes sites fornecem gratuitamente scripts (em Java e em JavaScript). Quando percebemos o erro colocamos imediatamente em nosso site (www.onthenet.com.br) uma lista com alguns destes sites. Anotem ai alguns dos melhores:

<http://www.javascript.com>
<http://madokan.fortunecity.com/javazone.html>
<http://www.developer.com>
<http://www.datamation.com>
<http://www.gamelan.com>
<http://www.javagoodies.com>
<http://www.roadcoders.com>
<http://www.itknowledge.com> <http://www.y2kinfo.com>
<http://www.htmlgoodies.com>
<http://www.intranetjournal.com>
<http://www.jars.com>



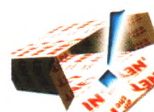
Comprei a revista de vocês, ela estava legal. Mas tenho algumas perguntas a fazer:

1 - Segui todos os passos que a revista mostrou e cadastrei no geocities, eles mandaram e-mail com a senha e meu URL, mas como faço para atualizar a pagina ?

2 - Quando digito o endereço da minha página já tem coisa escrita lá e eu não fiz nada.

E queria que me dissessem mais dicas sobre fazer a minha própria página (como criar atalhos e outras coisas necessárias para ter uma página).

Lucas Verran <lgv@poa.matrix.com.br>



1 - Você pode usar o próprio programa que o Geocities possui (BUILDER) para ajudar os seus usuários ou preparar a sua página usando seu editor de HTML e depois fazer o upload para lá usando seu programa de FTP.

2 - Provavelmente você deve ter colocado algo na sua página sem perceber usando o BUILDER. Tendo a senha (que lhe foi enviada por email) você pode alterar o conteúdo do seu site a qualquer instante.

Nesta edição estaremos ensinando como usar o Geocities dando uma recordada no que saiu na edição anterior e ensinando como usar o CuteFTP para subir as suas páginas para o seu site no Geocities.



Gostaria que especificassem o que é shareware, freeware ou demos nas revista deste mês que vem internet explorer 5.0, paint shop pro, etc.

Daniel Olímpio <danniell@hotmail.com>



Falha nossa... Nas próximas edições estaremos evitando este tipo de erro. Anote ai o que cada programa é e faz:

Internet Explorer 5.0 Inglês

Navegador - Freeware

Thumbplus 4.0

Visualizador de imagens - Shareware

Fast HTML 3.2

Editor HTML - Freeware

Internet Explorer 4.01 Br

Navegador - Freeware

McAfee 4.0.2

Anti vírus - Shareware

CuteFTP 2.8

FTP - Shareware

Nestcape Communicator 4.03 Br

Navegador - Freeware

Hot Dog 5.5

Editor HTML - Shareware

Paint Shop Pro 5.01

Editor Gráfico - Shareware

ULead Gif Animator 3.0

Editor de GIFs animados -Shareware

Mirc 5.51 32bit

Programa para CHAT - Shareware

Winzip 7.0

Compactador zip - Shareware

Crystal 3D IMPACT Pro

Logotipos 3D - Shareware

Netscape Communicator 4.51 Ing.

Navegador - Freeware

Eudora Light 3.0.6

Email - Freeware

Mirabilis ICQ 99a Beta

Troca de mensagens - Freeware

InternetPhone 5.0

Telefone pela internet - Demo Comercial

Animagic GIF 1.06

Editor de GIFs animados - Shareware

Macromedia Flash 3

Efeitos especiais para HTML - Demo Comercial

DirectX 6 Inglês

Drivers de vídeo e som para jogos - Freeware



Olá!

Gostei muito!

Sim, é verdade: IE5 chega inédito!

Esperei o mês inteiro para nao ter que downloadear este elefante! ADOREI !!!

O tutorial: muito interessante, começa do mesmo modo que eu mesmo comecei certa vez...

No entanto, falemos francamente:

1 - Esquisito, num contexto introdutório, falar de image map, quando mal se falou de image! Um pouco confuso para o iniciante...

2 - Embora possível, não é uma coisa maluca colocar um comando de "underline" dentro de um link?!?

3 - A promessa de links para sites com java scripts...

Por falar nisso, muito boa a parte de Java, toda ela, com exceção da promessa de links. Assim, nao só o iniciante tem sua vez!!!

Seria melhor ainda se, no futuro, o CD trouxesse os scripts e os applets free...



Adquiri a Revista On The Net e queria saber:

1 - Esta é a primeira publicação ou não ?

2 - Qual é a periodicidade da revista ?

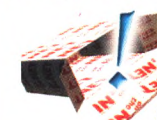
3 - Posso fazer assinatura ?

4 - O que está planejado para as edições futuras ?

Sou Analista de Sistemas e ocupo o cargo de Coordenador de Informática de um grupo de prestação de serviços aqui em MG. Sou um usuário da Internet, mas não domino tudo, e gostaria de saber tudo sobre o assunto, desde o "B A BA".

Percebi que o conteúdo da revista me satisfaz, porém quero mais; pois adoro desafios.

Wellington Pettersen Coelho <wellingt@adservis.com.br>



1 - Primeiro edição...

A segunda deve ir para as bancas na metade de julho.

2 - Mensal.

Se nada der errado no meio do caminho... :-)

3 - Você teria que falar com a Editora Escala, que é quem imprime e distribui a revista.

4 - Esta edição tem HTML intermediário (vamos dar destaque para Frames) e as próximas JavaScript, Java, etc...

Queremos depois transformar a ON THE NET em uma revista SOBRE a Internet e não apenas HTML.



Parabéns pela revista.

Comprei o nº 1 principalmente pelo anuncio do IE 5.0, mas acho que me dei mal...

Tentei fazer a instalação e no final das contas o programa acabou tentando fazer um download dos componentes para a instalação. É isso mesmo que deveria ocorrer? Se for, para que servem então os 42 MB de dados que vieram com a revista? De toda forma valeu.

Aristides Aristides Palhares <palhares@fmb.unesp.br>



O IE5 **SEMPRE** faz uma conexão ao provedor para verificar se existe alguma versão (ou atualização de componentes) mais nova que aquela que esta sendo instalada.

Se houver algo que precisa ser corrigido (ou atualizado) ele faz um download daquilo que precisa ser modificado. Você deve ter percebido que o IE5 neste processo não baixou o programa todo mas apenas uma parte.



Gostaria de esclarecer se esta versão do IE 5.0 em português ou inglês.

Marcello Di Celio <DICELIO@firjan.org.br>



A versão do IE5 na edição anterior é em INGLÊS.

A versão em português pode ser encontrada nesta edição. Infelizmente erramos ao ter esquecido de colocar o que era cada programa (Freeware, Shareware ou Demo Comercial), bem como o que fazia e qual o idioma que se encontrava. Estamos corrigindo este problema a partir desta edição.

Adoraria que voces dessem uma olhada no meu mais recente projeto: RADIO BRAZIL FM <http://www.brazilfm.com> e , se quiserem ter uma idéia dos meus trabalhos, <http://soma.iscool.net>.

Boa Sorte! Espero que a revista prospere! IE5 foi uma grande jogada! Giancarlo <giancarlo@sti.com.br>



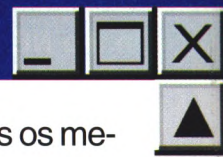
Nós é que agradecemos as dicas e sugestões.

1 - Concordamos, mas agora já foi... :-)

2 - Meio maluca sim...

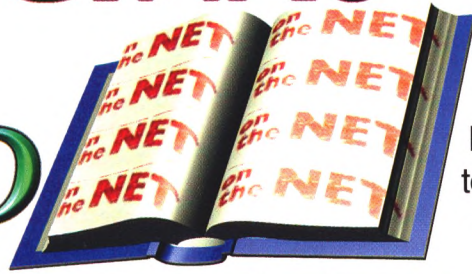
3 - Corrigimos no site e por email...

Vivendo e aprendendo. Na próxima edição tem mais...



PÁGINAS

DO



LEITOR

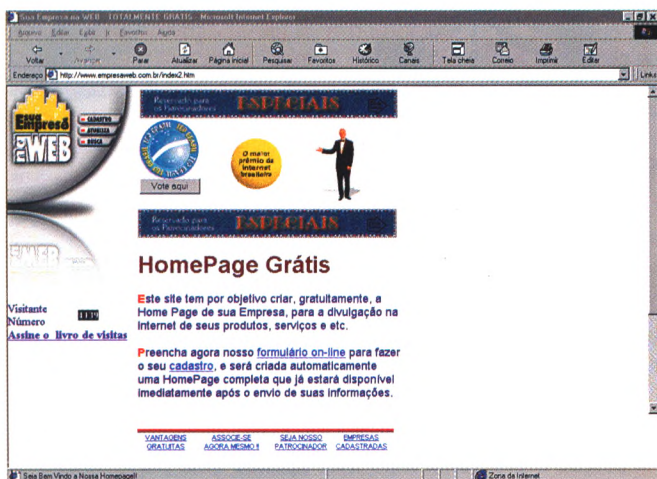


Como dissemos na edição anterior, todos os meses vamos colocar neste espaço as páginas que forem enviadas por nossos leitores.

Alguns sites terão suas páginas reproduzidas e ilustradas aqui, em outros, iremos apenas listar o endereço (mas podem ter certeza que todos os sites que nos forem enviados serão incluídos nesta seção).

Já a partir desta edição estamos dando dicas de como fazer sites mais profissionais, analisando-os e dizendo como melhorá-los.

Lembrem-se: se vocês tiverem coragem (ou bom humor) mandem seu email para cartas@onthenet.com.br. Se quiser pode mandar o endereço do site do seu amigo e diremos que foi você quem mandou...

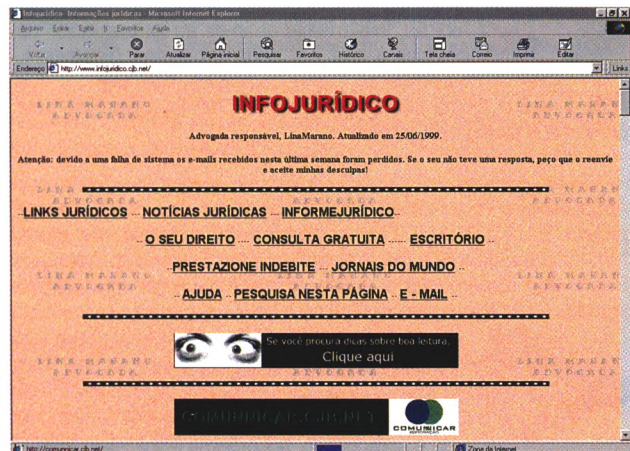


www.empresaweb.com.br

Luiz Carlos - comercial@cnr.com.br

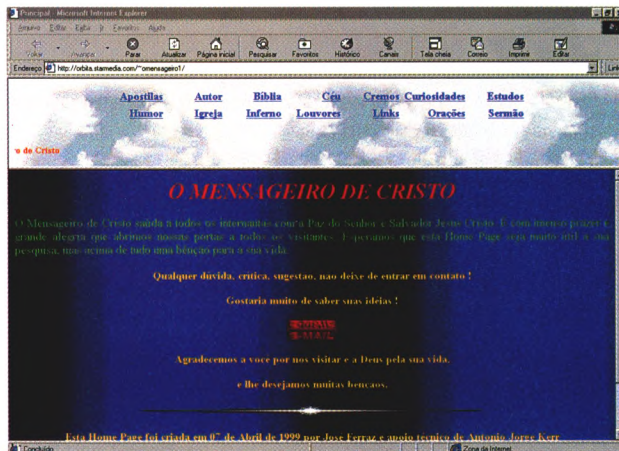
Este foi um dos primeiros sites que recebemos e apesar de ter finalidades comerciais achamos que ele é bastante interessante para quem usa a Internet e precisa de um pouco de divulgação. O site permite que as empresas se cadastrem gratuitamente, incluindo suas informações e ainda por cima incluindo estas informações nos mecanismos de busca. Vale a pena dar um pulo por lá se você é responsável por alguma empresa.

www.infojuridico.cjb.net
Lina & Fernando - lief@uol.com.br



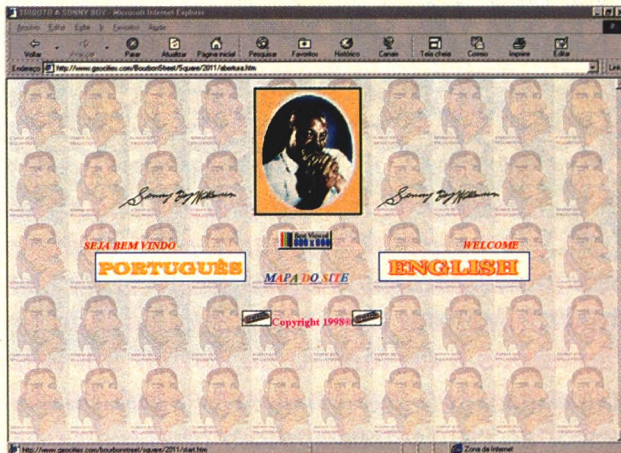
www.orbita.starmedia.com/~omensageiro/

José Ferraz - jfkajo@zaz.com.br



www.geocities.com/SiliconValley/Code/5090/marcus.html
 Giancarlo - giancar@sti.com.br

www.geocities.com/bourbonstreet/square/2011
 Antonio Carlos - bummer_road@uol.com.br



Apesar das duas páginas estarem no mesmo servidor (GEOCITIES), percebam que no primeiro, o Giancarlo usou uma página de abertura chamada MARCUS.HTML. No segundo, o Antonio Carlos usou uma página chamada INDEX.HTML para a abertura. Quando a sua página inicial se chama INDEX.HTML não é preciso incluí-la no endereço. Veja que a segunda página termina no número (2011) sem especificar nenhum arquivo HTML (observação: no segundo exemplo colocamos outra página do site).

Lembre-se: para facilitar seu endereço (deixando-o MENOR) use sempre a página INDEX.HTML como sua página inicial.

PÁGINAS DO LEITOR

Também recebemos as seguintes páginas dos leitores (que por motivos óbvios não puderam ser exibidas aqui)

www.geocities.com/SoHo/Bistro/3633
 felipedurante@zipmail.com.br
 <felipedurante@zipmail.com.br>

<http://sites.uol.com.br/caioportella>
 caio portella <caioportella@uol.com.br>

<http://www.winformatica.com>
 WSP Ltda.
 <winformatica@winformatica.com>

<http://sidromaq.webjump.com>
 Sidromaq Informática
 <sidromaq@sidronet.com.br>

<http://www.brazilfm.com>
 Giancarlo <giancar@sti.com.br>

<http://www.geocities.com/siliconvalley/byte/3401/pagina1.html>
 Marcelo Sales
 <mcsales@telesul.com.br>

<http://www.geocities.com/SunsetStrip/Hall/6196/index.htm>
 Joao Luis <aguiar@bethany.com.br>

<http://www.angelfire.com/on/plhmark>
<http://www.plhmark.cjb.net>
 Lucas Markiewicz Fernandes
 <plhmark@gold.com.br>

<http://www.respublica.fr/pereira>
<http://home.deckpoint.ch/~pereira/>
 Pereira <pereira@deckpoint.ch>

<http://www.casadogif.cjb.net>
 ariel <agarcia@clips.com.br>

<http://skyscraper fortunecity.com/emacs/621/>
<http://pagina.de/webinfo>
 Jefferson <speedcar@net.em.com.br>

<http://www.webspace.com.br/aristides>
 Aristides <aristides@olimpico.com.br>

<http://dragoesbrood.cjb.net>
 dragonbrood@mailbr.com.br
 <dragonbrood@mailbr.com.br>

<http://www.angelfire.com/pe/global>
<http://www.angelfire.com/de/andrehp>
<http://www.angelfire.com/md/semnomebh>
 Sem Nome BH Home Page
 <semnome_bh@zipmail.com.br>

<http://www.talkador.meusite.net>
 Marco Antonio Milanez
 <m_antonio@zipmail.com.br>

www.geocities.com/siliconvalley/hub/2419
 Thiago Falsoni
 <falsoni@zipmail.com.br>

www.geocities.com/siliconvalley/byte/3401/pagina1.html
 Marcelo Sales
 <mcsales@telesul.com.br>

www.geocities.com/Augusta/Fairway/9165
 Tatiana Costa e Silva
 <tatycosta@hotmail.com>

<http://www.skydome.net/moderncloset>
 moderncloset@skydome.com.br
 <moderncloset@skydome.com.br>

<http://members.xoom.com/FacilHP/>
 Lucas Santos Miguel
 <interlucas10@hotmail.com>

Até a próxima edição...

Web Design

De nada adianta saber todos os comandos da linguagem HTML, disponibilizar um conteúdo interessante para o internauta, ter imagens bem feitas se não soubermos (e utilizarmos) regras básicas de Design. O Design é que vai transformar um site "legalzinho" em um importante veículo de comunicação.

Não temos a pretensão de formar um Web Designer aqui, mas apenas dar alguns conceitos básicos que se forem seguidos deixarão sua página com um aspecto mais profissional, com um acabamento mais refinado e fará com que os seus visitantes queiram sempre dar um pulo no seu site. Todos os meses estaremos aqui dando dicas de como fazer seu site melhor...

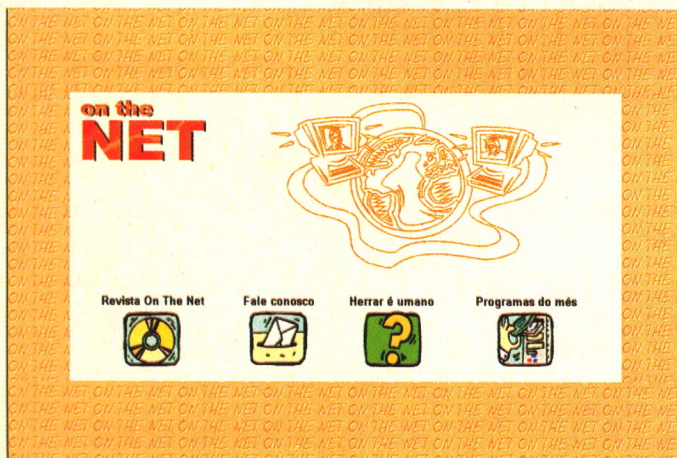
Hoje em dia, com todos os programas existentes, é muito fácil fazer um site que pode ser um campeão de visitaç o ou apenas mais um site perdido no cyberspaço aguardando um internauta perdido aparecer por lá...

Vários detalhes fazem a diferença entre sua página ser apenas "mais uma página" ou "aquela" página que até o pessoal da MICROSOFT ficaria de boca aberta ao visitá-la.

Sem sombra de dúvida um dos pontos mais importantes da sua página é o Design.

Entende-se por Design:

- 1) a disposição de forma ordenada dos elementos gráficos e do texto na página,
- 2) a formatação de itens que criam uma identidade visual (logotipos, vinhetas e seções) e
- 3) a identidade visual em sí, a uniformidade de todos estes elementos no site.



Os sites desenvolvidos por profissionais de criação da Internet (chamados de Webmasters, ou Mestres da Web) utilizam princípios gráficos e visuais para especificar cuidadosamente a posição e as relações dos elementos de cada página, mantendo um controle rigoroso do layout.

Um site desenvolvido tendo um design em mente vai estimular e guiar os visitantes em potencial, proporcionando-lhes uma experiência agradável da primeira à última página.

Você mesmo já deve ter sentido o incômodo que é navegar por sites que não mantêm um design estruturado:

- Encontrar as informações que você procura é demorado demais,
- Existe uma sensação de estar "perdido" ao navegar,
- Quando se passa de uma página para outra não se mantém a mesma estrutura das anteriores,
- Não existem elementos que o ajudem a saber o que site possui.

Vamos ver alguns conceitos e dicas que, se forem seguidos, podem transformar seu site em um lugar que desperta o desejo de ser visitado.

A utilização de Frames e Tables é que permite criar um layout como o usado em nosso site

Web Design

Defina o Design E nunca se afaste dele

A primeira e mais importante regra a ser seguida para seu site se diferenciar dos demais é definir um design e segui-lo.

Infelizmente muitos sites não atingem seu objetivo pois se afastam do que foi planejado inicialmente ou mudando o design ao longo das páginas.

Você agora deve estar perguntando:

Qual deve ser o estilo das minhas páginas?

Como organizar a informação em cada página?

Que formato deve ter meu site ?

Para responder estas (e outras) perguntas tenha sempre em mente: **nunca misture designs diferentes num mesmo site.**

Com certeza você já sentiu a desagradável sensação de visitar sites que misturam longas páginas de texto corrido com frames e layouts que mudam após um único clique do mouse e o levam a pensar que você esta passando por vários sites diferentes...

Assim que definir o design geral das suas páginas, utilize-o sempre em todas as páginas do seu site. Isto dará ao visitante a sensação de saber sempre onde está e de poder encontrar o que procura. De nada adianta ter a informação mais importante do mundo se o internauta não puder encontrá-la em seu site.

Certamente ele vai buscar em outro lugar o que não acha em seu site...

Existem vários estilos de design que podem ser usados com sucesso em seu site. Você vai perceber que nem sempre o design de um site dará certo em outro. Assim, antes de sair copiando o que você encontrar por ai pense e analise o que vai querer usar nas suas páginas.

Basicamente existem quatro formas (ou padrões) que você deve escolher para desenvolver seu site:

HTML

É o layout obtido utilizando apenas comandos HTML

Embora este tipo de design possa resultar numa boa solução em determinadas situações (como por exemplo, páginas que serão impressas pelo usuário) ela tem um grande número de desvantagens na maior parte dos casos, pois normalmente resulta em páginas intermináveis e pouco estruturadas, dificultando a sua manutenção e prejudicando o usuário, na medida em que lhe torna mais difícil encontrar a informação que procura. Imagine como é divertido ler uma página que usa a fonte Arial, corpo 6, que você desce, desce e não tem fim...

O principal problema de usar apenas HTML é que não existe a possibilidade de controlar (de forma precisa) o posicionamento de objetos na página.

Tabelas

Criam um design de forma simples e compatível com todos os browsers

A forma mais simples para controlar o posicionamento dos elementos em uma página é usando o comando TABLE (tabelas). A possibilidade de usar linhas e colunas (formando uma matriz) permite um controle razoável sobre as páginas (mantendo um design elegante e ordenado) e ao mesmo tempo simples, sem a necessidade de conhecer comandos mais avançados.

Podemos dizer que o comando TABLE é a primeira etapa para as pessoas que estão se aprofundando em HTML e tentando criar páginas mais profissionais.

A principal vantagem de usar esta opção é que as tabelas são compatíveis com todos os navegadores (ao contrário de frames e de Style Sheets que nem sempre funcionam da mesma forma no Internet Explorer e no Netscape).

Frames

Menus de navegação de forma profissional

Os frames proporcionam uma forma excelente de organizar e estruturar o conteúdo de seus documentos.

Este comando permite DIVIDIR a tela em partes (janelas) que podem ser estáticas (contendo menus para a navegação) ou dinâmicas (com as informações que o usuário procura).

O uso de frames deixa a página muito mais profissional pois permite criar menus que auxiliam o usuário a navegar pelo site. Outra vantagem é que os frames mantém uma uniformidade em todo o site, dando uma sensação de segurança.

Um cuidado deve ser tomado com o uso de frames, especialmente porque a utilização descuidada ou excessiva pode resultar num design muito apelativo e confuso, dando a impressão de desordem ao site.

Style Sheets

A Microsoft dá uma mão para o HTML

As style sheets (folhas de estilo) foram a grande contribuição do Microsoft Internet Explorer 3.0 para o HTML.

Basicamente, uma style sheet funciona como um "template" (modelo) que controla a formatação das tags HTML de uma página, permitindo, por exemplo, definir a fonte e/ou o alinhamento do texto de um parágrafo. Do ponto de vista da criação de documentos HTML as style sheets oferecem vantagens importantes como, a utilização de formatações adicionais e a simplificação do trabalho de manutenção e alteração das páginas.

O único problema é a incompatibilidade entre os browsers.

Web Design

LINKS

Não Erre o Caminho

O segundo ponto que você deve ter em mente para a construção de um site bem organizado é o comando link.

A boa ou má utilização deste comando vai permitir criar sites bem estruturados (e agradáveis) ou de difícil navegação (e confuso).

Este tag permite conduzir o usuário pelas páginas do seu site fazendo-o navegar até encontrar o que precisa. Se as informações estiverem dispostas de forma planejada (e ordenada) este processo será agradável, pois se dará de uma maneira fácil e intuitiva.

Entretanto, se o usuário sentir que esta pulando de uma página para outra sem encontrar o que procura certamente não vai voltar ou sairá do seu site antes mesmo de encontrar o que procura...

Você deve tomar muito cuidado ao planejar seu site para evitar que ele seja uma sucessão de páginas que não contém informação, apenas links. Veja alguns conselhos para uma melhor utilização deste comando:

Use os links com cautela

Existe um ditado que diz: a diferença entre o remédio e o veneno é a DOSE...

O comando link funcionam exatamente da mesma forma. Se você colocar em falta não terá resultados satisfatórios. Se colocar em excesso também não.

Assim, navegue pelo seu site pensando sempre como se você fosse o usuário. Desta forma você poderá encontrar problemas com o excesso ou a falta de links.

Use palavras ou frases importantes nos links

Os links servem para levar o usuário de uma página para outra e devem ser diretos. Assim, use apenas uma ou duas palavras como link e uma frase direta para indicar isso ao usuário. Procure não fazer links desta forma:

[Clique aqui para ver os próximos 10 itens](#)

Prefira algo assim:

Clique [aqui](#) para ver os próximos 10 itens

Ou assim:

[Clique para os próximos 10 itens](#)

Ou ainda (se preferir simplificar bastante):

[Próximos 10](#)

Padronize seus links e agrade seus visitantes

Lembre-se de padronizar seus links por todas as páginas do seu site. Isto faz com que seus visitantes se sintam mais confiantes e não terão medo de conhecer mais sobre seu site. Para isto:

- Inclua links de navegação no fim de cada página (voltar, avançar, home, etc)
- Use menus semelhantes em todas as páginas
- Se possível use Tables ou Frames para criar menus mais sofisticados

Disponibilize um serviço de busca em seu site

Nada mais útil para o internauta que ter um serviço de busca no site. Existem vários scripts de busca disponíveis (e muitos deles são gratuitos) e vale a pena incluir um seu site.



A utilização de um conjunto de imagens de qualidade pode beneficiar muito o aspecto de seu site. Lembre-se que uma imagem vale mais que mil palavras. Entretanto, quando mal utilizada, uma imagem pode apenas servir para acabar com todo seu design.

Lembre-se que o fator mais importante nas imagens é o seu tamanho. Nenhum usuário vai ficar esperando para ver uma imagem de algumas centenas de KB ser carregada...

Procure seguir estas orientações:

- Use apenas imagens que REALMENTE são importantes para o conteúdo do site (nada de GIFs animados que são totalmente inúteis)
- Imponha um limite para o número de imagens pesadas (maiores que 15 Kb) em cada página
- Use todos os truques possíveis para reduzir o tamanho dos arquivos (na próxima edição estaremos dando dicas de como fazer isto)

RESUMO DOS COMANDOS

Em todos os números da ON THE NET estaremos fazendo um resumo dos comandos já vistos. Com isto acreditamos que estaremos facilitando o aprendizado de HTML pois os comandos estarão sempre disponíveis em uma só revista, funcionando como um GUIA HTML.

Os comandos vistos na edição anterior encontram-se em ordem alfabética. Na primeira linha esta o TAG, na segunda a função do TAG, na terceira a SINTAXE, na quarta o ATRIBUTO e na quinta o que o comando pode conter.

A

HYPERLINKS (ÂNCORAS)

SINTAXE: Endereço do Link

ATRIBUTOS: HREF=URL, NAME=STRING, TITLE=STRING

PODE CONTER: <TT>, <I>, , <U>, , ,

AREA

IMAGEM MAPEADA COM LINKS

SINTAXE: <AREA SHAPE=x HREF=url COORDS=string ALT=string>

ATRIBUTOS: SHAPE=rect/circle/poly/default, COORDS=string, NOHREF/HREF=url, ALT=string

PODE CONTER: NADA

B

NEGRITO

SINTAXE:

ATRIBUTOS: NENHUM

PODE CONTER: <TT>, <U>, <I>

BODY

SINTAXE: <BODY></BODY>

ATRIBUTOS: BACKGROUND=IMG SRC="xxx.yyy" BGCOLOR=#fff, LINK=#rggbb, VLINK=#rggbb, ALINK=#rggbb

PODE CONTER: <H1>, <H2>, <H3>, <H4>, <H5>, <H6>, ,

BR

QUEBRA DE LINHA

SINTAXE:

PODE CONTER: NADA

CENTER

CENTRALIZAR ELEMENTOS

SINTAXE: <CENTER></CENTER>

ATRIBUTOS: NENHUM

PODE CONTER: <H1>, <H2>, <H3>, <H4>, <H5>, <H6>, ,

FONT

DEFINIÇÃO DE FONTE

SINTAXE:

ATRIBUTOS: SIZE=string, COLOR=#RRGGBB, FACE=string

PODE CONTER: <TT>, <I>, , <U>,

H1 até H6

DEFINIÇÃO DE TÍTULO

SINTAXE: <H1></H1> (a sintaxe é a mesma para os comandos <h1> até <h6>)

ATRIBUTOS: <ALIGN=left/ right/ center>

PODE CONTER: <TT>, <I>, , <U>, ,

HEAD

CABEÇALHO DO DOCUMENTO

SINTAXE: <HEAD></HEAD>

ATRIBUTOS: NENHUM

PODE CONTER: TITLE, LINK

HR

BARRA HORIZONTAL

SINTAXE: <HR>

ATRIBUTOS: ALIGN:left/right/center, NOSSHAD, SIZE=n, WIDTH=n/p%

PODE CONTER: NADA

HTML

DOCUMENTO HTML

SINTAXE: <HTML></HTML>

ATRIBUTOS: APENAS A VERSÃO

PODE CONTER: HEAD seguido de BODY

I

ITÁLICO

SINTAXE: <I></I>

ATRIBUTOS: NENHUM

PODE CONTER: <TT>, <I>, , <U>,

IMG

IMAGEM

SINTAXE:

ATRIBUTOS: ALT=STRING, ALIGN=left/right/top/middle/bottom, HEIGHT=n, WIDTH=n, BORDER=n, HSPACE=n, VSPACE=n, USEMAP=url

PODE CONTER: NADA

TABLE

TABELAS

SINTAXE: <TABLE> </TABLE>

ATRIBUTOS: ALIGN=left/center/right, WIDTH=p% BORDER=n CELLSPACING=n, CELLPADDING=n

PODE CONTER: <TR>, <TD>

TD

CÉLULA DA TABELA

SINTAXE: <TD> </TD>

ATRIBUTOS: ROWSPAN=n, COLSPAN=n, ALIGN=left/right/center, VALIGN=top/middle/bottom/baseline, WIDTH=n, HEIGHT=n

PODE CONTER: , <U>, <I>, ,

TR

LINHA DE TABELA

SINTAXE: <TR></TR>

ATRIBUTOS: ALIGN=left/center/right, VALIGN=top/middle/bottom/baseline

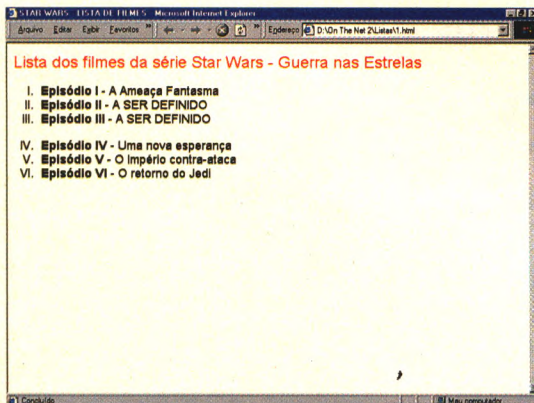
PODE CONTER: <D>

Até a próxima edição com novos comandos...

Comandos HTML

LISTAS

Um dos comandos mais utilizados pelas pessoas que estão começando a usar a linguagem HTML é o comando que faz LISTAS. Podemos dizer que uma lista nada mais é que uma série de itens apresentados em sequência, um em cada linha (diferente de uma TABELA, onde os itens aparecem em linhas e colunas). Para simplificar: uma LISTA é uma TABELA de uma coluna só. A figura abaixo mostra um exemplo de lista.



Exemplo de Listas

Os comandos para a criação de listas servem para criar uma página bem estruturada do ponto de vista organizacional. As listas criadas podem ser divididas em **ORDENADAS** ou **NÃO-ORDENADAS**. Cada uma delas tem a sua função. Vamos tentar ensinar as formas básicas de usar listas para enriquecer suas páginas. Existem 3 comandos (, e <DL>) para a criação de listas. Os dois primeiros fazem listas. O último é usado para fazer GLOSSÁRIOS.

LISTAS NÃO ORDENADAS

UL

17 - LISTA NÃO ORDENADA

COMANDO:

ATRIBUTOS: TYPE=disc/square/circle, compact

PODE CONTER:

Listas não ordenadas (Unordered Lists) são listas que não possuem nenhum tipo de numeração (ou indicação de ordem). Este comando coloca o texto da lista com um recuo (para indicar que é uma lista) e permite ainda colocar um marcador (que pode ser um quadrado, círculo ou círculo vazado). Criar uma lista é muito fácil, basta INDICAR seu início com um comando e cada item da lista deve ter um . Se quiser usar um marcador adicione o atributo TYPE ao comando . O atributo COMPACT diz respeito aos espaçamento entre as linhas da lis-

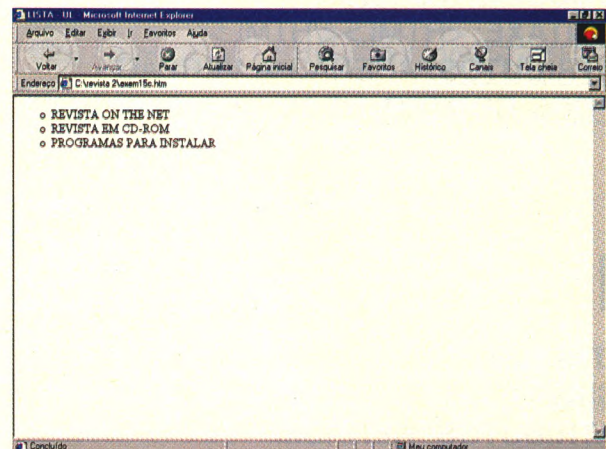


Figura 1

Exemplo de LISTA UL

```

<html>
<head>
<title>LISTA - UL</title>
</head>
<body bgcolor="white">
<UL TYPE="circle" COMPACT="1">
<LI> REVISTA ONTHE NET
<LI> REVISTA EM CD-ROM
<LI> PROGRAMAS PARA INSTALAR
</UL>
</body>
</html>

```

Listagem 1

ta (que neste caso serão menores que o de uma linha normal). É preciso indicar o final da lista usando o comando . A Listagem 1 e a Figura 1 mostram um exemplo de Lista.

**OL****18 - LISTA ORDENADA**

COMANDO:

ATRIBUTOS: TYPE, START=n

PODECONTER: , <TD>, <DD>, <CENTER>

A lista ordenada é similar à não ordenada. A diferença está na possibilidade de usarmos numeradores nos itens da lista ordenada.

Existem cinco tipos de numeradores, determinados pelo atributo TYPE:

- 1, 2, 3, etc.
- A, B, C, etc.
- a, b, c, etc.
- I, II, III, etc.
- i, ii, iii, etc.

Imagine que você queira relacionar sua coleção de jogos, ou então fazer uma lista dos amigos que você irá convidar para sua festa de aniversário, esse tipo de lista é o mais adequado pois se você usar o atributo TYPE com um identificador de número será possível visualizar os nomes juntamente com o número de itens, no caso, jogos ou convidados.

Criar listas ordenadas segue a mesma sintaxe das listas não ordenadas. Iniciamos a lista com um e terminamos com um . Os itens são indicados com um .

Lembre-se que você pode mudar o tipo de numerador. Para isto basta usar o atributo TYPE= e escolher o tipo desejado (1, A, a, I ou i). Se quiser é possível mudar o número INICIAL usando o atributo START= e digitar qual o número inicial. Veja os exemplos a seguir para saber mais sobre listas ordenadas.





Exemplo de LISTA OL (1)

```

<html>
<head>
<title>LISTA - OL</TITLE>
</head>
<body bgcolor="white">
<ol type="A">
<LI> SERGIO
<LI> MÁRIO
<LI> IVAN
<LI> DANIEL
<LI> ROBERTO
<LI> SANDRA
<LI> PATRÍCIA
<LI> CAROL
<LI> KARINA
<LI> E ASSIM POR DIANTE...
</OL>
</body>
</html>
    
```

Listagem 2

Figura 2

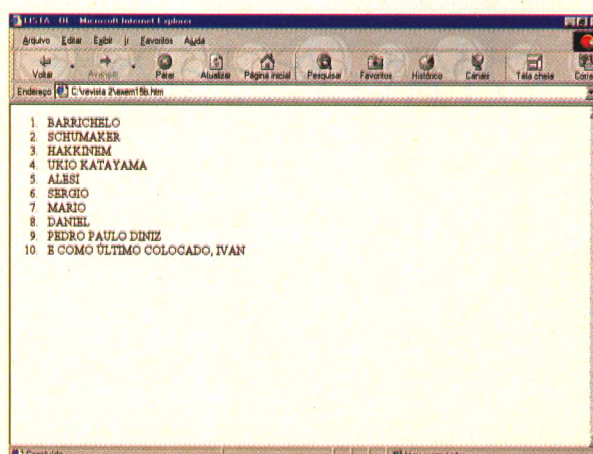
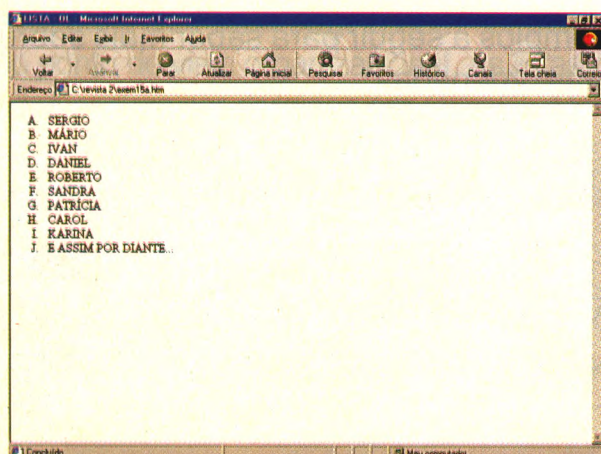
Exemplo de LISTA OL (2)

```

<html>
<head>
<title>LISTA - OL</TITLE>
</head>
<body bgcolor="white">
<ol type="1">
<LI> BARRICHELO
<LI> SCHUMAKER
<LI> HAKKINEM
<LI> UKIO KATAYAMA
<LI> ALESI
<LI> SERGIO
<LI> MARIO
<LI> DANIEL
<LI> PEDRO PAULO DINIZ
<LI> E COMO ÚLTIMO COLOCADO, IVAN
</OL>
</body>
</html>
    
```

Listagem 3

Figura 3



LISTAS DE DEFINIÇÕES

DL

17 - LISTA DE DEFINIÇÕES

COMANDO: <DL></DL>

ATRIBUTOS: <DT>, <DD>

PODE CONTER: ,
, , <i>, , <u>

Esse tipo de lista é ideal para a criação de glossários. Cada item nessa lista é indicado com o elemento <DT> e a descrição do item é determinada pelo elemento <DD>. Perceba que a disposição do texto neste tipo de lista é diferente dos tipos já vistos. Parece complicado, mas não é, veja no exemplo a seguir como é fácil.

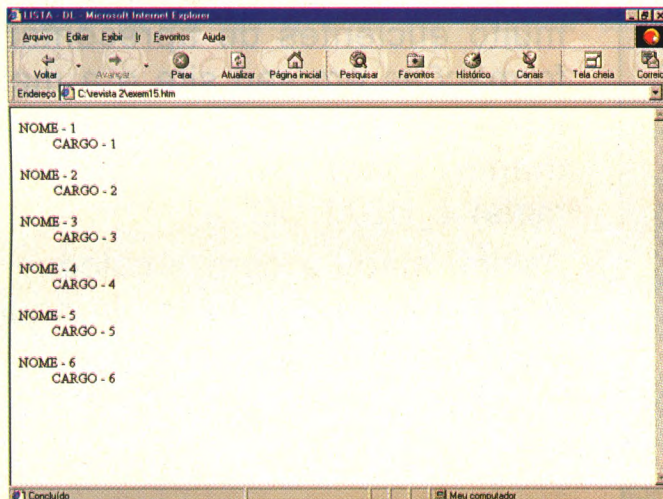


Figura 4

É importante salientar que as listas podem apresentar-se de forma mista, isto é, pode-se ter uma lista dentro da outra. Vejamos um exemplo de listas não ordenada e ordenada com tópicos de lista de definição <DL>.

EXEMPLO DE LISTA DL

```

<html>
<head>
<title>LISTA - DL</TITLE>
</head>
<body bgcolor="white">
<DL>
<DT> NOME - 1 </DT>
<DD> CARGO - 1 </DD>
<BR><BR>
<DT> NOME - 2 </DT>
<DD> CARGO - 2 </DD>
<BR><BR>
<DT> NOME - 3 </DT>
<DD> CARGO - 3 </DD>
<BR><BR>
<DT> NOME - 4 </DT>
<DD> CARGO - 4 </DD>
<BR><BR>
<DT> NOME - 5 </DT>
<DD> CARGO - 5 </DD>
<BR><BR>
<DT> NOME - 6 </DT>
<DD> CARGO - 6 </DD>
</DL>
</body>
</html>
  
```



EXEMPLO DE LISTAS

```

<html><head>
<title>LISTA MISTA</TITLE>
</head>
<body bgcolor="white">
<DL>
<DT> T&Oacute;PICO 1 </DT>
<DD> JOGOS </DD>
<BR><BR>
<DT> T&Oacute;PICO 2 </DT>
<DD> CARROS </DD>
</DL>
<BR>
<OL type="1">
<L> JOGOS DE PLAYSTATION
<UL>
<L> METAL GEAR SOLID
<L> RESIDENT EVIL 2
<L> FIFA 99
</UL>
<BR><BR><BR>
<L> MEUS CARROS
<OL TYPE="A">
<L> FERRARI TESTAROSA
<L> MERCEDES C-600
</OL>
</DL>
</body></html>

```

Listagem 5

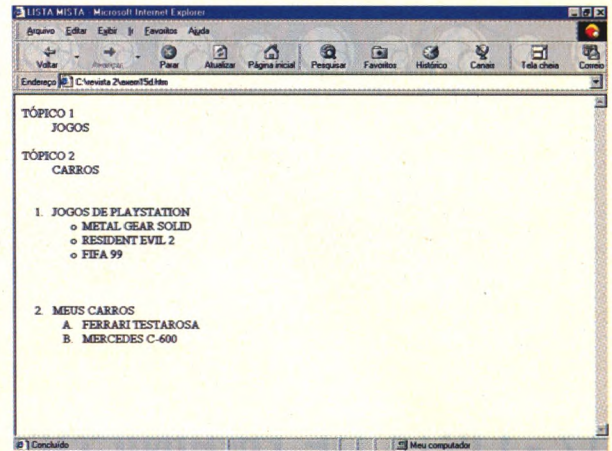


Figura 5

Como podemos ver na figura acima o uso de listas permite enriquecer seu site.

Lembre-se que é possível usar listas para criar um menu de navegação. Para isto basta usar o tag **<A HREF>** e criar o link para o endereço que você quer.

Com certeza as listas são formas muito eficientes de apresentar informações em seu site e a melhor forma de aprender a usar este comando (bem como todos os demais) é USANDO...

Assim, mãos a obra e coloque em prática o que foi ensinado aqui.

Esperamos que suas páginas fiquem mais legais com o uso de listas...

Comandos HTML
LISTAS



ESCALA INFORMÁTICA

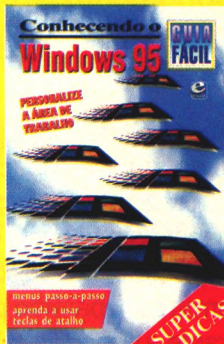
COLEÇÃO GUIA FÁCIL



Cód. GF-01 - CADA - R\$ 2,80



Cód. GF-02 - CADA - R\$ 2,80



Cód. GF-03 - CADA - R\$ 2,80



Cód. GF-04 - CADA - R\$ 2,80



Cód. GF-05 - CADA - R\$ 2,80



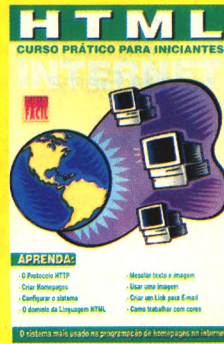
Cód. GF-06 - CADA - R\$ 2,80



Cód. GF-07 - CADA - R\$ 2,80



Cód. GF-08 - CADA - R\$ 2,80



Cód. GF-09 - CADA - R\$ 2,80



Cód. GF-10 - CADA - R\$ 2,80



Cód. GF-11 - CADA - R\$ 3,50



Cód. GF-12 - CADA - R\$ 3,50

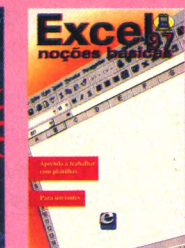
COLEÇÃO INFORMÁTICA DESCOMPLICADA



Cód. ID-02 - CADA - R\$ 2,90



Cód. ID-03 - CADA - R\$ 2,90



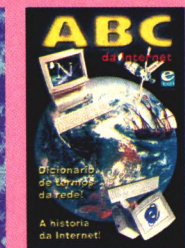
Cód. ID-04 - CADA - R\$ 2,90



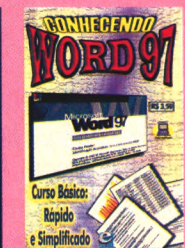
Cód. ID-05 - CADA - R\$ 2,90



Cód. ID-06 - CADA - R\$ 2,90



Cód. ID-07 - CADA - R\$ 2,90



Cód. ID-08 - CADA - R\$ 3,50



Cód. ID-09 - CADA - R\$ 3,50

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

- | | |
|----------------|----------------|
| Cód. GF-01 () | Cód. GF-11 () |
| Cód. GF-02 () | Cód. GF-12 () |
| Cód. GF-03 () | Cód. ID-02 () |
| Cód. GF-04 () | Cód. ID-03 () |
| Cód. GF-05 () | Cód. ID-04 () |
| Cód. GF-06 () | Cód. ID-05 () |
| Cód. GF-07 () | Cód. ID-06 () |
| Cód. GF-08 () | Cód. ID-07 () |
| Cód. GF-09 () | Cód. ID-08 () |
| Cód. GF-10 () | Cód. ID-09 () |

Nome _____

Endereço _____

Cidade _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.

C.P. 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo, SP - Maiores Informações: Tel.: (011) 266.3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.



Assim como as listas, os Frames (moldura) constituem uma ferramenta importante para se criar uma página bem organizada. O seu uso correto permite criar sites ricos em detalhes e super organizados. Mas é preciso tomar cuidado para compreender o seu funcionamento...

Para entender o funcionamento do comando FRAME é preciso saber de que forma funciona o acesso às páginas da WWW (World Wide Web).

Nas páginas sem FRAMES, quando você digita um endereço na Internet, o seu navegador se comunica com o servidor onde a página esta localizada e faz a solicitação do arquivo especificado. Ao receber este arquivo, o navegador interpreta os comandos HTML e exibe na tela o conteúdo determinado pela página.

Assim, para abrir a página teste.html do servidor www.onthenet.com.br basta digitar <http://www.onthenet.com.br/teste.html> no seu navegador. Ao receber esta página seu navegador decodificará os comandos HTML enviando o texto e as imagens especificados para a tela. Tudo de forma transparente para o usuário...

Agora, quando a página contém frames, o navegador, durante a decodificação dos comandos HTML, identifica o comando FRAME e ao invés de enviar para tela esta página procura no arquivo quantos frames e de que forma deve dividir a tela. Em seguida busca quais arquivos deve carregar em cada parte da tela e faz a interpretação dos comandos HTML de cada um destes arquivos. A explicação pode até parecer complicada, mas vendo a figura 1 você vai entender o funcionamento do comando Frame.

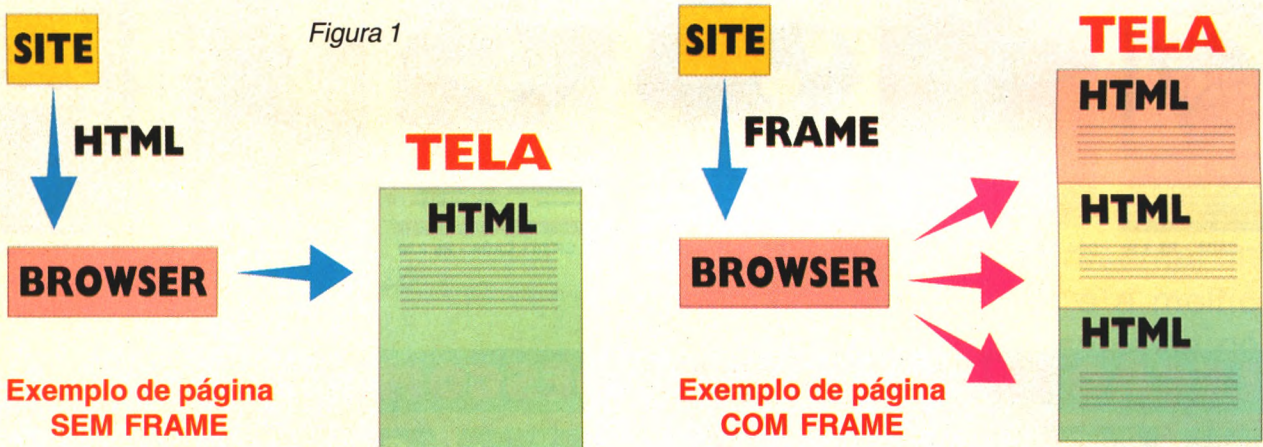
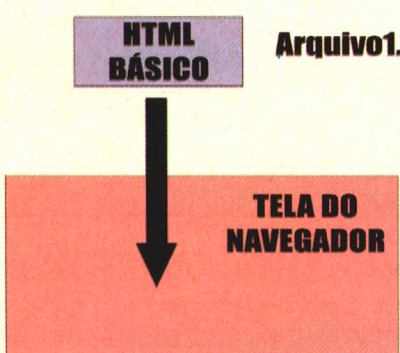


Figura 1

Uma página de HTML sem frames possui apenas **UM documento HTML**. Este documento (Arquivo1.html) é que será visto na tela (veja a figura 2). Já uma página com Frames possui um documento html que ira gerenciar as demais páginas (frames). Na figura 3 é possível ver que o documento com frame (Arquivo1.html) **NÃO VAI SER EXIBIDO NA TELA**. O que será visto na tela são os dois frames (Frame1.html e Frame2.html).



Arquivo1.html

Arquivo1.html

Figura 2

A vantagem de usarmos frames esta no fato de cada frame ser um elemento **INDEPENDENTE** dos demais. Assim, podemos manter um frame fixo e mudar os demais facilmente. A melhor forma de aprendermos a usar frames é vendo os exemplos que vem a seguir.

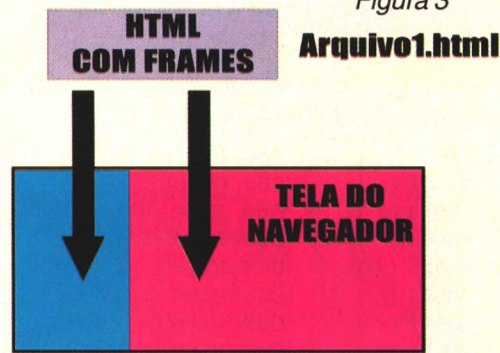


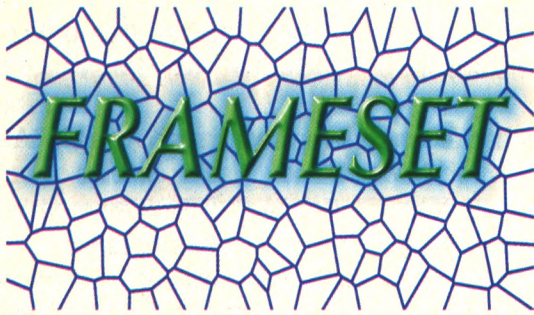
Figura 3

Arquivo1.html

frame1.html

frame2.html





FRAMESET

20 - CRIAÇÃO DE FRAMES

COMANDO: <FRAMESET></FRAMESET>

ATRIBUTOS: [FRAMEBORDER=n]

[COLS=valores] [ROWS=valores]

[FRAMESPACING=pixels]

PODE CONTER: NADA

Depois de ter lido tudo que falamos até agora, você deve estar perguntando:

Como fazer para que o navegador SAIBA que a página contém um frame? Como utilizar os frames?

Quando o navegador abre uma página e identifica o comando FRAMESET nela, ele sabe que **NÃO DEVE EXIBIR** na tela o conteúdo da página, mas procurar no documento quantos frames e qual o nome dos arquivos que devem ser carregados em cada um destes frames.

O ponto mais importante quando se usa o comando FRAME é saber exatamente COMO sua página vai ser (qual a CARA que o seu site vai ter). Para isto você precisa criar um documento que vai carregar os demais, um em cada frame.

O espaçamento entre as linhas e as colunas (frames) pode ser determinado usando-se porcentagem (%), pixels ou tamanhos relativos. Cada uma destas formas possui vantagens e desvantagens que explicaremos mais adiante.

Para fazer a divisão da tela você utiliza os atributos **ROWS** e **COLS**. Ao usar o tag FRAMESET é obrigatório a inclusão de pelo menos um destes atributos para a criação dos frames.

COLS

Divide a tela em áreas verticais, criando colunas.

ROWS

Divide a tela em áreas horizontais, criando linhas.

Na nossa opinião, a melhor forma de definir os atributos COLS e ROWS é usando porcentagens, por exemplo:

```
<FRAMESET COLS="15%,70%,15%">
```

A principal vantagem de usarmos este tipo de divisão é que as suas páginas ficarão com a mesma proporção, independente da resolução que o usuário tiver (640x480, 800x600, etc). Este exemplo de porcentagens, faz com que a tela de seu browser tenha três colunas. A primeira ocupando 15% do espaço da tela, outra 70%, e a última com 15%. Perceba que a soma dos frames totaliza 100%. É sempre importante lembrar que você pode estabelecer os valores que quiser para cada frame, pode trabalhar com quantos FRAMES desejar e pode ainda misturar frames horizontais e verticais.

FRAMEBORDER

Este atributo especifica se o browser deve desenhara moldura (borda) em torno dos frames. Os valores possíveis são 0 (sem frame) ou 1 (com frame). Também é possível usarmos YES (com moldura) ou NO (sem moldura). Por exemplo:

```
<FRAMESET COLS="15%,70%,15%"
FRAMEBORDER="YES">
```

FRAMESPACING

Permite alterar o espaço entre os frames (em pixels).

Bom, como frames é um assunto bastante complicado, vamos dar uma pequena recapitulada no que foi visto até aqui:

- Existe um documento HTML que é responsável pelo gerenciamento dos FRAMES
- Esse documento possui um código HTML que não será exibido pelo browser, mas fará o carregamento de cada um dos frames
- Nesse código HTML temos um TAG chamado FRAMESET
- Este tag é o responsável pela divisão da tela em linhas (ROWS) ou colunas (COLS)
- É possível definir o espaçamento e a existência de bordas nos frames

Agora que aprendemos como usar o tag FRAMESET é preciso definir os frames que vão constituir sua página. O TAG que determina a criação de cada frame é FRAME (meio lógico, né?). Existem vários atributos neste comando. Vamos conhecer cada um deles em detalhe.



FRAME

20 - CRIAÇÃO DE FRAMES

COMANDO: <FRAME>

ATRIBUTOS: [NAME="nome"] [SRC="url"]
[FRAMEBORDER=n] [MARGINHEIGHT=pixels]
[MARGINWIDTH=pixels] [SCROLLING="tipo"]
[NORESIZE]

PODE CONTER: NENHUM

Enquanto o FRAMESET apenas diz ao navegador que existe um frame naquele arquivo, o tag FRAME é o responsável pelo controle sobre cada um dos frames.

Vamos ver o que cada um destes atributos faz.

NAME

Permite dar um nome para o frame (região da tela). É utilizado em conjunto o atributo TARGET (que veremos mais adiante).

SRC

Especifica o nome e a localização do arquivo que vai ser carregado em determinado frame (região).

FRAMEBORDER

Especifica se o browser deve ou não desenhar uma moldura em torno do frame. Os valores possíveis são 0 (sem borda) ou 1 (com borda). Também aceita YES e NO.

MARGINWIDTH

Define a dimensão da margem horizontal do frame.

MARGINHEIGHT

Define a dimensão da margem vertical do frame.

NORESIZE

Impede o usuário de alterar o tamanho do frame (redimensionar o quadro).

SCROLLING

Cria o frame com um "scrolling bar" (barra de deslocamento).

Estes são alguns exemplos utilizando o tag FRAME:

```
<FRAME NAME="Frame1" SRC="frame1.html"
FRAMEBORDER=0 SCROLLING="yes">
<FRAME NAME="Frame2" SRC="frame2.html"
FRAMEBORDER=0 NORESIZE SCROLLING="no">
```

De todos os atributos visto deste tag o mais importante é o SRC. Ele é o responsável pelo carregamento dos documentos HTMLs em cada um dos frames. Os demais atributos funcionam quase que como cosméticos na página.



Antes de começarmos a ver os exemplos de frames é importante falar do controle de janelas, ou seja, a possibilidade de definir **exatamente** que janela (ou que frame) será utilizada para exibir os dados quando o usuário clica um determinado link. Um controle eficiente sobre as janelas permite criar sites com efeitos bastante interessantes.

Se você, como acreditamos, estiver aprendendo a fazer páginas em HTML, deve ter percebido que ao clicarmos em um link, a página é sempre carregada na janela onde estava o link. Se o usuário quiser, pode até mesmo abrir o link em outra janela (pressionando a tecla SHIFT ao clicar no link ou escolhendo a opção ABRIR LINK EM UMA NOVA JANELA).

Com o aparecimento do atributo TARGET (que em inglês significa ALVO) criou-se a possibilidade de :

- **ABRIR NOVAS JANELAS** do navegador ou
- Carregar documentos em **REGIÕES ESPECÍFICAS** da tela (frames)

Com esta técnica, é possível atribuir nomes específicos para regiões da tela (frames) ou definir exatamente qual a janela alvo que o link vai ser carregado.

Para isto é preciso **DEFINIR O NOME** da região que você vai querer carregar os arquivos (usando o atributo **NAME="NOME_DA_REGIÃO"** dentro do tag **FRAME**).

Você pode dar qualquer nome, mas procure usar palavras que o ajudarão a se lembrar do nome de cada região, por exemplo: ESQUERDA, DIREITA, ACIMA, ABAIXO, TOP, LEFT, etc.

Depois do nome ter sido definido basta criar o link e usar o nome definido com o atributo **target**, por exemplo:

```
<FRAME NAME="ESQUERDA" SRC="esq1.html">
```

Este tag vai no documento onde se define o frame

```
<A HREF="esq2.html" TARGET="ESQUERDA">
Janela Alvo </A>
```

Este tag iria em qualquer outro documento e cria um link para o documento *esquerda2.html*, que será carregado no frame chamado *ESQUERDA*. Simples? Mais ou menos...

Existem alguns **NOMES RESERVADOS** para casos especiais. Se você quiser pode usar os seguintes targets para situações "especiais":

TARGET = "_blank"

Este target define que o documento deve ser carregado numa nova janela (fora da atual) sem nome.

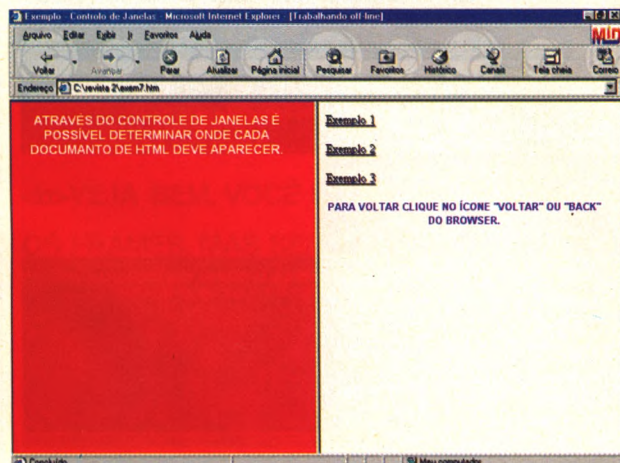
TARGET = "_self"

Este target define que o documento deve ser sempre carregado na janela (frame) onde o link está.

TARGET = "_top"

Este target define que o documento deve ser sempre carregado na janela atual do browser.

Veja o exemplo a seguir para saber um pouco mais sobre o controle das janelas. Não se preocupe com o comando **FRAME**, o importante agora é saber sobre o comando **TARGET**.



```
<html><head>
<title>Exemplo - Controle de Janelas
</title></head>
<FRAMESET COLS="50%,*">
<FRAME NAME="Frame1" SRC="frame19.htm">
<FRAME NAME="Frame2" SRC="frame20.htm">
</FRAMESET>
</html>
```

Documento de Controle

```
<html><head><title>FRAME</title></head>
<body bgcolor="RED"><center>
<fonter face=ARIAL color=WHITE
size=3><b>ATRAVÉS DO CONTROLE DE
JANELAS É POSSÍVEL DETERMINAR ONDE
CADA DOCUMENTO DE HTML DEVE APARECER.</b></font></center></body></html>
```

Documento **FRAME19.HTM**

```
<html><head><title>Segundo Frame</title></head>
<body bgcolor=WHITE link=BLACK
alink=BLACK vlink=BLACK>
<A HREF="frame21.htm">Exemplo 1</A>
<br><br>
<A HREF="frame21.htm" TARGET="Frame1">
Exemplo2</A>
<br><br>
<A HREF="frame21.htm" TARGET="_top">
Exemplo 3</A><br><br>
<center><font face=ARIAL color=BLUE
size=2><b>PARA VOLTAR CLIQUE NO
ÍCONE "VOLTAR" OU "BACK" DO
BROWSER.</b></font></body></html>
```

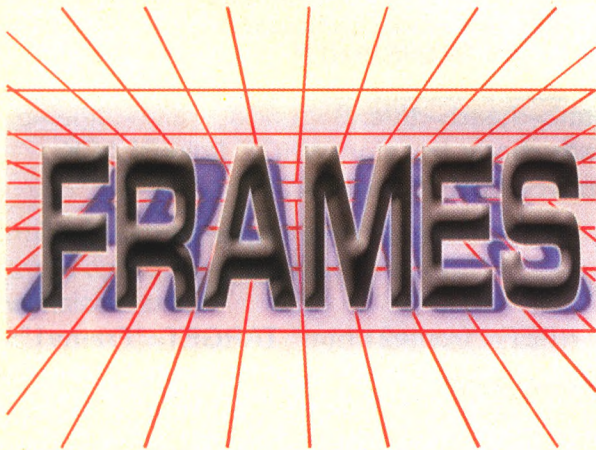
Documento **FRAME20.HTM**

```
<html><head><title>FRAME</title></head>
<body bgcolor="BLUE"><center><font
face="ARIAL" color="WHITE"
size="3"><b>VEJA OS DIFERENTES LOCAIS
ONDE APARECEM OS DOCUMENTOS DE
HTML.</b></font></center></body></html>
```

Documento **FRAME21.HTM**

Observe com muita atenção o código-fonte do exemplo anterior e veja a sistemática que o TARGET impõe ao documento, veja como cada hyperlink, seguido do atributo TARGET carrega o documento em uma determinada região, ou ainda, no caso do TARGET="_TOP", o documento é carregado sem a presença de nenhum FRAME. Faça experiências com atributos TARGET="_SELF" e TARGET="_BLANK" para ver a diferença.

Bom, agora estaremos apresentando os exemplos de FRAMES. Você já deve ter percebido que mesmo um frame simples exige pelo menos 3 arquivos HTML (o que define o frame e dois com o conteúdo dos frames). Assim, sugerimos ter paciência e boa vontade para prosseguir lentamente, lendo cada listagem com atenção, vendo o resultado de cada exemplo no seu navegador (usando o CDROM) e caminhando em direção ao domínio dos frames. Assim, mãos a obra...



Como em todo documento HTML, os frames tem sua estrutura e devemos seguir uma ordem pré-determinada.

Assim, enquanto em um documento HTML simples usamos o tag `<BODY></BODY>`, em um documento que tem frames usamos o tag `<FRAMESET></FRAMESET>`.

Apesar de todos os navegadores atuais interpretarem o tag `<FRAMESET>` sem problemas, em versões mais antigas destes programas é preciso incluir o tag `<BODY>` para dar um aviso na tela que o navegador que está sendo usado não possui suporte para frames.

Apenas para simplificar nossos exemplos não iremos incluir as linhas que vão apresentar esta men-

sagem na tela dos navegadores mais antigos. Vamos ver a estrutura de uma página com frames:

```

<html>
<head>
<title>
Título do Documento
</title>
</head>
<frameset>
Definição dos Frames
</frameset>
</html>

```

Estrutura Básica de um documento com Frames

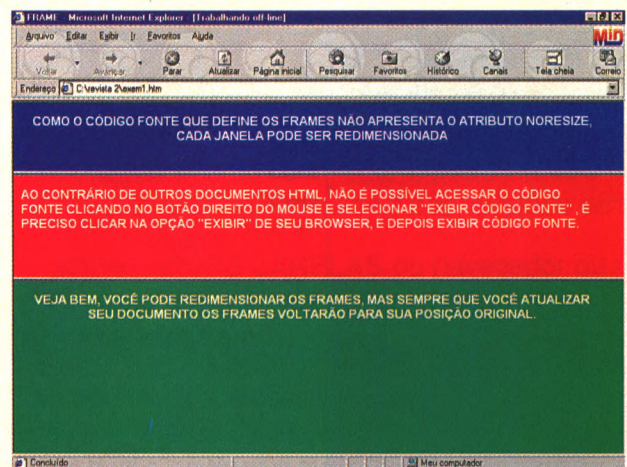
Perceba que a página com frames possui a mesma estrutura de uma página sem frames. A única diferença fica no fato dos frames abrirem outras páginas ao serem carregados.

Vamos agora ver alguns exemplos. O primeiro explica como usar o tag `<FRAMESET>`, que é acompanhado pelos atributos `<ROWS>` e `<COLS>`.

ROWS

O atributo `<ROWS>` determina em quantas linhas será dividida a tela, bem como qual a altura de cada uma destas regiões.

Veja o exemplo a seguir:



Exemplo 1

```
<html><head><title>FRAME</title></head>
<FRAMESET ROWS="20%,30%,50%">
<FRAME SRC="FRAME1.HTM">
<FRAME SRC="FRAME2.HTM">
<FRAME SRC="FRAME3.HTM">
</FRAMESET >
</html>
```

ARQUIVO INICIAL 1

Neste exemplo, ao ser carregado, o arquivo inicial cria 3 frames horizontais e carregará neles os arquivos: FRAME1.HTM, FRAME2.HTM e FRAME3.HTM. O arquivo FRAME1.HTM ocupa 20% da tela, FRAME2.HTM 30% da tela e o FRAME3.HTM 50% da tela. Estes frames estarão na HORIZONTAL. O código de cada frame é exibido a seguir. Nenhum deles possui comando adicionais de frames.

```
<html><head><title>FRAME</title>
</head><body bgcolor="blue">
<center><font face=ARIAL color=WHITE
size=3><b>COMO O C&Oacute;DIGO
FONTE QUE DEFINE OS FRAMES
N&Atilde;O APRESENTA O ATRIBUTO
NORESIZE, CADA JANELA PODE SER
REDIMENSIONADA</b></font>
</center></body></html>
```

FRAME1.HTM

```
<html><head><title>FRAME</title>
</head><body bgcolor=GREEN>
</body><center>
<font face=ARIAL color=WHITE size=3>
<b>VEJA BEM, VOCÊ PODE REDIMENSIONAR
OS FRAMES, MAS SEMPRE QUE VOCÊ ATUA
LIZAR SEU DOCUMENTO OS FRAMES VOL
TARÃO PARA SUA POSIÇÃO ORIGINAL.
</b></font></center></html>
```

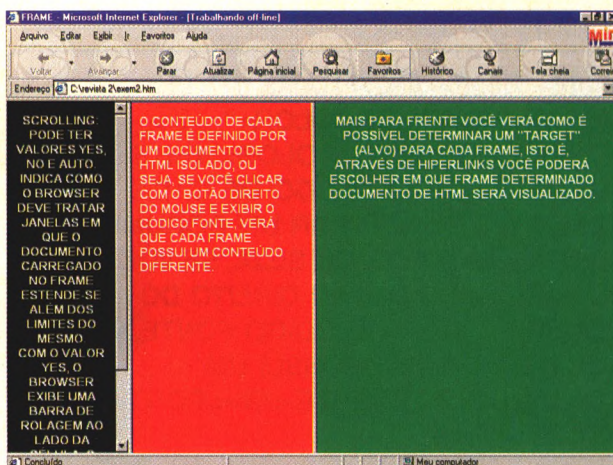
FRAME3.HTM

```
<html><head><title>FRAME</title></head>
<body bgcolor=RED><font face=ARIAL
color=WHITE size=3><b>AO CONTRÁRIO
DE OUTROS DOCUMENTOS HTML,
N&Atilde;O &Eacute; POSS&iacute;VEL
ACESSAR O C&Oacute;DIGO FONTE
CLICANDO NO BOT&Atilde;O DIREITO
DO MOUSE E SELECIONAR "EXIBIR
C&Oacute;DIGO FONTE" , &Eacute;
PRECISO CLICAR NA OP&Ccedil;&Atilde;O
"EXIBIR" DE SEU BROWSER, E DEPOIS
EXIBIR C&Oacute;DIGO FONTE.</b>
</font></body></html>
```

FRAME2.HTM

COLS

O atributo <COLS> determina em quantas colunas será dividida a tela, bem como qual a largura de cada uma destas regiões. Este tag tem função similar ao tag <ROWS>. Veja o exemplo a seguir:



Exemplo 2

```
<html><head><title>FRAME</title></head>
<FRAMESET COLS="20%,30%,50%">
<FRAME SRC="FRAME4.HTM">
<FRAME SRC="FRAME5.HTM">
<FRAME SRC="FRAME6.HTM">
</FRAMESET >
</html>
```

ARQUIVO INICIAL 2

Perceba que este exemplo é idêntico ao anterior, mostrando apenas a diferença entre frames horizontais e verticais. Ao ser carregado, o arquivo inicial cria 3 frames verticais e carregará neles os arquivos: FRAME4.HTM, FRAME5.HTM e FRAME6.HTM.

O arquivo FRAME4.HTM ocupa 20% da tela, FRAME5.HTM 30% da tela e o FRAME6.HTM 50% da tela. Estes frames estarão na VERTICAL.

O código de cada frame é exibido a seguir. Novamente, nenhum deles possui comandos adicionais de frames.

```
<html><head><title>FRAME</TITLE></HEAD>
<BODY BGCOLOR="BLACK"><CENTER>
<FONT FACE=ARIAL COLOR=WHITE
SIZE=3><B>SCROLLING: PODE TER VALORES YES, NO E AUTO.<BR> INDICA COMO O BROWSER DEVE TRATAR JANELAS EM QUE O DOCUMENTO CARREGADO NO FRAME ESTENDE-SE ALÉM DOS LIMITES DO MESMO.<BR>COM O VALOR YES, O BROWSER EXIBE UMA BARRA DE ROLAGEM AO LADO DA CÉLULA. O VALOR AUTO DEIXA A ESCOLHA A CRITÉRIO DO BROWSER.
</B></FONT></CENTER></BODY></html>
```

FRAME4.HTM

```
<html><head><title>FRAME</TITLE>
</HEAD><BODY BGCOLOR="red">
<FONT FACE=ARIAL COLOR=WHITE
SIZE=3><B>O CONTEÚDO DE CADA FRAME É DEFINIDO POR UM DOCUMENTO DE HTML ISOLADO, OU SEJA, SE VOCÊ CLICAR COM O BOTÃO DIREITO DO MOUSE E EXIBIR O CÓDIGO FONTE, VERÁ QUE CADA FRAME POSSUI UM CONTEÚDO DIFERENTE.</B></FONT>
</BODY></html>
```

FRAME5.HTM

```
<html><head><title>FRAME</TITLE>
</HEAD><BODY BGCOLOR="green">
</BODY><center><FONT FACE=ARIAL
COLOR=WHITE SIZE=3><B>VEJA BEM, VOCÊ PODE REDIMENSIONAR OS FRAMES, MAS SEMPRE QUE VOCÊ ATUALIZAR SEU DOCUMENTO OS FRAMES VOLTARÃO PARA SUA POSIÇÃO ORIGINAL.</B>
</FONT></center></html>
```

FRAME6.HTM

SRC

O atributo SRC é, sem dúvida, o mais importante do tag FRAME. Ele é quem determina qual arquivo será carregado em cada frame. A sua presença é indispensável, pois sem ele a tela exibiria apenas as divisões.

Ex:

```
<FRAMESET COLS="20%,30%,50%">
<FRAME SRC="FRAME1.HTM">
<FRAME SRC="FRAME2.HTM">
<FRAME SRC="FRAME3.HTM">
</FRAMESET>
```

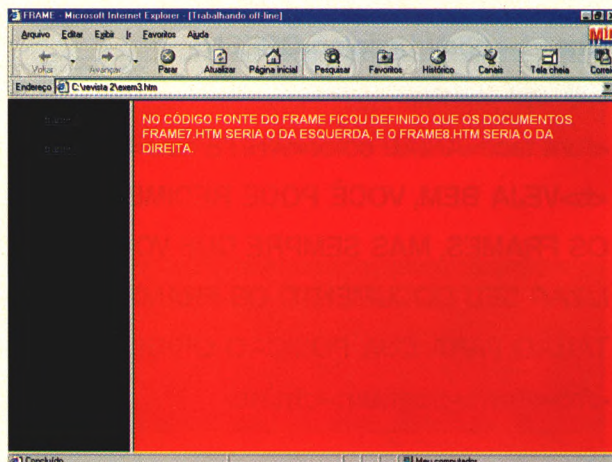
Perceba que o atributo **COLS** (ou **ROWS**) está ligado ao atributo **SRC**, pois para cada divisão em COLS deve existir um arquivo em SRC. Em todos os exemplos de frame você verá o atributo SRC.

NAME

O atributo NAME faz com que uma região da tela (frame) seja designada com um **NOME**, que será usado como referência, para o carregamento de arquivos HTML nestes nomes. O seu uso está ligado ao atributo TARGET. A definição parece um pouco complicada, mas o uso do NAME é bastante simples. Veja o exemplo apresentado no tag TARGET.

TARGET

Define em qual região (frame) que aparecerá o documento especificado pelo link. O seu uso requer a definição de um nome (NAME) ou o uso de um nome reservado (_top, _blank, etc.).



EXEMPLO 3

```
<html><head><title>FRAME</title></head>
<FRAMESET COLS="20%,80%">
<FRAME SRC=FRAME7.HTM
NAME=ESQUERDA>
<FRAME SRC=FRAME8.HTM
NAME=DIREITA>
</FRAMESET>
</html>
```

EXEMPLO3.HTM

Vamos analisar este exemplo:

- A tela vai ser dividida em dois frames verticais (duas colunas),
- A primeira coluna terá 20% da área da tela e a segunda terá 80%,
- A primeira vai ser carregada com o arquivo FRAME7.HTM e vai receber o nome de ESQUERDA,
- A segunda vai ser carregada com o arquivo FRAME8.HTM e vai receber o nome de DIREITA.

Vamos ver os outros arquivos HTML:

```
<html><head><title>FRAME</title></head>
<body bgcolor=BLACK link=WHITE alink=WHITE
vlink=WHITE><center>
<a href=frame8.htm TARGET=DIREITA>frame 8</a>
<br><br>
<a href=frame9.htm TARGET=DIREITA>frame 9</a>
</center></body></html>
```

FRAME7.HTM

Este é o código do arquivo FRAME7.HTM. Vamos analisar o que este arquivo faz:

- Ele será carregado no lado **ESQUERDO** da tela (o arquivo anterior, **EXEMPLO3.HTM**, é que fez isto),
- Ele possui dois links: um para o arquivo **FRAME8.HTM** e outro para o arquivo **FRAME9.HTM**,
- Ao clicar nestes links eles carregarão os arquivos no frame chamado **DIREITA** (o nome foi dado no arquivo **EXEMPLO3.HTM**),
- O frame **DIREITA** fica no lado direito da tela e ocupa 80% da área.

```
<html><head><title>FRAME</title></head>
<body bgcolor=RED><font face=ARIAL
color=WHITE size=3><b>NO CÓDIGO FONTE DO FRAME FICOU DEFINIDO QUE OS DOCUMENTOS FRAME7.HTM SERIA O DA ESQUERDA, E O FRAME8.HTM SERIA O DA DIREITA.</b></font></body></html>
```

FRAME8.HTM

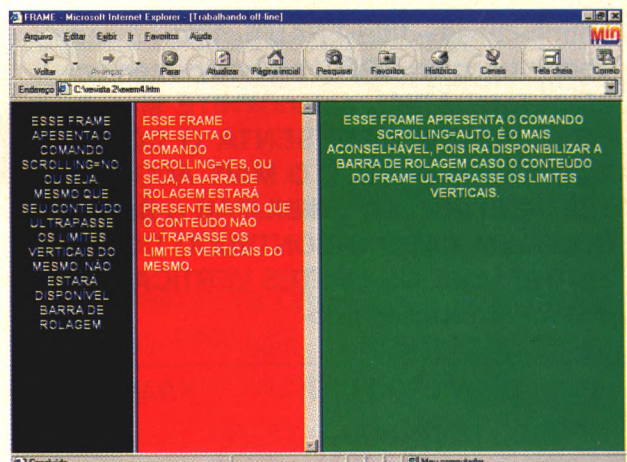
SCROLLING

Uma das vantagens do uso de frames é a possibilidade de ter um controle maior sobre o layout das páginas. Um dos tags que permite exercer o controle é o atributo **SCROLLING**. Ele define se o frame exibirá ou não a barra de rolagem (aquela barra que fica no lado direito e inferior de telas e permite fazer a "rolagem" da tela). Se este tag não estiver presente o padrão utilizado é **AUTO**. As opções deste atributo são:

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 4

```
<html><head><title>FRAME</title></head>
<frameset cols="20%,30%,50%">
<frame src=frame10.htm SCROLLING=NO>
<frame src=frame11.htm SCROLLING=YES>
<frame src=frame12.htm SCROLLING=AUTO>
</frameset></html>
```

EXEMPLO4.HTM



```
<html><head><title>FRAME</title></head>
<body bgcolor=BLACK><center><font face=
ARIAL color=WHITE size=3><b>ESSE FRAME
APRESENTA O COMANDO SCROLLING=NO,
OU SEJA, MESMO QUE SEU CONTEÚDO UL-
TRAPASSE OS LIMITES VERTICAIS DO MES-
MO, NÃO ESTARÁ DISPONÍVEL BARRA DE
ROLAGEM.</b></font></center></body></
html>
```

FRAME10.HTM

```
<html><head><title>FRAME</title></head>
<body bgcolor=RED><font face=ARIAL
color=WHITE size=3><b>ESSE FRAME APRE-
SENTA O COMANDO SCROLLING=YES, OU
SEJA, A BARRA DE ROLAGEM ESTARÁ PRE-
SENTE MESMO QUE O CONTEÚDO NÃO UL-
TRAPASSE OS LIMITES VERTICAIS DO MES-
MO.</b></font></body></html>
```

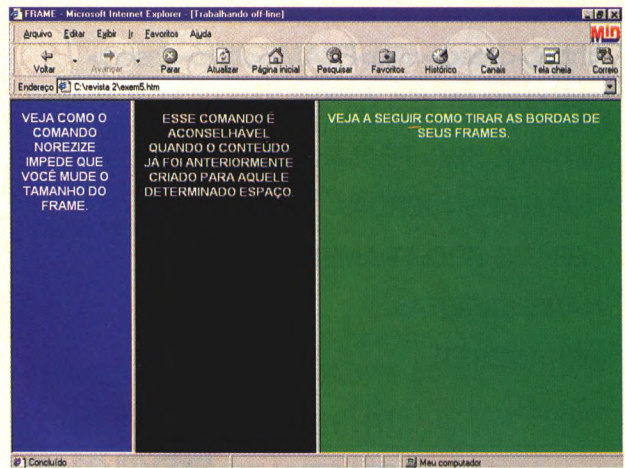
FRAME11.HTM

```
<html><head><title>FRAME</title></head>
<body bgcolor=GREEN></body><center>
<font face=ARIAL color=WHITE size=3><b>
ESSE FRAME APRESENTA O COMANDO
SCROLLING=AUTO, É O MAIS ACONSELHÁ-
VEL, POIS IRA DISPONIBILIZAR A BARRA DE
ROLAGEM CASO O CONTEÚDO DO FRAME
ULTRAPASSE OS LIMITES VERTICAIS.</b>
</font></center></html>
```

FRAME12.HTM

NORESIZ

Este atributo faz com que o usuário não possa modificar a divisão da tela que o tag <FRAMESET> determina. Sempre que fazemos um frame, o usuário tem a possibilidade de mover as janelas, aumentando ou diminuindo, da forma que desejar. Se incluímos este atributo o usuário não terá esta possibilidade, ficando os frames "travados" com a dimensão que foram carregados. A ausência deste atributo faz com que o usuário possa redimensionar os frames da forma que desejar. vamos ver um exemplo:



EXEMPLO 5

```
<html><head><title>FRAME</title></head>
<frameset cols=20%,30%,50%>
<frame src=frame13.htm NORESIZE >
<frame src=frame14.htm NORESIZE >
<frame src=frame15.htm NORESIZE >
</frameset></html>
```

EXEMPLO5.HTM

```
<html><head><title>FRAME</title></head>
<body bgcolor=BLUE><center><font face=
ARIAL color=WHITE size=3><b>VEJA COMO
O COMANDO NORESIZE IMPEDE QUE VOCÊ
MUDE O TAMANHO DO FRAME.</b></font>
</center></body></html>
```

FRAME13.HTM

```
<html><head><title>FRAME</title></head>
<body bgcolor=BLACK><center><font
face=ARIAL color=WHITE size=3><b>ESSE
COMANDO É ACONSELHÁVEL QUANDO O
CONTEÚDO JÁ FOI ANTERIORMENTE CRIA-
DO PARA AQUELE DETERMINADO ESPA-
ÇO.</b></font></center></body></html>
```

FRAME14.HTM

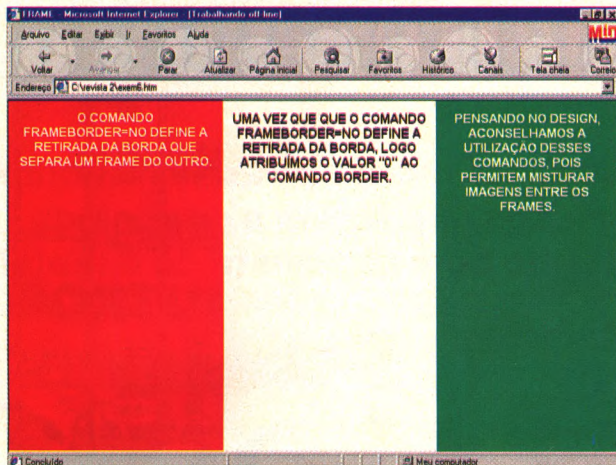
```
<html><head><title>FRAME</title></head>
<body bgcolor=GREEN></body><center><font
face=ARIAL color=WHITE size=3><b>VEJA A
SEGUIR COMO TIRAR AS BORDAS DE SEUS
FRAMES.</b></font></center></html>
```

FRAME15.HTM



BORDER

Define qual a borda que o frame terá. Muito útil na utilização de de backgrounds iguais pelos frames.



EXEMPLO 6

```
<html><head><title>FRAME</title></head>
<frameset cols=35%,35%,30%
  FRAMEBORDER=NO BORDER=0 >
  <frame src=frame16.htm FRAMEBORDER=NO
  BORDER=0 noresize scrolling=NO>
  <frame src=frame17.htm FRAMEBORDER=NO
  BORDER=0 noresize scrolling=NO>
  <frame src=frame18.htm FRAMEBORDER=NO
  BORDER=0 noresize scrolling=NO>
</frameset>
</html>
```

EXEMPLO6.HTM

```
<html><head><title>FRAME</title></head>
<body bgcolor=RED><center>
<font face=ARIAL color=WHITE size=3><b>O
COMANDO<br> FRAMEBORDER=NO DEFI-
NE A RETIRADA DA BORDA QUE SEPARA UM
FRAME DO OUTRO. </b></font>
</center></body></html>
```

FRAME16.HTM

```
<html><head><title>FRAME</title></head>
<body bgcolor=WHITE><center><font
face=ARIAL color=BLACK size= 3> <b>UMA
VEZ QUE O COMANDO FRAME
BORDER=NO DEFINE A RETIRADA DA BOR
DA, LOGO ATRIBUÍMOS O VALOR "0" AO
COMANDO BORDER.</b></font></center>
</body></html>
```

FRAME17.HTM

```
<html><head><title>FRAME</title></head>
<body bgcolor=GREEN></body><center>
<font face=ARIAL color=WHITE size=3><b>
PENSANDO NO DESIGN, ACONSELHAMOS
A UTILIZAÇÃO DESSES COMANDOS, POIS
PERMITEM MISTURAR IMAGENS ENTRE OS
FRAMES.</b></font></center></html>
```

FRAME18.HTM

FINALIZANDO...

Bom, finalmente chegamos ao fim do comando FRAME. Tentamos fazer o mais simples e didático possível e acreditamos que se você nos acompanhou até aqui tem condições de fazer páginas bastante complexas usando este comando. Nas próximas edições estaremos apresentando outros comandos e ensinando truque de como usar o que já aprendemos. Até lá !

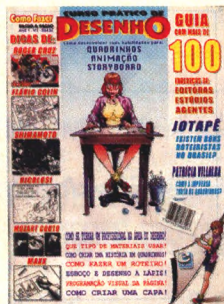
E não esqueça de mandar para nós as páginas que você fizer para colocarmos na seção **PÁGINAS DO LEITOR**. Obrigado e até lá...

UM MUNDO DE INFORMAÇÃO, APRENDIZADO E MUITA EMOÇÃO!

Viva as fantásticas aventuras em histórias incríveis! Conheça tudo sobre os desenhos animados japoneses que fazem a cabeça da garotada. E aprenda tudo sobre desenho com as revista da Escala!



R-CPD1 - R\$ 4,50



R-CPD2 - R\$ 4,50



R-CPD3 - R\$ 4,50



R-CPD4 - R\$ 4,50



R-CPD5 - R\$ 4,50



R-CPD6 - R\$ 4,50



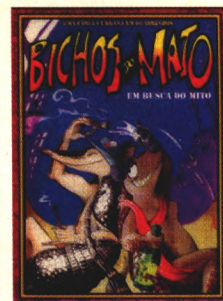
R-HQ1 - R\$ 4,90



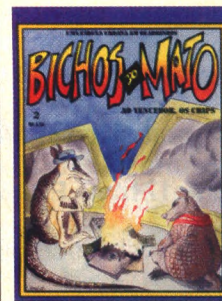
R-HQ2 - R\$ 4,90



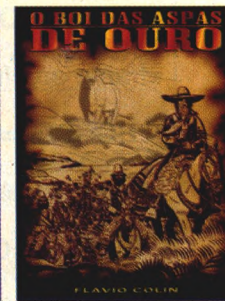
R-HQ3 - R\$ 6,50



R-BM1 - R\$ 2,90



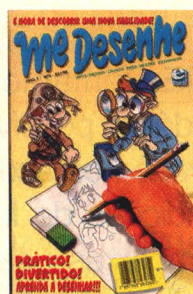
R-BM2 - R\$ 2,90



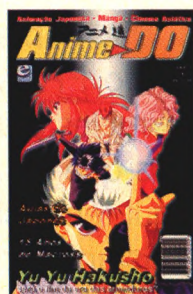
R-BAO - R\$ 3,20



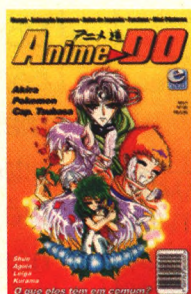
R-MD1 - R\$ 1,90



R-MD2 - R\$ 1,90



R-AD1 - R\$ 2,50



R-AD2 - R\$ 2,50



R-AD3 - R\$ 2,50



R-AD4 - R\$ 2,50



R-ADE1 - R\$ 2,50

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

- () R-CPD1 - R\$ 4,50
- () R-CPD2 - R\$ 4,50
- () R-CPD3 - R\$ 4,50
- () R-CPD4 - R\$ 4,50
- () R-CPD5 - R\$ 4,50
- () R-CPD6 - R\$ 4,50
- () R-HQ1 - R\$ 4,90
- () R-HQ2 - R\$ 4,90
- () R-HQ3 - R\$ 4,90
- () R-HQ3 - R\$ 6,50
- () R-BM1 - R\$ 2,90
- () R-BM2 - R\$ 2,90
- () R-BAO - R\$ 3,20
- () R-MD1 - R\$ 1,90
- () R-MD2 - R\$ 1,90
- () R-AD1 - R\$ 2,50
- () R-AD2 - R\$ 2,50
- () R-AD3 - R\$ 2,50
- () R-AD4 - R\$ 2,50
- () R-ADE1 - R\$ 2,50

Nome: _____
 Endereço: _____
 Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

Mande cheque nominal, cheque-correio ou vale-postal para a Editora Escala Ltda. Caixa Postal 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo - SP. Mais informações, tel.: (011) 266-3166. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom, assinalando os códigos e quantidade das revistas que deseja.



NÃO PERCA ESTA CHANCE DE GANHAR DINHEIRO

CONHEÇA
TODAS AS
OPORTUNIDADES
OFERECIDAS
NESTAS
REVISTAS

NEGÓCIOS & OPORTUNIDADES
Abertura de uma empresa
Confira algumas dicas e procedimentos para não errar na hora de abrir o seu negócio

Legislação
Saiba o que é e como funciona o SIMPLES e toda a documentação para fazer um registro de autônomo

Calendário de Taxas e Impostos
para micro e pequena empresa

Guia de Franquias e Negócios
Um roteiro completo com 15 sugestões para abrir o seu próprio negócio

A INVASÃO DOS PET SHOPS: Um mercado mais que atraente!

MERCADOS & OPORTUNIDADES
A REVISTA PARA O SEU NEGÓCIO

Legislação
Entenda como funcionam as regras existentes na lei da franquia

Saiba como escolher o melhor ponto
Escolher o ponto certo é a certeza de um futuro promissor nos negócios

Guia de Franquias e Negócios
Confira as várias formas existentes para iniciar excelentes negócios

Confeção de Lingerie
Entre no ramo de lingerie, um negócio simples e rentável

Sorvete no Inverno???
O brasileiro se prepara para mudar o hábito de não consumir sorvete durante o inverno

INFORMÁTICA: Bug do Milênio, livre-se deste mal!!!

LANÇAMENTO
BALA DA
EDITORIA



PEDIDOS PARA RUA IAPÓ, 342 - CASA VERDE - SÃO PAULO - SP



Rogério Vitiello

Apesar do nome, o **FastHTML** é um programa 100% nacional. Além disso está em português, possui suporte se for registrado e o mais importante: é **FREWARE**, ou seja, você não vai pagar absolutamente NADA para usá-lo. Ele é um programa para o desenvolvimento de páginas para a Internet. Para poder utilizá-lo basta ter conhecimentos básicos na linguagem HTML. Ao contrário de programas como Front Page, onde as páginas são criadas sem que se conheça nenhum dos tags da linguagem HTML, o FastHTML é orientado para quem prefere criar suas páginas manualmente, prática geralmente comum entre Webmasters e Webdesigners de páginas profissionais.

Com uma interface simples, porém prática, o FastHTML "escreve" para você os comandos em HTML, bastando que se forneça os parâmetros necessários. Por exemplo, se você deseja inserir uma imagem chamada "figura.gif" em sua página, que possui 50 pontos de largura e 100 pontos de altura, basta teclar F7 e selecionar o arquivo (figura.gif), e, mais abaixo, nos campos referentes a dimensão da imagem, preencher os dois valores. Clicando no botão 'Ok', o FastHTML automaticamente irá inserir em seu documento o código em HTML:

economizando bastante tempo na digitação.

O FastHTML também suporta comandos mais avançados da linguagem, incluindo comandos para criação de sons, frames, listas, formulários, applets Java e definições em JavaScript. E ainda, possui um módulo para converter seu documento para os chamados caracteres especiais, muito útil para que seu texto em português possa ser visualizado perfeitamente em diferentes versões do Windows e dos navegadores.

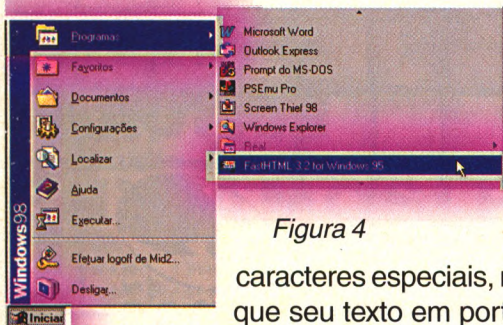


Figura 4

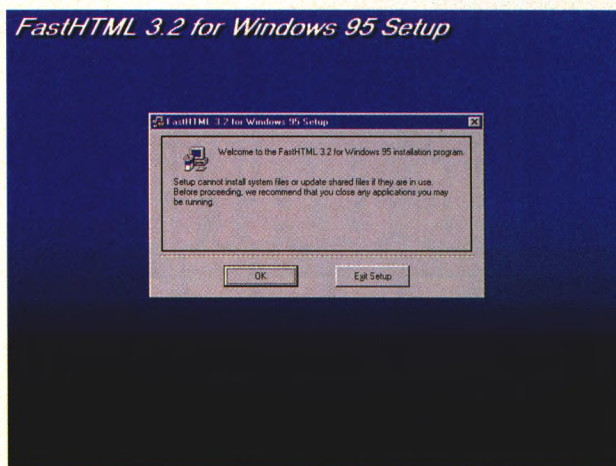


Figura 1

Instalação

Você pode instalar o FastHTML no Windows 95 ou 98. Para o Windows 95, é altamente aconselhável que você possua o Internet Explorer 4 ou superior instalado. Siga as instruções abaixo para a instalação do programa. Inicialmente, feche todos os programas que estejam abertos em seu Windows. Isto é muito importante para que a instalação do FastHTML seja completada com êxito, evitando conflitos.



Figura 2

Ao aparecer a **FIGURA 1**, clique no botão OK para prosseguir a instalação. Selecione a pasta onde você deseja instalar o programa. Caso não tenha certeza, simplesmente clique no botão com um desenho de um computador, à esquerda da janela, para continuar a instalação (**FIGURA 2**). Depois de alguns segundos, o programa será instalado e a **FIGURA 3** aparecerá, confirmando que a operação foi completada com êxito.

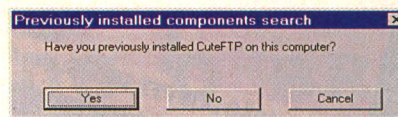


Figura 3

Para executar o programa clique no botão Iniciar de seu Windows, selecione o item Programas.

O ícone FastHTML for Windows 95 irá aparecer. Clique uma vez sobre o ícone e o FastHTML vai ser carregado (**FIGURA 4**).

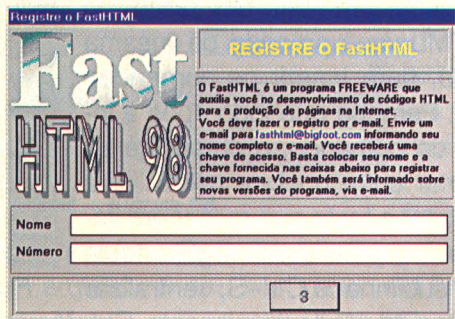


Figura 5

Apesar do programa ser Freeware, enquanto não for registrado, será exibido um "lembrete" (**FIGURA 5**) pedindo o número de registro. Esta tela o deixará aguardando 10 segundos toda vez que for executado, assim, sugerimos enviar um email com seu nome pedindo um código para liberação. Enquanto você não recebe seu código de registro basta clicar em OK.

O programa FastHTML é composto basicamente por quatro áreas distintas:

- 1 **Menus:** Arquivo, Editar, Inserir, Formatar e Ajuda que você pode utilizar para acessar qualquer recurso do programa;
- 2 **Barra de Ferramentas:** uma série de ícones que você pode clicar para chamar as funções mais comuns da linguagem HTML;
- 3 **Área de Edição:** onde aparecem os textos e comandos digitados;
- 4 **Barra de Status:** informa operações sendo realizadas pelo programa, data, hora e estado das teclas Num Lock, Caps Lock, e Insert.

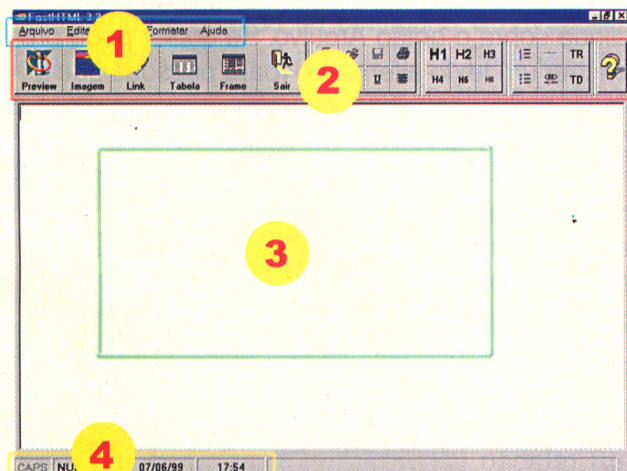


Figura 6

A **FIGURA 6** mostra cada uma destas áreas. Antes de criarmos nosso primeiro documento é preciso configurar o programa. Pressione a tecla F11 para chamar a janela de opções (**FIGURA 7**). Preencha seu nome e e-mail. Deixe selecionada a opção **Utilizar visualizador interno** caso você possua o Internet Explorer 4 ou superior. Se você for utilizar o Netscape, desabilite esta opção e clique no botão Arquivo para especificar o local onde esta instalado o Netscape (geralmente em C:\Arquivos de Programas\Netscape).

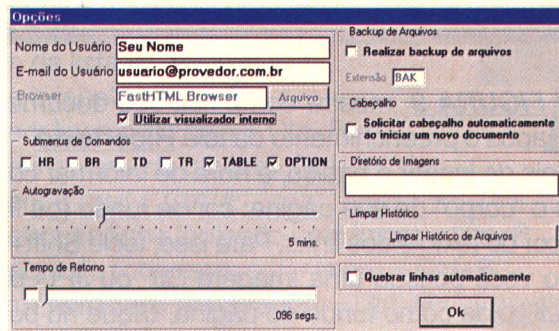


Figura 7

Mantenha as outras opções como estão. Para maiores informações sobre elas, consulte o Help do programa, que pode ser acessado teclando F1.

Editando seu Primeiro Documento

Como dissemos, para usar o FastHTML é preciso ter um conhecimento dos comandos básicos de HTML. Para criar um documento pressione as teclas Shift+F4 (veja a **FIGURA 8**). No campo título, coloque o nome de sua página, em palavras chaves e descrição preencha as informações sobre o conteúdo de seu site.

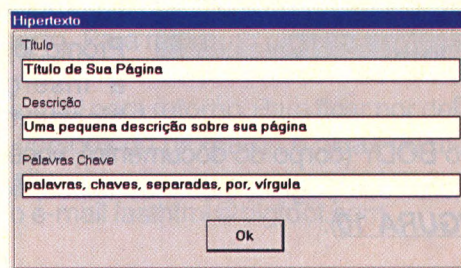


Figura 8

Os grandes sites de busca (Cadê, Alta Vista, Yahoo, etc.) utilizam o que estiver escrito nestes campos para cadastrar sua página e fazer com que os internautas possam encontrá-la.

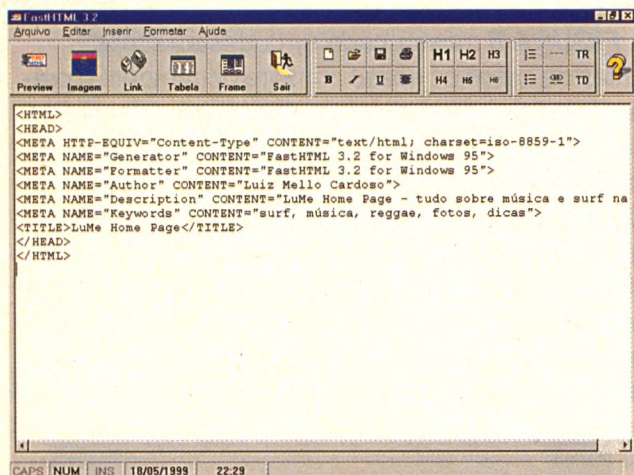


Figura 9

A **FIGURA 9** mostra como fica seu documento após o preenchimento da tela **Hipertexto**.

Depois de inserir o básico, é hora de informar como será o "corpo" de sua página: cor de fundo (ou figura), cor do texto e dos links. Para isso, tecla Shift+F5. Caso você possua uma imagem GIF ou JPG para ser utilizada como fundo de página, clique no botão Arquivo e selecione a imagem. Lembre-se que você deve colocar os arquivos de imagens no mesmo diretório onde irá salvar seu documento HTML. Em seguida, utilize os botões Selecionar para especificar as cores do documento, desde o texto básico até os links. Ao selecionar uma cor, aparecerá um número (em hexadecimal) com 6 dígitos. Cada cor é representada por valores de RGB (Vermelho, Verde e Azul, de Red, Green e Blue). Assim, a cor vermelha é FF0000, verde é 00FF00 e azul é 0000FF. As outras cores são feitas misturando os valores de R, G e B. Você não precisa decorar o código para cada

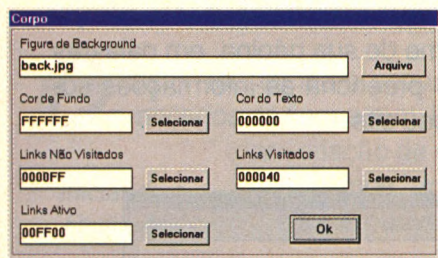


Figura 10

côr pois o FastHTML pode colocar os valores de RGB de qualquer cor que você escolher. Pronto, logo após a inserção do hipertexto e do comando BODY (corpo do documento), você já está apto a editar sua página, inserindo textos, figuras e links (**FIGURA 10**).

Inserindo Comandos

Agora que a sua página esta com o "básico" feito basta inserir comandos. Para facilitar o uso do programa, os principais comandos da linguagem HTML estão vinculados a teclas de atalho de fácil

Menu Formatar

Formatar	
Fonte	Ctrl+F
Hipertexto	Shift+F4
Copo	Shift+F5
Fonte Tamanho 1	Ctrl+F1
Fonte Tamanho 2	Ctrl+F2
Fonte Tamanho 3	Ctrl+F3
Fonte Tamanho 4	Ctrl+F4
Fonte Tamanho 5	Ctrl+F5
Fonte Tamanho 6	Ctrl+F6
Negrito	Ctrl+N
Itálico	Ctrl+I
Sublinhado	Ctrl+S
Piscando	Ctrl+Y
Centralizado	Ctrl+W
Pré-formatado	Ctrl+K
Teletipo	Ctrl+T
Caracteres Especiais	
Reverter Caracteres	
Padronizar Fonte	

Figura 11

memorização, bem semelhantes com as teclas de atalho do Microsoft Word. Por exemplo, no Word você tecla Ctrl+I para colocar um texto em itálico; no FastHTML você procede da mesma maneira, para inserir os comandos <I></I>. Perceba que logo após a inserção do comando, o cursor irá se posicionar entre o <I> e o </I> para você digitar o texto que quiser em itálico. Assim, para usar negrito tecla Ctrl+N, sublinhado Ctrl+S, centralizar um texto Ctrl+W, texto piscante Ctrl+Y, etc. **A FIGURA 11** mostra todos os comandos.

Alterando as fontes

Para alterar as fontes no FastHTML basta selecionar o menu Formatar e escolher a opção Fonte (ou Ctrl+F para simplificar). Isto vai inserir o tag FONT (que permite a alteração do tamanho, tipo e cor da fonte, veja a **FIGURA 12**). Se quiser pode usar o tag H (heading, cabeçalho), que varia de 1 a 6. Utilize as teclas de atalho Ctrl+F1 até Ctrl+F6 para inserir as tags referentes a estes comandos (<H1></H1>, <H2></H2>, etc).

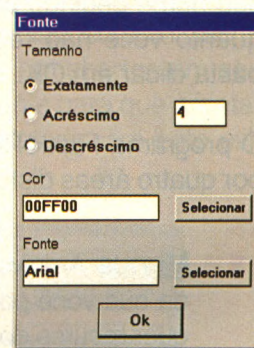


Figura 12

Inserindo Imagens e Links

Para inserir uma imagem em sua página, basta teclar F7. Será exibida uma janela solicitando o arquivo que você deseja inserir. Para ver a relação de imagens existentes em seu diretório clique sobre o botão Arquivo. Se quiser pode preencher um texto alternativo (para pessoas que utilizam navegadores não-gráficos), indicar as dimensões da imagem (caso conheça) e indicar o alinhamento em relação

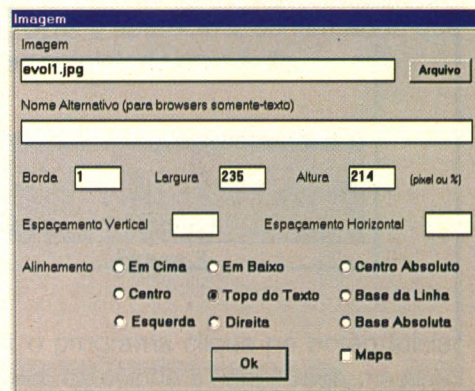


Figura 13

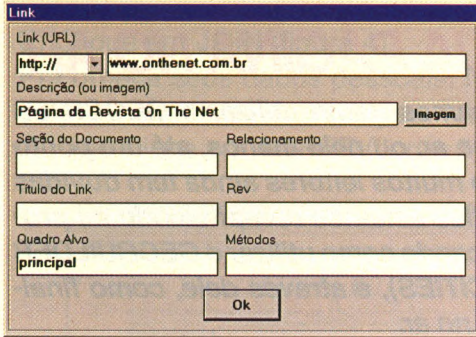


Figura 14

de inserção de link, **FIGURA 14**). Caso o link seja para um arquivo no seu site, deixe em branco a primeira caixa, que é apenas utilizada caso você esteja indicando um documento fora de seu site (que pode ser HTTP, FTP, MAILTO, etc.). No exemplo, estamos inserindo um link externo a página, neste caso, para o site da revista On the Net (<http://www.onthenet.com.br>).

Outros Comandos

Os comandos descritos até agora são os mais usados em qualquer página, porém, você poderá inserir listas, formulários, frames, applets Java e JavaScript utilizando teclas de atalho de fácil memorização. A maioria dos itens "avançados" podem ser encontrados no menu Inserir.

Vendo Resultados

Conforme você digita e insere comandos no FastHTML, é importante que você grave o arquivo periodicamente. Para isto, basta pressionar uma vez a tecla F5 no FastHTML.

Para ver os resultados conforme você vai desenvolvendo suas páginas, utilize a tecla F12 (preview). Ao fazer isto o FastHTML abrirá o navegador especificado (lembre-se de configurar o navegador padrão pressionando a tecla F11). Para ver sua página durante o desenvolvimento, basta pressionar F5 para salvar o documento, alternar para a janela do browser aberta pelo FastHTML e teclar Ctrl+R.

ao texto da página (**FIGURA 13**). Para inserir um link para outra página, tecla F8 (que mostra a janela

Teclas de Atalho Úteis

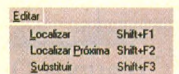
Abaixo algumas teclas de atalho que serão úteis para otimizar a criação de suas páginas:

- Novo documento = F3
- Abrir documento existente = F4
- Salvar documento corrente = F5
- Salvar com outro nome = F6
- Visualizar resultado = F12
- Localizar um texto = Shift+F1
- Localizar o próximo = Shift+F2
- Substituir todos os textos = Shift+F3
- Imagem = F7
- Link = F8
- Item de lista = Ctrl+L
- Inserir tabela = Ctrl+G
- Inserir linha de tabela = Ctrl+R
- Inserir coluna de tabela = Ctrl+D
- Inserir e-mail = Ctrl+E
- Quebra de linha (pulando uma linha) = Ctrl+P
- Quebra de linha (sem pular linha) = Ctrl+B
- Barra horizontal (separador) = Ctrl+H
- Fonte = Ctrl+F
- Headings = Ctrl+F1 até Ctrl+F6
- Hipertexto = Shift+F4
- Corpo = Shift+F5
- Negrito = Ctrl+N
- Ítálico = Ctrl+I
- Sublinhado = Ctrl+S
- Piscante = Ctrl+Y
- Centralizado = Ctrl+W
- Fonte fixa = Ctrl+T
- Ajuda = F1
- Opções = F11

Menu Inserir



Menu Arquivo



Menu Editar

Registrando o Programa

FastHTML é totalmente gratuito, porém, você deve realizar o registro via e-mail. Você receberá (via e-mail) uma chave de registro, que deverá ser digitada na tela que é exibida quando o programa é aberto. Para realizar o registro, envie um email para fasthtml@bigfoot.com, com seu nome completo e e-mail para retorno. Para ficar por dentro das últimas versões do programa e dicas de utilização, visite o site <http://fasthtml.cjb.net> e tire suas dúvidas pelo e-mail fasthtml@bigfoot.com.

Rogério Vitiello é analista de sistemas formado pela Faculdade de Tecnologia de São Paulo e é responsável pela equipe de programação e desenvolvimento de sistemas da Node 1 Internet



COLOQUE SUA PÁGINA NO AR

Na edição anterior, explicamos como utilizar o GEOCITIES para colocar sua página no ar, ou pelo menos, até um ponto bem próximo disso. Como muitos leitores ainda tem dúvidas sobre como usar o Geocities estamos recapitulando os procedimentos iniciais e explicando como utilizar o GEOBUILDER (editor de HTML do GEOCITIES), e através dele, como finalmente colocar sua página no ar.

PASSO A PASSO - RESUMO

C) Clique em **JOIN NOW** (figura 3)

Vamos dar agora um passo a passo de forma bem resumida.

Se tiver alguma dúvida pode consultar a edição 1 da Revista On The Net.

A) Digite em seu navegador:
<http://www.geocities.com>
 (Figura 1)

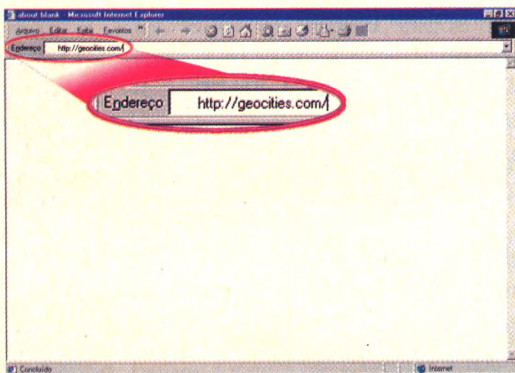


Figura 1

B) Clique em **BUILD NOW** (figura 2)



Figura 2

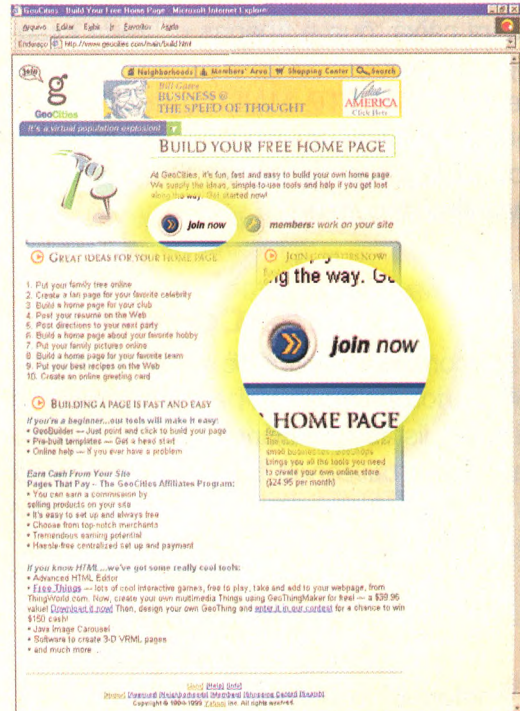


Figura 3

D) Se você não quer gastar nada, escolha a opção **FREE PERSONAL HOME PAGE PROGRAM**, pois permite que você utilize 11 MB de espaço.

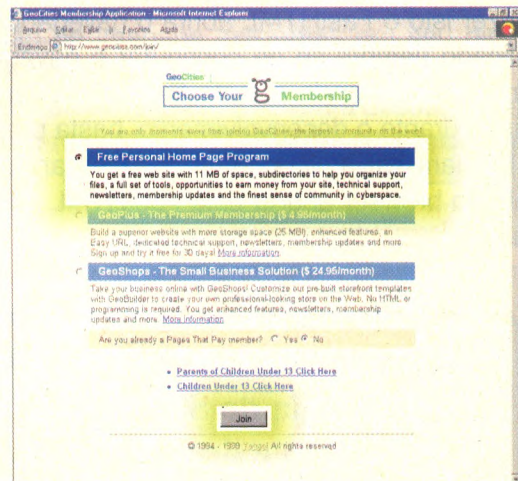


Figura 4

- E) Clique em **JOIN** (figura 4)
 F) Forneça seus dados pessoais. Não esqueça de preencher todos os campos. No final do formulário clique em **AGREE** (figura 5)

Figura 5

G) A página seguinte contém uma lista relacionada com uma série de promoções que o GEOCITIES faz com seus usuários. Algumas delas até mesmo vão fazer você ganhar dinheiro, mas a menos que você domine o idioma inglês clique na opção **NO** em todas elas. Caso contrário vai ficar recebendo e-mails em inglês todo dia. No final da página clique em **SUBMIT**

H) O site da GEOCITIES está dividido em NEIGHBORHOODS (vizinhanças), e você deve escolher o assunto que mais tem a ver com você, (veja a descrição das vizinhanças na edição número 1). Após escolher sua vizinhança clique em **CONTINUE** (figura 6)

- I) Escolha agora em um dos bairros disponíveis e clique em **CONTINUE** (figura 7)

Figura 7

- J) Agora você deve escolher um dos números disponíveis e clicar em **MOVE ME IN** (figura 8). Coloque o tema das suas páginas em LINE 1, LINE 2 e LINE 3

Figura 8

K) Finalmente você chegou ao GEOBUILDER, escolha a opção **GEOBUILDER - BEGINNERS START HERE** (figura 9)

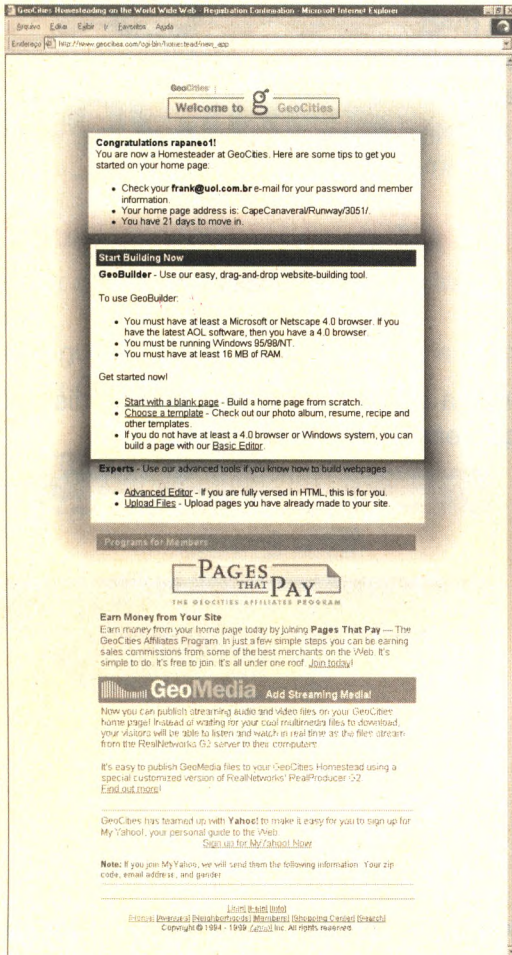


Figura 9

GEOBUILDER

O que mostramos até aqui foi visto em detalhes na edição anterior. Desse ponto para frente será tudo novidade e estaremos explicando em deta-

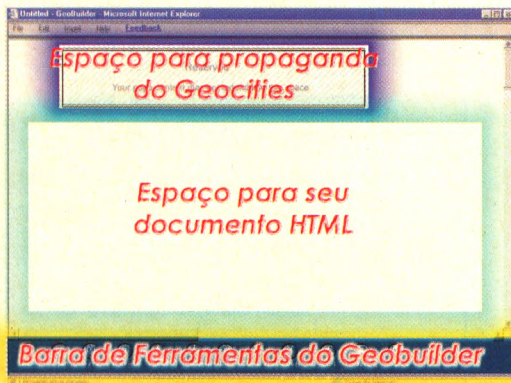


Figura 10

lhes como utilizar o GEOBUILDER, que é a ferramenta que ajuda os internautas a fazer páginas, como colocar a página no ar e finalmente como atualizá-la através do programa CUTE-FTP. A Figura 10 é a tela inicial do GEOBUILDER. Perceba que ela esta dividida em três partes:

- 1 - Espaço para propaganda do Geocities
- 2 - Espaço para seu documento HTML
- 3 - Barra de ferramentas do Geobuilder

A figura 11 mostra de maneira mais detalhada a tela inicial do Geobuilder.

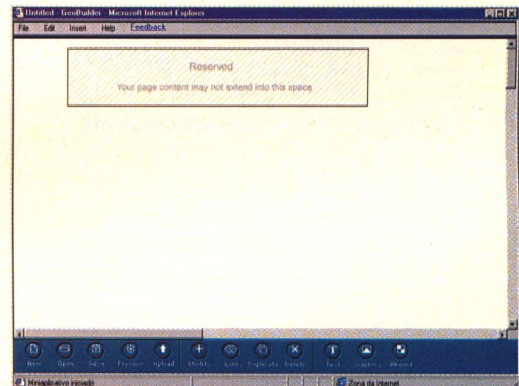


Figura 11

Espaço para propaganda do Geocities

Esta é uma área RESERVADA para que o Geocities possa incluir as propagandas que eles vendem. Sem esta área o site não seria gratuito. Não é permitido incluir nenhum comando ou figura neste retângulo.

Espaço para seu documento HTML

Este espaço é onde ficarão as imagens e o texto que você digitar. Perceba que você não precisará saber muito sobre HTML e que você digita o texto como se estivesse usando o Front Page.

Barra de ferramentas do Geobuilder

Esta barra mostra os ícones dos comandos que você vai poder utilizar para a criação das suas páginas. Como dissemos, não será preciso ter quase nenhum conhecimento dos comandos HTML pois o Geobuilder vai ajudar a fazer as páginas sem que você tenha que decorar complicados comandos e a sua sintaxe. Vamos ver o que cada um destes ícones faz.



Barra de Ferramentas do Geobuilder

NEW

Esse ícone é o primeiro passo para a criação de sua página. Ao clicar neste ícone você terá disponível uma série de modelos (TEMPLATES) já preparados para escolher. Perceba que existem vários tipos de modelos, cada um com características próprias. Ao clicar em um deles é possível visualizar o conteúdo na parte direita da tela. Aqui, a melhor opção é experimentar até encontrar o modelo que mais o agrada. Estaremos utilizando o modelo "BLANK PAGE".

Após escolher o modelo para sua página, não existe uma ordem para a criação da mesma, você pode começar pelo texto, background, imagens, etc.

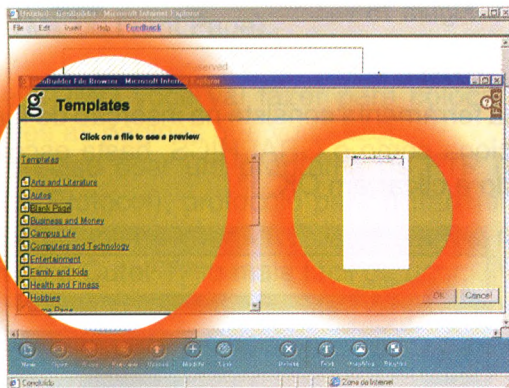


Figura 12

OPEN

Serve para você abrir suas páginas off-line e dentro do ambiente do GEOBUILDER.

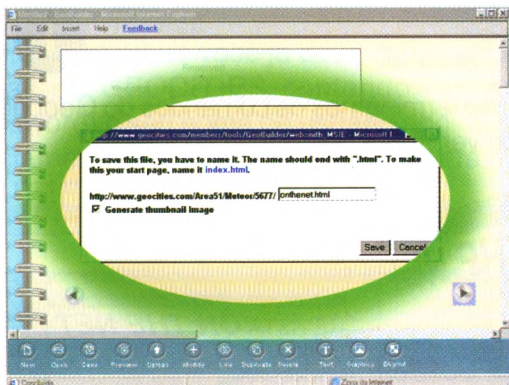


Figura 13

SAVE

Este ícone faz a gravação das suas páginas. As páginas que você gravar estarão dentro do diretório determinado pelas suas escolhas anteriores, durante o processo de cadastramento. Ao

final desse endereço existe um espaço para você escrever o nome da página que será gravada. Não se esqueça de colocar a extensão ".html". Se quiser que uma página seja carregada automaticamente use o nome de INDEX.HTML. A Figura 13 mostra um exemplo de página gravada no endereço:

www.geocities.com/area51/meteor/5677/onthenet.html

PREVIEW

A qualquer momento é possível visualizar como sua página está ficando. Basta clicar nesse ícone e um Navegador será aberto com sua página. Para sair dessa opção clique em VOLTAR ou BACK no Navegador (Figura 14).

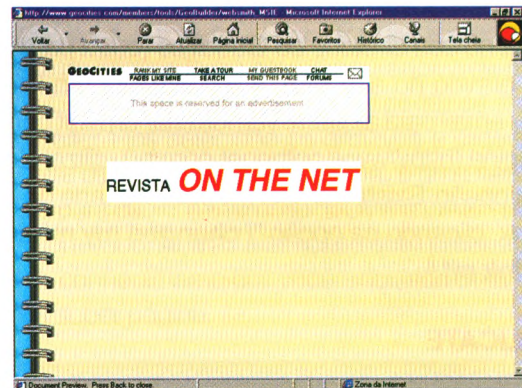


Figura 14

UPLOAD

Após ter salvo sua página (usando o ícone SAVE), é hora de coloca-la no ar. E esta é a função deste comando. Assim que clicar neste botão sua página já faz parte da World Wide Web.

MODIFY

O GEOBUILDER utiliza o modelo de objetos para manipular o que é exibido na tela, ou seja, se você quiser modificar um texto, por exemplo, é preciso clicar no texto (para selecioná-lo) e depois em MODIFY. Automaticamente uma janela será aberta com o texto, e uma série de opções do editor de textos do GEOBUILDER aparecem.

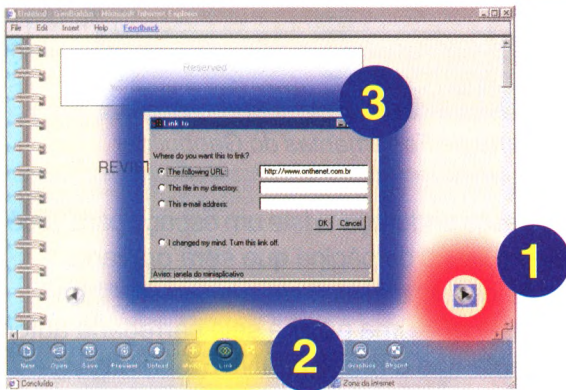


Figura 15

LINK

Antes de começar a criar links sugerimos que você crie primeiro TODAS AS PÁGINAS e grave-as para depois começar a ligar cada uma delas. Não se esqueça de anotar em um papel o nome com o qual você gravou cada uma das páginas, pois depois vai precisar utilizá-los para "linkar" as páginas. **EXEMPLO:** Vamos usar a seta no canto inferior direito para link (Figura 15). Primeiro selecione o objeto (1), depois clique no ícone LINK (2). Uma janela com três opções aparecerá (3). A primeira serve para criar um link para uma outra página na Internet. A segunda é para criar um link para uma página no seu diretório do Geocities (outra página que você gravou no seu site). A terceira cria um link para enviar email para alguém. Vamos criar um link para nossa página (<http://www.onthenet.com.br>) utilizando a primeira opção. Existe também a possibilidade de excluir um link, clicando na opção "I changed my mind. Turn this link off."

DUPLICATE

Duplica qualquer objeto que você quiser. Basta selecionar o objeto e clicar neste ícone.

DELETE

Apaga qualquer objeto. Basta selecionar o objeto e clicar neste ícone.

TEXT

Este ícone coloca uma janela na tela com o editor de textos do GEOBUILDER. É possível escolher o tipo, a cor, o tamanho e ainda determinar se o texto possuirá ou não transparência (Figura 16).

GRAPHICS

O GEOBUILDER possui uma vas-

ta coleção de imagens divididas em pastas. Basta você escolher a imagem que mais lhe agradou e clicar em OK. Imediatamente a imagem aparecerá na tela do GEOBUILDER, para colocar a imagem onde você deseja é só clicar em cima da mesma e arrastá-la com o mouse.

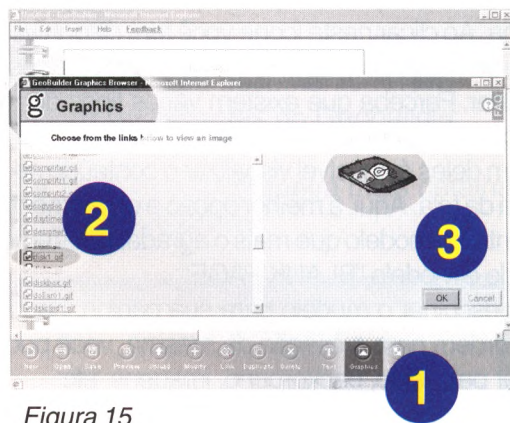


Figura 15

BKGRND

Essa ferramenta consiste na inserção de fundos, funciona como o GRAPHICS, basta escolher o fundo e clicar em OK.

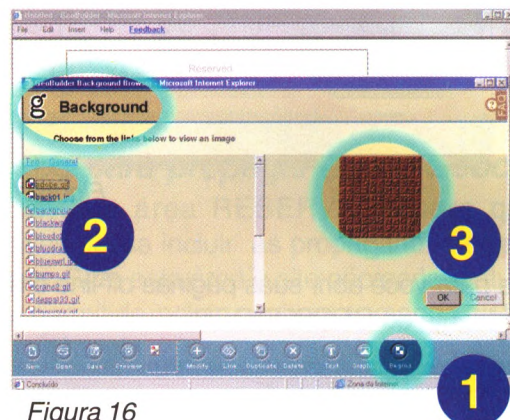


Figura 16

Com isto terminamos os comandos do Geobuilder. Vamos ver agora como usar o CuteFTP.

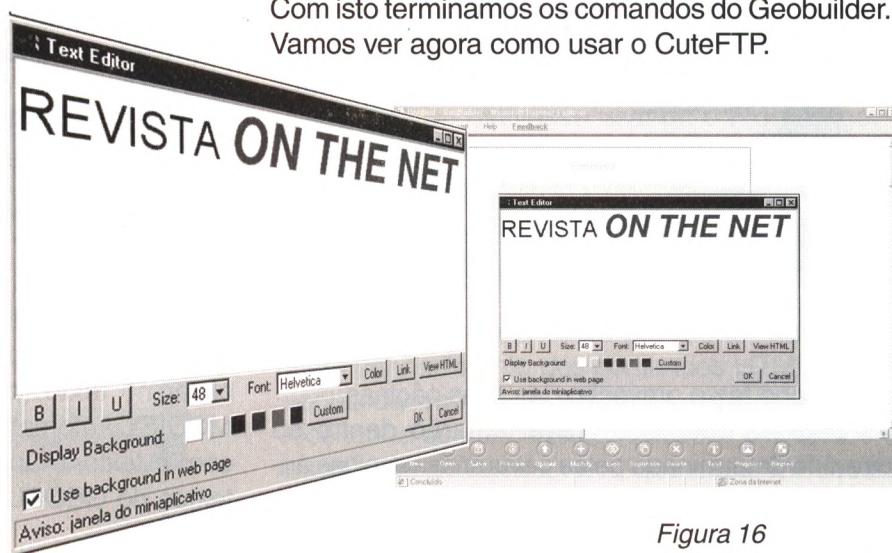


Figura 16



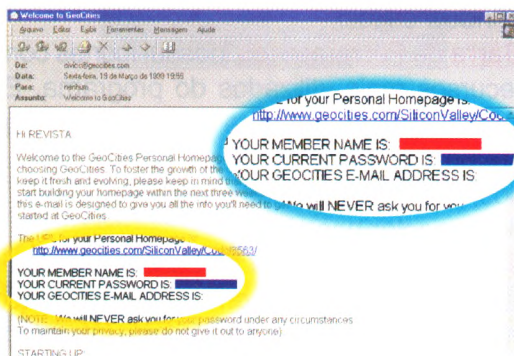
Usando as ferramentas do Geobuilder é possível criar páginas bastante criativas, porém você deve estar se perguntando: e se eu quiser colocar em minha página imagens e fundos que não estejam no GEOCITIES ? E se eu quiser usar frames, tabelas e outros recursos mais avançados ?

Bom, neste caso o Geobuilder não vai ser a sua ferramenta para a criação de páginas... Você vai ter que usar programas específicos para a criação de páginas (como o Hot Dog, FastHTML ou Front Page).

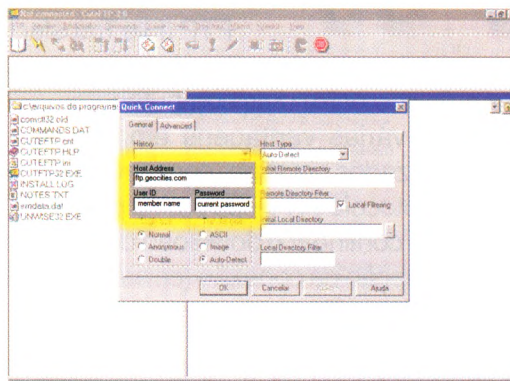
Mas e **COMO** você vai fazer para colocar no Geocities as páginas que você fizer ? Será preciso usar um programa de FTP (File Transfer Protocol), protocolo para a transferência de arquivos na Internet. Existem vários, mas achamos o CuteFTP o mais fácil de usar. Vamos saber como usar o CuteFTP para enviar suas páginas para o Geocities.

CUTEFTP + GEOCITIES?

Se você seguiu tudo que dissemos até agora já deve ter conseguido se cadastrar no Geocities, recebido um email Vamos supor que você já acabou de criar sua página, já salvou e deu UPLOAD, bom, a essa altura você já deve ter recebido um e-mail da GEOCITIES contendo sua senha (password) e seu nome de usuário (login), e isso é justamente o que você irá precisar para utilizar o CUTEFTP.



Entre no CUTEFTP (você já deve estar conectado a INTERNET), clique em FTP no canto superior esquerdo, agora clique em QUICK CONNECT, vai aparecer uma janela cheia de informações, não se preocupe, você só deve preencher os seguintes campos:

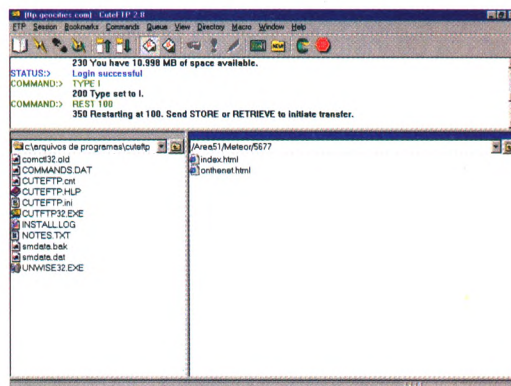


HOST ADDRESS: escreva ftp.geocities.com (CONSTANTE)

USER ID: escreva seu members name

PASSWORD: escreva sua senha

Feito isso, você terá acesso a sua pasta de arquivos dentro do GEOCITIES, o CUTEFTP é dividido em dois Frames, o da esquerda é o seu computador, o da direita é o da GEOCITIES, se você quiser pegar os arquivos para alterá-los selecione os arquivos e clique no sexto ícone da esquerda para a direita, é uma setinha indicando para baixo, é o famoso "DOWNLOAD", bom, agora é com você, faça as alterações que quiser, afinal com todo conhecimento por você adquirido será fácil criar uma super página.



Para colocar as páginas alteradas no ar é muito fácil, entre novamente no CUTEFTP, realize o mesmo procedimento descrito acima, entre na pasta onde você salvou sua página, selecione os arquivos e agora clique no quinto ícone da esquerda para a direita, é uma setinha indicando para cima, é o famoso "UPLOAD".

CUTE FTP

O CuteFTP é um programa shareware desenvolvido pela Global SCAPE, criado exclusivamente para o acesso a servidores FTP (File Transfer Protocol), um padrão mundial utilizado para a transferência de arquivos entre dois computadores. O FTP possui várias vantagens em relação aos downloads realizados via Web (com seu navegador, que utiliza o protocolo HTTP). A principal delas é a possibilidade de continuar o download do ponto onde ocorreu a interrupção da conexão (coisa comum com as nossas linhas telefônicas).

Instalação

Para instalar o CuteFTP clique duas vezes sobre o arquivo, que na versão 2.8 se chama CUTE2832.EXE



Figura 1

prosseguir a instalação. Informe o diretório no qual você gostaria de instalar o programa. Em geral, deixe como está. Clique Ok para informar que você irá utilizar o diretório padrão (figura 2).

Caso você possua alguma versão anterior do CuteFTP instalada em seu computador, este instalador poderá aproveitar as configurações já existentes, incluindo os endereços armazenados por você. Caso possua, clique no botão Yes para que o CuteFTP aproveite estas configurações; se você

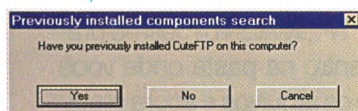


Figura 3

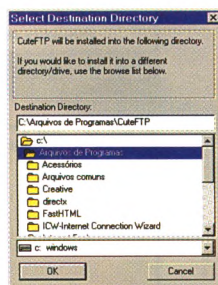


Figura 2

não possui uma versão anterior, clique em No (figura 3). Ao final da instalação você verá a figura 4. Clique no botão Yes

para criar os ícones do CuteFTP em um grupo chamado CuteFTP dentro do item Programas de seu menu Iniciar.

Pronto! O CuteFTP foi instalado com êxito (figura 5).

O CuteFTP possui um programa chamado CuteHTML que auxilia na edição de páginas HTML. Porém, o programa ainda se encontra em desenvolvimento, sendo uma versão beta. É aconselhável não instalar este programa e aguardar por uma versão final, que poderá ser retirada diretamente no site do CuteFTP (<http://www.cuteftp.com>) (figura 6).

O programa de instalação do CuteFTP permite a atualização de um componente do Windows responsável pela exibição de objetos em 3D, chamado comctl32.dll, caso o programa detecte que você possui uma versão antiga deste arquivo será exibida a janela da figura 7. Clique em Sim para atualizar (aconselhável). Após a instalação deste arquivo reinicie seu computador.

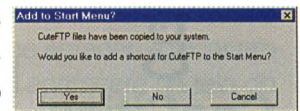


Figura 5

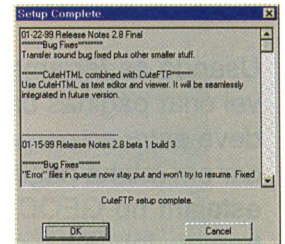


Figura 6

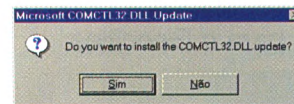


Figura 7

O Programa

A tela do CuteFTP é dividida em algumas partes, como descrito abaixo (veja a Figura 8):

- 1 **Barra de Menu:** por ele você acessa todos os recursos do programa. Os comandos existentes são: **F**TP, **S**ession, **B**ookmarks, **C**ommands, **Q**ueue, **V**iew, **D**irectory, **M**acro, **W**indow e **H**elp.
- 2 **Barra de Ferramentas:** possui ícones com os recursos mais utilizados do programa. Existem 15 ícones, um para cada função do programa. Os quatro primeiros são os mais usados, pois são com eles que iremos conectar e desconectar nos sites.
- 3 **Janela de Log:** exibe as transações que estão ocorrendo no momento. É nesta janela que você verá o CuteFTP transferindo informações

para o servidor remoto e as respostas deste. Também é nesta janela que você poderá ver algum eventual erro de conexão ou transferência das informações.

- 4 **Janela Local** (no lado esquerdo): exibe os arquivos do seu computador, no diretório indicado. Clicando na pasta amarela, você pode navegar pelos diretórios de seu computador. (**SEU MICRO**)
- 5 **Janela Remota** (no lado direito): exibe os arquivos no diretório do computador remoto quando você estiver conectado. A pasta amarela também permite navegar nos diretórios existentes. (**SERVIDOR DA INTERNET**)
- 6 **Janela de Transações:** exibe uma lista com os arquivos que estão sendo processados no momento, sendo copiados (download) ou enviados (upload).
- 7 **Barra de Status:** exibe informações referentes ao estado da conexão, bem como da quantidade de dados enviados ou recebidos durante transações com arquivos.

Conectando a um Servidor

Existem duas formas de acessar um servidor remoto. Através do Quick Connect, onde você coloca as informações para a conexão com o servidor ou através do Site Manager onde você acessa servidores cadastrados.

Quick Connect

Para acessar o Quick Connect basta pressionar Ctrl+C ou clicar no segundo ícone na barra de ferramentas. Será exibida na tela do micro a figura 9.

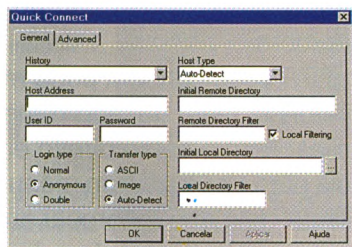


Figura 9

Para acessar qualquer servidor FTP você precisa ter em mãos duas informações:

- 1) O endereço do servidor (no formato padrão da Internet, por exemplo ftp.cdrom.com ou 200.231.107.57) e
- 2) login de acesso e senha (que será utilizado para que você possa se conectar ao servidor)

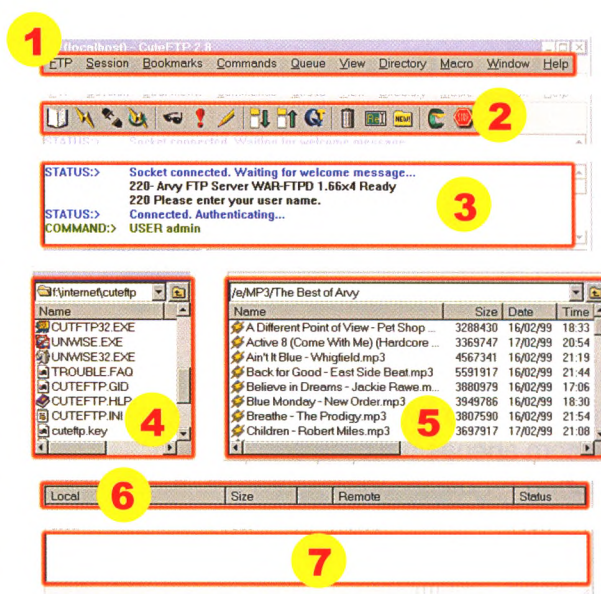


Figura 8

A maioria dos servidores da Internet aceita login anônimo, isto é não é preciso saber um nome e uma senha para conexão.

Vamos ver um exemplo de acesso a um servidor FTP: conecte-se a Internet, abra o CuteFTP e clique sobre o ícone do Quick Connect.

Vamos acessar o site ftp.cdrom.com, assim, digite na caixa "Host Address" ftp.cdrom.com. Este é um servidor aberto ao público (aceita logins anônimos) e não é necessário preencher os campos "User ID" (nome do usuário) e "Password" (senha). Perceba que neste caso a opção selecionada em Login Type é Anonymous (anônimo). Caso você estivesse acessando um servidor que necessitasse de um nome de acesso seria preciso preencher estes dois campos. Clicando em Ok você verá o servidor remoto (com as pastas e arquivos disponíveis para download).

Na "janela remota" você irá visualizar os arquivos existentes no diretório atual do servidor. Clique duas vezes sobre alguma pasta existente no diretório remoto. Você verá que a "**Janela de Transações**" irá exibir uma série de informações, que, neste caso, são os comandos necessários para que o CuteFTP possa acessar aquele diretório e exibir as informações para você. Estes comandos são similares aos comandos de DOS e não é preciso ficar decorando nada, bastando usar o CuteFTP.

Site Manager

O Site Manager é uma maneira fácil de acessar os servidores remotos. Ele pode ser comparado aos FAVORITOS de seu navegador pois grava as in-



Figura 10

formações referentes ao servidor (endereço, login, senha, diretório inicial, etc) que serão utilizadas depois com apenas um clique do mouse.

Teclando F4 ou clicando sobre o primeiro ícone da barra de ferramentas você acessa o Site Manager (veja a Figura 10 para ver detalhes do Site Manager). Na divisão esquerda da tela ficam as **PASTAS** (que você poderá utilizar para organizar melhor seus endereços, divididos por assunto), no lado superior esquerdo, são exibidos os títulos dos servidores pré-gravados da pasta corrente (**ENDEREÇOS**). Para conectar a um servidor já configurado, basta dar um duplo clique sobre o nome do título. Clicando apenas uma vez, as informações técnicas referentes ao servidor serão exibidas na janela Comments (**INFORMAÇÕES**). Para adicionar um site, clique sobre o botão **Add Site**. Você irá visualizar uma janela similar a do Quick Connect. Preenchendo-a e dando Ok, o site será armazenado. Para editar ou excluir um site já existente, basta dar um clique sobre o título e acionar o botão desejado (DELETE SITE).

Realizando um Upload ou Download

Usar o CuteFTP é um processo bem simples. Você vai perceber que é quase como usar o Explorer.

Para fazer um download basta arrastar o arquivo desejado, que deve estar visível na janela remota (no HD do servidor da Internet), para a janela local (no HD do seu micro).

Ao soltar o botão do mouse, o processo de download será iniciado. Caso o arquivo seja grande, você poderá acompanhar o download através da barra de status, que mostra do lado direito as informações da transferência (porcentagem já concluída), velocidade da transferência, quanto tempo já passou e quanto tempo (em média) falta para finalizar este processo. Veja que a janela de transferência exibe as informações referentes à operação que você realizou ou ar-

quivos que serão enviados ou recebidos logo a seguir. Na verdade é possível selecionar vários arquivos segurando a tecla **CTRL** (marca um arquivo de cada vez) ou a tecla **SHIFT** (marca uma série de uma vez) para enviá-los de uma só vez. Quando você arrastar os arquivos o CuteFTP entenderá que a operação terá múltiplos arquivos e enviará todos de uma vez.

Crash Recovery

O pior problema de quem usa a Internet para baixar arquivos é a qualidade das conexões. Geralmente (de acordo com a Lei de Murphy) durante a transferência vai acontecer um problema e a linha vai cair. Nestes casos não há muito que fazer...

A menos que o programa de FTP permita usar o recurso chamado crash recovery, que é a possibilidade de continuar o download do ponto onde a conexão foi interrompida.

Porém, para que este recurso seja utilizado, é necessário que o servidor remoto permita a continuação de download quebrados. Em geral 90% dos servidores permitem esta operação. Para prosseguir um download quebrado, basta reconectar-se ao servidor remoto e arrastar novamente o arquivo da janela da direita para a esquerda (a janela local deverá estar na mesma pasta que estava quando a conexão foi interrompida). Ao arrastar, o CuteFTP irá exibir uma janela dizendo que o arquivo já existe e pedirá uma ação. Caso o servidor permita a continuação de downloads, o botão **Resume** estará habilitado. Clicando nele, o arquivo continuará de onde parou. Caso contrário, será necessário começar novamente, clicando sobre o botão Overwrite para apagar o arquivo parcialmente retirado, sobrescrevendo-o.

Com o CuteFTP você também pode manipular arquivos e diretórios, tanto do lado remoto como local. Basta clicar com o botão direito em uma área livre da janela para visualizar um menu com operações permitidas: deletar e renomear arquivos, criar ou deletar diretórios, trocar a ordem de exibição dos arquivos. É importante notar que a manipulação dos arquivos depende que você possua direito para realizar a operação. Por exemplo, a maioria dos servidores anônimos não permite que você exclua arquivos ou crie diretórios.

Esperamos que você tenha aprendido como usar este excelente programa.

**FÉ INABALÁVEL É AQUELA QUE PODE
ENCARAR FRENTE A FRENTE A RAZÃO**

Revista Cristã de

ESPIRITISMO

Ano 01- nº 1 - R\$4,50

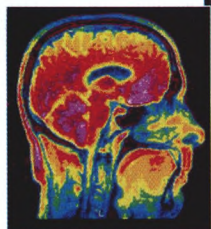


**Campanha de
divulgação do
Espiritismo**



Teatro

**Quebrando os
velhos padrões**



Medicina

**Como ocorre
o processo
mediúnico
no cérebro**

E mais:

**Centro Espírita
Nosso Lar Casas
André Luiz**

Psicologia



7 897763 565531 >



VÍTIMAS DA VIOLÊNCIA

**Até quando o homem será vítima
da sua própria violência?**

MAIS UM LANÇAMENTO DA EDITORA ESCALA

Sua empresa está perdida na Internet?



Oriente-se pela Node1.

A Node 1 é um provedor de acesso e informações criado há mais de 3 anos especialmente para resolver os problemas de sua empresa. Cria e hospeda homepages comerciais, disponibiliza banco de dados na Internet, comércio eletrônico (com sites seguros – SSL), Intranets

e o que mais sua empresa precisar para uma viagem segura na rede mundial de informações. O acesso pode ser feito via linha telefônica comum ou por uma linha dedicada (que custa muito menos do que você pensa!), além de um plano de acesso exclusivo: você só paga o tempo que usar.

tel.: (011) 5561-6776 email: info@node1.com.br www.node1.com.br

NODE1
Internet inteligente.