

Identificador de elemento e tag de imagem

Transcrição

[00:00] Vamos começar nossa aula organizando um pouco nosso código, porque ele está bem bagunçado. Tem algumas coisas que não fazem mais sentido. Por exemplo, a tag style, que está vazia. Podemos removê-la.

[00:14] Outra coisa que não está legal é termos CSS no nosso código enquanto temos um arquivo de CSS. O ideal seria movermos todo esse conteúdo para lá.

[00:27] O h1 é muito fácil. É só recortar o style, voltar para o nosso arquivo de CSS, e, como eu disse anteriormente, sempre tentando deixar a estrutura do CSS parecida com a estrutura do HTML. Temos o body, o h1, e aí o parágrafo. Vamos colocar o h1 e depois o style que tínhamos recortado.

[01:02] Vou apenas colar o que estava lá. Reparem no editor de código funcionando. Ele marcou que tem algo muito errado nessa linha, porque colocamos as aspas e o style, já que eu só recortei e coleí. Nós não precisamos deles.

[01:14] Se eu salvar, voltar para o navegador, recarregar, o código está perfeito. Não tem nada errado. Funcionando do mesmo jeito. Só movemos o CSS.

[01:28] Mas temos um problema com esse CSS, porque ele é específico para um parágrafo. Para resolver isso, precisamos ter uma marcação para o HTML específica para esse elemento, e no CSS referenciar isso.

[01:49] Usamos para isso o marcador de identificação. É o id. Vamos colocar id = "". Entre as aspas você coloca um nome qualquer, que é o mesmo que vai ser usado no nosso CSS.

[02:07] Vamos chamar nosso id de "missao". Vamos recortar o código CSS e colar no arquivo CSS. O "missao" é um dos parágrafos, ele vem logo depois do anterior. E como fazemos para marcar? Toda vez que estamos marcando uma tag e queremos referenciar ela no CSS, usamos o nome da tag. Toda vez que temos um identificador no HTML e queremos referenciar ele no CSS, usamos a #. Logo: #missao.

[02:50] Reparem que o editor de códigos já marcou com outra cor, para marcar que está certo.

[02:57] Vamos colar aquele código que tínhamos e salvar. Se recarregarmos o navegador, o código está perfeito. Não tem nada errado.

[03:11] Vamos evoluir esse código então. Vamos adicionar mais conteúdo à página, uma imagem.

[03:21] Essa imagem já está na pasta do projeto de vocês, podem baixar. É uma imagem com cadeiras de barbearia e um balcão atrás. Ela está com o nome "banner.jpg".

*Você pode baixar um ZIP com a imagem **banner.jpg** [aqui \(https://caelum-online-public.s3.amazonaws.com/1179-html5-css3/04/banner.zip\)](https://caelum-online-public.s3.amazonaws.com/1179-html5-css3/04/banner.zip).*

[03:41] Assim como o CSS, a imagem também é um arquivo externo. Nós colocamos a chamada para o CSS no head, porque é uma informação que estamos passando para o navegador. A imagem é uma informação que queremos exibir na nossa página, então vamos colocá-la dentro do body.

[04:01] Na estrutura visual da nossa página, a imagem vai ser a primeira coisa que vai aparecer. Então, em cima de tudo, vou chamá-la. Usamos a tag `img` para adição da imagem ao conteúdo.

[04:19] A tag `img` serve para chamarmos uma imagem, e como ela é um arquivo externo, precisamos dizer onde está, dizer qual a fonte dessa imagem. Para isso, usamos a propriedade `src`. Só que não escrevemos isso por inteiro. Abreviamos para `src` e colocamos o endereço: `img src="banner.jpg"`.

[04:53] Como essa é uma tag de chamada de arquivo externo, não abrimos e fechamos. Ela é só a definição da tag.

[05:02] Se salvarmos o arquivo e abrirmos no navegador, recarregando a página, a nossa imagem já está ali.

[05:12] A imagem é essa tag, com uma fonte e um endereço.

[05:20] Na próxima aula vamos entender como fazer com que a imagem ocupe toda a largura da página, como fazer ela se posicionar melhor no texto, como brincar com espaçamento, etc. Mas isso fica para a próxima. Aqui, nós vimos como reestruturar nosso código, criar um identificador para marcar especificamente um elemento e adicionar uma imagem à nossa página.