

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA BA – IFBA

PROGRAMAÇÃO WEB - APOSTILA DE DESIGN
PROFESSOR: ADDSON ARAÚJO DA COSTA

VALENÇA - BA

Sumário

1. Introdução.....	4
1.1 Resolução de imagens.....	4
1.2 Validação do HTML.....	4
1.3 Limpeza CSS.....	5
2. Conceitos iniciais de design.....	5
2.1 Primeira Dobra.....	5
2.2 Cores.....	6
→ Hue.....	6
→ Saturação e Luminosidade.....	6
→ Teoria das cores.....	7
2.3 Tipografia.....	8
→ Serif.....	9
→ Sans Serif.....	9
→ Display.....	9
3. Tipos de Layout.....	9
3.1 Coluna única.....	10
3.2 Tela dividida.....	10
3.3 Layout Assimétrico.....	10
3.4 Conjunto de cartões.....	11
3.5 Revista.....	11
3.6 Caixas.....	11
3.7 Barra lateral.....	12
3.8 Imagem de destaque.....	12
4. Dicas de design.....	12
4.1 Uso de saturação.....	12
4.2 Uso de iluminação.....	13
4.3 Uso de HUE.....	13
4.4 Uso de Tipografia.....	13

Lista de Figuras

Figura 1: Hue.....	6
Figura 2: Saturação e Luminosidade.....	6
Figura 3: Cores nas principais marcas.....	7
Figura 4: Serifa.....	9
Figura 5: Coluna única.....	10
Figura 6: Tela dividida.....	10
Figura 7: Assimetria.....	10
Figura 8: Conjunto de cartões.....	11
Figura 9: Revista.....	11
Figura 10: Caixas.....	11
Figura 11: Barra lateral.....	12
Figura 12: Imagem de destaque.....	12

1. Introdução

Antes de qualquer coisa, não adianta pensarmos em design, cores, fontes e layouts se nossas imagens ficarem pixelizadas, esticadas ou nosso site tenha aparência diferente de acordo com o navegador por ser um código que não segue a norma ou, ainda, caso nosso CSS esteja sujo, pois ficaria difícil de trabalhar o design. Dessa forma, antes iremos aprender sobre resolução, validação do HTML e limpeza do CSS.

1.1 Resolução de imagens

Primeiro vamos falar sobre DPI. Esta sigla significa pontos por polegada (do inglês, Dots per Inch) e é usada para impressão/revelação de fotos. Significa quantos pontos a imagem vai apresentar a cada polegada impressa e, nesse contexto, quanto maior o DPI, melhor a qualidade da imagem impressa.

Em web, por muito tempo existiu o conceito de que todas as imagens na web seriam exibidas em 72 DPI, isto é, seria preciso 72 pixels de imagem para cada polegada de tela. Isto existia pois os monitores disponíveis eram muito limitados sobre a qualidade que eles conseguiam exibir e tinham tamanhos limitados de tela, em uma época que os monitores eram de tubo.

Hoje temos muitos dispositivos capazes de superar essa limitação e é impossível prever a resolução de tela de quem vê nossa página na internet ou mesmo o tamanho da tela, porém caso entreguemos uma imagem de alta qualidade para um usuário acessando através de internet móvel, demorará a carregar, consumirá mais energia e gastará mais na tarifa de internet. Pelo outro lado, se entregarmos uma imagem de má qualidade para telas grandes, ela ficará pixelizada.

O que podemos fazer então para contornar o problema é ao invés de pensar em DPI, pois não sabemos o tamanho da tela, é pensar apenas em qual a largura em pixels que vamos exibir nosso site. Se faremos um site de 1000 pixels de largura e nossa imagem aparece cobrindo metade da largura do site, então ela deve ser salva com 500 pixels de largura também.

Uma curiosidade é que um mesmo site pode ter versões em diferentes tamanhos. O Bootstrap recomenda que exista seis versões, são elas os tamanhos extra pequeno, pequeno, médio, grande, extra grande e extra extra grande, respectivamente, para telas menores que 576 pixels, maiores que 576 pixels, maiores que 768 pixels, maiores que 992 pixels, maiores que 1200 pixels e maiores que 1400 pixels.

Baseado então no tamanho da tela em pixels definido pelo Bootstrap, podemos então calcular o tamanho de imagens em nossas páginas na internet pela porcentagem que elas ocupam se planejamos nosso site para uma tela pequena, grande, extra grande, etc.

1.2 Validação do HTML

Se o seu HTML não segue a especificação HTML 5, ele poderá ter características diferentes entre diversos navegadores, para conferir se seu site está dentro da especificação, use o validador online da W3C <validator.w3.org>.

O validador irá verificar se está tudo escrito dentro da norma. No site do professor <addcosta.info> tem acesso também ao validador da W3C. Experimente validar seu código após a conclusão.

Sem ter o código validado, não adianta pensar em design uma vez que o site terá características diferentes de acordo com o navegador então, após codificar, valide seu código.

1.3 Limpeza CSS

Ao terminar de codificar, reveja seu código para deixá-lo mais conciso e fácil de entender. Um código limpo fica menor e mais fácil de manter. Para deixar seu CSS limpo, verifique o seguinte:

1. Caso tenha uma classe sendo usada em apenas um local no código, mude-a para usar seletor por ID. Uma busca pelo nome da classe com o famoso Ctrl+F vai lhe mostrar esses casos.

2. Caso tenha o mesmo ID se repetindo no código, mude o seletor para classe. Não cometa esse erro, mas para garantir, pode-se buscar novamente com o Ctrl+F (ferramenta de busca).

3. Em colunas e linhas do Bootstrap, remova qualquer regra CSS que defina largura e/ou altura desses elementos, caso deseje colunas mais largas, use classes col-1, col-2, col-3, ... para controlar a largura da coluna. Para aumentar a altura, deve-se usar padding.

4. Verifique se tem classes semelhantes, isto é, com os mesmos comandos e valores. A parte em comum entre essas classes, coloque em uma nova classe. Assim, devem ser removidos os códigos repetidos no seu CSS.

5. Use nomes significativos para seus nomes de classe e IDs, isto é, o ID deve ter o nome do local a que pertence, enquanto o nome da classe deve informar o que ela estiliza.

6. Remova qualquer uso de padding ou margin com valor negativo, eles significam que os elementos estão posicionados de maneira errada.

2. Conceitos iniciais de design

Em design, ao contrário do que muitos pensam, não é sobre nascer com bom gosto. Temos vários conceitos e regras para construir um bom design. Vamos aprender nesse item sobre cores, fontes e a primeira dobra do site.

2.1 Primeira Dobra

Este conceito vem do jornal impresso e significa toda a área na primeira página antes da dobra do jornal. É nesse trecho que fica todo o conteúdo mais interessante, atrativo, chamativo do jornal e tem o papel de convencer o leitor a continuar lendo e, consequentemente, comprar o jornal.

Em Web não é diferente. É considerado o conteúdo inicialmente visível ao abrir o site como sendo o conteúdo até a primeira dobra e nesse trecho deve estar toda a parte mais atrativa do site como, por exemplo, logotipo para que o usuário saiba qual site foi aberto, promoções caso seja site de compras, dados mais importantes/relevantes do seu conteúdo.

Normalmente devemos considerar como conteúdo da primeira dobra, como sendo os 500 a 600 pixels iniciais da altura em sites, pois é o mais comum em aparelhos que navegam na internet.

2.2 Cores

Mesmo sabendo da importância que as cores possuem, é comum vê-las junto ao “tópico” design deixados como fatores de baixa prioridade em estratégias de empresas dos mais variados setores, mas de acordo com algumas pesquisas, 93% dos consumidores consideram que a aparência visual é o fator que mais contribui para a decisão final de compra.

→ Hue

Em computação sabemos que todas as cores são geradas pelas três cores primárias, isto é, vermelho, verde e azul. Isto baseado em estudo sobre nossos olhos uma vez que existem as células cones que atuam como sensores e são capazes de reconhecer essas cores primárias. Contudo, nas artes, as cores primárias são definidas como amarelo, vermelho e azul.

Partindo das cores primárias definidas nas artes, foi definido como cores secundárias o verde, laranja e roxo, ou seja, cores obtidas pela mistura de cores primárias.

Além disso, ao misturar as cores primárias com as secundárias, obtemos as cores terciárias, que são as cores não nomeadas na Figura 1.

A esse conjunto de cores primárias, secundárias e terciárias, damos o nome de Hue e são todas as cores que nosso cérebro consegue diferenciar como sendo cores puras, isto é, que não sofreram mistura de pigmentos.

→ Saturação e Luminosidade

Saturação está ligado a quão pura a cor é, isto é, se a cor não tem presença de cinzas em sua composição, enquanto a luminosidade está ligada a quão escura é a cor, isto é, a quantidade de preto na sua composição e serve como um dos modelos para simular a presença de luz na imagem, uma vez que na ausência de luz todas as cores ficam preto.



Figura 1: Hue

Na Figura 2, note que quando temos cores muito saturadas ao reduzir luminosidade elas variam diferentemente das demais causando picos de cor não desejados. Isto acontece porquê quando aumentamos a luminosidade, estamos alterando a quantidade de branco e cinzas, porém cores muito saturada não contém branco ou tons de cinza por ser pura então ela varia diferentemente das demais.



Figura 2: Saturação e Luminosidade

Na Figura 2 temos, no centro da figura, a imagem original sem alteração. Na primeira coluna temos a versão com 75% menos saturação e na última coluna temos a imagem com 75% mais saturação que a coluna central. Já entre as linhas, temos na primeira linha a versão com 75% menos luminosidade e na última linha temos a imagem com 75% mais luminosidade que a linha central.

→ Teoria das cores

Uma vez que sabemos que as cores do HUE são aquelas que humanos conseguem distinguir como sendo cores puras, desde a antiguidade associamos significado a essas cores inconscientemente. Por exemplo, caso estejamos em um lugar deserto e virmos algo vermelho, imaginamos que é fogo. Já se virmos azul, imaginamos que é água e isso nos traz senso de perigo ou tranquilidade, respectivamente.

Ao longo dos séculos outras cores ganharam significados como, por exemplo, amarelo significa prosperidade, sucesso, riqueza e isso vem do fato do ouro ser



Figura 3: Cores nas principais marcas

considerado algo valioso e quem possui ouro teria sucesso. Azul e verde transmitem paz, tranquilidade e essa sensação é devido as cores da natureza. Abaixo, veja o significado das principais cores:

- **Vermelho:** raiva, paixão, fúria, ira, desejo, excitação, energia, velocidade, força, poder, calor, amor, agressão, perigo, fogo, sangue, guerra, violência
- **Rosa:** amor, inocência, saúde, felicidade, satisfação, romantismo, charme, brincadeira, leveza, delicadeza, feminilidade
- **Amarelo:** sabedoria, conhecimento, relaxamento, alegria, felicidade, otimismo, idealismo, imaginação, esperança, claridade, radiossidade, verão, desonestidade, covardia, traição, inveja, cobiça, engano, doença, perigo
- **Laranja:** humor, energia, equilíbrio, calor, entusiasmo, vibração, expansão, extravagância, excessivo, flamejante
- **Verde:** cura, calma, perseverança, tenacidade, autoconsciência, orgulho, imutabilidade natureza, meio ambiente, saudável, boa sorte, renovação, juventude, vigor, Primavera, generosidade, fertilidade, ciúme, inexperiência, inveja, imaturidade, destruição
- **Azul:** fé, espiritualidade, contentamento, lealdade, paz, tranquilidade, calma, estabilidade, harmonia, unidade, confiança, verdade, confiança, conservadorismo, segurança, limpeza, ordem, céu, água, frio, tecnologia, depressão
- **Roxo/Violeta:** erotismo, realeza, nobreza, espiritualidade, cerimônia, misterioso, transformação, sabedoria, conhecimento, iluminação, crueldade, arrogância, luto, poder, sensibilidade, intimidade
- **Marrom:** materialismo, excitação, terra, casa, ar livre, confiabilidade, conforto, resistência, estabilidade, simplicidade
- **Preto:** não, poder, sexualidade, sofisticação, formalidade, elegância, riqueza, mistério, medo, anonimato, infelicidade, profundidade, estilo, mal, tristeza, remorso, raiva
- **Branco:** sim, proteção, amor, respeito, medida, pureza, simplicidade, limpeza, paz, humildade, precisão, inocência, juventude, nascimento, inverno, neve, bom, esterilidade, casamento (culturas ocidentais), morte (culturas orientais), frio, clínico, estéril
- **Prata:** riqueza, glamour, fascínio, diferença, natural, liso, suave, macio, elegante, tecnológico
- **Ouro:** preciosidade, riqueza, extravagância, calor, riqueza, opulência, prosperidade, grandeza

2.3 Tipografia

A palavra tipografia é palavra que surgiu em português por via erudita, sendo formada pelos elementos: “tipo” (do grego túpos, que significa símbolo), “graf” (do grego graphê, que significa escrita), e o sufixo derivacional “ia”, que forma substantivos abstratos (Fonte: Dicionário Houaiss).

A um conjunto de símbolos chamamos de fonte e a um conjunto de fontes com características semelhantes, chamamos de família de fontes. Existem 3 tipos básicos de famílias de fontes, são elas as fontes serif, sans serif e display.

→ **Serif**

Essa família de fontes engloba todas as fontes que têm serifa. Serifa é um acabamento nas pontas das letras como pode ser visto na Figura 4, ao lado. Essa família de fontes é indicada para materiais impressos, sejam jornais, revistas ou folhetos pois facilita a leitura, porém esteticamente tem pouco valor gráfico.



Figura 4: Serifa

Esse tipo de família de fontes pode ser usada em logotipos e é encontrada em geral em marcas antigas como Honda, Sony, Volvo, entre outras, porém vem caindo em desuso em marcas modernas. Não é um tipo de fonte indicada para trabalhos gráficos como páginas de internet.

→ **Sans Serif**

Sans Serif significa sem serifa e engloba todas as fontes adequadas a uma boa leitura, mas que não têm a serifa em seus símbolos.

→ **Display**

Fontes da família display são todas as fontes bem trabalhadas e cheias de detalhes como, por exemplo, a fonte usada para escrever Coca Cola. São fontes que não têm serifa e ao mesmo tempo não são indicadas para uso em trechos onde é necessário uma boa leitura, mas ficam bem para colocar uma logomarca, uma frase, etc.

Existe ainda uma família de fontes chamada de Handwriting que são fontes que imitam a caligrafia a mão, mas elas também podem ser englobadas como sendo fontes display.

3. Tipos de Layout

Muitos designers acreditam que o layout para cada site que eles fazem deve ser completamente único para satisfazer os objetivos do projeto. Se visitarmos sites populares, vamos notar que muitos deles usam layouts similares. Isto não é coincidência ou preguiça do designer, mas porquê esses layouts têm vantagens significativas.

A primeira vantagem é que eles só se tornaram comuns porque são fáceis de usar e, por eles serem comuns, o usuário cria um senso de familiaridade como se tivesse um “Déjà vu” (do francês, descreve a sensação de que já viu aquilo antes), o que faz com que os usuários consigam usar o site mais facilmente uma vez que é semelhante a outro que ele já usou. Além de tudo, reusar layouts já existentes economiza tempo permitindo aos designers focar mais nas características visuais e aspectos que vão impactar o usuário.

3.1 Coluna única

Layouts de coluna única apresentam o conteúdo principal em uma única coluna vertical. Este tipo de layout é talvez o mais simples da lista e o mais fácil para usuários navegarem, pois os visitantes simplesmente rolam a página para ver mais conteúdo.

Devido a simplicidade, layouts de coluna única são bem populares. Além disso, a revolução mobile também teve impacto na popularidade deste tipo, pois, layouts de coluna única encaixam perfeitamente em qualquer tela.

A dica nesse tipo de layout é criar um menu sempre visível quando o site tem muito conteúdo a rolar senão a navegação pode ficar comprometida.



1. Content-Focused Experiences
Recent trends like minimalism and flat design focus on one thing. They

Figura 5: Coluna única

3.2 Tela dividida

Nesse layout a tela é dividida em duas e é perfeito para uma página que tem duas partes principais de conteúdo de igual importância.

Além disso, também é útil em telas onde o usuário tem duas opções e precisa tomar uma decisão.

Uma dica nesse tipo de layout é não colocar muito conteúdo.

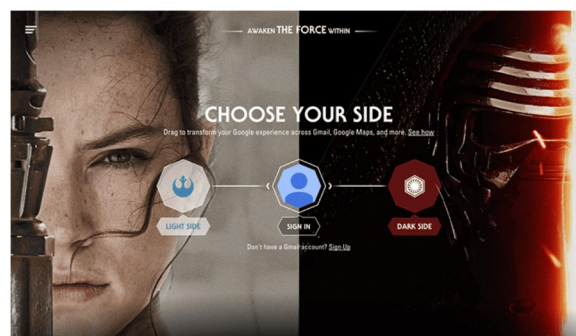


Figura 6: Tela dividida

3.3 Layout Assimétrico

Note que nos layouts anteriores, se dividirmos o layout ao meio, eles são perfeitamente simétricos. Assimetria significa elementos posicionados, coloridos ou de tamanhos diferentes dos demais.

Muitas pessoas confundem assimetria com falta de equilíbrio, mas o objetivo da assimetria é criar pontos de foco em elementos assimétricos.

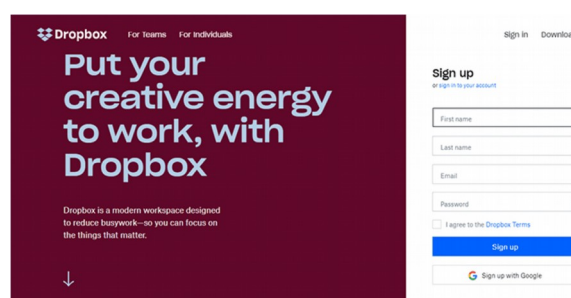


Figura 7: Assimetria

Uma dica nesse tipo de layout é usar assimetria apenas em itens que se deseja destacar. Veja na Figura 7, por exemplo, quais elementos mais chamam a atenção e note que são itens específicos e não vários deles. Sua visão deve, por exemplo ter identificado de imediato a frase com propaganda do dropbox e logo em seguida ter percebido o formulário para se inscrever. A assimetria aqui foi gerada por cor e tamanhos.

3.4 Conjunto de cartões

Cartões permitem aos designers apresentar uma grande quantidade de informação de forma fácil de acessar mostrando uma visualização com uma imagem e uma descrição curta ajudando visitantes a achar o conteúdo desejado. Nesse tipo de layout é possível adaptar tamanho dos cartões e número de colunas baseado no tamanho da tela.

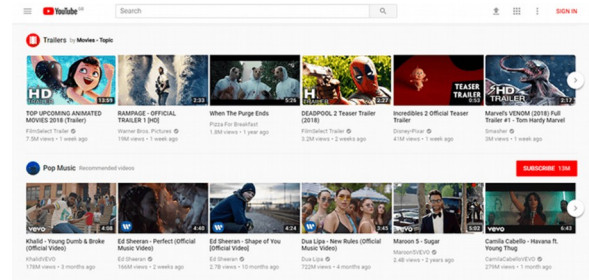


Figura 8: Conjunto de cartões

Uma dica nesse tipo de layout é deixar todo o conteúdo do card clicável pois os usuários podem não saber se o clique deve ser no texto ou imagem uma vez que não costuma-se adicionar botões para que caibam mais itens uma vez que o foco é conseguir mostrar muito conteúdo.

Além disso, preste atenção a como é exibida a imagem em telas pequenas e os espaços em branco separando linhas e colunas devem ser uniformes pois esses espaçamentos que tornam fácil a identificação pelo usuário sobre grupos distintos de conteúdos.

3.5 Revista

Talvez esse seja o layout mais complexo na lista e como o nome sugere, este estilo foi inicialmente popularizado por jornais e revistas, os quais tinham um problema para mostrar grandes quantidades de informação em pouco espaço, precisando condensar tudo em pouco espaço e com tamanhos variáveis de acordo com o tamanho necessário para cada notícia.

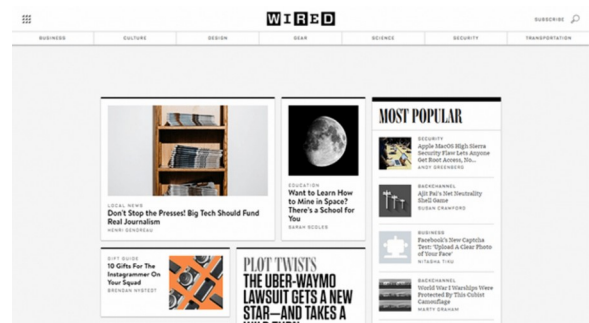
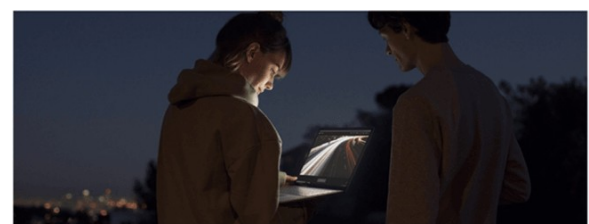


Figura 9: Revista

Para resolver o problema, os designers seguiram um modelo em grid que permite flexibilidade quanto a número de colunas em cada linha, permitindo a flexibilidade necessária e para dar ênfase em uma notícia pode ser usado imagens, tamanho e peso da fonte (fontes mais escuras ou claras).

3.6 Caixas

Este layout consiste de um cabeçalho/topo sendo uma caixa ocupando toda a largura da tela e abaixo surgem caixas menores como se fosse uma subdivisão do topo. Nesse layout, cada caixa leva para um endereço com mais informações sobre o item.



PixelSense™ Display Pen & touch Inking with Surface Pen™
Every Surface device comes with a stunning, high-resolution PixelSense™ Display — designed to be viewed, touched, and written on in inking, true-to-life color.



Highest performance — create without compromise

Surface empowers you with the ultimate in battery life, best-in-class Intel® Core™ processors, and support for your favorite apps — all on stunning PixelSense™ displays.



Beautifully designed with details you can see and feel

Every detail matters — clean corners, stunning touchscreens, rich colors, and the highest-quality materials. Complement your style with the ultimate laptop of your choice.

Figura 10: Caixas

A idéia é semelhante ao layout com conjunto de cartões, porém aqui o objetivo não é exibir muito conteúdo, apenas dividir o site em seções onde em cada seção pode ser encontrado uma página detalhada. Este layout é interessante para sites de portfólio pessoais ou empresariais.

3.7 Barra lateral

A navegação em um site é essencial em qualquer tipo de layout. Uma opção é, ao invés de um menu horizontal no topo do site, usar uma barra lateral sempre visível para esse propósito. Um aspecto importante é que nessa barra deve conter poucos itens para que seja fácil manipular e pode conter logotipo, links de mídias sociais, contato e itens importantes que deseja-se destacar.

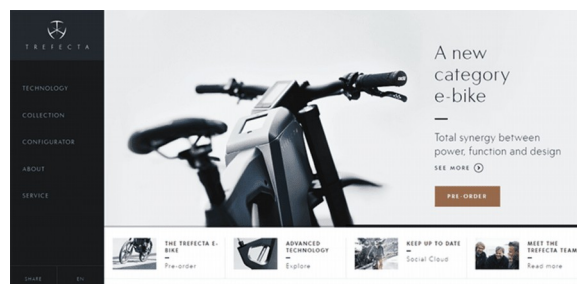


Figura 11: Barra lateral

3.8 Imagem de destaque

Este layout é baseado na idéia que usar imagens no design é a forma mais rápida para vender um produto. Imagens de destaque criam conexão emocional com o visitante usando uma figura grande que impressiona, criando uma boa primeira impressão.

Este tipo de layout é ideal quando se deseja criar foco em um único item quer seja produto ou serviço.



Figura 12: Imagem de destaque

4. Dicas de design

Baseado nos nossos conhecimentos adquiridos nos itens anteriores, algumas observações e dicas podem ser estabelecidas. Falaremos aqui sobre como usar cores, fontes, layouts e contraste.

4.1 Uso de saturação

Cores saturadas devem ser usadas em áreas pequenas como, por exemplo, letras finas, ícones, itens que ocupam pouca área uma vez que por serem saturadas, não é preciso aplicar muito para chamar a atenção para aquele item, além de que por ser saturadas acabam sendo cores mais vivas tornando mais interessante o ícone ou fonte usada.

Já as cores pouco saturadas devem ser usadas em cores de fundo, uma vez que por ser pouco saturadas não incomodam a vista. Evite, por exemplo, usar cores de marcador de texto para áreas grandes, elas são, em geral, cores saturadas.

4.2 Uso de iluminação

Como explicado no item sobre cores, além de saturação, podemos ajustar iluminação que em nada tem a ver com saturação. A iluminação deve ser uniforme em todo o layout, ou seu layout é predominantemente escuro ou claro.

Caso seu layout seja escuro, os itens claros chamarão atenção e caso seja um layout claro, os itens escuros chamarão atenção. Assim, deve-se evitar, por exemplo, em um layout claro usar um trecho com cor de fundo escura exceto se aquele ponto deve receber o foco. Colocar muitos lugares com foco, ao invés de chamar a atenção, dissipa a atenção fazendo o usuário se perder no layout e ir embora do site.

4.3 Uso de HUE

A cor escolhida deve estar de acordo com a teoria das cores abordada acima. Usar uma cor do HUE não define se o site será predominantemente claro ou escuro, nem tampouco quais saturações e níveis de iluminação será usado essa cor.

Um site monocromático, por exemplo, significa que usará apenas uma cor HUE, mas pode usar diferentes cores que têm mesmo HUE, mas variam saturação e iluminação, como pode ser visto na paleta da Figura 13 abaixo.



Figura 13: Paleta Roxa

Uma vez que roxo significa nobreza, conhecimento, sabedoria, maldade, ... essa paleta seria uma boa escolha para o site do professor, por exemplo. Para criar sua paleta, uma boa opção é usar a ferramenta online Adobe Color <color.adobe.com> onde pode ser escolhido a paleta monocromática e ajustar a posição da cor em termos de HUE ao girar a cor de posição e pode também ser ajustado saturação movendo a cor para o centro.

A ferramenta irá permitir a escolha de três cores e gerar mais duas com níveis de iluminação diferentes para compor a paleta, porém lembre-se que não é porque a cor está na paleta que pode ser usada em qualquer área do site, veja como usar saturação e iluminação nas seções anteriores.

4.4 Uso de Tipografia

O site inteiro deve ser criado apenas com uma família de fonte. Variações para dar destaque a elementos devem ser feitos usando diferentes tamanhos e pesos de fonte (font-weight). Ao selecionar as fontes no google fonts, deve ser feita essa escolha.

Sobre tamanhos e pesos de fonte, o site deve ser coerente e usar sempre as mesmas possibilidades de escolha. Por exemplo, todos os elementos de conteúdo textual usarão um mesmo tamanho e peso de fonte e serão criados com a mesma tag, por exemplo, a tag de parágrafo.

Os elementos que se deseja usar para dar mais ênfase que um parágrafo, por exemplo, um título de seção, deverão todos estar com tamanho exatamente igual ao

dobro que um parágrafo e ter peso da fonte igual entre todos os elementos usados para esse fim e serão criados usando a mesma tag, por exemplo, h2.

Elementos que se deseja ainda mais atenção que um título, devem ter exatamente o dobro do tamanho do tamanho do título, ou seja, quatro vezes o tamanho dos elementos de conteúdo textual e novamente devem todos usar o mesmo peso de fonte entre si e serão criados usando a mesma tag, por exemplo, h1.

Dessa forma definimos um conjunto de possibilidades de tamanhos, família e pesos de fonte. Usaremos apenas esse conjunto para construir todo o site e chamaremos esse conjunto de elementos tipográficos de “assets”.

Unleash your travel

My travel experience.

Lorem ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen book.



Figura 14: Exemplo de assets de tipografia

4.5 Uso de layouts

O layout não precisa ser único para todo o site, mas não devem ser usados dois tipos de layout ao mesmo tempo na mesma área do site. Caso deseje usar mais de um layout em seu site, use eles em seções diferentes onde fique claramente marcado que a seção anterior já foi finalizada.

Exercício

Construa um site de portfólio pessoal seu usando Bootstrap. O layout deve seguir pelo menos um dos tipos de layout do tópico anterior, deve possuir apenas uma cor do Hue podendo variar saturação e luminosidade para que seja criado uma paleta monocromática. Além da cor escolhida, podem ser usados tons de cinza que são as cores não saturadas, isto é, do branco ao preto.

A fonte usada deve seguir o que foi abordado no item 2.3, a cor usada deve estar condizente com a teoria das cores, o código final deve estar validado, limpo e em conformidade sobre o tamanho das figuras conforme explicado no item 1 dessa apostila e o conteúdo da primeira dobra deve ser o mais atrativo em seu portfólio.

É proibido nesse exercício o uso das caixas flutuantes do CSS e devem ser seguidos todas as regras de limpeza de CSS mencionados na apostila. Além disso, observe o que está disposto no item 4 sobre como fazer uso de cores, tamanhos e pesos de letra pois também será avaliado.

A entrega desta atividade será além do vídeo explicativo (sem cortes e sem girar a tela), também a cópia do código-fonte que deverá estar em formato ZIP, print da tela em formato JPG ou PNG e link onde o código pode ser visto funcionando que deve estar no servidor do professor e indicado na entrega o link apontando pro seu código dentro da URL <addcosta.info/alunos/...> onde é possível ver o resultado final do código, ao invés do link do arquivo sendo editado no filemanager. O site deve ter pelo menos o tamanho da primeira dobra como explicado nessa apostila.