

# on the NET

www.onthenet.com.br

**MID**  
Produções



## Especial HTML

Ano 1 - Nº 03 - R\$ 9,90

**Efeitos especiais  
para sua página**

**GIF X JPEG**  
Qual é o melhor ?

**Web Design**  
**Formulários**

**Resumo**  
**HTML**

**WS FTP**  
**Apoio**

**NODE 1**  
Desenvolvimento

# FX

**Programas e Ferramentas  
para você desenvolver  
suas páginas na Internet**

# HTML



# Se você ainda não tem a sua...

Corra agora mesmo até as bancas e compre o seu exemplar !!!



N  
A  
S  
  
B  
A  
N  
C  
A  
S



N  
A  
S  
  
B  
A  
N  
C  
A  
S



N  
A  
S  
  
B  
A  
N  
C  
A  
S

**Agora, se você perdeu alguma dessas revistas...**



Não perca mais tempo algum, entre agora mesmo no Site da Editora Escala.  
É muito fácil, basta conectar seu computador na Internet e visitar o nosso SITE...



<http://www.escala.com.br>

Ou ligue para: (0xx11) 266-3166



## EDITORIAL

Desta vez demorou menos... :-)

Novamente e-mail você tem mais uma edição da única revista especializada para criação de páginas para a Internet.

A cada edição estamos dando uma "**cara**" mais próxima do que você quer.

E nada mais justo pois é para você que fazemos a OTN... Criamos este mês a seção **FX HTML** que vai mostrar **scripts** e programas em **JAVA** que poderão ser incluídos nas suas páginas.

Gradativamente estaremos apresentando comandos que farão seu site diferente dos demais.

Também começamos a falar sobre **FORMULÁRIOS**, comando fundamental para a criação de sites mais interativos.

O site gratuito deste mês é o **TERRÁVISTA**, que além de não cobrar nada para hospedar suas páginas está em português...

Também estamos ensinando como usar o **WSFTP**, para enviar suas páginas para um servidor na Internet.

Temos certeza que estamos fazendo a melhor revista para as pessoas que participam de alguma forma da criação e manutenção de páginas na Internet.

E para poder deixar a sua revista ainda melhor precisamos saber o que você gostaria de ver nas próximas edições. Assim, mande ainda hoje seu e-mail com sugestões.

Não se esqueça de dar um pulo em nosso site e ver as promoções que estamos fazendo.

PS: Não esqueça de enviar para nós o endereço das páginas que você fizer, iremos incluir todas nas próximas edições.

**Mário Câmara**

## 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**

## EXPEDIENTE



**Editora Escala Ltda.**

**Rua Zanzibar, 711 Casa Verde**

**CEP 02512 010 São Paulo / SP**

**Telefone: (0XX11) 266-3166**

**Fax.: (0XX11) 857-9643**

**www.escala.com.br**

**escala@node1.com.br**

**Caixa Postal 16.381 - CEP 02599 970**

## Editor:

**Hercílio de Lourenzi**

## Gerente de Produção:

**Nilson Luis Festa**

## Gerente de Serviços:

**Jamil de Almeida**

## Gerente de Circulação:

**Zildete da Silva**

## Gerente de Promoção e Marketing:

**Paulo Afonso de Oliveira**

## Assessoria de Imprensa:

**Patrícia da Silva Ricardo**

## Atendimento ao leitor:

**atendimento@escala.com.br**

**Alessandra de Campos Jorge - Andreia da**

**Silva Barreto - Camilla Freitas - Graziela Verdi**

**Sachetto - Fabiana de Araujo**

## Assistentes Administrativos:

**Vera Lúcia P. de Moraes - Luís Eduardo S.**

**Marcelino - Antônio Corrêa**

## Conselho Editorial:

**André Lima - Carlos Gonçalves - Carlos Mann**

**- Celso Madeira - César Nemitz - Cristiano**

**Pires - Eddie Van Feu - Fábio Kataoka -**

**Franco de Rosa - Ivan Battesini - Marcio**

**Fleischmann - Marques Rebello - Moacir**

**Torres - Otto Schmidt Junior - Paulo**

**Fernandes - Paulo Paiva - Renato Rodrigues**

**- Rosana Braga - Sandro Aloísio - Tarcisio**

**Motta - Wilson Benvenuti - Jorge Mann**

## Impressão e Acabamento:

**CL Artes Gráficas - Tel.: (0XX11) 7896-6544**

## Distribuidor exclusivo para todo Brasil:

**Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.**

**Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú.**

**CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ.**

**Tel.: (0XX21) 575-7766.**

## 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, ligar para (0XX11) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

**Filiada à ANER**



## ÍNDICE

EXPEDIENTE .....	3
EDITORIAL .....	3
ÍNDICE .....	4
CARTAS .....	6
PÁGINAS DO LEITOR .....	8
WEB DESIGN .....	11
RESUMO DOS COMANDOS .....	16
COMANDOS: FORMULÁRIOS .....	18
RESUMO DE FORMULÁRIOS .....	34
FX HTML - JAVASCRIPT .....	35
SUA PÁGINA NO AR: TERRÀVISTA .....	40
PROGRAMAS: WS FTP .....	44

## REDAÇÃO



Editorial  
Expediente

3

## COMANDOS HTML



1

Resu  
coma  
vistas

18

HTML  
Formulários



## PROGRAMAS ÚTEIS: WDFTP



44

Use o  
WSFTP  
para enviar  
arquivos

## FX HTML



35

Finalmente  
entramos em  
Javascript.

## WEBDESIGN

GIF X JPG ?  
Qual o melhor ?

11

## SUA PÁGINA NO AR: TERRAVISTA



40

Aprenda a colocar  
suas páginas no ar  
usando o Terravista

6

no dos  
idos já



## DO LEITOR: CARTAS E PÁGINAS DA INTERNET



6

Cartas dos  
Leitores



8

Páginas dos  
Leitores

# e-Mail

Aqui estamos nós para mais uma seção de cartas. Tentaremos esclarecer as dúvidas mais interessantes que nossos leitores enviaram. Esperamos nos encontrar novamente na próxima edição.

Envie seu e-mail para:

**cartas@onthenet.com.br**



De: **Bruno Ganriel Alves - roboz@zipmail.com.br**  
Olá pessoal

Eu tenho quinze anos e compro a revista On The Net. Eu trabalho com HPs há dois anos e tenho dois probleminhas:

1 - Não sei onde procurar trabalho para essa área.

2 - Não sei mexer com os comandos **On Mouse Out** e **On Mouse Over**.

Por favor me responda assim que puder, ok ?

Obrigado



Primeiro gostaríamos de agradecer por ter escolhido uma de nossas revistas para sua leitura.

A melhor forma de você encontrar trabalho é fazendo páginas para pessoas conhecidas...

pergunte se seu pai, seus amigos, seus professores, sua escola, uma empresa perto de onde você mora não gostariam de ter um site na Internet.

Os primeiros sites que você fizer dificilmente serão pagos pois você está aprendendo e precisa "mostrar serviço" para poder começar a cobrar...

Os comandos **"onmouseout"** e **"onmouseover"** serão vistos na seção **FX HTML** que começa a ser publicada nesta edição.



Olha eu agradeço pelas dicas mais eu já fiz isso, mas o pessoal não bota confiança.

Eu estou procurando empresas que admitem esse tipo de funcionário.

Eu tenho 2 anos de experiência de de HTML sei JAVA e alguns CGIs, mas estou cansado de fazer as paginas e não ganhar nada, por isso quero começar a trabalhar, mas não sei por onde começar entende.

Agadeço se puderem me ajudar.



Infelizmente Bruno, todo o começo é difícil...

O mais importante é você não desistir nunca e seguir em frente...

Se você já trabalha há 2 anos com a criação de páginas já deve ter alguns sites desenvolvidos. Estes sites são seu **CARTÃO DE VISITA**.

Quando você for visitar uma empresa pode (e deve) apresentar estas páginas para que a empresa veja o que você tem condições de criar.

Você também pode tentar enviar seu currículo para empresas da sua cidade e dizer que trabalha como free-lancer (sem vínculo empregatício).

Pode também tentar entrar em contato com **AGÊNCIAS DE PROPAGANDA** que sempre precisam de profissionais nesta área.

E por último pode tentar falar com **PROVEDORES DE ACESSO** que também tem necessidade de profissionais.

Esperamos ter ajudado e que você encontre um emprego logo...

Mande o endereço de suas páginas e poderemos te ajudar colocando-as na revista.

Boa sorte e até as próximas edições.

Mário Câmara



Olá,

Estou muito grato pela proposta desta revista em tornar disponível o acesso a qualquer internauta aos conhecimentos de HTML, JAVA, etc.

Realmente, daqui a algum tempo, não saber ou não poder criar uma home page será o mesmo que não saber escrever e traduzir um texto.

Gostaria de tirar algumas dúvidas em relação a primeira página que estou construindo através dos conhecimentos adquiridos nesta revista:

1 - Como posso dispor dois objetos ao mesmo lado no corpo da página (dois hiperlinks, tabelas, etc)?

2 - Como posso criar aquele contador de visitantes que existem nas páginas?

Grato pela atenção!

**Eduardo Vilarin - e.vilarin@skydome.net**



Bom, nós aqui na MID estamos tentando ajudar nossos fiéis leitores a se tornarem **ALFABETIZADOS** em HTML.

Por enquanto somos a única revista voltada exclusivamente para quem quer aprender HTML.

Não falamos de outro assunto que não seja este...

Com relação as suas perguntas:

1 - Você pode colocar dois objetos (um do lado do outro) sem dificuldades. Basta colocar os links um do lado do outro.

O único problema pode ser a **DISTÂNCIA** que você vai querer entre os objetos.

Se você precisar aumentar a distância entre os links vai precisar criar uma tabela (e definir a distância entre os objetos) ou usar um truque que iremos explicar na próxima edição, usando uma imagem com 1 pixel e definindo o tamanho desta imagem para o espaço que precisamos.

2 - Você pode colocar um contador das seguintes formas:

a - Se o seu provedor disponibilizar um para os usuários basta colocar o código fonte (que ele já deve ter disponibilizado) na sua página.

b - Usando um contador gratuito da Internet.

Por motivos de espaço não pudemos incluir nesta edição uma explicação detalhada das dúvidas que você perguntou. Estamos pensando em aumentar para 64 páginas a próxima edição da OTN.



O que é a MID?

Visitei o site de vocês e achei bem legal.

Porém não entendi o que vocês fazem exatamente.

**Marcelo Duarte Pinheiro - mdp@sti.com.br**



A **MID Produções** (<http://www.mid.com.br>) é a empresa responsável pela criação de várias revistas. Entre elas citamos a MP3 Magazine, a On The Net, a QSL Magazine e muitas outras. Desenvolvemos projetos para a Editora Escala e sites para várias empresas.

Em breve estaremos reformulando nosso site (que hoje está bem defasado, pois foi criado quando abrimos a empresa e ainda não tivemos tempo de atualiza-lo - Casa de Ferreiro, Espeto de Pau...) e será possível saber mais sobre nossos produtos.





Aos responsáveis pelo site da **Revista On The Net**,

Gostaríamos de informar que seu site foi escolhido pelo LinkNews como Site Legal no dia **09/08/1999, às 11:00.**

Pegue o selo de Site Legal na seção 'Apresentação' do LinkNews ou no endereço <http://www.linknews.com.br/selo.gif>

Para verificar a inclusão do seu site em nosso seletor acervo, procure através de nosso sistema de busca de sites.

Sucessos com o trabalho!

Abraços do Editor!

Mario Lima Cavalcanti

Editor

LinkNews - A Web através de sites e notícias

<http://www.linknews.com.br>



Olha nosso primeiro prêmio ai gente !!!

Gostaríamos de agradecer ao pessoal do LINK NEWS por nos ter concedido este prêmio...

Obrigado aos leitores que nos incentivam e aguardem novos prêmios pela frente...

**ON THE NET**, A Revista do Webmaster...



Olá, meu nome é Thiago, sou WEBMASTER e leitor da **ON THE NET**.

Tenho três dúvidas que queria que vocês esclarecessem:.

1 - Como faço para por barra de rolagem no canto da hp ?

2 - Vocês poderiam me ensinar a fazer um concurso de home page de votos ??

3 - Queria colocar na minha Hp, exemplos de Códigos de Java script, vocês poderiam me mandar muitos ??

Valeu !!!!! RESPONDAM ESSE EMAIL !!!!!

**Thiago Falsoni - falsoni@zipmail.com.br**



1 - A barra de rolagem só aparece quando o texto (ou figuras) que você coloca na página é maior que o tamanho da tela. Se você estiver usando FRAMES pode "forçar" o aparecimento da barra de rolagem (na edição anterior explicamos como usar FRAMES).

2 - Nesta edição começamos a falar sobre formulários. Com eles é possível fazer o que você deseja. Nas próximas edições estaremos ensinando como usar formulários, livros de visita e outros detalhes que enriquecerão suas páginas.

3 - Você pode usar os scripts do nosso site em suas páginas.

Cuidado que alguns deles são feitos por leitores e empresas. Neste caso você vai precisar de autorização do criador para inclui-los em seu site. Na página 35 iniciamos a seção FX HTML e publicamos 5 exemplos de Javascript que você pode usar para aprender um pouco mais do assunto.

E-mail respondido !!



Em primeiro lugar gostaria de cumprimentá-los pela revista, que me deu aquela mão...

Minha página está sendo "gerada" aos poucos, e tenho alguns probleminhas... com Netscape o Java Script não funciona, e o Formulário que coloquei não me dá retorno... Hoje é o primeiro dia... certo, mas até o dia 25/08 quero estar com tudo pronto... por causa da lua... estas coisas de bruxa né?? Será que vcs me dariam umas dicas???

O endereço principal tbém ficou com uma cara...:-( o <http://www.geocities.com/Athens/Sparta/6302/hall.htm>

**lone Aires Yananda - yananda@datamarkets.com.ar**



Adorei !!!

Raramente peço algum número atrasado de alguma revista, mesmo sendo de excelente qualidade. Faz algum tempo (pouco) que estou criando páginas web. Aprendi sozinho, sem material nenhum e acho que não são tão ruins assim (mesmo sabendo que poderiam melhorar bastante), acredito que vocês poderiam me dar uma forcinha com a revista **ON THE NET ESPECIAL HTML**. Eu descobri esta revista numa banca da minha cidade (Nº2), infelizmente é impossível que consiga a Nº1 e não sei (já que a revista não oferece a informação do mês) se já saiu a Nº3. Gostaria que vocês me enviassem o Nº 1 e o Nº 3 e gostaria de assinar essa revista pelo período de 1 ano. Sem mais, espero que meu pedido seja atendido na brevidade possível. Gostaria que dessem uma olhadinha nas páginas que foram confeccionadas por mim e me passem seu parecer. Obrigado pela paciência. [www.homenet.com.br/expresso2222](http://www.homenet.com.br/expresso2222)

**Omar Dario Canegallo - hom22@homenet.com.br**



Puxa, este mês parece que todo mundo resolveu nos elogiar... :-)

Infelizmente Omar, a Editora Escala não possui um serviço de assinaturas.

Entretanto, se quiser, poderá comprar a edição 1 pela Internet no site <http://www.escala.com.br>.

O site esta sendo desenvolvido por nós, junto da NODE1 e será possível comprar edições atrasadas ou atuais.

Estamos tentando ver se criamos um serviço de **ASSINATURA VIRTUAL**, onde os leitores poderão receber as edições que desejarem automaticamente. Os pagamentos poderão ser feitos por cartão de crédito ou por boleto bancário.

Se preferir pode comprar pelo telefone: (0xx11) 266-3166.

O serviço de atendimento ao leitor estará feliz em receber seu pedido. Obrigado pelos elogios e esperamos contar com você nas próximas edições.



Adorei a edição no. 2 desta revista. Finalmente consegui colocar minha página com frames no ar. Porém, gostaria de mais informações para melhorar minha página. Preciso saber qual é o software para fazer Gifs Animados(que não seja o Gif Animator 3).

Preciso de um software que faça um gif animado como o da Telefônica, Pão de Açúcar, Bradesco, etc. Isto é, um software profissional ou melhor que o Gif Animator 3.

**Claudio Rodrigues - clau099@zipmail.com.br**



Os GIFs animados que você vê no site de empresas como Bradesco, Telefônica, etc., são feitos usando os mesmos programas que colocamos no CDROM da revista. Para conseguir fazer GIFs com aquela qualidade só existe uma opção:

**fazer mais e mais GIFs até dominar a técnica... :-)** Estamos preparando um artigo sobre GIFs animados que deve sair na próxima edição, ensinando truques de como criar GIFs interessantes.



Bom, fazer um site na Internet tem suas dificuldades e a **COMPATIBILIDADE** é uma delas...

Estaremos, aos poucos, ensinando como fazer para criar páginas que sejam vistas em todos os navegadores. Esperamos que a Lua e a revista **ON THE NET** tenham te ajudado a fazer um site ainda mais bonito... :-)

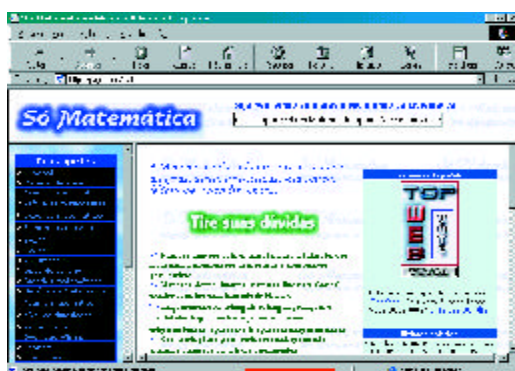
**Até a próxima edição...**

# PÁGINAS DO LEITOR

Nossa seção “**PÁGINAS DO LEITOR**” é um grande sucesso, e tudo isso graças a vocês. Recebemos vários endereços e não imaginávamos que seriam tantos assim. Justamente por isso estamos avaliando a possibilidade de aumentarmos bastante esta seção. Por hora, colocamos os sites que recebemos até o dia 31 de Agosto. Todos eles foram checados e estavam operando naquela data.

O que você está esperando para criar o seu site e envia-lo para nós ?

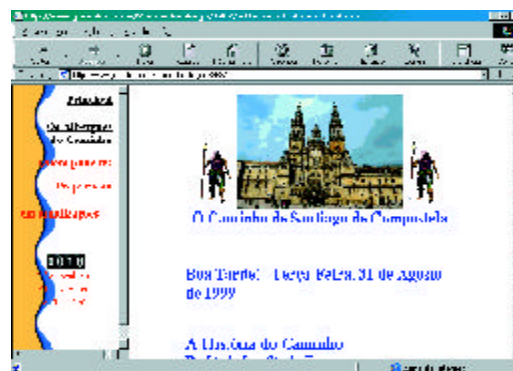
Mande o endereço de seu site para: [cartas@onthenet.com.br](mailto:cartas@onthenet.com.br)



<http://pagina.de/mat>

Juliano - [juliano@ez-poa.com.br](mailto:juliano@ez-poa.com.br)

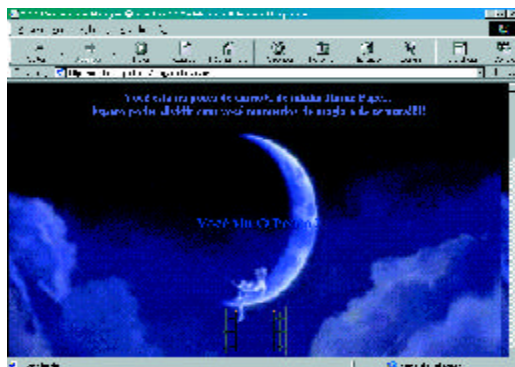
Testes de vestibular, desafios, a história da matemática, material de apoio, ou seja, tudo que você precisa para melhorar seus conhecimentos nessa disciplina que é uma das roldanas de nossa sociedade. Vale a pena conhecer.



[www.geocities.com/Yosemite/Gorge/3962](http://www.geocities.com/Yosemite/Gorge/3962)

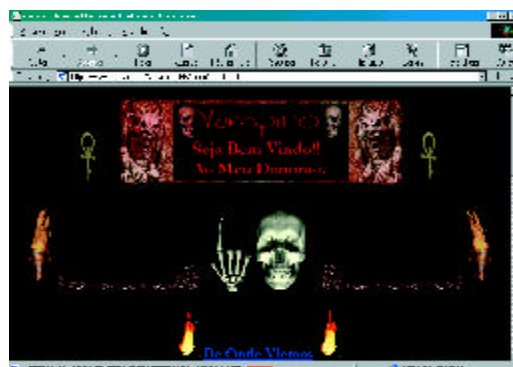
Cristiano Amaral - [camaral@cdlnet.com.br](mailto:camaral@cdlnet.com.br)

Site bastante interessante, contando com detalhes a história do caminho de Santiago de Compostela, assim como fornece dicas para futuros peregrinos...



<http://members.tripod.com/morganadasfadas>

Irma Sanches Gonçalves - [irma@hitnet.com.br](mailto:irma@hitnet.com.br)



<http://www.terravista.pt/Nazare/5566/index1.html.html>

Rodolfo Matteu - [rodolfomatteu@newwalk.com.br](mailto:rodolfomatteu@newwalk.com.br)





**Também recebemos as seguintes páginas dos leitores (que por motivos óbvios não puderam ser exibidas aqui)... Esperamos na próxima edição aumentar este espaço.**

**[home.openlink.com.br/leomano](http://home.openlink.com.br/leomano)**

Leonardo Mano  
leomano@openlink.com.br

**[www.geocities.com/paris/cafe/2663](http://www.geocities.com/paris/cafe/2663)**

Manuela Lourenção  
lauralou@dglnet.com.br

**[www.acshangrila.com.br](http://www.acshangrila.com.br)**

Mario Freire  
shangrila@acshangrila.com.br

**[www.geocities.com/SunsetStrip/Plaza/9866](http://www.geocities.com/SunsetStrip/Plaza/9866)**

Eduardo  
ude@zaz.com.br

**[www.fly.to/drffate](http://www.fly.to/drffate)**

Tiago Gomes  
drffate1@hotmail.com

**[sites.uol.com.br/schauffbr/](http://sites.uol.com.br/schauffbr/)**

Guilherme  
schauffbr@uol.com.br

**[www.geocities.com/Colosseum/Pressbox/1974/frame.html](http://www.geocities.com/Colosseum/Pressbox/1974/frame.html)**

Daniel Prata  
daniel\_prata@hotmail.com

**[meusite.osite.com.br/decios](http://meusite.osite.com.br/decios)**  
**[members.xoom.com/decios](http://members.xoom.com/decios)**

Décio de Oliveira Lucas.  
d.e.c.i.o@zipmail.com.br

**[www.geocities.com/Athens/Sparta/6302/hall.htm](http://www.geocities.com/Athens/Sparta/6302/hall.htm)**

lone Aires Yananda  
yananda@datamarkets.com.ar

**[bbs1.sul.com.br/academic](http://bbs1.sul.com.br/academic)**

Jan Alessandro Socher  
adratt@avalon.sul.com.br

**[sites.uol.com.br/jackqi](http://sites.uol.com.br/jackqi)**

QI  
jackqi@uol.com.br

**[www.infojuridico.cjb.net](http://www.infojuridico.cjb.net)**

**[www.linamarano.cjb.net](http://www.linamarano.cjb.net)**

Lina & Fernando  
Lina Marano  
lief@uol.com.br  
linamarano@uol.com.br

**[fly.to/yuyuhakusho](http://fly.to/yuyuhakusho)**

Victor V. Benincasa  
vbenincasa@inex.com.br

**[www.luis.assuncao.eti.br](http://www.luis.assuncao.eti.br)**

Luis Assuncao  
luis.assuncao@openlink.com.br

**[www.geocities.com/Eureka/Office/1244/](http://www.geocities.com/Eureka/Office/1244/)**

Alacide  
alacide@uol.com.br

**[www.homenet.com.br/expres-so2222](http://www.homenet.com.br/expres-so2222)**

**[www.homenet.com.br/alomamae](http://www.homenet.com.br/alomamae)**

**[www.vicosa.com.br/tabacaria](http://www.vicosa.com.br/tabacaria)**

Omar Dario Canegallo  
hom22@homenet.com.br

**[www.geocities.com/SunsetStrip/Street/3334](http://www.geocities.com/SunsetStrip/Street/3334)**

Henrique Fernandes Ribeiro  
hit@zaz.com.br

**[www.lawhome.cjb.net](http://www.lawhome.cjb.net)**  
**[users.linkexpress.com.br/lawrence](http://users.linkexpress.com.br/lawrence)**

Lawrence Leite  
lawrence@linkexpress.com.br

**[www.geocities.com/SoHo/Veranda/6386](http://www.geocities.com/SoHo/Veranda/6386)**

Bernardo Rieux  
mestreyoda@jedi.com.br

**[victorian.fortunecity.com/canal/270/](http://victorian.fortunecity.com/canal/270/)**

magnmfica@starmedia.com

**[www.net-rosas.com.br/~cesario/cesario](http://www.net-rosas.com.br/~cesario/cesario)**

**[sopa.es.fortunecity.com/rabo/203](http://sopa.es.fortunecity.com/rabo/203)**

**[www.geocities.com/Nashville/Opry/8248](http://www.geocities.com/Nashville/Opry/8248)**

Cesario Ferreira  
cesario@net-rosas.com.br

**[www.gamehp.cjb.net](http://www.gamehp.cjb.net)**

Bruno  
roboz@zipmail.com.br

**[go.to/ciem-df](http://go.to/ciem-df)**

**[www.fortunecity.com/campus/essay/15/index.html](http://www.fortunecity.com/campus/essay/15/index.html)**

Kleber Santos  
rebelk@zaz.com.br

**[www.pernambuco.tur.br](http://www.pernambuco.tur.br)**

Arthur cavalcanti  
webmaster@pernambuco.tur.br

**[brasil.iwarp.com](http://brasil.iwarp.com)**

Rafael  
rafael@jedi.com.br

**[www.remoteaccess.cjb.net](http://www.remoteaccess.cjb.net)**

Adriano Rossoni  
adryano@networld.com.br

**[www.webprotection.cjb.net](http://www.webprotection.cjb.net)**

Daniel  
danielkiefer@zipmail.com.br

**[members.xoom.com/robertaylor](http://members.xoom.com/robertaylor)**

André Luiz Ferreira  
queenclub@rec.sol.com.br

**[orbita.starmedia.com/~paixao](http://orbita.starmedia.com/~paixao)**

Daniel Paixao Fontes  
pico@japanimation.com

**[www.pesacre.freesevers.com](http://www.pesacre.freesevers.com)**

Nazaré Macêdo  
mmacedo@alunos.ufv.br

**[www.canal.he.com.br](http://www.canal.he.com.br)**

Rafael Ottoni  
ottoni@gampnet.com.br

**[pessoal.mandic.com.br/~smf](http://pessoal.mandic.com.br/~smf)**

Sandro Midoe Fernandes  
smf@mandic.com.br



[www.lanahp.cjb.net](http://www.lanahp.cjb.net)  
Diogo de Oliveira Lana  
dlana@gb.com.br

[brasil.iwarp.com/](http://brasil.iwarp.com/)  
Rafael M. M.  
rafael@jedi.com.br

[pessoal.mandic.com.br/~deboravc](http://pessoal.mandic.com.br/~deboravc)  
Debora Vieira  
deboravc@mandic.com.br

[victorian.fortunecity.com/canal/270/](http://victorian.fortunecity.com/canal/270/)  
magnmfica@starmedia.com

[www.fortunecity.com/campus/cornell/52](http://www.fortunecity.com/campus/cornell/52)  
audi3@zipmail.com.br  
Adriano F.T.

[pessoal.mandic.com.br/~porsche/](http://pessoal.mandic.com.br/~porsche/)  
Rodrigo Barbarotti  
porsche@mandic.com.br

[surf.to/pacta](http://surf.to/pacta)  
nika@web4u.com.br  
Leo Roale

[www.durante.cjb.net](http://www.durante.cjb.net)  
FELIPE DURANTE  
felipedurante@zipmail.com.br

[www.LOUCO.cjb.net](http://www.LOUCO.cjb.net)  
Gabriel  
loucosp@uol.com.br

[fmpenna.cjb.net](http://fmpenna.cjb.net)  
Penna  
penna@gsite.com.br

[www.geocities.com/Broadway/Orchestra/1798/index.htm](http://www.geocities.com/Broadway/Orchestra/1798/index.htm)  
Francisco do N. José  
francisco.n@uol.com.br

[members.xoom.com/nfsbrasil](http://members.xoom.com/nfsbrasil)  
Julio  
seu.e-mail@uol.com.br

[www.geocities.com/Nashville/Stage/7504](http://www.geocities.com/Nashville/Stage/7504)  
[www.members.tripod.com/Theddi/pagina01a.html](http://www.members.tripod.com/Theddi/pagina01a.html)  
Ted  
jotate@hitnet.com.br

[/www.geocities.com/SoHo/Suite/3716/index.htm](http://www.geocities.com/SoHo/Suite/3716/index.htm)  
clezinha@lembreidevoce.com.br  
João Paulo S. Silva

[www.bibliacafe.cjb.net](http://www.bibliacafe.cjb.net)  
bcafe@zipmail.com.br  
Leonardo



**Revista on the NET**  
[www.onthenet.com.br](http://www.onthenet.com.br)

**Você não pode ficar fora da próxima edição !**

**ANUNCIE:**  
**(0XX11) 39 61 21 39**







**V**ocê deve se lembrar que na edição anterior prometemos que estaríamos dando dicas de **WEB DESIGN** para que seu site tenha cada vez mais um aspecto profissional, acompanhando as últimas tendências de criação e funcionalidade na Internet.

Hoje em dia o profissional de WEB DESIGN deve manter-se sempre muito bem informado sobre as últimas tecnologias desenvolvidas para poder implementá-las nos sites que desenvolve. Hoje estaremos tratando de um assunto que faz com que seus visitantes fujam de seu site e queremos reverter a situação a seu favor, sabendo como usar as técnicas que iremos apresentar.

Um dos maiores problemas enfrentados pelos WEB DESIGNERS continua sendo o tamanho (**KB**) das imagens utilizadas. Ninguém quer entrar em um site que demora alguns minutos para ser carregado.

Esse problema pode ser explicado através de um estudo feito com o trânsito. Se precisarmos fazer uma viagem de 4 horas não sentiremos desconforto algum pois estamos em movimento. Entretanto, se ficarmos apenas **UM MINUTO** parados no trânsito ficaremos impacientes. Na INTERNET é a mesma coisa...

Enquanto estamos navegando por sites que são carregados rapidamente, tudo bem...

Mas quando entramos em um site que demore mais de 40 segundos para aparecer na tela, apertamos o botão "**STOP**" do navegador e voltamos para a outra página...

Não é assim com você ?

Com os outros também...

Foi pensando nisso que decidimos explicar nesta edição como otimizar seu site, usando os formatos **GIF** e **JPEG**.

## IMAGENS VETORIAIS e IMAGENS RASTERIZADAS

**Primeiro vamos ter que aprender um pouco mais da parte teórica antes de irmos para a parte prática...**

Existem dois tipos de imagem no computador: **vetoriais** e **rasterizadas**.

**Imagem Vetorial** é uma imagem que **independente do tamanho** que for exibida terá sempre a mesma qualidade.

Não importa se você aumentar ou diminuir o tamanho, uma imagem vetorial terá sempre a mesma qualidade pois a imagem que você verá na tela é criada com pontos e curvas matemáticas chamadas de curvas de Bézier. Veja a figura abaixo.



Por serem feitas com curvas, as imagens vetoriais podem ser editadas, ampliadas e reduzidas e nunca perderão qualidade.

Imagens vetoriais são encontradas com os tipos **WMF** (Windows Meta File), **CDR** (Corel Draw), etc.



O **Corel Draw** é programa mais conhecido para a criação de imagens vetoriais.

Provavelmente você já o utilizou para criar um logotipo ou um botão para seu site. Entretanto o formato CDR não pode ser utilizado em nossos sites pois este formato (ainda) não é aceito pelos navegadores e não será exibido na tela. Para que as imagens sejam exibidas será preciso usar um formato rasterizado.

Ao contrário das imagens vetoriais, as **imagens rasterizadas** (que também são chamadas como **renderizadas** ou **bitmaps**) são imagens que se forem ampliadas ou reduzidas perderão qualidade. Imagens rasterizadas são formadas por pontos individuais, chamados de **PIXELS**.



Se você **ampliar** ou **reduzir** uma imagem neste formato irá **remover** ou **adicionar** pixels. E com isto irá **perder qualidade** deixando a imagem serrilhada ou menos nítida.

Imagens rasterizadas são mais conhecidas (e usadas na Internet) e podem ser do tipo **GIF** (**Graphics Interchange Format**), **JPEG** (**Joint Photographic Experts Group**). Vamos saber mais sobre estes dois tipos.

## IMAGENS GIF

**GIF** é a sigla de **Graphics Interchange Format** (Formato de Gráficos Intercambiáveis), um formato de imagem capaz de gerar imagens com até 256 cores.

### GIF89a

plugin presente em softwares gráficos



Este tipo de arquivo possui uma rotina de compressão (usando o algoritmo para compressão **LZW**) permitindo diminuir o tamanho final da imagem.

Por esta característica recomendamos sua utilização para logos e botões onde não haja uma variação de cores entre dois pontos adjacentes. A taxa de compressão obtida em um arquivo GIF é de aproximadamente 4:1 e de uma forma geral você pode utilizar a compressão GIF para qualquer imagem que não sejam "fotográficas". O formato possui várias versões e a mais recente é a GIF89a.

## ENTRELAÇAMENTO

Você já deve ter visto que ao entrar em alguns sites, as imagens vão ganhando definição aos poucos, ao invés de aparecerem de uma vez, esse é uma característica introduzida pela versão GIF89a. O "interlace" pode ser considerado como um recurso voltado para o mundo da "INTERNET", pois uma imagem que vai aparecendo aos poucos gera muito menos ansiedade do que aquela que leva 20 segundos para aparecer. Geralmente a imagem é feita em 4 etapas, melhorando a definição em cada etapa.

## TRANSPARÊNCIA

Outro recursos definido pelo formato **GIF89a** é a possibilidade de criarmos transparência nas imagens. Isto é mais um ponto positivo para usarmos **GIFS** em nossas páginas da Internet.

A transparência é obtida selecionando uma das cores da imagem e definindo esta cor como transparente (pode ser qualquer uma das **256 cores** que a imagem pode ter). Assim, onde estava aquela cor o navegador irá saber que é transparente e vai exibir o fundo ao invés da cor. Um processo similar a este é utilizado na televisão e nos filmes e se chama "**chroma key**".



O "**chromakey**" permite criar um fundo "**transparente**" usando um fundo azul

Com este processo os atores são filmado sobre um fundo (que geralmente é





azul) que será removido digitalmente depois e aplicado a imagem que vemos no cinema. Em todos os filmes e nos programas de TV atualmente é possível ver esta tecnologia.

## ANIMAÇÃO

Mais uma vantagem que as imagens GIF possuem é a capacidade de criarmos **GIFs ANIMADOS**. Um GIF animado é feito da mesma forma que um **desenho animado**: várias imagens GIF são "**coladas**" umas com as outras e a exibição delas com intervalo de tempo regular cria a ilusão de **MOVIMENTO**.



*Um GIF animado possui vários quadros (frames) e a exibição deles em intervalos de tempo regulares dá a impressão de movimento*

Existem vários programas para fazer animações com GIFs e um dos melhores, em nossa opinião, é o **ULEAD GIF ANIMATOR** (que se encontra em nosso CDROM). Na próxima edição estaremos explicando como usar este excelente programa. Algumas dicas para criar animações com GIFs:

- Tente não ultrapassar de 3 Kb por cada GIF
- Fique atento as dimensões de cada GIF. Eles não devem apresentar diferença ou a animação será mal reproduzida. Se seu primeiro GIF possuir 200x200 pixels todos os outros devem possuir 200x200 pixels.
- Tome cuidado com o **TAMANHO** dos arquivos animados, pois vamos supor que você fez uma animação composta por 5 GIFs, cada um com tamanho de 6 Kb. O tamanho do arquivo final será de 30k, ou seja, a soma de cada um dos GIFs que compõe a imagem. Isto pode criar arquivo com mais de 100Kb se não tomar cuidado.

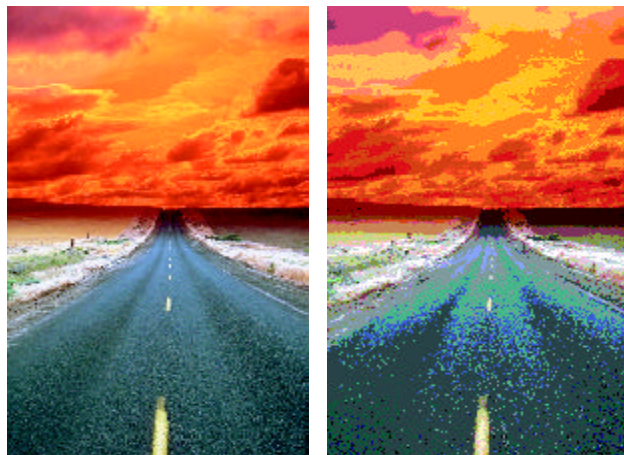
## IMAGENS JPG

Você se lembra quando dissemos que os arquivos GIF só podem ter 256 cores ?

Para um logotipo, botão e até mesmo um fundo de página 256 cores são suficientes.

Mas e quando você quer colocar uma **FOTO** que possui milhares (ou milhões) de cores ?

Se você usar um arquivo GIF terá de se limitar a apenas 256 cores e sua imagem ficará com uma qualidade muito sofrível. Neste caso você terá que usar outro formato de imagem, o padrão JPEG (ou simplificando, JPG). Veja a figura abaixo.



*A fot da esquerda está no formato JPG.*

*A foto da direita está em GIF.*

*Qual foto você prefere ?*

Uma imagem no formato **JPEG** (**JOINT PHOTOGRAPHIC EXPERTS GROUP**) possui 16,7 milhões de cores (**24 bits**), taxa de compressão varia entre 10:1 e 100:1 e é a melhor forma de usar imagens fotográficas no seu site.

Mas você deve estar se perguntando: **por que não utilizar só JPGs então?**

O fato é que para conseguir diminuir tanto o tamanho do arquivo, o algoritmo de compressão descarta (**joga fora**) informações redundantes ou de pouca importância e faz com que ocorra **PERDA DE QUALIDADE**. De um modo geral esta perda não é perceptível, mas em imagens onde a variação de cor é uniforme (como em um logotipo) é possível ver regiões borradas na imagem. Veja a figura abaixo para ver como isto acontece.



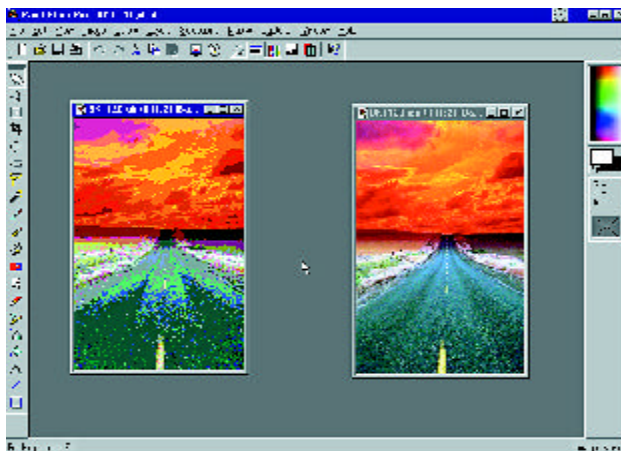
*A imagem da esquerda está no formato GIF, a da direita está em GIF. Qual foto você prefere ?*



Para compreender como isso funciona, imagine que você criou o logotipo de uma empresa para colocar no site. Este logotipo foi criado usando o **COREL DRAW**, (afinal de contas é o melhor programa para esta finalidade). Ele deve ser reproduzido com **100% de fidelidade** (você não vai querer deixar o dono da empresa bravo, vai?). Se você exportar esse logotipo em **JPEG**, sempre ocorrerá perda de qualidade (veja as figuras na página anterior e você vai compreender o que acontece).

Agora, se você exportar o logotipo no formato **GIF**, não terá perda alguma. O único problema está na quantidade de cores que a imagem pode ter: **NO MÁXIMO 256 CORES!**

Uma forma de saber quantas cores tem a sua imagem é usando o programa **PAINT SHOP PRO** (que está no CDROM) que além de dar esta informações pode reduzir ou aumentar o número de cores de uma imagem.



Paint Shop Pro - É quase um Photoshop...

A mesma empresa pediu agora que você colocasse no site uma foto da entrada da empresa...

Ai vem a dúvida: gravar como **GIF** ou **JPG**?

**Nem pense duas vezes. Com certeza existem milhares de cores diferentes e o formato GIF é descartado...**

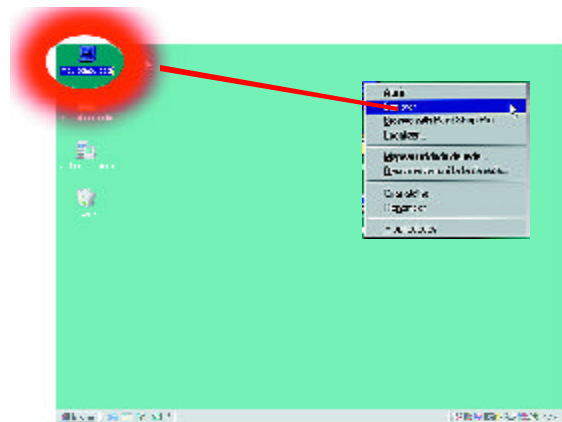
Bom, esta foi a primeira vez que falamos sobre imagens e formatos. Esperamos que vocês tenham sobrevivido... :-)

Voltaremos a falar sobre este assunto nas próximas edições, mas por hora vamos ver o lado prático de toda esta teoria.

## ULEAD SMARTSAVER PRO

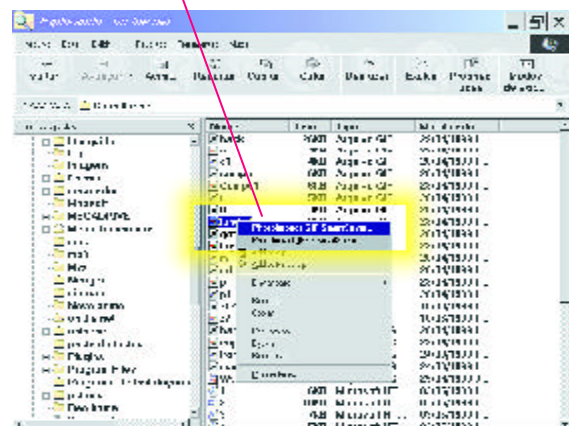
Agora que você já sabe um pouco sobre GIF e JPEG, vamos apresentar um programa chamado **SMARTSAVER PRO**. Este programa (que se encontra no nosso CDROM) faz parte de um pacote de programas que a empresa **U-LEAD** lançou. Com ele será possível comprimir ainda mais os arquivos **JPG** e **GIF**, diminuindo seu tamanho consideravelmente sem perder muita qualidade. Para usar o **SMARTSAVER PRO** faça o seguinte:

- Abra o **EXPLORER** (para isto clique com o botão da direita no meu computador e selecione a opção EXPLORAR. Localize a pasta onde está a imagem que você deseja comprimir usando o **SMARTSAVER**.



- Clique nela com o botão da DIREITA e você perceberá que existem duas novas opções no menu do explorer:

**Photoimpact GIF SmartSaver**  
**Photoimpact JPEG SmartSaver**





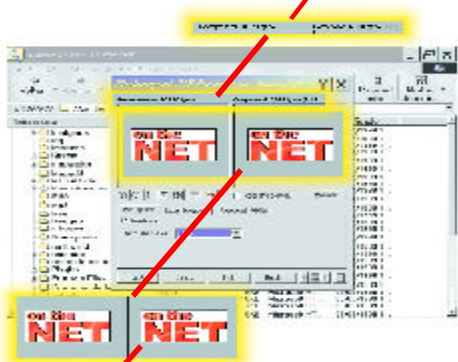
A imagem que você vai comprimir pode ser de qualquer formato pois o SMART SAVER aceita praticamente qualquer formato de imagem. Você depois poderá converter para **GIF**, **JPG** ou **PNG** (ainda vamos falar sobre este tipo). Você deve ter em mente que imagens fotográficas são representadas de uma forma mais agradável quando gravadas no formato JPG e que logotipos, botões e figuras com variação de tom contínuo ficam melhores como GIF. Lembre-se que as vezes esta regra pode falhar e a melhor forma de obter imagens com qualidade é TESTANDO...

Assim, faça sempre testes com os arquivos e formatos antes de terminar suas páginas. Vamos ver como o SMART SAVER diminui o tamanho das imagens.

### GIF SMARTSAVER

Veja como essa imagem vai de 10.650 bytes para 5.019 bytes. Foi uma compressão superior a 2:1 e perdeu-se muito pouco em qualidade. Perceba no destaque abaixo mostrando as diferenças entre as imagens da esquerda e da direita.

*Nesta janela é possível ver a compressão que o programa fará com a imagem*



*Aqui você pode comparar as imagens para ver se haverá muita perda de qualidade*

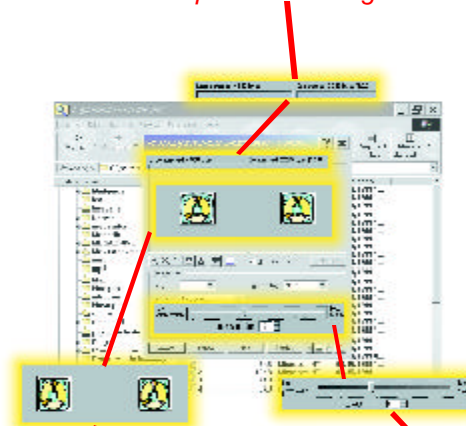
### JPEG SMARTSAVER

No caso de imagens JPEG, existe uma barra de qualidade, onde é possível visualizar ao mesmo tempo, o tamanho do arquivo e a qualidade que

o arquivo terá no final do processo, nesse caso utilizamos uma imagem originalmente com **4.550 bytes**, e com a barra de qualidade em "40", reduzimos sem muita perda para **2.285 bytes**. Pode não parecer grande coisa, mas imagine que isso é um ícone que compõe uma página ao lado de vários outros ícones com o mesmo tamanho de arquivo. Se forem 10 imagens na página (e que ocupavam 45KB), agora, comprimidas ainda mais, precisam de menos que 23 KB. É só fazer as contas, seu site vai levar quase 50 % menos tempo para ser carregado...

Gostou, não é ?

*Nesta janela vemos o tamanho original e o tamanho comprimido da imagem*



*Esta janela mostra as fotos e depois da compressão para verificarmos a definição*

*Aqui é possível determinar qual a taxa de compressão (de 0 a 100) que desejamos*

O programa SMART SAVER permite ainda fazer imagens mapeadas, dividir uma figura grande em várias partes menores (e criar o código HTML que vai montar a figura da página) e muito mais.

Realmente vale a pena usar o programa.

Bom, temos certeza que essas informações serão usadas para melhorar seu site.

Nas próximas edições estaremos falando sobre alguns dos maiores "pecados capitais" que podem ser cometidos ao se criar um site e na edição 5 voltaremos a falar sobre imagens e gráficos. Até lá...



## 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 nas edições anteriores encontram-se listados em ordem alfabética. Na primeira linha está o **TAG**, na segunda a **FUNÇÃO** do TAG e a **EDIÇÃO** onde ele foi visto, na terceira a **SINTAXE**, na quarta o **ATRIBUTO** e na quinta o que o comando **PODE CONTER**.

### A

#### HYPERLINKS (ÂNCORAS) - 01

**SINTAXE:** <a href=url>Endereço do Link</a>

**ATRIBUTOS:** name=STRING title=STRING

**PODE CONTER:** <tt> <i> <b> <u> <img src=XXX> <font> <br>

### AREA

#### IMAGEM MAPEADA COM LINKS - 01

**SINTAXE:** <area shape=XXX href=URL coords=STRING alt=STRING>

**ATRIBUTOS:** shape=RECT/CIRCLE/POLY/DEFAULT coords=STRING nohref/href=URL alt=STRING

**PODE CONTER:** NADA

### B

#### NEGRITO - 01

**SINTAXE:** <b></b>

**ATRIBUTOS:** NENHUM

**PODE CONTER:** <tt> <u> <i>

### BODY

#### DESCRIÇÃO DE CORPO - 01

**SINTAXE:** <body></body>

**ATRIBUTOS:** background=IMG src=XXX bgcolor=#RRGGBB link=#RRGGBB vlink=#RRGGBB alink=#RRGGBB

**PODE CONTER:** <h1> <h2> <h3> <h4> <h5> <h6> <img src=XXX> <br>

### BR

#### QUEBRA DE LINHA - 01

**SINTAXE:** <br>

**ATRIBUTOS:** NENHU

**PODE CONTER:** NADA

### CENTER

#### CENTRALIZAR ELEMENTOS - 01

**SINTAXE:** <center></center>

**ATRIBUTOS:** NENHUM

**PODE CONTER:** <h1> <h2> <h3> <h4> <h5> <h6> <img src=XXX> <br>

### DL

#### LISTA DE DEFINIÇÕES - 02

**SINTAXE:** <dl></dl>

**ATRIBUTOS:** <dt> <dd>

**PODE CONTER:** <font> <br> <img> <i> <b> <u>

### FONT

#### DEFINIÇÃO DE FONTE - 01

**SINTAXE:** <font></font>

**ATRIBUTOS:** size=STRING color=#RRGGBB face=STRING

**PODE CONTER:** <TT> <b> <B> <U> <BR>

### FRAME

#### CRIAÇÃO DE FRAMES - 02

**COMANDO:** <FRAME>

**ATRIBUTOS:** name=XXX scr=URL noresize scrolling=XXX frameborder=N marginwidth=X marginheight=X

**PODE CONTER:** NADA

### FRAMESET

#### CRIAÇÃO DE FRAMES - 02

**COMANDO:** <frameset></frameset>

**ATRIBUTOS:** frameborder=X cols=X rows=X framespacing=X

**PODE CONTER:** NADA





## H1 até H6

### DEFINIÇÃO DE TÍTULO - 01

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

**ATRIBUTOS:** align=LEFT/RIGHT/CENTER

**PODE CONTER:** <tt> <i> <b> <u> <img src=XXX> <br>

## HEAD

### CABEÇALHO DO DOCUMENTO - 01

**SINTAXE:** <head></head>

**ATRIBUTOS:** NENHUM

**PODE CONTER:** title link

## HR

### BARRA HORIZONTAL - 01

**SINTAXE:** <hr>

**ATRIBUTOS:** align=LEFT/RIGHT/CENTER noshade size=X width=X/P%

**PODE CONTER:** NADA

## HTML

### DOCUMENTO HTML - 01

**SINTAXE:** <html></html>

**ATRIBUTOS:** APENAS A VERSÃO

**PODE CONTER:** head seguido de body

## I

### ITÁLICO - 01

**SINTAXE:** <i></i>

**ATRIBUTOS:** NENHUM

**PODE CONTER:** <tt> <b> <u> <br>

## IMG

### IMAGEM - 01

**SINTAXE:** <img src=XXX>

**ATRIBUTOS:** alt=STRING align=LEFT/RIGHT/TOP/MIDDLE/BOTTOM height=X width=X border=X hspace=X vspace=X usemap=URL

**PODE CONTER:** NADA

## TABLE

### TABELAS - 01

**SINTAXE:** <table></table>

**ATRIBUTOS:** align=LEFT/CENTER/RIGHT width=p% border=X cellspacing=X cellpadding=X

**PODE CONTER:** <tr> <td>

## OL

### LISTA ORDENADA - 02

**COMANDO:** <ol></ol>

**ATRIBUTOS:** type=tipo start=X

**PODE CONTER:** <li> <td> <dd> <center>

## TD

### CÉLULA DA TABELA - 01

**SINTAXE:** <td></td>

**ATRIBUTOS:** rowspan=N colspan=N align=LEFT/RIGHT/CENTER valign=TOP/MIDDLE/BOTTOM/BASELINE width=N height=N

**PODE CONTER:** <b> <u> <i>, <img src=XXX> <br>

## TR

### LINHA DE TABELA - 01

**SINTAXE:** <tr></tr>

**ATRIBUTOS:** align=LEFT/CENTER/RIGHT valign=TOP/MIDDLE/BOTTOM/BASELINE

**PODE CONTER:** <d>

## UL

### LISTA NÃO ORDENADA - 02

**COMANDO:** <ul></ul>

**ATRIBUTOS:** type=DISC/SQUARE/CIRCLE COMPACT

**PODE CONTER:** <li>

Bom, vamos ficando por aqui e até a próxima edição com novos comandos...

Se tiver alguma dúvida pode nos enviar um e-mail para: [cartas@onthenet.com.br](mailto:cartas@onthenet.com.br)



## O QUE SÃO ?

Os **Formulários Eletrônicos** (FORMS) são ferramentas super importantes quando falamos em "interatividade" na Internet.

Através deste recurso da linguagem HTML é possível criar páginas que serão preenchidas pelos usuários.

Existem vários tipos de formulários, cada um deles com uma determinada finalidade.

No decorrer desta primeira matéria sobre esse comando explicaremos cada tipo de formulário de uma forma resumida e nas próximas edições explicaremos cada um deles detalhadamente, ensinando os truques para saber usar corretamente o comando FORM.

## APLICAÇÕES

Antes de mais nada é importante saber qual a finalidade e de que forma devem ser usados os formulários, bem como seu funcionamento, desde a sua criação em HTML, até sua interatividade dentro do servidor.

Podemos criar um formulário onde o usuário preenche campos com dados (nome, endereço, e-mail, etc.) e quando processado enviará estas informações para um determinado endereço de e-mail.

Este tipo de formulário é muito comum em sites de grandes empresas que procuram manter um controle das pessoas que visitam suas páginas, para posteriormente enviar e-mail sobre suas promoções e novidades.



**C**e analisarmos bem, um formulário com estas características tem a mesma função de um e-mail convencional. Então por que usar um formulário ao invés de um e-mail comum ?

A diferença de usarmos um formulário está no fato que as informações enviadas desta forma estariam "**organizadas**", o que tornaria a utilização destas informações bem mais fácil.

Os **Formulários Eletrônicos** são capazes de realizar desde uma simples busca até Comércio Eletrônico. Algo que você deve ter em mente é que os Formulários trabalham **dentro** do ambiente do Servidor, ou seja, em conjunto com "**programas**" instalados **dentro** do servidor.

Os programas que executam os formulários são chamados de **INTERFACES**. Existem vários tipos de Interfaces, sendo que as mais comuns são **CGI** (**COMMON GATEWAY INTERFACE**), e **ASP** (**ACTIVE SERVER PAGES**).

Não estaremos falando sobre estes programas ou sobre a forma de programar em CGI ou ASP nesta edição. No futuro estaremos explicando detalhadamente sobre o assunto.

Também é possível enviar as informações de um formulário por e-mail ao invés de usarmos CGI. Fazendo isto será enviado um e-mail contendo um arquivo anexado com as informações do formulário.

## ATENÇÃO!!!

É importante que você entenda que os Formulários são processados **DENTRO** do servidor e justamente por isso é necessário que o servidor onde suas páginas estão hospedada permita que você tenha acesso a CGI (ou ASP).

Se seu servidor não permitir isto, você terá que usar o processamento por E-MAIL. Por ora, vamos ensinar como usar e criar Formulários em HTML e como inserir os comandos para que as informações que você preencheu sejam executadas pela CGI dentro do servidor. Também estaremos explicando como enviar por e-mail e de que forma utilizar estas informações.



## ISINDEX

### 21-FORMULÁRIO INDEXADO

**COMANDO:** <ISINDEX>

**ATRIBUTOS:** PROMPT="mensagem"

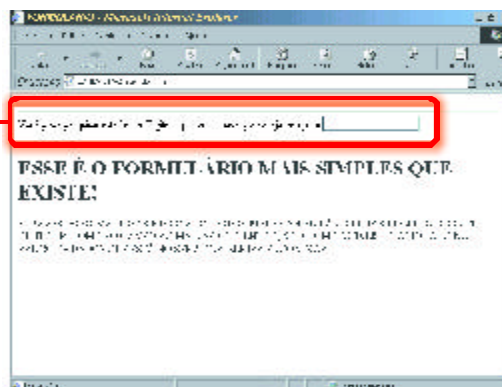
**CODE CONTER:** NADA

Apesar de não ser um formulário o comando ISINDEX tem uma ação similar a um.

A sua função é abrir uma janela para você digitar uma palavra (ou mais de uma, separadas por vírgula).

Esta palavra será pesquisada num banco de dados que foi previamente criado no servidor. Perceba que se não houver um banco de dados nada acontecerá. Não se preocupe em saber agora como criar o banco de dados. Nas próximas edições estaremos explicando como fazer para criar este banco de dados.

O comando **ISINDEX** é que abre esta janela onde você pode digitar uma palavra





**A** listagem ao lado mostra de maneira bastante simples uma das formas de usarmos o comando **ISINDEX**.

Como dissemos, este comando precisa de um banco de dados indexado para funcionar corretamente. Se este banco de dados não estiver disponível o navegador não executará nada e também não fará nada.

Perceba que o comando **ISINDEX** deve estar entre o comando **<HEAD>** e **</HEAD>**.

Este comando é mais utilizado para fazer pesquisas em páginas longas e complexas, repletas de texto.

**NÃO SE PREOCUPE COM O BANCO DE DADOS POR ENQUANTO. PRIMEIRO VAMOS APRENDER COMO UTILIZAR OS FORMULÁRIOS.**

## FORM

### 22-DEFINIÇÃO DE FORMULÁRIO

**COMANDO:** **<FORM></FORM>**

**ATRIBUTOS:** **ACTION**="url ou mailto:"

**ENCTYPE**="tipo" **METHOD**="get ou post"

**TARGET**="nome\_da\_janela"

**PODE CONTER:** NADA

O comando **FORM** é a raiz de todo formulário avançado, e como tal está sempre acompanhado de atributos, alguns obrigatórios, outros não.

Vamos dar uma breve explicação sobre cada atributo que compõe um formulário avançado, e depois mostraremos os exemplos. Você também vai perceber que o comando **INPUT** é necessário para o funcionamento do **FORM**.

### ACTION

Este é o mais importante atributo do comando **FORM**. Ele determina o que será feito com os dados que forem preenchidos pelo usuário.

Existem dois tipos de ações que podem ser tomados: uma **URL** ou um **E-MAIL**. A **URL** é o endereço no servidor onde estão os programas que processarão os formulários. Estes programas encontram-se geralmente na pasta **cgi-bin** do servidor.

### ISINDEX

```
<html><head><title>FORMULÁRIO
```

```
</title>
```

```
<ISINDEX>
```

```
</head><body> <h1>ESSE É O FORMU
LÁRIO MAIS SIM PLES QUE EXISTE!</h1>
ATRAVÉS DO COMANDO "ISINDEX"
VOCÊ PODE CRIAR O FORMULÁRIO MAIS
SIMPLES QUE EXISTE! DIGITE UM NOME
NO CAMPO ACIMA E APERTE "ENTER",
SE O NOME ESTIVER RELACIONADO NO
BANCO DE DADOS QUE ESTÁ NO SER-
VIDOR, ELE IRÁ ENCONTRAR!
```

```
</body></html>
```

Se para a **ACTION** for usado um endereço de e-mail (**mailto:endereço\_de\_email**) os dados serão enviados anexados (atachados) em uma string com o nome dos campos e os respectivos conteúdos.

### ENCTYPE

Este atributo determina de que forma os dados do formulário serão enviados. Você pode determinar qual o tipo de **MIME** (Multipurpose Internet Mail Extensions) que será usado para enviar as informações.

### METHOD

Pode ser **GET** ou **POST**.

Determina de que forma serão processados os dados quando o servidor receber o formulário. O mais comum é usar **POST**.

### TARGET

Este atributo configura em qual janela será carregado o formulário.

Veja na edição 2 da revista a matéria de **FRA-MES** para saber como usar este atributo.





Antes de começarmos a mostrar os exemplos de uso dos formulário será preciso conhecer o comando que "**completa**" o FORM.

Como dissemos, o comando FORM **DEFINE UM FORMULÁRIO**. Para podermos **criar** os **CAMPOS DE UM FORMULÁRIO** (com as informações que desejamos saber sobre o usuário) será preciso usar outro comando (**INPUT**), que será responsável pela **ENTRADA** dos dados do formulário.

Você verá que existem vários tipos de formulário e cada um deles será definido por um atributo do comando INPUT. Vamos ver a sintaxe do comando:

## INPUT

### 23-DEFINIÇÃO DE CAMPO

**COMANDO:** <INPUT>[</INPUT>]

**ATRIBUTOS:** **TYPE**="TEXT/RADIO/HIDDEN/PASSWORD/CHECKBOX/FILE/RESET/SUBMIT/IMAGE" **NAME**="nome" [**DEMAIS ATRIBUTOS DO TIPO DE FORMULÁRIO**]

**PODE CONTER:** NADA

É muito importante que você compreenda a sintaxe do comando INPUT pois isto é fundamental para a perfeita utilização de formulários. Veja abaixo para entender a sintaxe de uma forma simplificada.

Vamos ver agora cada um dos atributos de forma detalhada.

## NAME

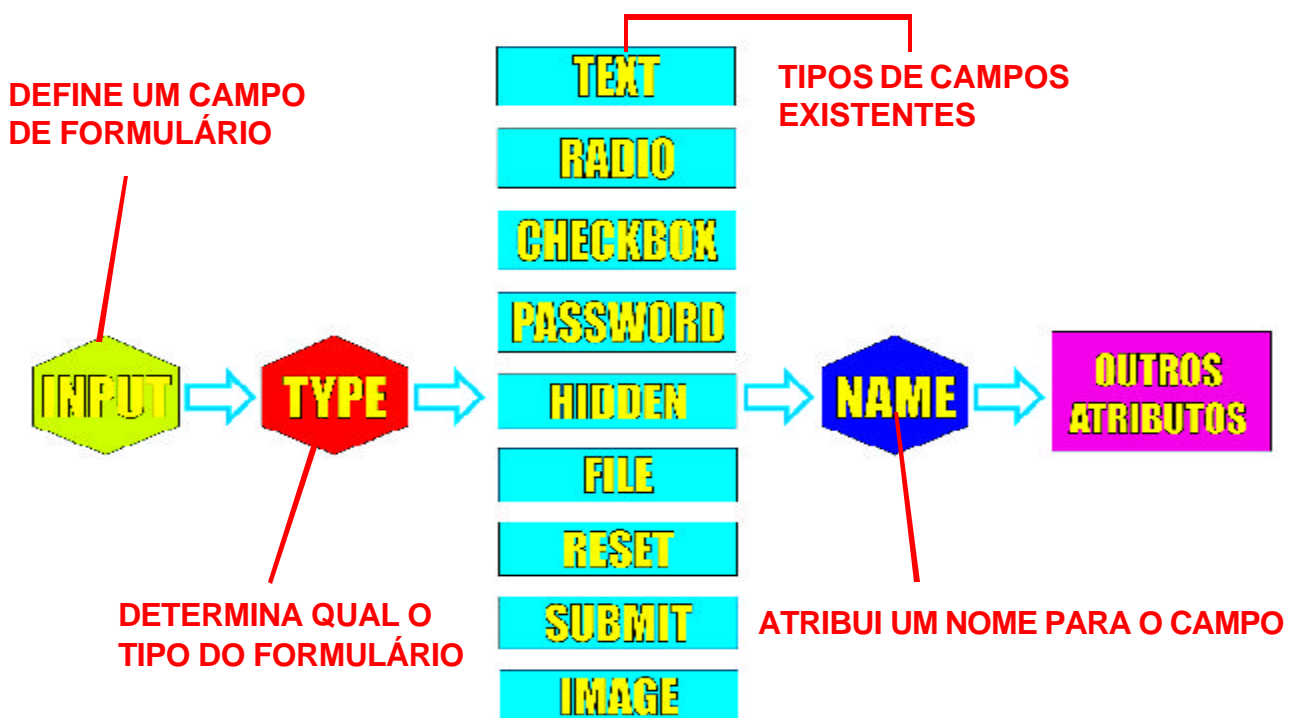
Como o próprio nome diz, serve para definir um nome para cada um dos campos das informações de um formulário.

Quando o formulário for processado (usando uma CGI ou e-mail) o nome que for dado ao campo será repassado para a CGI ou incluído com o e-mail (acrescentado do sinal "&"). Um formulário pode ter vários campos e cada um deles pode ter um nome diferente.

## TYPE

Determina o tipo de formulário que será criado. Você deverá saber antecipadamente qual o tipo de informação que você vai querer que seja preenchido pelo usuário para poder criar um TYPE (tipo) diferente. Existem 9 tipos diferentes de formulários e cada um deles faz uma determinada ação.

Todos os tipos possíveis estão exibidos na figura abaixo, onde descrevemos a sintaxe do comando INPUT.



SINTAXE DO COMANDO INPUT



O atributo TYPE é o mais importante do comando INPUT. Vamos ver agora cada um dos 9 tipos de **INPUT** existentes. Quando apresentarmos os exemplos iremos detalhar o que pode ser configurado em cada tipo.

**TEXT** - Cria uma linha de texto que será preenchida pelo usuário.

**RADIO** - Cria uma série de opções, sendo que o usuário só pode escolher uma.

**CHECKBOX** - Similar ao tipo RADIO, mas permite selecionar mais de uma opção.

**PASSWORD** - Similar ao tipo TEXT, mas o texto digitado será exibido na tela como "\*".

**HIDDEN** - Este campo não será exibido na tela, mas será enviado quando o formulário for enviado. Útil quando você tem o mesmo tipo de formulário em várias páginas e precisa saber exatamente de qual página foi preenchido o formulário.

**FILE** - Permite enviar um arquivo para o servidor. Este tipo de formulário inclui na tela uma caixa para procurar o arquivo.

**RESET** - Limpa o formulário e permite entrar com todas as informações novamente se o usuário assim o desejar.

**SUBMIT** - Processa o formulário enviando o conteúdo que foi digitado para onde estiver especificado no atributo ACTION do comando FORM. Este atributo é que ENVIA o formulário.

**IMAGE** - Tem a mesma função do tipo SUBMIT, mas ao invés de colocar uma caixa de envio permite selecionar uma imagem (GIF ou JPG) para enviar o formulário.

Agora que vimos quais os tipos existentes de formulários poderemos seguir em frente vendo os exemplos. Iremos apresentar um a um, mostrando os atributos específicos de cada tipo de formulário.



## TIPO = TEXTO SIMPLES

**<INPUT TYPE="TEXT" NAME="nome" SIZE="tamanho" MAXLENGTH="tamanho máximo" VALUE="texto a ser exibido">**

Esta é a forma mais simples para criarmos um formulário com entrada de texto.

Usando o atributo **TEXT** é possível criar na tela do navegador **UMA LINHA** onde será digitado o texto que o usuário deseja.

É possível determinar o tamanho da linha, o tamanho máximo do texto digitado e o texto que será exibido na linha de texto usando os atributos existentes no tipo **TEXT**.

Este tipo de formulário é usado quando desejamos apenas **UMA LINHA DE TEXTO**.

Veja a sintaxe completa para este atributo:

### ATRIBUTOS

**TYPE** - Determina o tipo de formulário.

Neste caso o tipo é **TEXT** e vai criar uma linha de texto na tela do navegador.

**NAME** - Determina qual nome será dado para este campo. Quando o servidor executar a **CGI** para este formulário (ou quando o **e-mail** for decodificado) o valor digitado neste campo será enviado junto do nome determinado aqui.

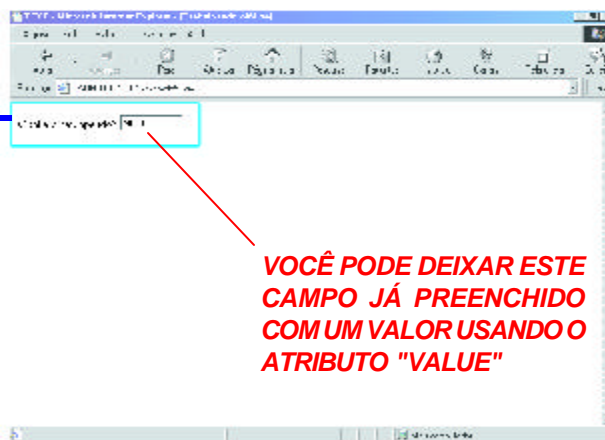
**SIZE** - Esse atributo determina o tamanho do campo que será exibido na tela. Se nada for determinado o valor padrão é 20.

**MAXLENGTH** - Determina o tamanho máximo de caracteres que o usuário poderá digitar. Um beep será emitido se o usuário tentar digitar além do valor atribuído aqui.

**VALUE** - Determina o texto que será exibido no campo quando o formulário for carregado.

### ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

- Não utilize espaços para preencher o comando **NAME="nome"**, pois podem acarretar problemas junto ao servidor.
- Quando o usuário pressionar a tecla **ENTER** o formulário será automaticamente enviado, como se tivesse sido pressionado o botão **SUBMIT**.



```
<html>
<head>
<title>TEXT</title>
</head>
<body>
<form method="POST" action="mailto:
mid@mid.com.br">
```

Qual é o seu apelido?

```
<INPUT TYPE="text" NAME="apelido"
SIZE="10" MAXLENGTH="15"
VALUE="NEO" >
```

```
</form>
</body>
</html>
```

Você pode usar este tipo de formulário para solicitar a digitação de um **NOME**, de um **ENDEREÇO** ou de qualquer outra informação que possua apenas **UMA LINHA DE TEXTO**.





## TIPO = RADIO BUTTON

**<INPUT TYPE="RADIO" NAME="nome" VALUE="valor enviado" CHECKED>** Texto a ser exibido para o botão

Este tipo de formulário é usado quando desejamos colocar várias opções na tela e queremos que o usuário escolha apenas **UMA DELAS**. Se ele selecionar uma e clicar em outra depois, a primeira será desselecionada e a segunda será a opção selecionada. Desta forma é impossível selecionar dois itens de uma mesma lista. Dizemos que os itens são **MUTUAMENTE EXCLUSIVOS** neste caso. Quando vimos o próximo atributo (CHECKBOX) vamos mostrar como fazer para selecionar vários itens de uma lista de forma não exclusiva.

Perceba que **CADA UM DOS ELEMENTOS** da lista será criado com um comando **INPUT TYPE=RADIO**.

Esta opção é indicada quando apenas uma opção pode ser selecionada, como por exemplo: SEXO (masculino ou feminino), ESTADO CIVIL (solteiro, casado, viúvo, separado).

Veja a sintaxe para a opção RADIO:

### ATRIBUTOS

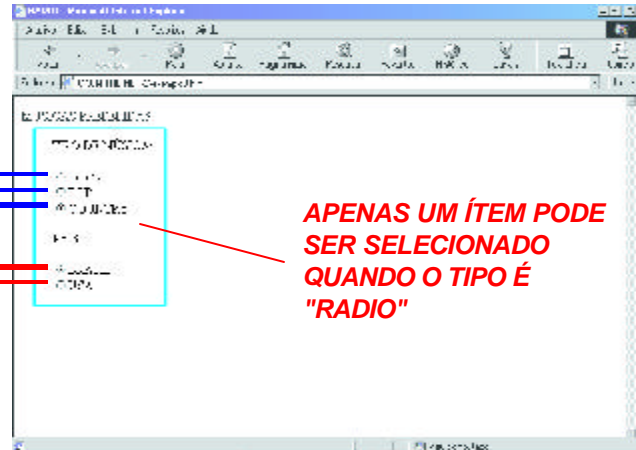
**TYPE** - Determina o tipo de formulário.

Neste caso o tipo é **RADIO** e vai criar uma linha de texto na tela do navegador para cada **TYPE=RADIO** que for criado.

**NAME** - Determina qual nome será dado para este campo. Quando o servidor executar a **CGI** para este formulário (ou quando o **e-mail** for decodificado) o valor digitado neste campo será enviado junto do nome determinado aqui.

**VALUE** - Determina o texto que será enviado para o CGI (ou e-mail) quando o campo estiver selecionado.

**CHECKED** - O elemento estará marcado quando o formulário for carregado.



```
<html><head>
<title>RADIO</title>
</head><body>
<form method="POST" action="mailto:
mid@mid.com.br">
MÚSICAS PREFERIDAS:
<dl><dd>TIPO DE MÚSICA:<br><br>
<INPUT TYPE="radio" NAME="musica"
VALUE="roc">ROCK<br>
<INPUT TYPE="radio" NAME="musica"
VALUE="pop">POP<br>
<INPUT TYPE="radio" NAME="musica"
VALUE="cou" CHECKED>COUNTRY
<br><br><dd>PAÍS:<br><br>
<INPUT TYPE="radio" NAME="local"
VALUE="bra">BRASIL<br>
<INPUT TYPE="radio" NAME="local"
VALUE="usa">USA
</dl></form></body>
</html>
```

## TIPO = CHECKBOX

**<INPUT TYPE="CHECKBOX" NAME="nome" VALUE="valor enviado" CHECKED>**

Texto a ser exibido para o botão

Este tipo de formulário é similar ao tipo **RADIO**. A diferença é que neste tipo o usuário pode escolher mais de uma opção.

Se ele selecionar uma e clicar em outra depois as **DUAS** serão selecionadas. Se clicar em uma **já selecionada** ela se tornará **deselecionada**.

Perceba que **CADA UM DOS ELEMENTOS** da lista será criado com um comando **INPUT TYPE=CHECKBOX**.

Esta opção é indicada quando você quer que o usuário marque em uma lista todos os itens que ele desejar. Por exemplo, você quer que ele marque quais as revistas que ele lê, selecionando os títulos de uma lista que você criou. Ao abrir a página o usuário poderá clicar em todos os títulos que ele lê, marcando um, dois ou todos os itens da lista.

No nosso exemplo (ao lado) o usuário pode escolher quais são as áreas de interesse.

Perceba que a opção HTML **JÁ ESTÁ** selecionada pois usamos o atributo **CHECKED** com aquele item.

Veja a sintaxe para o tipo CHECKBOX:

### ATRIBUTOS

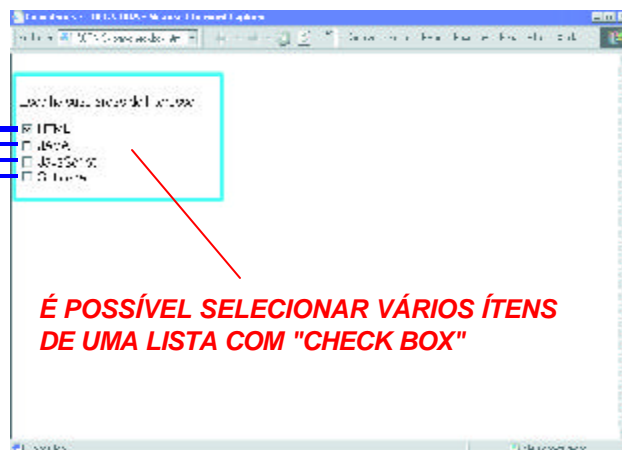
**TYPE** - Determina o tipo de formulário.

Neste caso o tipo é **CHECKBOX** e vai criar uma linha de texto na tela do navegador para cada **TYPE=CHECKBOX** que for criado.

**NAME** - Determina qual nome será dado para este campo. Quando o servidor executar a **CGI** para este formulário (ou quando o **e-mail** for decodificado) o valor digitado neste campo será enviado junto do nome determinado aqui.

**VALUE** - Determina o texto que será enviado para o CGI (ou e-mail) quando o campo estiver selecionado.

**CHECKED** - O elemento estará marcado quando o formulário for carregado. É possível termos todos os elementos marcados.



```
<html><head><title>Formulários -  
CHECK BOX</title></head><body>
```

```
<font face="ARIAL">
```

```
<form method="POST" action="mailto:  
mid@mid.com.br">
```

```
<br><br><p>Escolha suas áreas de  
Interesse:<p>
```

```
<INPUT TYPE="CHECKBOX"  
NAME="html" VALUE="X" checked>  
HTML
```

```
<br>
```

```
<INPUT TYPE="CHECKBOX"  
NAME="java" VALUE="X"> JAVA
```

```
<br>
```

```
<INPUT TYPE="CHECKBOX"  
NAME="js" VALUE="X"> JavaScript
```

```
<br>
```

```
<INPUT TYPE="CHECKBOX"  
NAME="soft" VALUE="X"> Software
```

```
</form></font></body></html>
```



## TIPO = PASSWORD

**<INPUT** **TYPE**="PASSWORD" **NAME**="nome" **SIZE**="tamanho"  
**MAXLENGTH**="tamanho máximo" **VALUE**="texto a ser exibido">

Este tipo é idêntico ao tipo TEXT. A única diferença é que neste tipo o que for digitado pelo usuário será exibido na tela como "\*", ou seja, quem estiver na frente do monitor não saberá o que foi digitado.

É possível determinar o tamanho da linha, o tamanho máximo do texto digitado e o texto que será exibido na linha do formulário (qualquer valor colocado neste atributo será exibido como "\*").

O uso deste tipo de formulário é a possibilidade de enviar uma linha de texto sem que outras pessoas saibam o que foi digitado.

Veja a sintaxe completa para este atributo:

### ATRIBUTOS

**TYPE** - Determina o tipo de formulário.

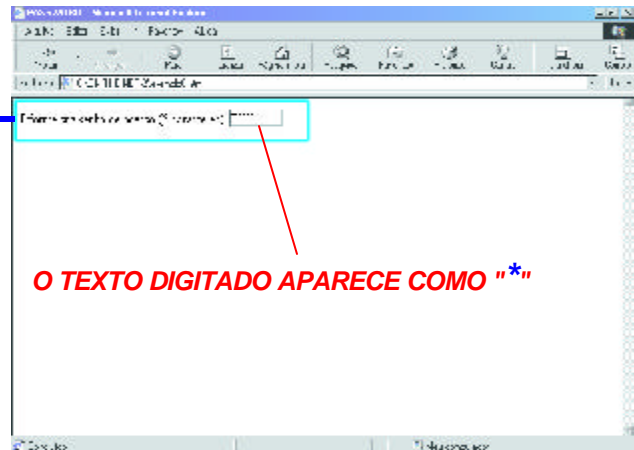
Neste caso o tipo é **PASSWORD** e vai criar uma linha de texto na tela do navegador. O que for digitado pelo usuário será exibido na tela como "\*".

**NAME** - Determina qual nome será dado para este campo. Quando o servidor executar a **CGI** para este formulário (ou quando o **e-mail** for decodificado) o valor digitado neste campo será enviado junto do nome determinado aqui.

**SIZE** - Esse atributo determina o tamanho do campo que será exibido na tela. Se nada for determinado o valor padrão é 20.

**MAXLENGTH** - Determina o tamanho máximo de caracteres que o usuário poderá digitar. Um beep será emitido se o usuário tentar digitar além do valor atribuído aqui.

**VALUE** - Determina o texto que será exibido no campo quando o formulário for carregado. O valor determinado aqui será exibido na tela como "\*".



```
<html>
<head>
<title>PASSWORD</title>
</head>
<body>
<form method="POST" action="URL
ou EMAIL">
```

Informe sua senha de acesso (6  
caracteres):

```
<INPUT TYPE="password" VALUE=
"123456" NAME="senha" SIZE="8"
MAXLENGTH="8">
```

```
</form>
</body>
</html>
```



## TIPO = HIDDEN

**<INPUT TYPE="HIDDEN" NAME="nome" VALUE="valor a ser enviado">**

Este tipo de formulário não será muito usado pela maioria das pessoas.

Ele não exibe nada na tela e o usuário "nem sabe" que existe um formulário na página. Quando o usuário envia o formulário a informação contida no atributo VALUE é passada para o servidor (ou enviada por e-mail) acompanhada do atributo NAME.

Este tipo de formulário é útil quando queremos saber DE ONDE está sendo enviado o formulário. Imagine que você possui o mesmo tipo de formulário em duas páginas diferentes (ou possui um site com mirror em outro lugar) e precisa saber exatamente de ONDE veio a informação. Para isto você cria um formulário tipo HIDDEN e define um valor (VALUE) diferente em cada uma das páginas. Quando a informação for processada saberá exatamente de onde veio o formulário. Veja a sintaxe completa para este tipo de formulário:

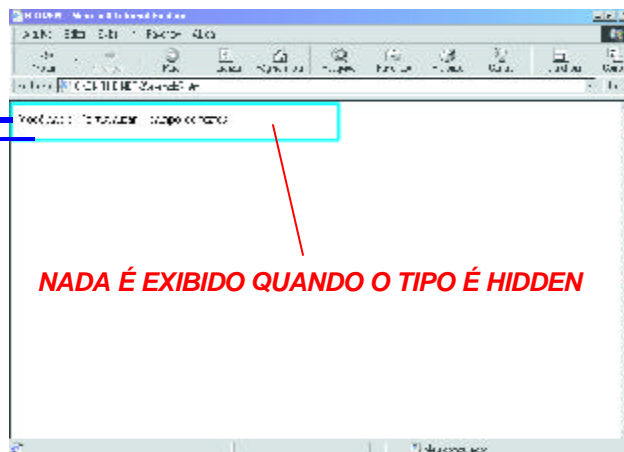
### ATRIBUTOS

**TYPE** - Determina o tipo de formulário.

Neste caso o tipo é **HIDDEN** e não será exibido nada na tela. O usuário nem fica sabendo que existe um formulário na página. Quando processadas, as informações são enviadas de forma OCULTA para o servidor.

**NAME** - Determina qual nome será dado para este campo. Quando o servidor executar a **CGI** para este formulário (ou quando o **e-mail** for decodificado) o valor digitado neste campo será enviado junto do nome determinado aqui.

**VALUE** - O que for atribuído aqui será enviado para o servidor junto do valor que foi colocado no atributo NAME. Geralmente é colocado o nome da página ou o nome do site de onde a informação foi enviada.



```
<html>
<head>
<title>HIDDEN</title>
</head>
<body>
<form method="POST" action="mailto:
mid@mid.com.br">
Você não pode visualizar o campo de
textos.
```

```
<INPUT TYPE="hidden"
NAME="oculto" VALUE="form1">
</form>
</body>
</html>
```

Como você pode ver o tipo HIDDEN não mostra nenhuma indicação na tela sobre a existência de um formulário, sendo usado para enviar informações OCULTAS para o servidor.



## TIPO = FILE

**<INPUT TYPE="FILE" NAME="nome">**

O tipo FILE também será um formulário pouco usado pela maioria dos programadores de HTML.

Esta opção serve para **selecionar** um arquivo do seu micro e enviar **o nome deste arquivo** para o servidor. Se o **ACTION** usado for **MAILTO**: será enviado apenas o nome do arquivo. Se o **ACTION** for uma **URL** (que vai executar um programa **CGI**) será possível receber o arquivo que o usuário está tentando enviar.

Perceba que a menos que você tenha acesso a **CGI** e tenha feito um programa não poderá receber este arquivo.

Quando a página for carregada será exibida uma linha de texto (similar ao tipo **TEXT**) que será preenchida com o nome de um arquivo. Se o usuário não souber o nome e a localização do arquivo poderá usar o botão **PROCURAR...** que é exibido na tela.

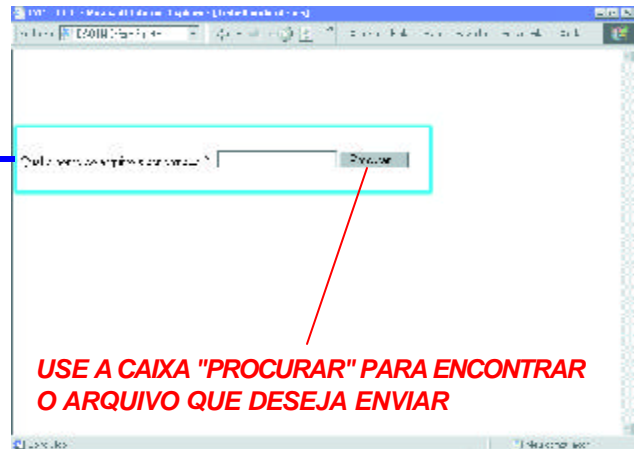
Quando o usuário envia o formulário o nome do arquivo digitado (ou localizado com o botão **PROCURAR**) é passado para o servidor (ou enviada por e-mail) acompanhado do valor definido em **NAME**. A sintaxe para este tipo de formulário é:

### ATRIBUTOS

**TYPE** - Determina o tipo de formulário.

Neste caso o tipo é **FILE**. Serve para enviar um arquivo para um servidor (desde que um programa CGI esteja rodando no servidor).

**NAME** - O servidor vai utilizar o valor atribuído aqui para processar a CGI que determinará o recebimento ou não do arquivo que o usuário está querendo enviar.



```
<html>
<head>
<title>TYPE=FILE</title>
</head>
<body>
<br><br><br><br><br><br>
Qual o nome do arquivo a ser enviado ? :
<INPUT TYPE="FILE" NAME="ARQUIVO">
<br><br><br><br><br><br>
</body>
</html>
```

*O tipo FILE não terá muita utilidade, a menos que você tenha acesso a CGI para poder criar um programa que vai autorizar o recebimento do arquivo que o usuário deseja enviar.*

## TIPO = RESET e SUBMIT

`<INPUT TYPE="RESET" VALUE="texto que vai aparecer no botão">`

`<INPUT TYPE="SUBMIT" VALUE="texto que vai aparecer no botão">`

Se você nos acompanhou até agora deve ter percebido que por enquanto vimos apenas **quais são** e **como fazer** para colocar nas suas páginas os vários tipos de campos de formulário (6 tipos: TEXT, PASSWORD, RADIO, CHECKBOX, HIDDEN e FILE).

Agora você deve estar se perguntando: e como eu faço para **ENVIAR** o formulário para o servidor ou e-mail?

A maneira que utilizamos para enviar um formulário é usando o tipo **TYPE="SUBMIT"**.

Este tipo de campo cria uma caixa na tela do navegador que quando clicada envia os dados do formulário para o servidor.

Outro ponto importante é que ao lado de um botão **SUBMIT** sempre existe um botão **RESET**.

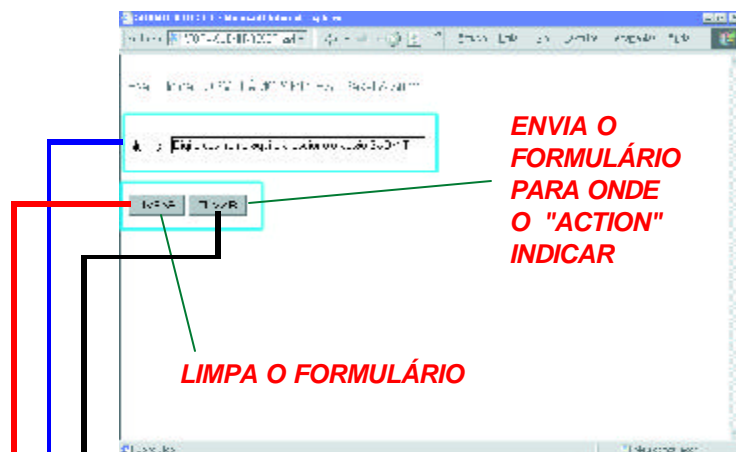
Quando pressionado, este botão **LIMPA TODO O FORMULÁRIO**, apagando qualquer informação que já tenha sido digitada.

A sintaxe para os dois tipos de formulário é a mesma:

### ATRIBUTOS

**TYPE** - Determina o tipo de formulário. Pode ser do tipo **RESET**, que **LIMPA** qualquer informação que tenha sido digitada na página ou **SUBMIT**, que **ENVIA** os dados para o servidor.

**VALUE** - O texto que for colocado neste campo será exibido na tela. Se nada for digitado o padrão é **REDEFINIR** e **ENVIAR CONSULTA** (no Internet Explorer).



```
<html><head>
<title>SUBMIT & RESET</title>
</head><body><font face="arial">
<form method="POST" action="mailto:
mario@mid.com.br">
<br>Exemplo de FORMULÁRIO SIM
PLES Reset & Submit<br><br><br><br>
Nome :
<input type="text" name="nome"
size="45" value="Digite seu nome
aqui e pressione o botão SUBMIT">
<br><br><br><br>
<input type="reset"
value="LIMPAR">
<input type="submit"
value="ENVIAR">
</form></font></body></html>
```





## TIPO = IMAGE

**<INPUT TYPE="IMAGE" SRC="local onde está a imagem" ALIGN="tipo de alinhamento">**

Bom, este é o último tipo que está faltando aprender e você vai ver que é bastante simples.

O tipo **IMAGE** tem a mesma função do tipo **SUBMIT**.

E faz exatamente a mesma coisa...

A única diferença é a possibilidade de usarmos uma **FIGURA** (GIF ou JPG) ao invés da caixa **ENVIAR**.

Assim, tudo que foi dito para o atributo **SUBMIT** vale para o atributo **IMAGE**. A sintaxe para este tipo de formulário é:

### ATRIBUTOS

**TYPE** - Determina o tipo de formulário. Neste caso o tipo é **IMAGE**, que tem a mesma função do tipo **SUBMIT**, ou seja, **ENVIAR** os dados para o servidor.

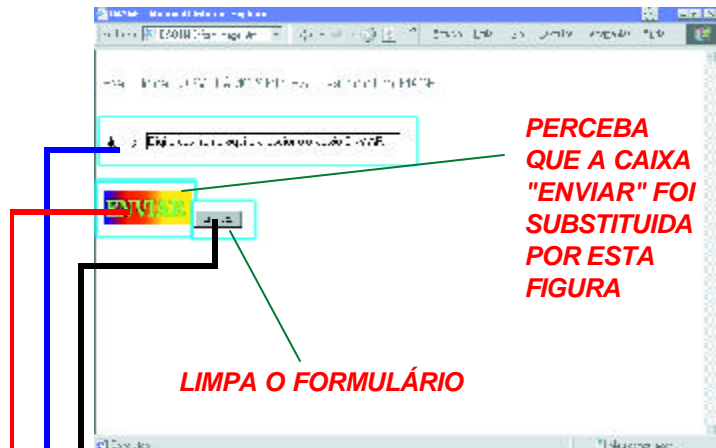
**SRC** - Indica o local (source) onde está a imagem que vai ser usada para funcionar como botão **ENVIAR**.

**ALIGN** - Determina de qual forma a figura estará alinhada com o restante do documento. Você pode saber mais sobre como alinhar as imagens com o comando **<IMG>** lendo a edição 1.

Bom, quem acha que acabou está enganado...

Já vimos os 9 tipos de **INPUT** e de que forma usar os formulários.

Mas ainda temos que aprender 2 comandos que vão ser usados como formulários: **TEXTAREA** e **SELECT**. Estes dois comandos vão completar todas as formas possíveis de enviar dados usando os formulários.



```
<html><head>
```

```
<title>IMAGE</title>
```

```
</head><body><font face="arial">
```

```
<form method="POST" action="mailto:mario@mid.com.br">
```

```
<br>Exemplo de FORMULÁRIO SIM  
PLES - Usando o tipo IMAGE<br><br>
```

```
Nome :
```

```
<INPUT TYPE="TEXT" NAME="NOME"  
SIZE="45" VALUE="Digite seu nome  
aqui e pressione o botão ENVIAR">
```

```
<br><br><br><br>
```

```
<INPUT TYPE="IMAGE" SRC="D:/OTN  
3/ENVIAR.jpg">
```

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

```
</form></font></body></html>
```

Se você voltar 8 páginas verá que o comando **INPUT TYPE="TEXT"** cria **UMA LINHA** de texto onde o usuário pode digitar texto (até o limite especificado por **MAXLENGTH**). Mas o usuário ficava sempre restrito a apenas **UMA LINHA**. E se você quiser que o usuário tenha mais de uma linha para digitar o texto ? Neste caso será preciso usar outro comando:

## TEXTAREA

### 24-CAMPO DE TEXTO COM VÁRIAS LINHAS

**COMANDO:** <TEXTAREA>Texto a ser exibido na tela</TEXTAREA>

**ATRIBUTOS:** **NAME**="nome"  
**ROWS**="número de linhas" **COLS**="número de colunas" **WRAP**="tipo de quebra de linha"

**PODE CONTER:** NADA

Este comando cria uma **CAIXA DE TEXTO**, de múltiplas linhas, onde o usuário poderá digitar o texto que desejar. A janela de texto exibida na tela terá o número de linhas que for especificado em **ROWS=** e o número de colunas especificado em **COLS=**.

### ATRIBUTOS

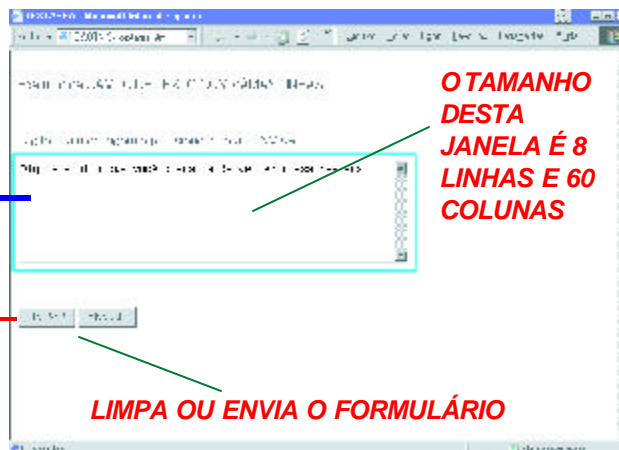
**NAME** - Funciona da mesma forma que no comando **INPUT**: atribui um **NOME** para esta caixa de texto e quando o formulário for enviado este nome será processado no servidor.

**ROWS** - Determina quantas **LINHAS** serão exibidas para digitação do texto. Se nada for especificado o valor padrão é 5.

**COLS** - Determina quantas **COLUNAS** serão exibidas para digitação do texto. Se nada for especificado o valor padrão é 30.

**WRAP** - Determina de qual forma será a quebra de linha para o texto. Pode ser **OFF** (padrão), **VIRTUAL** (habilita a quebra de palavra mas não envia os caracteres de

**QUEBRA DE LINHA** junto do formulário) ou **PHYSICAL** (habilita a quebra de palavra e envia os caracteres de **QUEBRA DE LINHA** junto do formulário)



```
<html><head><title>TEXTAREA</title>
</head><body><font face="arial">
<form method="POST" action="mailto:
mario@mid.com.br"><br> Exemplo de
CAMPO DE TEXTO COM VÁRIAS LINHAS
<br><br><br><br> Digite sua mensagem e
pressione o botão ENVIAR <br><br>
```

```
<TEXTAREA NAME="sugestoes"
ROWS="8" COLS="60">Digite aqui o que
você gostaria de ver em nossa revista
</TEXTAREA>
```

```
<br><br><br><br>
```

```
<INPUTTYPE="RESET"
VALUE="LIMPAR">
<INPUTTYPE="SUBMIT"
VALUE="ENVIAR">
```

```
</form></font></body></html>
```



**B**om, se você seguiu tudo até aqui (e temos certeza que sim) já sabe como fazer **caixas de texto** (com uma ou várias linhas), **botões de rádio** (onde é possível selecionar uma única opção) e **caixas de verificação** (que permite escolher vários itens de uma lista). A última coisa que está faltando aprender agora é como fazer **LISTAS DE OPÇÃO**. Uma Lista de Opção é uma caixa onde ficam vários itens dispostos em uma lista.

Sistema utilizado 

Ao clicar na lista abre-se uma janela mostrando todas as opções disponíveis. O usuário pode escolher um deles (ou vários, se você assim permitir).

Sistema utilizado 

Este tipo de campo é útil quando desejamos direcionar uma escolha e assim criamos uma lista com todas as opções possíveis. A única coisa que o usuário precisa fazer é abrir a lista e escolher qual item ele deseja selecionar. Para fazer isto usamos dois comandos: um que vai **DEFINIR** uma lista e outro que vai **CRIAR OS ELEMENTOS** da lista. Vamos ver o primeiro comando, que define a lista:

## SELECT

### 25-DEFINIÇÃO DE LISTA DE OPÇÕES

**COMANDO:** `<SELECT></SELECT>`

**ATRIBUTOS:** **NAME**="nome" **SIZE**="número de linhas que serão visíveis" **[MULTIPLE]**

**PODE CONTER:** NADA

Este comando **DEFINE** uma **LISTA DE OPÇÕES**, onde o usuário poderá escolher o item que desejar.

Os atributos que podem ser usados são:

#### ATRIBUTOS

**NAME** - Funciona da mesma forma que em todos os comandos vistos até agora: atribui um **NOME** para este campo e quando o formulário for enviado o valor será processado no servidor usando o nome adotado aqui.

**SIZE** - Determina quantas **LINHAS** da lista serão exibidas. Se este valor não for especificado será exibida apenas uma linha.

**MULTIPLE** - Se este atributo estiver presente é possível selecionar mais de um item da lista. Para selecionar múltiplos itens use a tecla **CTRL** (para selecionar um de cada vez) ou a tecla **SHIFT** (que seleciona em lista). O padrão é **NÃO USAR** este atributo e deixar que apenas **UM ÍTEM** seja selecionado.

Agora que já aprendemos a **DEFINIR** a lista falta aprender a **CRIAR OS ELEMENTOS** da lista. Para isto usaremos outro comando HTML:

## OPTION

### 25-CRIAÇÃO DE ÍTEM PARA LISTA DE OPÇÕES

**COMANDO:** `<OPTION>`Texto a ser exibido na tela`</OPTION>`

**ATRIBUTOS:** **VALUE**="valor a ser passado para o servidor" **[SELECTED]**

**PODE CONTER:** NADA

Este comando deve ser usado para criar **CADA UM** dos elementos da lista.

#### ATRIBUTOS

**VALUE** - O valor atribuído aqui será enviado para o servidor se o item estiver selecionado.

**SELECTED** - Determina se o item estará **SELECIONADO** ou não quando o formulário for carregado.





**A**gora que vimos a sintaxe do comando SELECT e OPTION basta apenas ver um exemplo. Vamos fazer uma página que pergunte qual o sistema operacional do usuário.

Ele poderá escolher entre os sistemas Windows 95, Windows 98, Windows NT, UNIX ou Mac. Ao clicar na caixa de opções a lista com os itens vai abrir e o usuário poderá selecionar a opção desejada. Perceba que o item que vai aparecer selecionado vai ser o **WINDOWS 98** (pois ele está com o atributo **SELECTED**).

Quando o usuário escolher uma das opções a lista vai ser fechada e será preciso clicar em **ENVIAR** para que o formulário seja enviado por e-mail (pois este é o **ACTION** especificado pelo comando **FORM**).

```
<html><head><title>Listas de Opções -  
SELECT - OPTION</title></head><body>
```

```
<font face="arial">
```

```
<form method="POST" action="mailto:  
mario@mid.com.br"><br>
```

```
Exemplo de CAMPO DE LISTA DE  
OPÇÕES <br><br><br><br>
```

```
Qual o sistema operacional ?
```

```
<SELECT NAME="sistema" SIZE="1">
```

```
<OPTION VALUE="W95">Windows 95
```

```
<OPTION VALUE="W98"
```

```
  SELECTED>Windows 98
```

```
<OPTION VALUE="WNT">Windows NT
```

```
<OPTION VALUE="UNIX">UNIX
```

```
<OPTION VALUE="MAC">MAC
```

```
</SELECT>
```

```
<br><br><br><br>
```

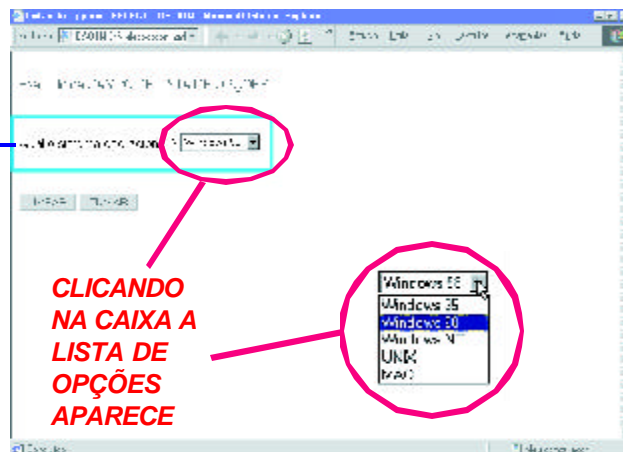
```
<INPUT TYPE="RESET"
```

```
VALUE="LIMPAR">
```

```
<INPUT TYPE="SUBMIT"
```

```
VALUE="ENVIAR">
```

```
</form></font></body></html>
```



O ATRIBUTO  
"SELECTED" FAZ COM  
QUE O ÍTEM SEJA  
VISTO COMO SELECIO-  
NADO

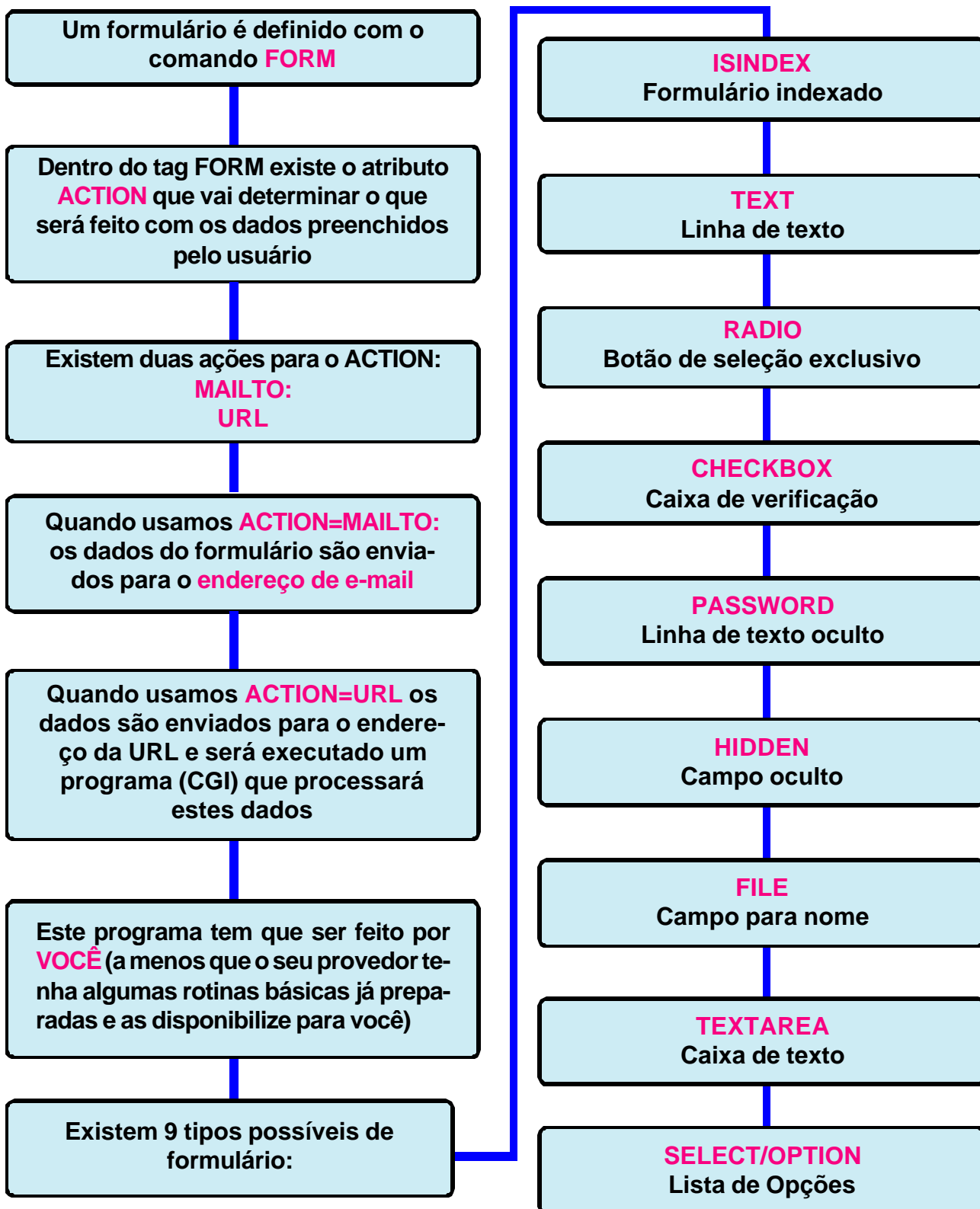
CADA UM DOS ÍTENS DA  
LISTA DEVE SER CRIADO  
USANDO-SE UM "OPTION"

ESTE INPUT EXIBE A  
CAIXA "LIMPAR" NO  
FORMULÁRIO

ESTE INPUT EXIBE A  
CAIXA "ENVIAR" NO  
FORMULÁRIO

## RESUMO

**C**om o que foi exposto aqui você tem condições de fazer qualquer tipo de formulário nas suas páginas. Vamos apenas dar uma recapitulada nos pontos que são mais importantes para que você possa obter o máximo deste artigo:





Na edição 1 falamos um pouco sobre JAVA e Javascript, apresentando os conceitos básicos e as diferenças. À partir desta edição estamos criando a seção **FX HTML**, que vai ajudar você a deixar seu site mais incrementado usando **EFEITOS ESPECIAIS** com isto.

### O que é Javascript e JAVA?

Javascript (JS) é uma ferramenta para a criação de páginas. Com ele é possível termos maior dinamismo, diferenciando nosso site dos demais. Os scripts para JS podem ser facilmente introduzidos em suas páginas. É justamente essa facilidade que os torna tão populares. Através de JS um

mundo de possibilidades abre-se perante você, a possibilidade de melhorar sua página cresce, sendo possível simular efeitos que antes só eram possíveis com CGI (já leu o artigo sobre formulários?). JS é uma linguagem de scripting, como o próprio nome diz. A diferença entre ela e JAVA é que se pode criar programas de verdade com Java que funcionam em várias plataformas. Java é uma linguagem de programação, enquanto que JS pode ser considerado muito mais uma "**extensão do HTML**". Obviamente essa não é uma designação oficial, porém se você pensar em Javascript dessa forma, garantimos que ficará bem mais fácil **compreender o que vem pela frente**.



## Como usar os scripts e os programas em JAVA em minhas páginas ?

Em cada edição estaremos apresentando alguns scripts, explicando como configurar alguns parâmetros e como fazer modificações para que eles se ajustem a sua necessidade. Tome cuidado pois alguns scripts não são compatíveis com todos os navegadores.

**ATENÇÃO:** As vezes um ";" ou uma "{" pode ser a diferença entre um script que funciona e outro que não funciona. Nós tentamos não errar, mas como somos humanos...

**Se você tentar executar algum script e ele não estiver funcionando veja em nosso site se não ocorreu alguma errata.**

## PROTEÇÃO CONTRA O BOTÃO DA DIREITA

Se alguém clicar com o botão da direita no seu site (para **copiar** alguma imagem ou seu **código fonte**) este script exibe uma mensagem na tela. Funciona apenas se o usuário estiver usando o Internet Explorer (4.0 ou superior). Não impede que o usuário veja o código clicando no menu **EXIBIR** e depois **CÓDIGO FONTE**.

AQUI INICIA O JAVASCRIPT

```
<html><head><title>Script para a Proteção do
Código Fonte</title></head><body>
```

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
```

```
<!--
```

```
function naoexibirfonte()
```

```
{if (event.button==2)
```

```
{
```

```
  window.alert("Sinto muito, mas este site
  está protegido pela Revista On The Net")
```

```
}
```

```
}
```

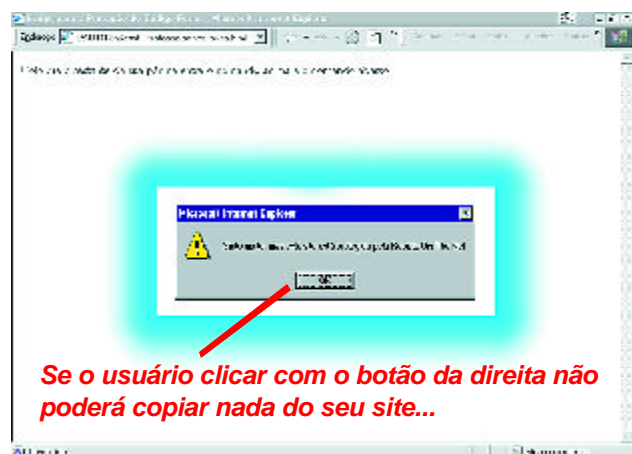
```
document.onmousedown=naoexibirfonte
```

```
-->
```

```
</SCRIPT>
```

Coloque o restante da sua página entre o comando acima e o comando abaixo.

```
</body></html>
```



Se o usuário clicar com o botão da direita não poderá copiar nada do seu site...

DEFINIMOS A FUNÇÃO naoexibirfonte()

SE O O USUÁRIO PRESSIONAR O BOTÃO 2 DO MOUSE (BOTÃO DA DIREITA)

EXIBIR NA TELA UM ALERTA COM A MENSAGEM ENTRE ()

QUANDO O BOTÃO DO MOUSE FOR PRESSIONADO EXECUTE A FUNÇÃO naoexibirfonte()

AQUI TERMINA O JAVASCRIPT

Você pode modificar a mensagem que aparece na tela (alterando o **window.alert**) ou o botão do mouse (usando o botão da **ESQUERDA**, fazendo **event.button==1**).

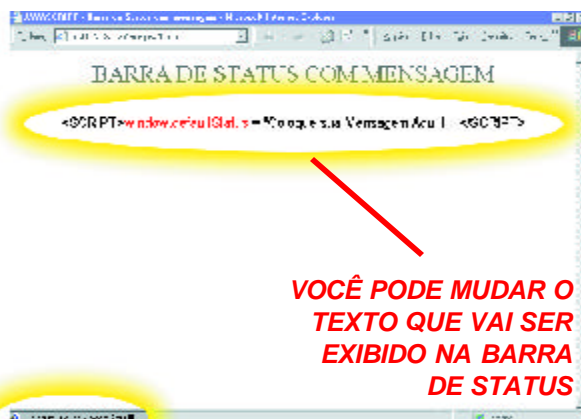
## ESCREVENDO NA BARRA DE STATUS

Antes de ensinarmos recursos mais avançados vamos mostrar como usar a **BARRA DE STATUS** para exibir mensagens.

Este script permite que você escreva uma frase na BARRA DE STATUS do navegador.

Ainda não vai ser nesta edição que vamos ensinar como fazer o texto "rolar" na barra de status, mas vamos chegar lá...

**VOCÊ VAI USAR ESTA ÁREA PARA ESCREVER UMA MENSAGEM PARA O USUÁRIO**



**VOCÊ PODE MUDAR O TEXTO QUE VAI SER EXIBIDO NA BARRA DE STATUS**

```
<html><head>
<title>JAVASCRIPT - Barra de Status
com mensagem</title>
</head><body>
<center><font size=6>BARRA DE
STATUS COM MENSAGEM
</font><br><br><br>
<font size=4 FACE="arial">
<u>&lt;SCRIPT&gt;<FONT COLOR=
"#FF0030">window.defaultStatus
</FONT> = &quot;Coloque sua
Mensagem Aqui !!!&quot;&lt;/
SCRIPT&gt;
</font>
</center>
```

**ESTE SCRIPT USA APENAS UM COMANDO PARA ESCREVER NA BARRA DE ESTATUS:**

***window.defaultStatus***

**Tome cuidado com a letra "S" que tem que estar MAIÚSCULA ou o script não vai funcionar... Pode ir se acostumando com estes detalhes...**

**NÃO SE ASSUSTE !  
ISTO É APENAS "COSMÉTICO"...  
ISTO TUDO AQUI COLOCA A TAG  
<SCRIPT> NA TELA.  
VOCÊ NÃO PODE COLOCAR TAGS NA  
TELA SE NÃO USAR ESTES SINAIS**

**COMO DISSEMOS, TOME CUIDADO  
COM OS SCRIPTS QUE VOCÊ USAR.  
UMA SIMPLES LETRA MAIÚSCULA  
PODE SER A RESPONSÁVEL POR UM  
SCRIPT QUE NÃO FUNCIONA.  
E A PIOR COISA QUE EXISTE É DEPU-  
RAR JAVASCRIPT...**

```
<SCRIPT>window.defaultStatus =
"Coloque sua Mensagem Aqui !!!"
</SCRIPT>
```

```
<br></font>
<br><br></body>
```

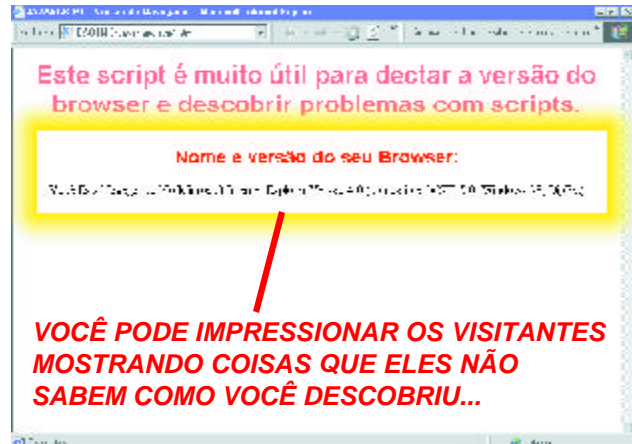
**O TEXTO QUE SERÁ EXIBIDO  
NA BARRA DE STATUS EN-  
CONTRA-SE AQUI.  
VOCÊ PODE COLOCAR O QUE  
QUISER E ELE SERÁ EXIBI-  
DO LÁ.**

# DETECTANDO A VERSÃO DO BROWSER

Este script usa as variáveis do sistema **navigator.appName** e **navigator.appVersion** para saber qual o **NAVEGADOR** e a **VERSÃO** que estão sendo usados pela pessoa que visita sua página.

Depois ela usa o comando **document.write** para exibir na tela estas informações.

Nas próximas edições estaremos ensinando como usar estas informações para direcionar o usuário para uma página compatível com o browser que ele estiver usando.



**AQUI É ONDE DEFINIMOS A FUNÇÃO navegador(). É ELA QUEM IDENTIFICA O NAVEGADOR, A VERSÃO E DEPOIS IMPRIME NA TELA NO NAVEGADOR**

**A VARIÁVEL DO SISTEMA CHAMADA navigator.appName VAI SER ARMAZENADA NA VARIÁVEL navegador\_usado**

**A VARIÁVEL DO SISTEMA CHAMADA navigator.appVersion VAI SER ARMAZENADA NA VARIÁVEL versao\_navegador**

**O COMANDO document.write VAI ESCREVER NA TELA DO NAVEGADOR O TEXTO E AS VARIÁVEIS**

**O SCRIPT navegador() VAI CHAMAR E EXECUTAR A FUNÇÃO navegador() DESCRITA ACIMA E COM ISTO VAI IMPRIMIR TUDO QUE HAVÍAMOS DEFINIDO**

```
<html><head><title>JAVASCRIPT - Versão
do Navegador</title><script>
function navegador()
{navegador_usado = navigator.appName
versao_navegador = navigator.appVersion
document.write("Você Está Navegando No
"+navegador_usado+" Versão
"+versao_navegador+"")}
</script></head><body text="#000000"
bgcolor="#FFFFFF" link="#0000FF" vlink=
"#800080" alink="#FF0000"><center>
<font color="#FF0000" FACE="arial"><b>
<font size=+3>Este script é muito útil para
dectar a versão do browser e descobrir
problemas com scripts.<br><br></font>
<font size=+2>Nome e versão do seu
Browser:</font></b></font><br><br>
<script>navegador()</script>
</center></body></html>
```



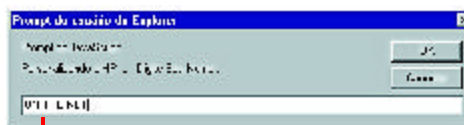
## FAZENDO PERGUNTAS COM "PROMPT"

Outro truque que você pode usar em seu site para aumentar a interatividade é o comando PROMPT.

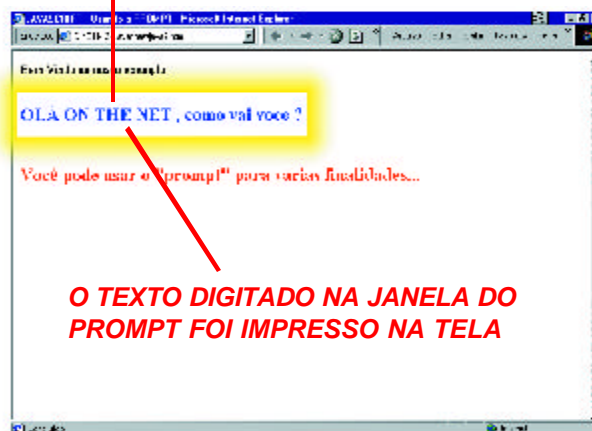
Ele abre um box na tela e permite que você faça uma "pergunta" ao usuário. A resposta que for digitada será armazenada em uma variável.

Esta variável poderá ser usada depois na página para a finalidade que você quiser.

Em nosso exemplo estaremos perguntando ao usuário seu nome e dando boas vindas com este nome.



**PROMPT DO JAVASCRIPT**



**O TEXTO DIGITADO NA JANELA DO PROMPT FOI IMPRESSO NA TELA**

**VOCÊ DEVE USAR <!-- PARA QUE O SCRIPT NÃO SEJA EXIBIDO NA TELA**

```
<html><head><title>JAVASCRIPT -  
Usando o PROMPT</title></head>  
<body><B><font COLOR="BLACK">  
<font SIZE=3>Bem Vindo ao nosso  
exemplo<BR></font><BR><BR>  
<font COLOR="BLUE" SIZE=5>OLÁ  
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
```

```
<!--  
seu_nome=prompt("Revista On The  
Net - Qual o seu nome: ","")
```

```
document.write(seu_nome)  
-->
```

```
</SCRIPT>
```

```
, como vai voce ? </font>
```

```
<BR><BR><BR><BR>
```

```
<font color="RED" SIZE=5>Você pode  
usar o "prompt" para várias  
finalidades...</font>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

**A VARIÁVEL seu\_nome VAI  
ARMAZENAR O QUE FOR  
DIGITADO PELO USUÁRIO**

**A VARIÁVEL seu\_nome VAI  
SER EXIBIDA NA TELA**

Bom, chegamos ao fim da seção FX HTML desta edição.

Tentamos mostrar em alguns exemplos de Javascript como você pode criar efeitos simples e interessantes com apenas alguns comandos. Nas próximas edições estaremos dando continuidade ao Javascript e iremos iniciar JAVA. Temos certeza que vocês irão gostar do que mostraremos aqui... Até as próximas edições.



## O que é o Terràvista?

O Terràvista é um site na Internet onde podemos criar e hospedar as nossas páginas e assim como no GEOCITIES, não é necessário pagar nada e como vantagem adicional, foi criado por nossos irmãos Lusitanos, ou seja, é tudo em português!

O Terràvista está organizado segundo uma terminologia marítima: os servidores (os computadores onde ficam hospedadas as suas páginas) são portos, as áreas temáticas são chamadas de faróis, e os usuários chamados carinhosamente de marujos e marujas.

Devido ao elevado número de usuários do Terràvista, ele está organizado em praias e cada praia tem um conjunto de endereços numerados.

Normalmente um endereço do Terràvista será mais ou menos assim:

**<http://www.terravista.pt/nome-da-praia/número-do-utilizador/>**

(No caso do porto português)

**<http://www.brasil.terravista.pt/nome-da-praia/número-do-utilizador/>**

(No caso do porto brasileiro)

Ao escolher a praia e morada onde seu site vai ficar alojado, deve-se também escolher um farol que indique aos outros usuários a área temática a que se refere a sua página.

Pelo fato do TERRÀVISTA ser todo em português fica bem fácil saber de todas as vantagens que o site oferece e como proceder para tirar maior proveito de seus serviços. Em função disso achamos melhor apenas explicar como cadastrar-se e como colocar o site no ar através de um programa oferecido para download no próprio TERRÀVISTA. O programa é o WS FTP.

Se você leu o número 2 de nossa revista e aprendeu a usar o CuteFTP vai ver que o WS FTP funciona exatamente como ele. A única diferença é que o WSFTP apresenta um layout mais modesto. Então mãos a obra!

## PRIMEIRO PASSO

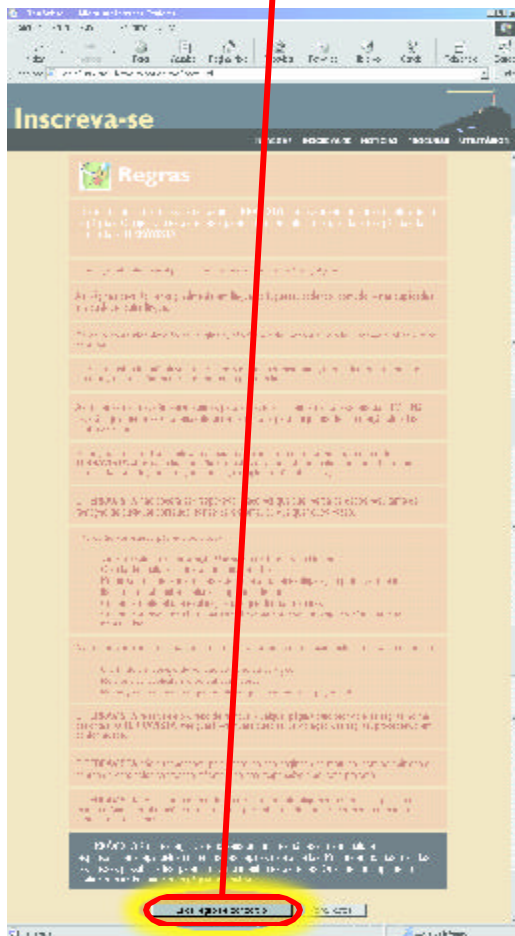
CLIQUE EM "INSCREVA-SE"



## SEGUNDO PASSO

LEIA ATENTAMENTE, E CLIQUE EM

"LI AS REGRAS E CONCORDO"



O espaço total disponível por usuário é de 7 megabytes. As páginas deverão ser originalmente em língua portuguesa, podendo, contudo, apresentar versões em outros idiomas. Se pensarmos bem não é nada fora do normal, pois o site apenas tenta apoiar o idioma natal de Portugueses e Brasileiros.

Outra coisa, é importante também lembrar que esse espaço (7 megabytes) é mais do que suficiente para criar um excelente site, contendo uma série de imagens, músicas, textos extensos, sendo até possível inserir um vídeo para download.

Só não pense em ficar colocando MP3 que não vai ter espaço para muitas músicas...

## PRINCIPAIS REGRAS DE ADESÃO

1 - O espaço total disponível por usuário é de 7 Megabytes.

2 - As páginas deverão ser originalmente em língua portuguesa, podendo, contudo, apresentar versões em outros idiomas.

3 - O conteúdo deverá ser original, não ferindo de modo algum a lei internacional do direito de autor.

4 - Os seu conteúdo não deverá ser ofensivo ou discriminatório.

5 - O **TERRÀVISTA** não poderá ser responsabilizado por qualquer perda de dados resultante da remoção de qualquer conteúdo, falhas de sistema, ou qualquer outra razão. Não serão permitidas páginas cujo teor:

- Viole o espírito da Declaração Universal dos Direitos do Homem.

- Ofenda a comunidade virtual.

- Promova ou forneça instruções sobre atividades ilegais, ou promova dano físico ou moral contra qualquer grupo ou indivíduo.

- Contenha material que explore, de qualquer forma menores.

- Contenha acesso restrito ou palavra chave para acesso ou páginas e/ou imagens escondidas.

6 - Não serão permitidas páginas que promovam serviços comerciais incluindo os abaixo descritos:

- Venda de bens ou serviços.
- Referências publicitárias ou patrocinadores.
- Concursos que envolvam pagamento.

7 - O **TERRÀVISTA** reserva-se o direito de remover qualquer página cujo teor viole as regras descritas. O **TERRÀVISTA** averiguará eventuais queixas de violação das regras. O **TERRÀVISTA** não é responsável pelo conteúdo das páginas dos marujos, nem as opiniões nelas expressas refletem as dos responsáveis por este projeto. O **TERRÀVISTA** reserva-se o direito de alterar as regras de alojamento sem aviso prévio aos marujos.



## TERCEIRO PASSO

ANTES DE PREENCHER O FORMULÁRIO  
CLIQUE EM:

"PESQUISA DE MORADAS DISPONÍVEIS"

Depois de preencher todos os campos clique em  
**"SUBMETER FORMULÁRIO"**

Escolha uma das  
praias disponíveis e  
em seguida clique no  
botão **"PESQUISAR"**

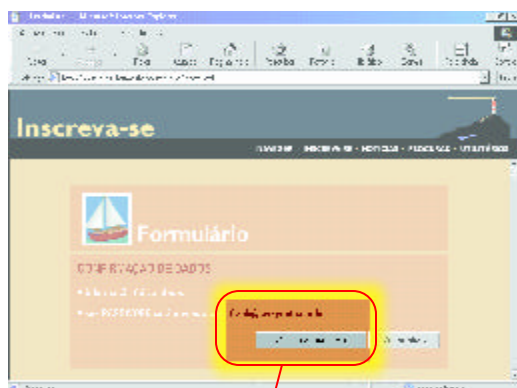
Clique em uma das moradas  
disponíveis e você voltará para  
a página de inscrição

O formulário de adesão de TERRÀVISTA apresenta uma série de campos que deverão ser preenchidos com seus dados pessoais. Você vai precisar incluir as informações referentes a **"praia"**, e a **"morada"**.

Se você seguiu nossa orientação e foi primeiro em **"pesquisa de moradas disponíveis"**, verá que a pesquisa que você fez anteriormente preencherá automaticamente estes campos no formulário.

Escolha sua morada, ao clicar você será automaticamente transportado de volta para o formulário, e agora com os campos mencionados já preenchidos.

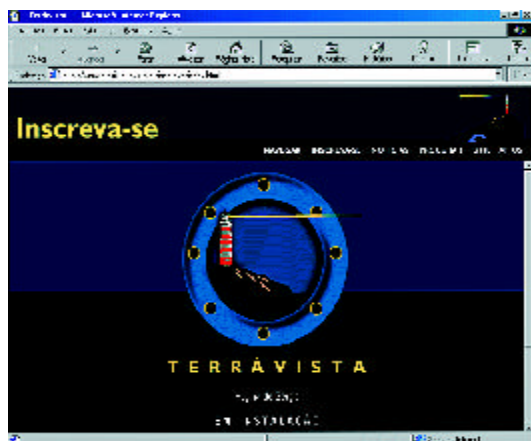
Termine de preencher o formulário e clique em "submeter formulário".



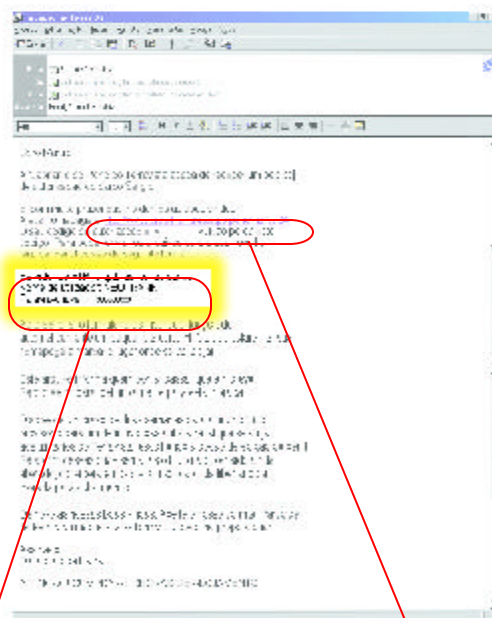
Agora basta clicar em  
**"CONFIRMA INSCRIÇÃO"**  
e aguardar o e-mail com a senha



Depois que o formulário for processado você verá a tela acima. Aqui você verá que a página foi criada e que foi enviado um e-mail com as informações para você poder modificar a sua página. Se quiser, até pode dar uma olhada na página, clicando no link **"A sua morada está em:"**. Você verá a página mostrada abaixo.



Depois de alguns minutos verifique seu e-mail e localize a mensagem enviada por **SU-PORTE TERRAVISTA** (figura abaixo).



Estas informações são  
necessárias para poder  
atualizar suas páginas no  
Terravista

O endereço do seu  
site no Terravista

Este e-mail contém as informações necessárias para poder atualizar suas páginas. Para isto encontre as informações destacadas na figura acima e anote o **SERVIDOR DE FTP** (**ftp.brasil.terravista.pt**), o **LOGIN** (**Nome do utilizador**) a **SENHA** (**Palavra-chave**) e a URL da sua homepage, que terá o formato **http://www.brasil.terravista.pt/praiamorada**. Anote em um papel e tenha estes dados à mão quando for modificar sua página. Até agora tudo foi bem fácil, não devendo causar maiores dificuldades, ainda mais pelo idioma estar em PORTUGUÊS... O próximo passo agora é enviar seu site para o Terravista. A forma mais fácil para fazer isto é usando o WSFTP, programa que pode ser baixado do próprio Terravista.



Você vai perceber que o Terràvista é um site que aceita apenas as páginas "**já prontas**". Ou seja, você vai ter que criar as páginas no seu micro e depois que tudo estiver pronto vai enviar (ou fazer o **UPLOAD**) para o Terràvista. Para isto vai ser preciso ter um programa para FTP. O Terràvista recomenda o WSFTP.

Para baixar este programa abra a página inicial do TERRÀVISTA, e clique em "**UTILITÁRIOS**".



Esta parte do site apresenta várias opções, sendo a maioria delas serviços para ajudar o usuário. Entre os serviços disponíveis é possível saber como colocar a página no ar, como solicitar o re-envio da senha (para quem esqueceu onde anotou) e até mesmo desistir de usar o Terràvista. Por hora vamos nos limitar ao nosso objetivo principal: baixar o **WS FTP** e utilizá-lo para colocar nosso site no ar.



*Escolha qual programa você quer baixar (pode ser o WSFTP ou qualquer outro da lista)*

Para baixar o programa clique em **WS FTP32**. Uma janela se abrirá. Clique em salvar em disco, e escolha uma pasta dentro de seu computador (será nesta pasta que o arquivo será gravado). Quando o download estiver concluído entre na pasta onde você gravou o WS FTP e instale-o, clicando duas vezes no programa.

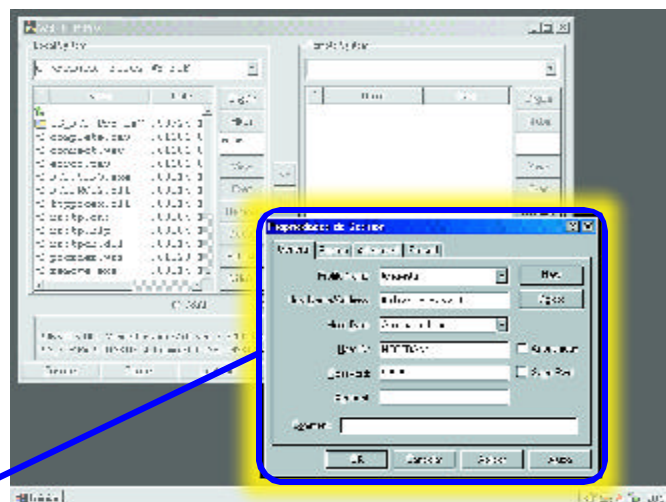


## COMO UTILIZAR O WS FTP?

Após o WS FTP ter sido instalado com sucesso será possível iniciar o programa.

Ao ser carregado aparecerá na tela a janela do programa. Clique no botão "**CONNECT**" e surgirá uma janela igual a ilustrada ao lado.

Será nesta janela que você digitará as informações para fazer a conexão com o servidor do Terràvista e colocará suas páginas no ar. Pegue as anotações que você fez quando recebeu o e-mail do suporte do Terràvista e preencha os seguintes campos:



**PROFILE NAME:** Digite: Terràvista

Este campo serve para selecionar o perfil de um dos usuários.

Se você é o único usuário deste computador e acessa apenas o Terràvista não precisa se preocupar. Se houver mais usuários (ou outros servidores de FTP) cada um deles pode criar um perfil diferente.

**HOST NAME/ADRESS:** Digite: ftp.brasil.terravista.pt

Este é o endereço do servidor na Internet.

**HOST TYPE:** Deixe este campo com a opção: "Automatic detect"

Alguns servidores precisam ser configurados para um tipo específico. O Terràvista pode ser deixado como **AUTOMÁTICO**.

**USER ID:** Digite o "nome do utilizador" enviado pelo suporte do TERRÁVISTA

Este é o nome do usuário pelo qual você se cadastrou. Esta informação está no e-mail que você recebeu.

**PASSWORD:** Digite a "palavra-chave" enviada pelo suporte do TERRÁVISTA

Esta é a senha que você recebeu no mesmo e-mail.

**SAVE PWD:** Deixe esta opção SELECIONADA para que a senha seja salva e você não precise digitá-la novamente.

Existem outros campos, mas não será preciso preenchê-los. Agora clique em OK e dentro de alguns segundos você estará conectado ao TERRÁVISTA.

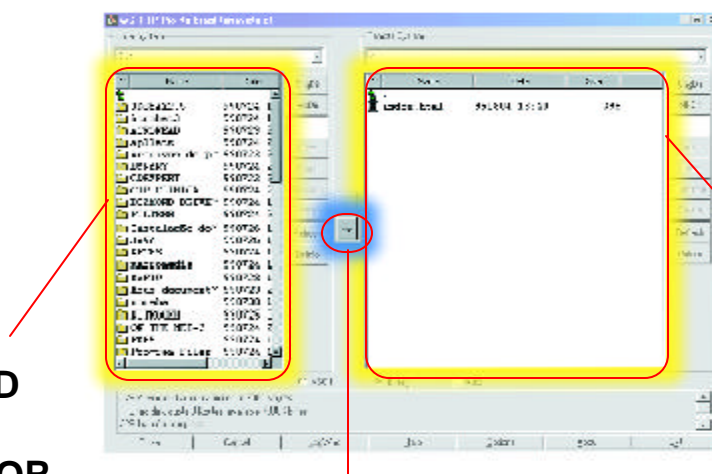


## COMO UTILIZAR O WS FTP?

Agora que você já baixou e instalou o **WSFTP** pode começar a usa-lo.

Se você leu as nossas edições 1 e 2 ficou sabendo que o Geocities possui um serviço chamado **Geobuilder** que ajuda os internautas a criar seus sites (caso o internauta não tenha conhecimento da linguagem HTML). Infelizmente o Terravista não possui esta facilidade...

Assim, você terá de criar todo o seu site para poder depois de concluído, enviar para lá tudo de uma vez. Você verá que usar o WSFTP é algo extremamente simples (depois que suas páginas estiverem prontas).



**ESSE É O HD  
NO SEU  
COMPUTADOR**

**ENVIA OS ARQUIVOS**

**ESSE É O HD  
NO SERVIDOR  
DO TERRÀ  
VISTA**

Depois que você estiver conectado ao servidor do Terravista aparecerá na tela a figura acima. Perceba que existem duas janelas, uma do lado **ESQUERDO** e uma do lado **DIREITO**.

A do lado esquerdo é o HD do seu computador, a do lado direito é o HD do servidor no TERRAVISTA. Para enviar suas páginas basta localizar (no lado esquerdo) a pasta onde você gravou seu site, selecionar os arquivos que você deseja que sejam enviados e clicar na seta que está indicando para a direita, ou seja, para o computador do TERRAVISTA. Se você quiser enviar vários arquivos de uma vez pode usar a tecla **SHIFT** ou a tecla **CONTROL**. Para selecionar vários arquivos em série aperte **SHIFT** e (mantendo-a pressionado) clique no primeiro e no último arquivo desejado. Todos os arquivos entre o primeiro e o último ficarão selecionados.

Para selecionar arquivos individualmente pressione a tecla **CONTROL** enquanto você clica nos arquivos que deseja selecionar. Se quiser desmarcar algum arquivo selecionado basta clicar novamente no arquivo e ele será desselecionado.

Após os arquivos estarem selecionados basta clicar na seta e pronto, você acabou de realizar um "UPLOAD", em alguns instantes seus arquivos serão transferidos. Agora é só testar para ver se o site está no ar. Para isto abra seu navegador e digite o endereço do Terravista. Se tudo estiver correto você verá seu site da mesma forma que via quando os arquivos estavam no seu HD.

Tome um cuidado quando criar diretórios. Não esqueça de enviar todos os diretórios (da mesma forma que você os criou), ou suas páginas terão links quebrados e imagens ausentes.







CQ CQ CQ de PY2MID  
Bzz... Bzz... CQ CQ CQ.  
..... Bzzz Alguem em  
QAP ..... CQ CQ CQ de  
PY 2MID Bzzz....  
Bzzz... CQ CQ CQ.  
..... Bzzz Alguem em  
QAP .....

Bzzz..... Colega,  
**NOVIDADE**  
Muito Boa  
**BZZZZ...BZZZZ...**  
para lhe Contar !!  
....BZZZZ....

Não vou perder mais tempo.  
Vou até a Banca agora mesmo e  
comprearei meu exemplar da QSL  
antes que seja tarde demais !!!



Positivo Colega  
.... Estou indo na  
Banca, até breve,  
PY7MID..... para  
PY2MID ....



O.K. PY2MID Bzzzz....  
Aqui PY2QSL  
Bzzzz..... Prossiga !!!

Já nas Bancas..  
.. **QSL MAGAZINE** ..  
nova opção aos amantes  
deste nosso hobby!



Nas Bancas

## A Sua Revista Radioamadorística

Edições Anteriores ??  
Ligue para: (0xx11) 266-3166  
Pela Internet: <http://www.escala.com.br>



Projeto e Criação: MID Produções, Fone: (0xx11) 3961-2139



Acesso à Internet  
por linhas digitais a 56k  
sem dar linha ocupada ??  
Não é possível!!!

Com homepage pessoal  
gratuita e um enorme acervo de  
arquivos para download!  
Além disso, nem precisa ser ET pra  
começar, o suporte técnico  
resolve tudo!!



A Node1 vai fazer você acreditar em  
provedor sem congestionamento  
nem dor de cabeça.

**Você ainda tem que usar aqueles discadores pra tentar encontrar uma linha desocupada?  
Conheça o provedor de acesso à Internet que não dá linha ocupada há 3 anos.**

A Node1 permite seu acesso à Internet através de linhas DIGITAIS, com muito mais velocidade (56k) e confiabilidade nas conexões. Além disso, possui serviços exclusivos, e um grande acervo de arquivos, como utilitários, games e tudo o que você precisa pra deixar seu computador redondo\*\*.

Também hospeda sua homepage pessoal gratuitamente, e o suporte técnico é feito por quem realmente entende de Internet.

Por apenas R\$ 36,90 mensais, você tem acesso ilimitado à Internet, com e-mail gratuito. Ou pode optar pelo plano tarifado\*\*\*, onde você só paga pelo tempo que utilizar, sem desperdício de dinheiro.

**Assine já e ganhe 30 horas de acesso gratuito!\***

1. Clique no ícone Meu Computador;
2. Clique no ícone Acesso à Rede Dial-up;
3. Clique em Fazer nova conexão;
4. Digite o telefone de conexão: 5092 4150 (SP);
5. Clique em concluir e depois na conexão que acabou de criar;
6. No campo Nome do Usuário, digite cadastro. No campo senha, digite novo;
7. Faça a conexão e abra seu navegador.
8. Enderece à página <http://cadastro.node1.com.br>;
9. Digite Editora Escola quando solicitado e siga as instruções da página, fazendo seu cadastro;
9. Quando tiver dúvida, ligue para (0xx11) 5092 6020 (HC).

\*Promoção válida somente para assinatura via cartão de crédito.

\*\*Todos os arquivos são de domínio público, freeware ou shareware.

\*\*\*Sem taxa fixa. R\$ 1,50/hora de uso. Conta de e-mail: taxa semestral de R\$ 20,00.

**Node1**  
Internet inteligente.  
[www.node1.com.br](http://www.node1.com.br)

Tel.: (0xx11) 5092-6020

FAX: (0xx11) 5092-6033

e-mail: [info@node1.com.br](mailto:info@node1.com.br)

