

O QUE É O WWW?

A definição oficial descreve o World-Wide Web como uma "iniciativa de busca de informação hipermídia a longa distância visando dar acesso a um vasto universo de documentos". O que o projeto World Wide Web (WWW, W3) fez foi permitir que usuários em redes de computadores com um método de acesso compatível pudessem acessar inúmeras mídias de maneira simples. Usando uma interface chamada Mosaic, o projeto Web mudou a maneira das pessoas verem e criarem informação - foi criada então a primeira rede hipermídia global.

O QUE É HIPERTEXTO E HIPERMÍDIA?

O funcionamento da Web utiliza o hipertexto como meio de interação com os usuários. Hipertexto é basicamente o mesmo que um texto regular - pode ser armazenado, lido, ou editado - com uma importante diferença: o hipertexto contém conexões dentro do texto para outros documentos.

Por exemplo, suponha que você pudesse de alguma maneira selecionar (com um mouse ou com o seu dedo) a palavra "hipertexto" no parágrafo anterior a esse. Em um sistema hipertexto você poderia ter então um ou mais documentos relacionados a hipertexto - uma história do hipertexto, por exemplo, ou uma definição de um dicionário. Estes novos documentos por sua vez poderiam ter links e conexões para outros documentos. Dessa maneira, links hipertexto, chamados de **hyperlinks**, podem criar uma complexa "teia" (web) virtual de conexões.

A **Hipermídia** é um hipertexto com uma diferença - a hipermídia contém links não somente para outras partes de texto, mas também para outras formas de mídia - sons, imagens, e filmes. Imagens podem estar ligadas a sons ou a outros documentos.

COMO FOI CRIADA A WEB?

A história da Web começou em Março de 1989, quando Tim Berners-Lee do CERN (uma organização Européia de pesquisadores de Física em altas-energias) propôs que o projeto fosse usado como um meio de transportar efetivamente pesquisa e idéias através da organização. A comunicação a esse nível era um objetivo do CERN há muitos anos, uma vez que os seus membros localizam-se em diversos países.

O QUE É O BROWSER (CLIENTE) WWW?

Meses após a proposta original do CERN, o **NCSA (National Center for Supercomputing Applications)** iniciou um projeto para criar uma interface para o World Wide Web. Uma das missões do NCSA era auxiliar a comunidade científica a produzir software amplamente disponível, e não comercial. Outro dos seus objetivos era investigar novas tecnologias na esperança de que interesses comerciais surgissem. Assim, o **Grupo de Desenvolvimento de Software** iniciou o desenvolvimento de uma

interface versátil, multiplataforma para o World Wide Web, e o chamaram de **Mosaic** - o primeiro browser WWW como conhecemos atualmente.

Devido ao número de serviços tradicionais que realizava, e devido a sua fácil interface "point-and-click", o Mosaic logo se tornou o browser mais popular para a Web. Mas atualmente existem inúmeros outros browsers disponíveis, como o Netscape, Spry, etc. Existem versões para as mais diversas plataformas, como Suns, Silicon Graphics, PCs (Microsoft Windows), Macintoshes, e outros computadores rodando várias outras formas de UNIX.

COMO FUNCIONA A WEB?

A Web funciona segundo o popular **modelo cliente-servidor**. Um **servidor** Web é um programa cujo único propósito é servir documentos para os clientes quando requerido. Um **cliente** Web é um programa que faz a interface com o usuário e realiza pedidos de documentos a um servidor especificado pelo usuário. A carga causada pelo servidor normalmente é pequena, uma vez que não realiza nenhum processamento pesado e só opera quando um documento é pedido pelo cliente.

Aqui está um exemplo de como o processo funciona:

1. Através de um **cliente** Web (também chamado de **browser**), o usuário seleciona uma parte do hipertexto ligada a outro documento - "The History of Computers".
2. O cliente Web conecta-se a um computador especificado por um endereço em algum lugar da Internet e pede ao servidor Web desse computador pelo documento "The History of Computers".
3. O servidor responde enviando o texto e qualquer outro elemento de mídia existente no documento (figuras, sons, ou filmes) para a tela do usuário.

A linguagem que os clientes e servidores Web usam para se comunicarem é chamada de **HTTP (HyperText Transfer Protocol)**. Todos os clientes e servidores Web precisam "falar" HTTP para poderem enviar e receber documentos hipermídia. Por essa razão, servidores Web são normalmente chamados de servidores HTTP.

O termo "World Wide Web" é freqüentemente usado para se referenciar ao conjunto de redes de servidores que "falam" HTTP assim como à coleção global de informação disponível através do protocolo.

A linguagem padrão que a Web usa para criar e reconhecer documentos de hipermídia são o **HTML (HyperText Markup Language)** que é uma derivação do **SGML (Standard Generalized Markup Language)**, uma linguagem utilizada para formatação de documentos.

Os documentos HTML nada mais são que arquivos ASCII com códigos de formatação que contém informação sobre o layout (estilos de texto, títulos de documentos, parágrafos, listas, etc.) e seus hiperlinks. O padrão de HTML que está sendo desenvolvido atualmente, chamado **HTML+**, suporta criação de formulários interativos, regiões sensivas em imagens, layout mais versátil com mais opções de formatação e estilos, tabelas formatadas, etc.

O HTML usa os **URLs (Uniform Resource Locators)** para representar links de hipermídia e links para outros serviços de rede dentro dos documentos. É possível representar quase que todos os serviços da Internet com uma URL.

A primeira parte da URL (antes das duas barras) especifica o método de acesso. A segunda parte é tipicamente o endereço do computador, os dados ou a localização do serviço. Outras partes podem especificar nomes de arquivos, a porta a conectar, ou o texto para se buscar em um banco de dados.

Aqui estão alguns exemplos de URLs:

- **file://endereco.do.site/som.au** - Recupera um arquivo de som e o reproduz.
- **file://endereco.do.site/imagem.gif** - Recupera uma imagem e a exibe, em um programa separado ou dentro de um documento.
- **file://endereco.do.site/diretorio/** - Exibe o conteúdo de um diretório.
- **http://endereco.do.site/diretorio/book.html** - Conecta-se a um servidor HTTP e recupera um arquivo HTML.
- **ftp://endereco.do.site/pub/file.txt** - Abre uma conexão FTP em endereço.do.site e recupera um arquivo texto.
- **gopher://endereco.do.site** - Conecta-se ao Gopher em endereço.do.site.
- **telnet://endereco.do.site:1234** - Faz um Telnet em endereço.do.site na porta 1234.
- **news:alt.hypertext** - Conecta-se a um host de news (NNTP) e retorna os artigos no formato hipermídia.

Hiperlinks podem referenciar não somente outros textos e mídias, mas também a outros serviços de rede. Browsers Web não são simplesmente clientes Web, mas são também clientes FTP, Gopher e Telnet.

O HTML+ também inclui um URL de e-mail, assim hiperlinks podem ser feitos para enviar um e-mail automaticamente. Por exemplo, selecionando um trecho do hipertexto abriria um programa de mail, pronto para enviar um e-mail para o endereço referenciado.

INTRODUÇÃO AO FRONT PAGE 2000

A cada dia verificamos que a informação é uma ferramenta de extrema necessidade em qualquer negócio. Sabendo disto, diversas empresas investem em tecnologias que possibilitam a transmissão de tais informações. Um dos meios de transmissão mais divulgado na mídia de forma geral é a Internet, e esta produziu tendências como Intranet. Através destas redes de computadores, funcionários, empresas, instituições, profissionais liberais, e qualquer tipo de pessoa, podem divulgar seus trabalhos, e venderem suas idéias praticamente para qualquer parte do planeta. Geralmente estas informações são apresentadas em formas de páginas gravadas em um determinado site (local virtual).

O Microsoft FrontPage 2000 é considerado um dos melhores programas na criação de Web sites, e se você pensa que precisará dominar alguma linguagem de programação para obter sites com aparência profissional, ficará surpreso em saber que o FrontPage é capaz de executar automaticamente todas as tarefas de programação.

DICAS PARA CRIAR UM BOM SITE

Criar um site é muito simples graças às facilidades que o FrontPage oferece. Porém, um site bem elaborado exige paciência, dedicação e conhecimentos de algumas técnicas. Procure lembrar sempre que um bom site, além de ter uma aparência atraente, necessita que a mensagem seja transmitida de forma sucinta e sem demora no aparecimento das informações na tela. Fique atento às seguintes dicas:

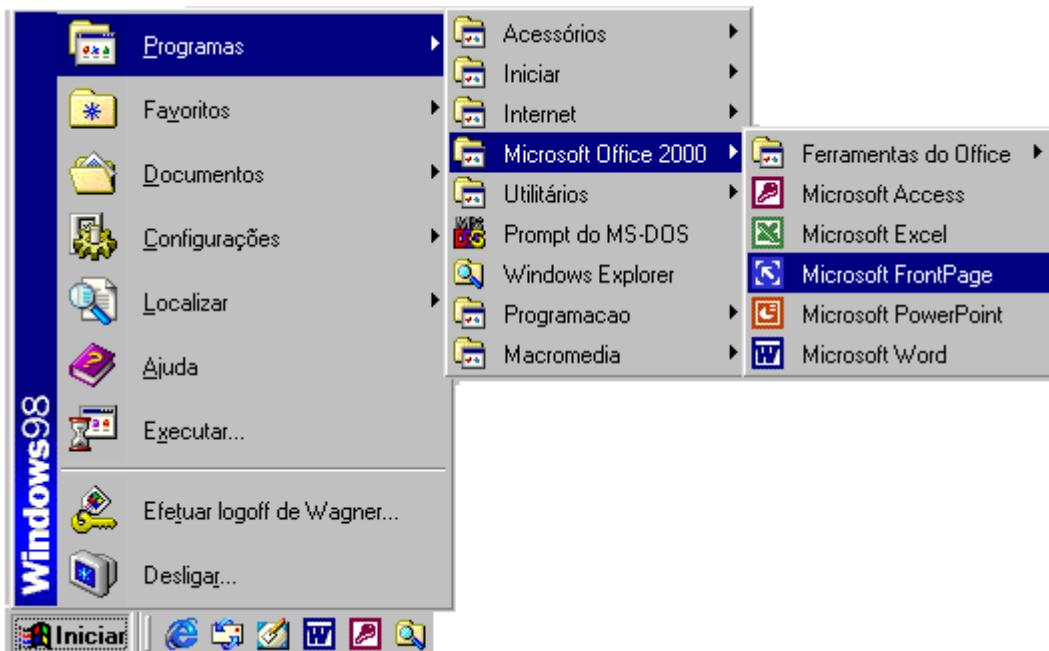
- Defina os seus objetivos de forma clara;
- Analise o perfil de quem irá visitar seu site;
- Utilize itens que possam ser exibidos rapidamente na tela;
- Crie um bom layout de forma a torná-lo bastante atraente;
- Evite excesso de informações numa única página;

Você deverá se preocupar, como desenvolvedor de sites para a Web, com a velocidade do modem das pessoas que irão acessar seu site e com a velocidade com que as páginas irão ser visualizadas em um browser. Para ter acesso a estas informações, selecione **Opções** do menu **Ferramentas** e na caixa de diálogo apresentada, selecione a guia *Visualizar relatórios*. Veja quais alterações são possíveis de se realizar, altere o que achar necessário e depois clique no botão OK.

INICIANDO O MS- FRONT PAGE 2000

Para iniciar o MS - FrontPage 2000 siga os passos abaixo:

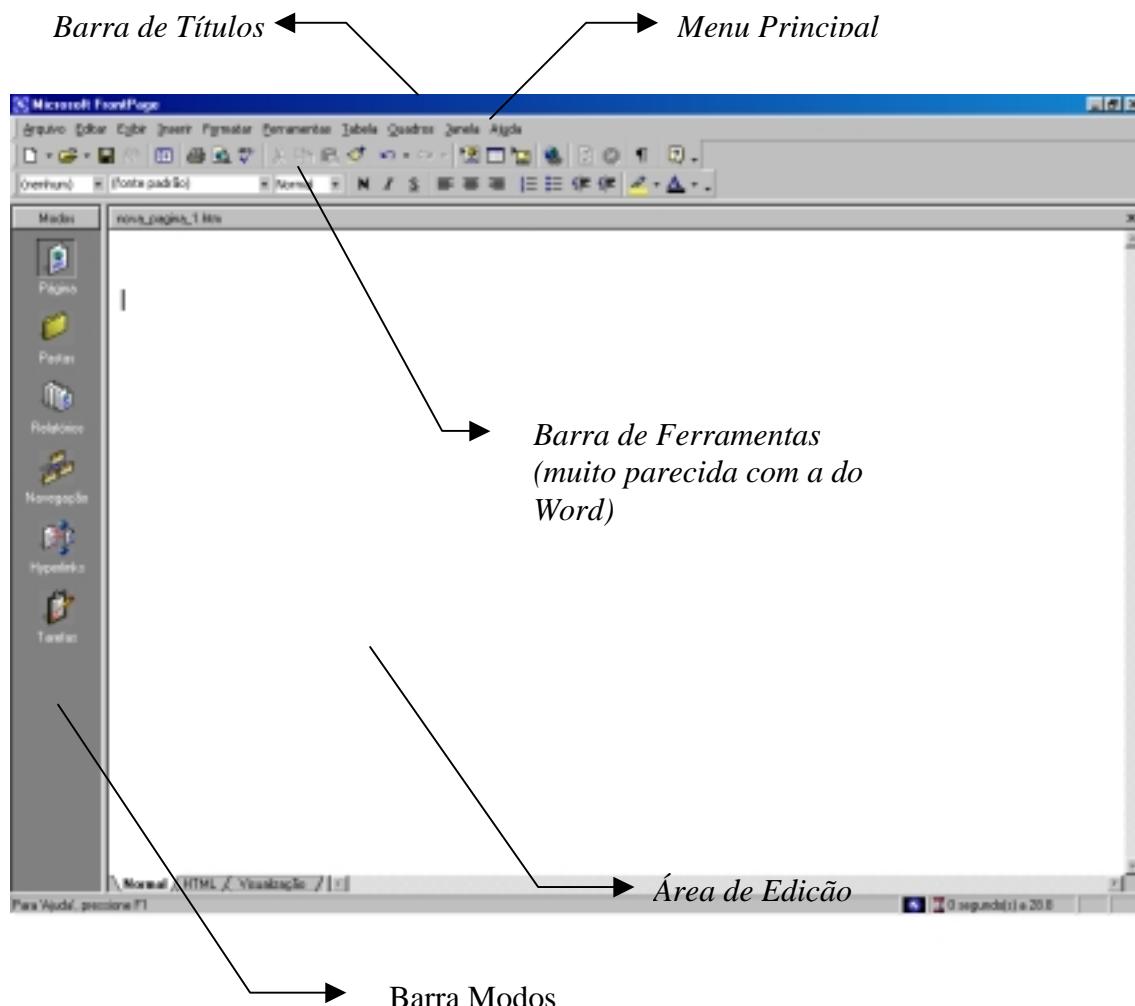
1. Dê um clique no botão Iniciar na barra de tarefas do Windows;
2. Posicione o ponteiro do mouse sobre o menu *Programas* para abrir o submenu;
3. Posicione o ponteiro do mouse sobre o menu *Microsoft Office 2000* para abrir o submenu;
4. Clique sobre a opção *Microsoft FrontPage*.



Depois de clicar sobre a opção Microsoft FrontPage, aparecerá a tela do FrontPage 2000.

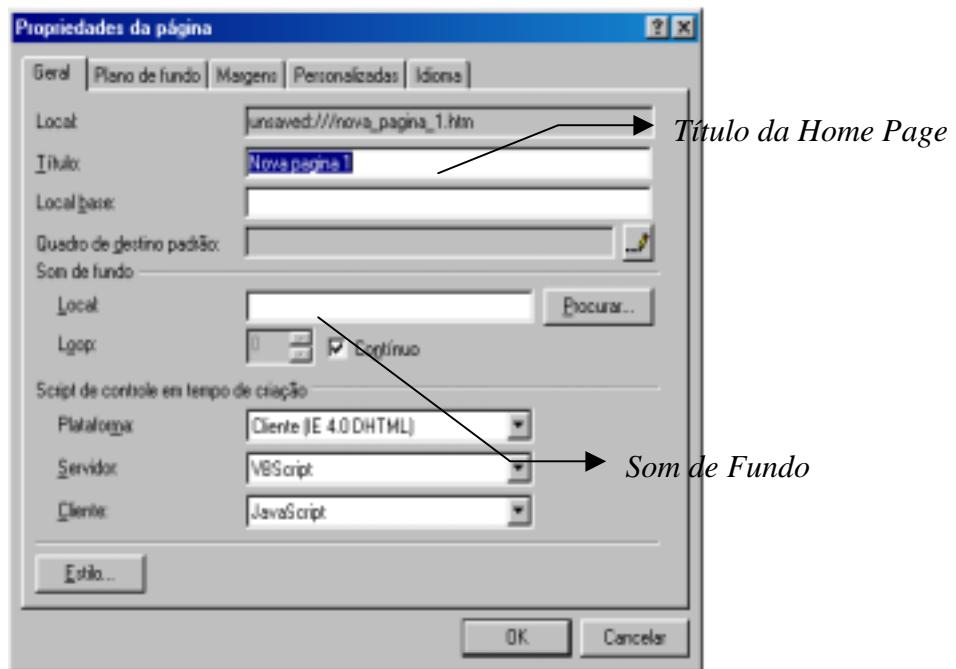
FORMATAR PÁGINAS

Sempre que é iniciado, o FrontPage cria um novo trabalho.
(nova_página_1.htm).



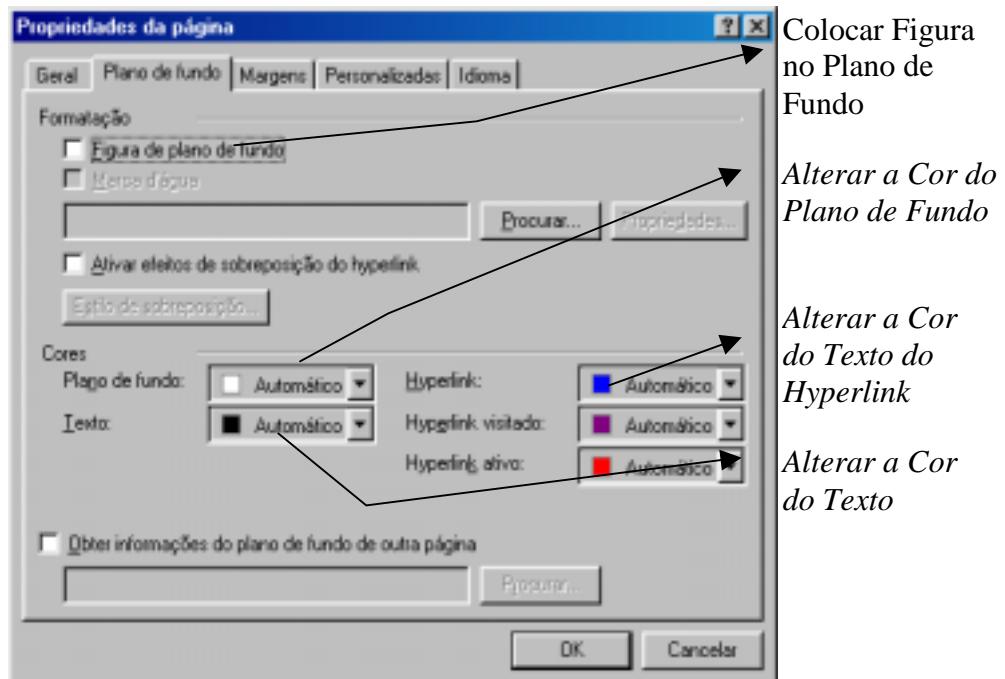
Comece formatando esta página. Para formatar essa página devemos seguir os passos abaixo:

1. Clique em Arquivo/ Propriedades
2. Em propriedades você pode formatar o título da página (Guia - Geral),



3. Para alterar a cor de fundo (Guia - Plano de fundo), cores dos hyperlinks ativo, visitado, cor do texto, margens superiores e inferior.

Caso queira inserir uma figura de fundo marque Figura de plano de fundo. Clique em Procurar selecione uma figura nos formatos Gif ou Jpg



Depois de feito todas as alterações, clique no OK e veja como ficou.

INSERIR TEXTO

A Colocação do Texto em uma Home Page é parte fundamental em um Bom Site.

O Texto deve ser simples e explicativo, um bom Site é aquele que tem um texto leve e objetivo, a colocação de um fundo ajuda a embelezar a Página. Alguns destaques com cores e marcadores, e uma boa diagramação ajudará na aparência e compreensão.

O Front Page dispõe de um completo Editor de Texto, com formatação de fontes, parágrafos, alinhamentos, marcadores, recuos, verificação ortográfica, etc, se você sabe utilizar o Word, não terá problemas.

Para inserir um texto em sua página você não precisa digitar nenhuma linha de código. Ex:

O programa cria os código necessários na formatação da fonte, cor, tamanho de sua escolha.

Digite o texto, selecione-o e clique em



Negrito, Itálico ou Sublinhado

Clique em



Estilo e Fonte

Se você quiser ver o código de sua página é só clicar na guia HTML, se quiser ver a página já pronta é só ir na guia Visualização.



Para salvar esta página clique em Arquivo/ Salvar ou clique em



Salvar

Dê um nome para a página se não quiser manter o mesmo nome.

Escolha a pasta onde também deve estar todas as figuras utilizadas na página, exemplo figura de fundo e clique em “Salvar”

Este exemplo está na pasta “Exemplos” com nome de pagina1.htm

Feche esta página.

Vamos ver agora como abrir esta mesma página.

Clique em Arquivo/ Abrir

Procure pela pasta onde foi salvo sua página.htm e clique em Abrir.

Outra forma de abrir uma página é clicando em:



Abrir

Encontrar a página e clicar em Abrir

HYPERLINKS

Até o momento, construímos algumas páginas, sendo que em algumas delas fazemos referência a outras páginas. No entanto, como as pessoas vão navegar entre estas páginas? Será que existe algum meio de interligarmos estas páginas entre si? Será que é possível também interligar estas páginas com outras páginas da Web que não estejam no mesmo site?

Faremos um estudo sobre um dos conceitos mais importantes da Internet e que possibilitam a interligação entre as páginas da Web, facilitando a navegação: **os links**.

Os links podem ser utilizados tanto em textos como em imagens, e também podem ser criados para diversos lugares: para páginas do mesmo site, para outros sites, e também para outros serviços, tais como FTP, e-mail, etc.

Para criar um hyperlink para uma outra página é necessário que esta página exista.

Siga os passos abaixo para criar seu primeiro link:

- 1.) Clique em Arquivo/ Novo você pode escolher um formato

Ex: Página normal, Assistente de página de formulário ou até mesma página de pesquisa entre outras. Mas selecione Página normal e clique em “OK”.

O FrontPage 2000 cria uma nova página em branco.

- 2.) Salve esta página

- 3.) Selecione um texto nessa página criada

- 4.) Você pode inserir um Hyperlink para outra página de várias maneiras:

- 4.1) 1º clicando em Inserir/ Hyperlink

Procurando a página armazenada que foi salva no FrontPage

Selecionar a página e clique em “OK”.

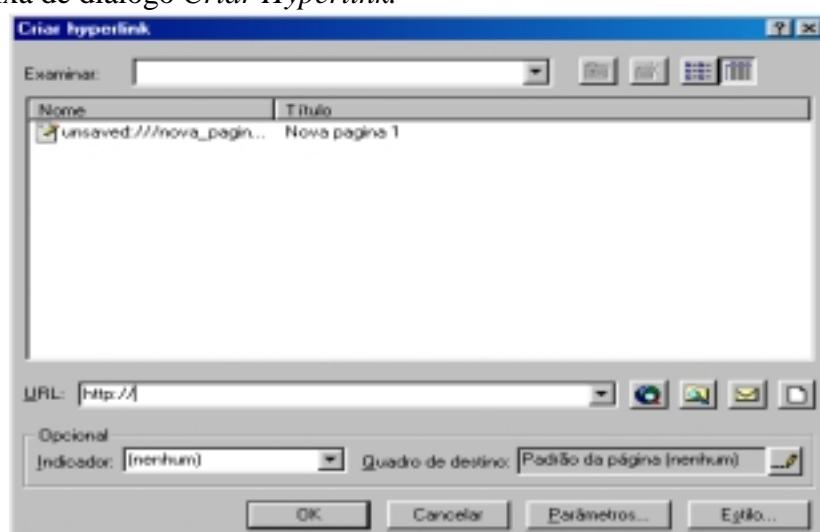
- 4.2) 2º ou simplesmente pressionando as teclas Ctrl + K

Selecionar a página e clique em “OK”.

- 4.3) 3º outra forma é clicando em:  Hyperlink

Selecionando a página e clique em “OK”.

Depois de escolhido uma das três opções para fazer um hyperlink, aparecerá a seguinte caixa de diálogo *Criar Hyperlink*.



Abaixo tem um exemplo de como fazer um hyperlink em HTML.
Código HTML Página

Web site “<http://www.ec.ucdb.br/>”

Código HTML

<A HREF=”<http://www.ec.ucdb.br/>”> Apostilas

E-mail “mailto:wagner@ec.ucdb.br”

Código HTML

<A HREF=”<mailto:wagner@ec.ucdb.br>”>wagner@ec.ucdb.br

Salve a página e faça os teste necessário clicando nos Hyperlinks criados.

Para ativar links em imagens o Front Page dispõe de um mecanismo que torna possível fazer referências a diversas páginas ou serviços em uma única imagem. Desta forma, a imagem é mapeada em pequenas partes sensíveis ao mouse onde podemos determinar quais links serão ativados para cada parte da imagem. Para isso proceda da seguinte forma:

- 1.) Clique sobre uma figura que tenha sido inserida em sua página. A figura ficará selecionada com a presença de pontos em suas extremidades e, além disso, aparecerá uma barra de ferramentas flutuante contendo alguns botões como um círculo, retângulos e um polígono;
- 2.) Este botões serão utilizados para desenharmos figuras geométricas sobre a imagem selecionada. Portanto clique sobre o botão que contém um quadro e deslize sobre a figura mantendo pressionado o botão esquerdo do mouse. Note que o ponteiro do mouse se transforma em um pequeno lápis.
- 3.) Quando formar um quadrado, sobre o botão do mouse e observe que aparecerá a caixa de diálogo *Criar Hyperlink*. A partir daí é com você! Utilizando os conceitos vivos nos itens anteriores crie um link para alguma página Web ou para uma página dentro do mesmo site.

NUMERAÇÃO/MARCADORES

Para usar numeração selecione todo texto desejado e clique em



O texto ficará como no exemplo abaixo

Exemplo de numeração

1. Apostila Linux
2. Apostila Novell
3. Apostila Unix
4. Apostila Windows

Para retirar a numeração selecione o texto desejado e clique novamente em



Para incluir marcações no texto basta selecionar o texto desejado e clicar em



O texto ficará como no exemplo abaixo

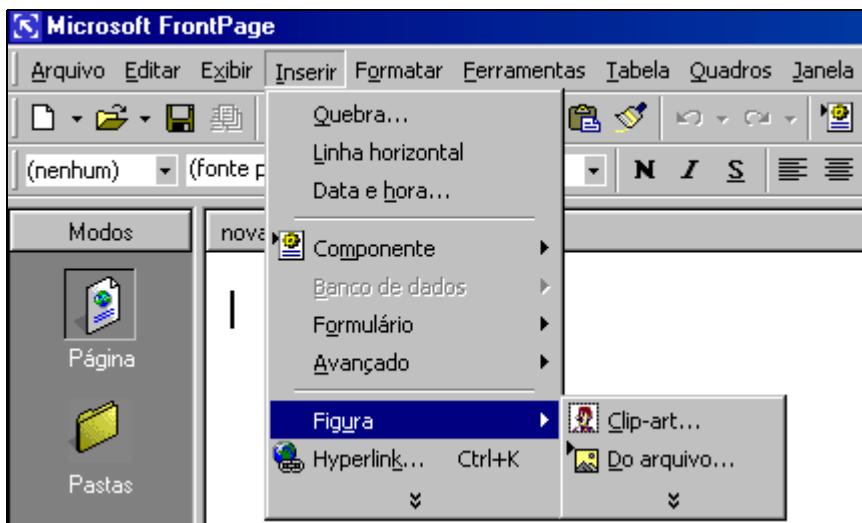
Exemplo de marcadores

- Linux
- Novell
- Unix
- Windows 98

Exemplo na pasta “Exemplos” nome numeração&marcadores.htm

FIGURAS

Você já aprendeu a incluir figuras de fundo na página, mas vamos aprender incluir figuras de Cliparts ou uma imagem que você queira colocar em sua página.



Para inserir uma figura de Cliparts clique em
 Inserir/ Figuras/ Cliparts
 Selecione um Cliparts adequado e clique em Inserir clipe.

Para inserir uma figura de outras pastas clique em
 Inserir/Figuras/ Do Arquivo
 Basta selecionar a imagem desejada e clicar em “OK”.

Lembrando que após sua página estar pronta você deve enviar junto com ela todas figuras utilizadas na página.

Nota:

O Netscape Communicator não exibe figuras nos formatos “wmf” que é o formato utilizado para os Cliparts, converta para Gif ou Jpg antes de salvar sua página.

TABELAS

Às vezes entramos em uma página feita completamente por tabelas, mas essas tabelas não necessariamente aparecem.

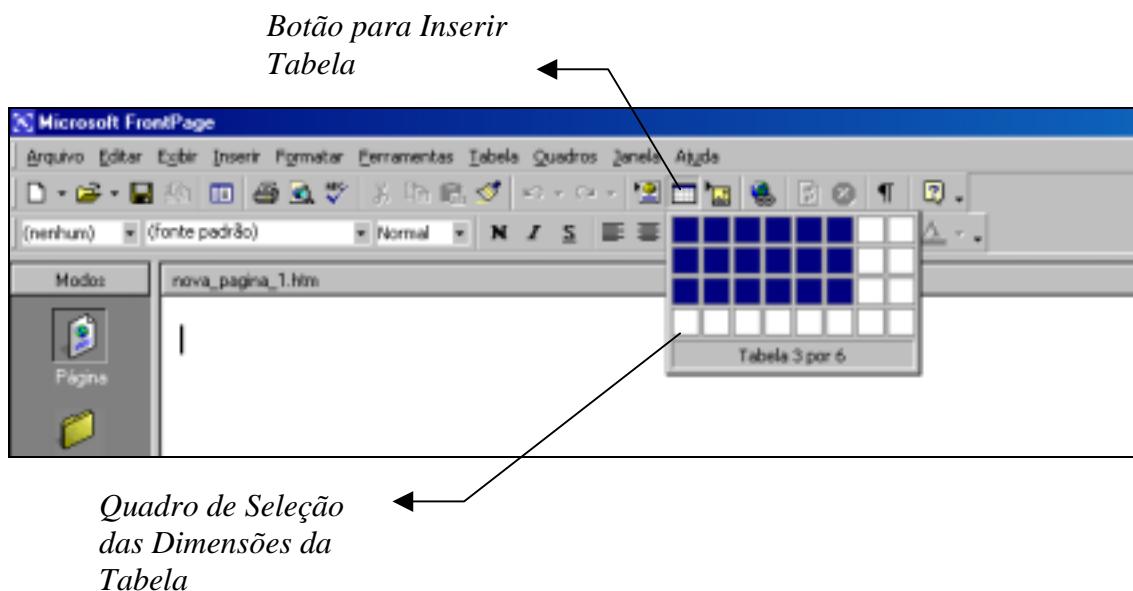
A formatação da página é feita por tabelas. Isso não impede de criarmos tabelas de preços, de produtos, artigos em geral.

Fundindo células em novas tabelas e criando um visual interessante.

Para criar uma tabela clique em

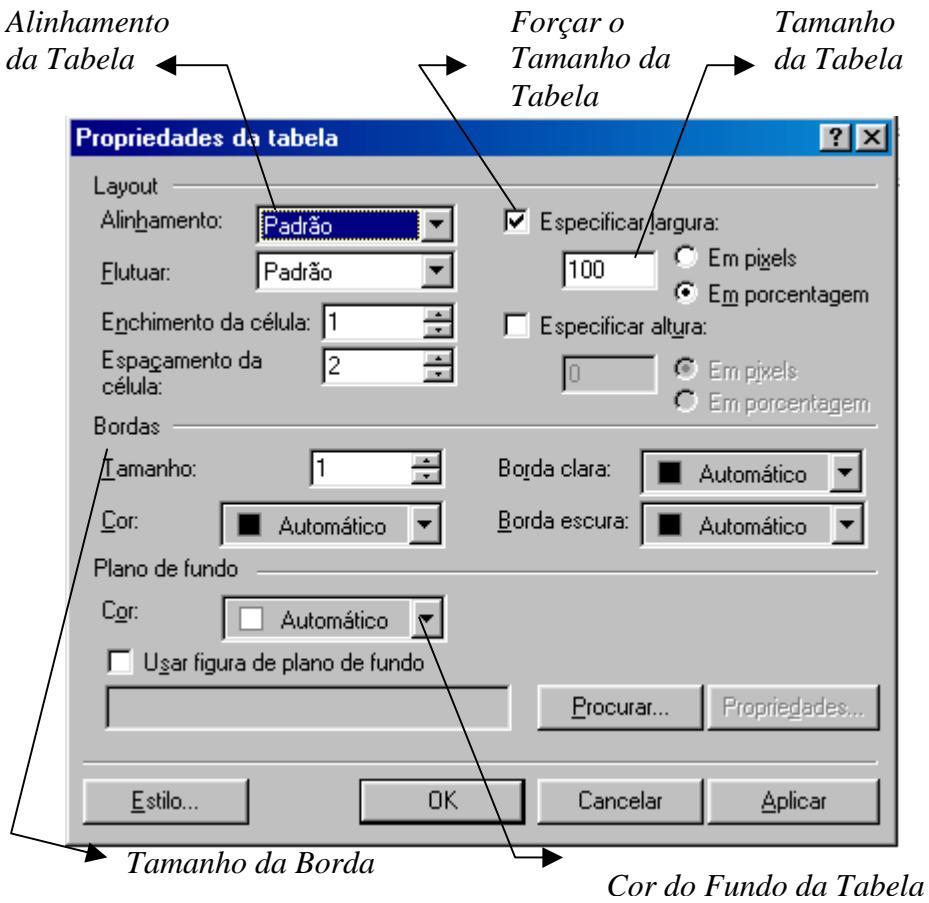


Arraste (selecionando) até os quadros que deseja que façam parte da tabela
Como é mostrado na figura abaixo:



Já com a tabela na página selecione algumas células para formatação, clique com o botão direito do mouse. Selecione propriedades da célula para formatar cor de fundo, borda tamanho e cor, alinhamento vertical e horizontal, etc.

O texto das células você formata usando Negrito, Itálico, Sublinhado, Cor da fonte, Centralizado, etc. Aparecerá a caixa de diálogo mostrada abaixo, dentro da qual encontram-se todas as opções de formatação da tabela.

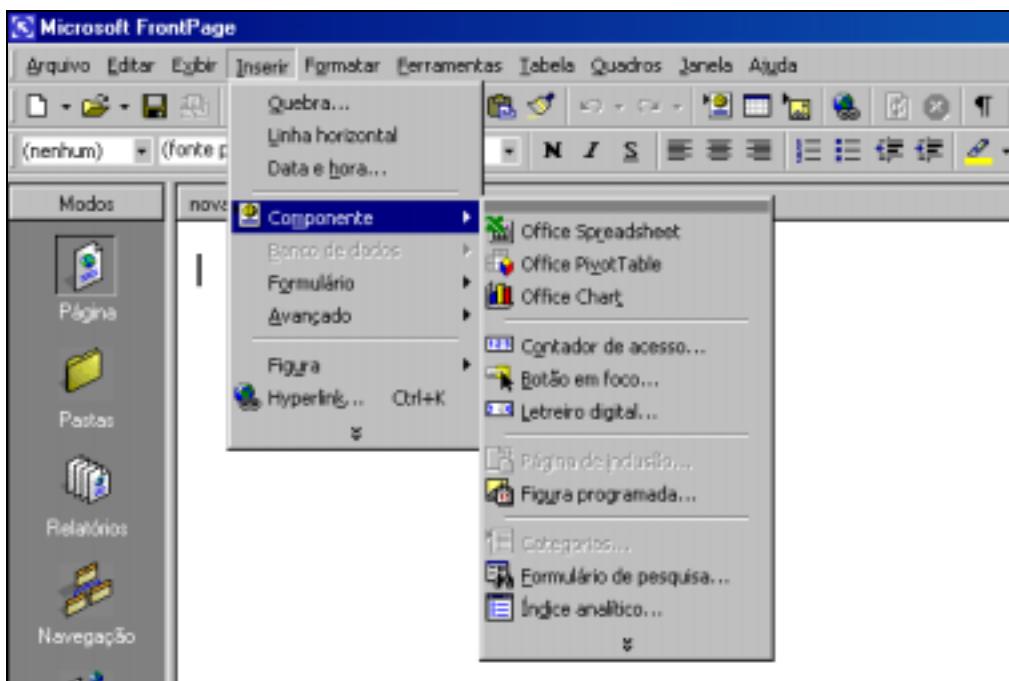


COMPONENTES

Os componentes aqui listados só funcionam no navegador da Microsoft (Internet Explorer).

Usaremos como exemplo três componentes: Office Spreadsheeet, Contador de acesso, letreiro digital e Botão em foco.

Para inserir esses e outros componentes ver a figura abaixo ou clique em  Componentes.



Office Spreadsheet

Capaz de somar, subtrair, multiplicar, dividir da mesma maneira que o Excel.

Trata-se de células do Excel que usamos formulas simples ou complexas

Ex: $C1=B1-A1$

O resultado aparece na célula C1 após pressionar a tecla enter.

Contador de acesso

Como o nome já diz faz uma contagem de visitantes em sua página

Use um dos vários modelos

Marque Redefinir contador para: 1

O contador só é executado no servidor com sua página pronta e recebendo visitas na internet.

Leteiro digital

Só é funciona com o Navegador Internet Explorer

Digite o texto desejado no espaço para Texto

Marque a opção que mas, lhe agrada em Direção, Velocidade, Comportamento, Cor de fundo, etc.

Atenção: No Netscape será exibido apenas um texto fixo sem efeito.

Botão em foco

Este sim trás um efeito bem interessante que é executado tanto no Internet Explorer como no Netscape

Digite o Texto do botão que será visualizado por todos visitantes da página

Em Vincular a: clique em Procurar... escolha a página que deseja que este botão ao ser clicado abra.

Selecione uma Cor do botão, Cor do plano de fundo do Efeito, cor de efeito e clique em “OK”.

Clique em  Salvar

Para salvar sua página.

Neste caso foi criado applet que devem ser enviados junto com sua página

Exemplo na pasta “Exemplos”

nomes componentes.htm

nome fphover.class

nome fphoverx.class

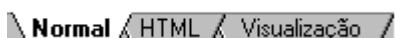
Você pode incluir outros efeitos

Experimente outros componentes.

HTML

Apesar do programa FrontPage criar todo código HTML para você, é bom saber um pouco sobre HTML.

O FrontPage trás três Guias de trabalho.



Normal

Onde você digita o texto, inclui figuras, componentes, tabelas sem se preocupar com os códigos.

HTML

Que exibe os códigos criados pelo FrontPage para que sua página seja exibida sem falhas

Visualização

Como o nome já diz, exibe o resultado de seu trabalho (página).

Mas voltamos a falar sobre HTML

Veja o código criado pelo FrontPage

```
<p>Página local</p>
<p><a href="pagina1.htm">pagina1.htm</a>&nbsp;</p>
<p>Home Page</p>
<p><a href="http://www.option-line.com/members/apostilas/">http://www.option-line.com/members/apostilas/</a></p>
```

No caso acima foi criado um Hyperlink para a página1.htm.

<p> determina que todo texto digitado entre as tags<p></p> ficará em um único parágrafo e um espaço de uma linha dividirá este parágrafo do próximo

Podemos modificar o código HTML para que o texto tenha uma seqüência.

Usamospara definir qual fonte será usada.

Digitamos o Hyperlink

Modificamos o nome página1.htm para Primeira página ou Voltar, retornar algo parecido e fechamos o Hyperlink com a tag .

Se o texto seguir em outra linha digitamos

Não esquecendo de fechar a tag caso o texto seguinte utilize outro tipo e tamanho de fonte.

Veja o código completo

```
<font face="arial" size=2>
<a href="página1.htm">Voltar</a><br>
</font>
```

DHTML

A HTML (Hypertext Markup Language, linguagem de marcação de hipertexto) dinâmica (DHTML) é um aperfeiçoamento da Microsoft para a HTML versão 4.0 que permite criar efeitos especiais, como texto que se desprende da página uma palavra de cada vez ou efeitos de giro da transição do estilo de mensagem entre páginas. Entretanto, alguns navegadores da Web não oferecem suporte a DHTML, de modo que as páginas que contêm DHTML podem não ser exibidas adequadamente ou podem conter erros quando visualizadas por alguns visitantes do site.

Como criar um efeito DHTML?

Crie um ou dois Hyperlink(s) em sua página. Na Guia Normal selecione um Hyperlink. Como selecionar?

Clique com o botão direito do mouse na primeira letra do Hyperlink e arraste até a última letra do Hyperlink.

Com o Hyperlink selecionado clique em Formatar/ Efeitos de HTML dinâmico.

Surge uma longa barra de ferramenta caso essa não esteja fixa junto as demais.

Em **Ao** Escolha um efeito, selecione um dos efeitos.

Em **Aplicar** Escolha um efeito, selecione um dos efeitos

Clique em Escolha uma formatação. Dependendo pode ser borda ou fonte.

Caso tenha escolhido fonte modifique Cor da fonte, Efeitos, Tamanho, Estilo e a própria fonte.

Caso tenha escolhido borda escolha o fundo a borda e preenchimento da mesma.

Não faça modificações absurdas como sua fonte normal ter tamanho 1 e alterar o tamanho para 7.

Após salvar esta página o FrontPage cria um arquivo com extensão .js e um pequeno script em sua página.

```
</script>
<script language="JavaScript1.2" fptype="dynamicanimation" src="animate.js">
</script>
```

É necessário que você envie este arquivo junto com sua página

Exemplo na pasta “Exemplos”

Nome da página dhmtl.htm

Nome do arquivo animate.js

Para visualizar o script criado em animate.js utilize o Bloco de Notas.

FORMULÁRIOS

Criar um formulário usando um assistente

Você pode criar um formulário usando o **Assistente de página de formulário**, que pede que você especifique as seguintes informações:

- Os dados que deseja coletar, que determinam quais campos devem ser colocados no formulário.
- A maneira como deseja formatar os campos. Você pode organizar o formulário em parágrafos ou listas e escolher se deseja usar tabelas para formatar a página.
- Se desejar incluir um índice analítico na parte superior da página, o que é útil em formulários grandes.
- Como deseja salvar os resultados do formulário (os dados coletados no formulário, após um visitante do site preencher o formulário). O assistente permite salvar os resultados em um arquivo de texto ou em um arquivo HTML (Hypertext Markup Language, linguagem de marcação de hipertexto), ou você pode usar seu próprio script personalizado para lidar com os resultados. Quando um visitante do site clicar no formulário, os resultados do formulário serão enviados ao local especificado.

Usando estas informações, o assistente cria seu formulário. Você pode personalizá-lo editando o texto e definindo propriedades e regras de entrada de dados para os campos de formulário.

1. No menu **Arquivo**, aponte para **Novo** e, em seguida, clique em **Página**.
2. Na guia **Geral**, clique em **Assistente de página de formulário** e, em seguida, clique em **OK**.

O **Assistente de página de formulário** é aberto. Siga as instruções na tela para completar o formulário

Mais informações sobre formulário você encontra no () assistente do FrontPage.

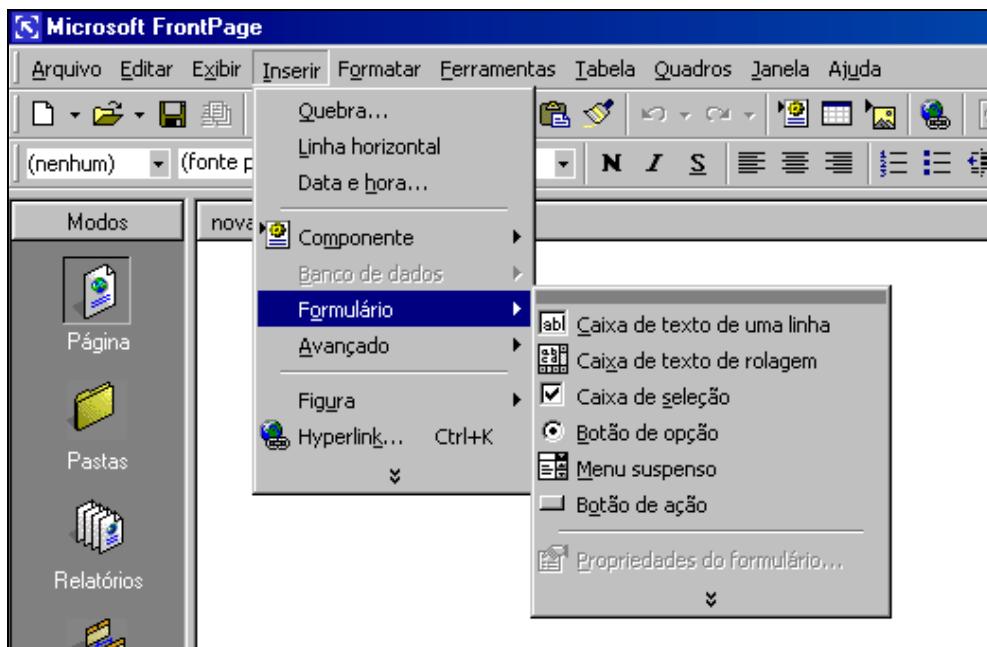
Mas é muito comum você clicar em Submeter e nada acontecer, neste caso utilize um formulário com parâmetros do próprio servidor que hospeda sua página.

Um bom exemplo é o formulário da OptionLine www.option-line.com que envia todos os dados para sua conta de e-mail OptionLine. Além disso, você pode lançar mão dos Guestbook (livro de visita).

Iniciando a criação de um formulário sem o assistente

Os formulários são questionários colocados em páginas Web, que podem ser preenchidos pelos visitantes do site e enviados para algum endereço definido durante a criação da página.

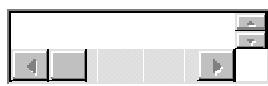
Para começar a construção de um formulário devemos ir ao menu Inserir/Formulário, como mostra a figura abaixo:



Os formulários são uma grande forma de transmissão de informações e obter "feedback" dos visitantes para o seu site. Um formulário é composto de campos), que podem ser dos seguintes tipos:



Caixa de Texto de uma Linha



Caixa de Texto de Rolagem



Caixa de Seleção



Botão de Opção



Menu Suspenso



Botão de Ação

O usuário preenche os campos de seu formulário e envia-os para o servidor através de um botão, geralmente chamado "Submit" ou "Enviar". Quando se clica este botão, o manipulador do formulário assume o controle. Este manipulador é que diz o que será feito com a informação digitada nos campos dos formulários. Algumas operações possíveis que o manipulador pode realizar são:

- enviar os dados para um arquivo texto no servidor web

- enviar os dados para uma conta de e-mail
- enviar os dados para um componente CGI, ASP, etc. que podem realizar várias operações com os dados, incluído a inclusão em um banco de dados.

Criando um Formulário

Faremos agora um formulário simples de cadastro de dados pessoais.

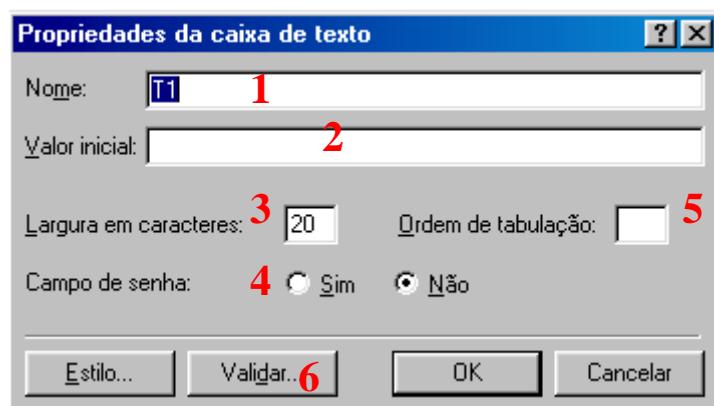
Primeiro, crie uma nova página no seu FrontPage Editor, e para inserir o primeiro campo do seu formulário, vá ao menu **Inserir - "Formulários"**, e escolha o elemento "*Caixa de Texto em Linha*".



Aparecerá algo como a figura acima. Quando você insere o primeiro objeto de um formulário, também são inseridos automaticamente os elementos 1, 2 e 3 do gráfico acima. A área de linha tracejada 1 representa a área de trabalho do formulário. Todos os campos do formulário deverão estar dentro dessa área. O botão nº 2 envia os dados para o manipulador do formulário. O botão nº 3 retorna o valor de todos os campos para o seu estado original.

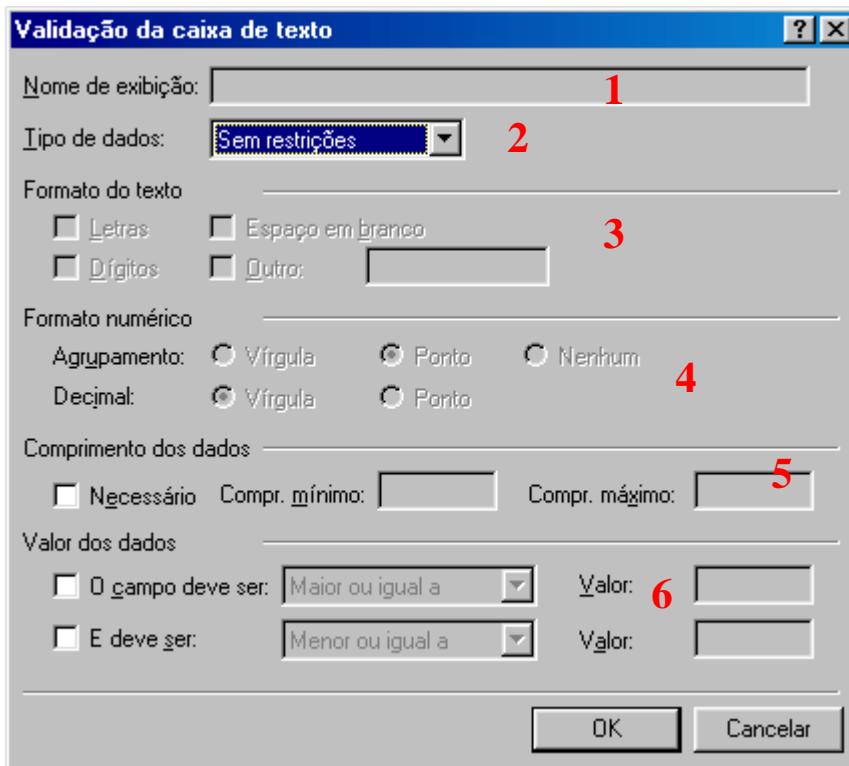
Caixa de Texto em Linha

O elemento que nós inserimos, *Caixa de Texto em Linha*, permite que você escreva dados em uma linha. Para alterar as propriedades deste campo, clique com o botão direito do mouse sobre ele e escolha a opção "*Propriedades do Campo do Formulário*". Aparecerá a seguinte janela:



No campo 1, você irá definir o nome para este campo, este nome é muito importante para o manipulador do formulário. Tente sempre colocar nomes significativos para ele. No nosso exemplo vamos alterá-lo para "nome". O campo 2, define um valor inicial para o campo. Este valor já é mostrado quando o formulário é exibido. Podemos também alterar o número de caracteres exibidos neste campo utilizando a opção 3. Se o campo for para digitar uma senha, não queremos que esta senha seja exibida. Se você definiu a opção 4 como "sim", tudo o que você digitar no campo será substituído por um asterisco na visualização. O campo 5 define a ordem de

tabulação do campo. Isto serve para quando se tiver vários campos no formulário e fizer a navegação entre eles usando a tecla "Tab", será seguida a ordem indicada pelo número neste campo. Clicando no botão **6** verá a seguinte janela:



Dependendo da opção que você escolher no campo **2**, serão habilitadas as áreas **1, 3 e 4**.

Se você escolheu a opção *Texto* no campo **2**, poderemos utilizar as cláusulas de validação na área **3**. Nela poderemos definir que tipos de caracteres serão aceitos pelo campo do formulário. Se você marcar a opção "*Letras*", habilitamos o campo a aceitar letras. Com a opção "*Dígitos*", é a mesma coisa, mas para os dígitos de "0" a "9". A opção "*Espaço em Branco*" permite a inserção de caracteres que contenham espaço em branco, como "Enter", barra de espaço e "tab". Se quisermos inserir outros tipos de caracteres que não sejam os especificados anteriormente, utilizamos a opção "*Outros*" e digitamos os caracteres que queremos que sejam aceitos pelo campo, por exemplo: \$,%,&, etc. Podemos selecionar mais de uma opção para obter combinações do tipo: aceitar todas as letras e números.

Quando escolhemos a opção *Número Inteiro* no campo **2**, uma parte da área **4** é habilitada ("Agrupamento"). Nesta parte, escolhemos qual é o caractere que será aceito pelo campo como separador de milhares. Por exemplo, se você escolher "*Ponto*", e entrar no campo a informação "1.345", esta informação será aceita pelo formulário quando clicar no botão "Submeter", pois ele vai entender que "1.435" é a mesma coisa que "1435". Por outro lado, se você entrar "1,345" com a configuração atual, este número será rejeitado. Agora, se você mudar a opção da área 4 para "*Vírgula*", o caractere de separação de milhares será a vírgula. Então, "1,435" será aceito como "1435", e "1.435" será rejeitado pelo formulário. Se você escolher nesta área a opção "*Nenhum*", nenhum caractere será aceito como separador.

Se no campo **2** selecionarmos a opção *Número*, a outra parte da área **4 (Decimal)** também será habilitada. Aqui define-se quem será o caractere separador da parte inteira e decimal do número: o ponto ou a vírgula. O funcionamento é semelhante ao do separador de milhares visto acima, sendo que não será aceito que as duas partes usem o mesmo caractere (por exemplo, definir que o separador de milhares e o de parte decimal seja o ponto). Do lado direito da área de definição do caractere de separação da parte decimal aparece um exemplo do formato de número que será aceito pelo campo do formulário.

O campo **1** é habilitado quando você escolhe no campo **2** os valores *Inteiros* ou *Numéricos*. Quando ocorre um erro de validação no campo do formulário, a mensagem de erro identifica o nome do campo pelo seu nome interno (aquele que você vê quando edita as propriedades do campo). Geralmente, este nome não corresponde ao texto que identifica o campo no formulário. Digite no campo *Nome de Exibição* o nome que você quer que apareça na mensagem de erro.

Na área **5**, a opção "Necessário" diz se é obrigatório o preenchimento do campo ou não. Se ela estiver ativada, o campo deve ser preenchido com algum valor, senão aparecerá uma mensagem de erro. Os campos "*Compr. Mínimo*" e "*Compr. Máximo*" definem, respectivamente, o número mínimo e máximo de caracteres que são aceitos no campo do formulário. Por exemplo, se eu quiser que a entrada do campo seja de até 20 caracteres, eu defino "*Compr. Máximo*" com valor 20.

Na área **6** podemos definir uma faixa de limites para os valores entrados no campo do formulário. Se nós quisermos, por exemplo, que sejam aceitos no campo apenas números entre 10 e 20, inclusive, deveremos acionar a opção "*O campo deve ser*" e na opção seguinte escolhemos "*Maior ou Igual a*" e no próximo campo colocamos o valor 10. Definimos então a seguinte regra de validação:

o campo deve ser maior ou igual a 10

Agora devemos fazer a outra regra. Clique na opção "*e deve ser*" e na opção seguinte escolha "*menor ou igual a*" e no próximo campo inclua o valor 20. Fizemos agora a seguinte regra:

o campo deve ser menor ou igual a 20

E, juntando as duas condições, atendemos às nossas necessidades de validação. As opções de comparação que você pode incluir são:

Inserindo texto no formulário

Agora, temos que inserir um texto antes do campo que nós criamos para indicar que nele temos que colocar um nome de usuário. Posicione o cursor de texto no começo da linha onde está o campo e digite o texto "Nome:". Agora nosso formulário ficaria assim:

Nome: Submeter Redefinir

Inserindo mais um campo no formulário

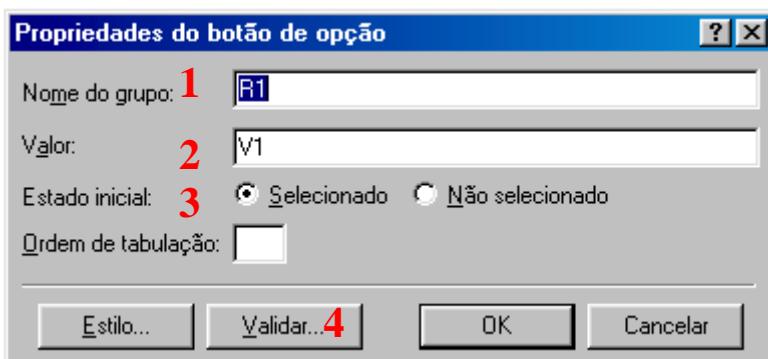
Continuando nosso formulário de cadastro, devemos inserir um campo para que o usuário escolha o sexo dele. Mas primeiro, vamos colocar o cursor de texto na posição correta de inserção: posicione o cursor de texto entre o campo do formulário e o botão "Submeter" e tecle "Enter". Será criada mais uma linha dentro do formulário e podemos digitar o texto "Sexo:"

Inserindo um Botão de Opção

Com o cursor de texto posicionado logo após "Sexo:", vá até o menu: "*Inserir - Formulário – Botão de Opção*". Aparecerá nossa primeira opção de Botão de Opção. Dê um espaço e digite "Masculino" e dê mais alguns espaços. Usando os passos vistos anteriormente, insira mais um *botão de opção* e depois digite "Feminino" e "Enter". Agora teremos o seguinte aspecto no nosso formulário:

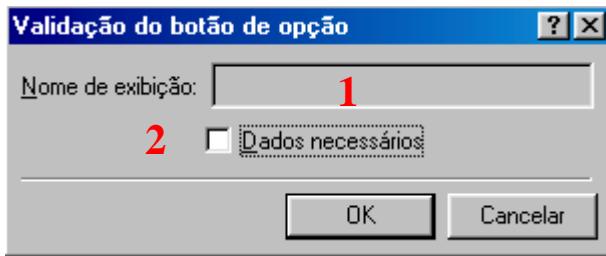
The screenshot shows a Microsoft FrontPage form. At the top is a text input field labeled "Nome:" followed by a horizontal line. Below it are two radio buttons: one labeled "Masculino" and another labeled "Feminino", also followed by a horizontal line. At the bottom are two buttons: "Submeter" and "Redefinir", separated by a vertical line.

Os *Botões de Opções* são organizados em grupos de opções. Quando você coloca vários *Botões de Opções* seguidos, o FrontPage automaticamente os coloca no mesmo grupo. No nosso exemplo, os campos referentes ao sexo masculino e feminino fazem parte de um mesmo grupo, e será aceito apenas que um campo esteja ativado no momento. Para ver as propriedades de um *Botão de Opções*, clique com o botão direito do mouse sobre ele e escolha a opção "*Propriedades do Campo do Formulário*". Faça isso no campo à esquerda de "Masculino". Aparecerá a seguinte janela:



O campo 1 determina o nome do grupo do campo. Ele deve ser o mesmo para todos os campos que fazem parte do grupo de opções. Vamos mudá-lo para "Sexo". Faça a mesma coisa no campo de formulário referente à "Feminino". No campo 2, é

definido o valor que será atribuído ao grupo quando aquele campo do formulário tiver sido selecionado. Para o campo antes de "Masculino", atribua o valor "M". E para o campo "Feminino", atribua o valor "F". A área **3** é dito se aquele campo será o valor inicial do grupo ou não. Vamos colocar a opção "Selecionado" para o campo "Masculino". No botão **4**, definimos as regras de validação do campo. Clique nele e aparecerá a janela a seguir.

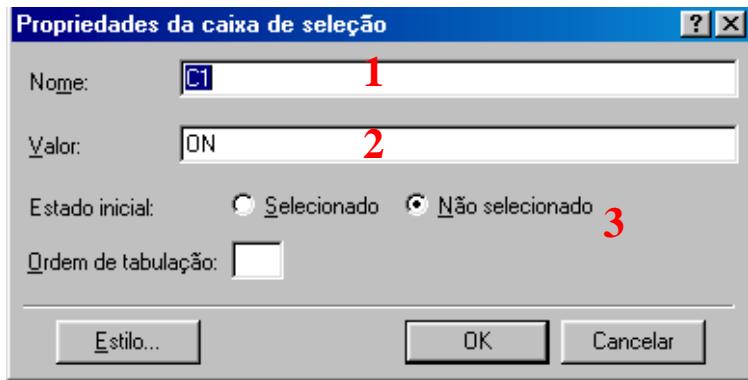


O campo **2**, dizemos se o preenchimento do grupo é obrigatório ou não. Como na maioria das vezes já temos sempre um valor inicial definido, geralmente essa opção não é habilitada. Mas se for, o campo **1** é ativado, onde podemos colocar o nome do campo para as mensagens de erro, de maneira semelhante ao campo visto nas propriedades de validação do elemento "*Caixa e Texto de Uma Linha*".

Inserindo um Caixa de Seleção

Na linha seguinte do nosso formulário de exemplo. Vamos ao menu: "Inserir - Formulário – Caixa de Seleção" e a seguir digite "Quero receber as novidades deste site" e "Enter". Agora temos uma opção para o usuário decidir se quer ou não receber um informativo, bastando clicar na caixa que está à esquerda da frase.

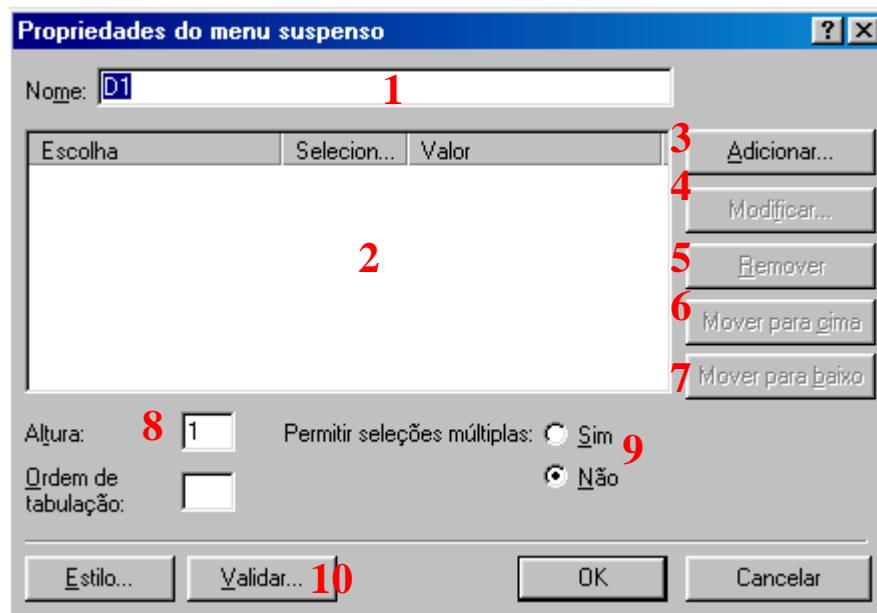
Usando o botão direito do mouse sobre o *Caixa de Seleção*, escolhemos a opção "Propriedades do Campo do Formulário" para ver as propriedades deste campo.



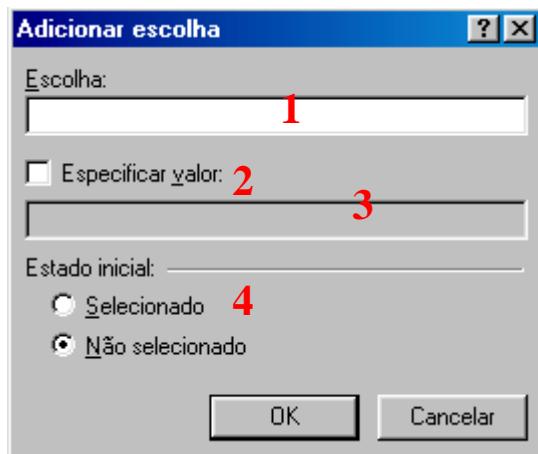
O campo 1 é o nome do campo. Vamos mudá-lo para "Novidades". No campo 2, é definido o valor que será atribuído ao campo quando ele for acionado. Vamos mudá-lo para "SIM". A área 3 diz se o estado inicial do campo é marcado (*Selecionado*) ou não (*Não Selecionado*).

Inserindo um Menu Suspenso

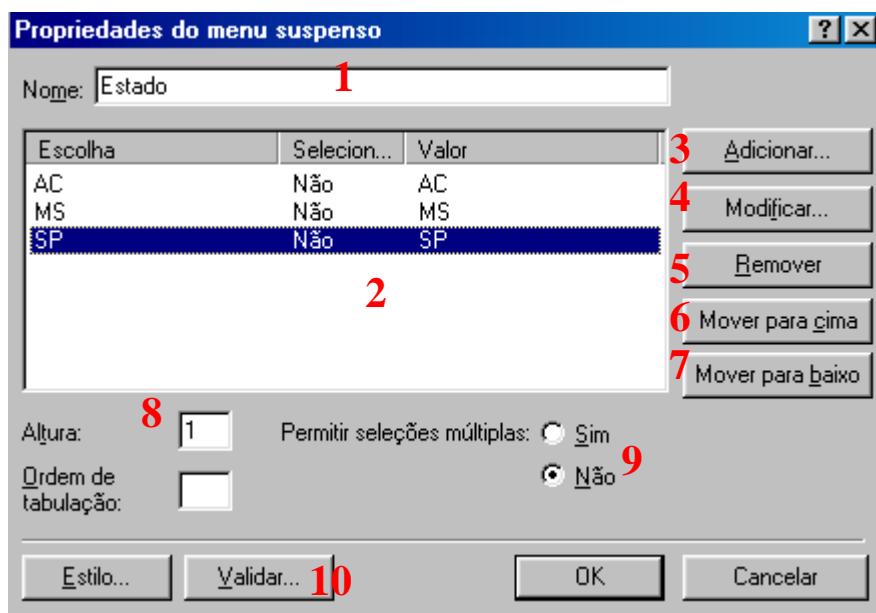
Digite no nosso formulário de exemplo "Estado:" e depois vá ao menu: "*Inserir - Formulário – Menu Suspenso*". Depois clique com o botão direito do mouse sobre o campo e escolha a opção "*Propriedades do Campo do Formulário*".



No campo 1, onde se define o nome do campo, daremos o nome de "Estado". No campo 2, é onde estarão as opções do nosso menu. Para inserir uma nova opção clique no botão 3 - "Adicionar". Aparecerá a janela abaixo:

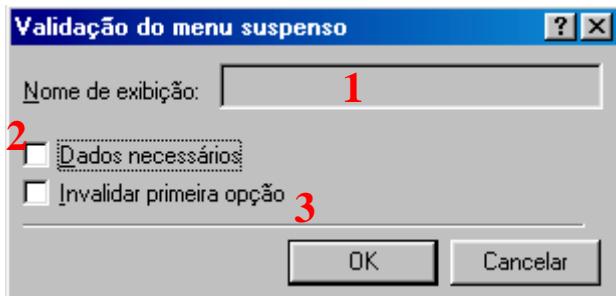


Nesta nova janela, você digita no campo 1 a opção que irá aparecer no menu de opções. No nosso exemplo, para a lista de estados, podemos digitar "AC". No campo 2, definimos se esta opção terá um valor interno, diferente do texto que aparece no menu. Por exemplo, suponhamos que internamente, eu tenha que mandar a informação "1" em vez de "AC", para processamento em um banco de dados. Se for este o caso, habilita-se este campo e preenche o valor interno no campo 3. No campo 4 dizemos se esta opção do menu será a opção inicial (*default*). No nosso exercício, não usaremos os campos 3 e 4. Agora, como tarefa, você pode inserir vários outros estados no nosso menu. Depois disso, teríamos em nosso menu algo parecido como:



Para editar uma das entradas do menu, clique sobre a entrada desejada no campo 2 e selecione o botão 4 (Modificar). Na janela que você já viu antes, faça as alterações necessárias. Para remover uma entrada, clique sobre ela no campo 2 e depois clique no botão 5 (Remover). Se você quiser alterar a ordem das entradas do menu, usamos os botões 6 e 7. Por exemplo, se quiser colocar a entrada "BA" do nosso menu como primeira opção, clica-se sobre ela no campo 2 e depois clicamos várias vezes o botão 6 (Mover para cima) até que a entrada esteja na posição desejada. O campo 8 define a altura da lista de opções, e é dada em linhas. No campo 9, dizemos se o usuário pode

selecionar ou não mais de um item. O campo 10 é sobre a validação do campo do formulário. Clicando nele teremos a seguinte janela:

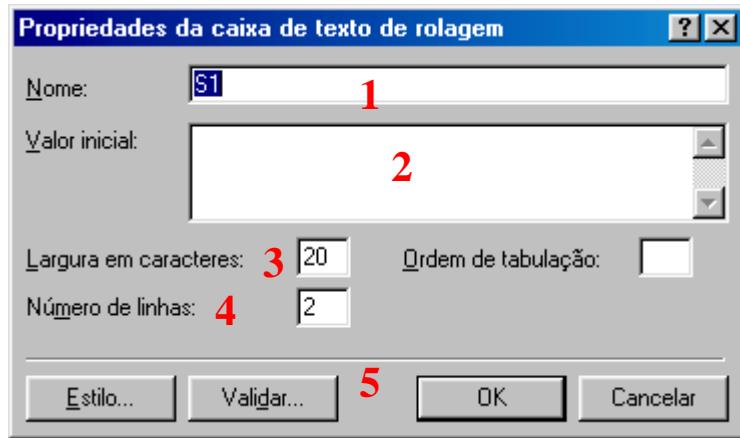


Nesta janela, o campo 2 define se o campo é de preenchimento obrigatório ou não, e o campo 3 desabilita o primeiro item da lista. Este campo é usado muito na seguinte situação: geralmente no primeiro item do menu coloca-se uma informação instruindo o usuário, tipo "Selecione um estado", e por isso ele não pode ser uma entrada válida no menu. Aí usamos o campo 3. O campo 1 é semelhante ao que vimos nos outros campos do formulário e só é habilitado quando seleciona-se o campo 2 ou 3. Ele define o nome do campo que será exibido na mensagem de erro.

Inserindo um Scrolling Text Box

Agora, iremos inserir no nosso exemplo um campo onde o usuário possa colocar as suas sugestões. Insira uma nova linha no seu exemplo e digite "Deixe aqui a sua opinião ou sugestão:". Insira mais uma linha e vá ao menu "*Inserir - Formulários – Caixa de Texto de Rolagem*". Agora temos um local para as sugestões.

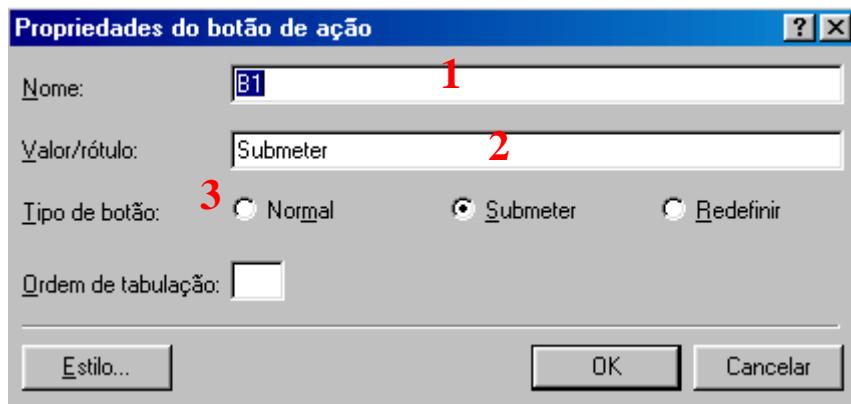
Clique no "*Caixa de Texto de Rolagem*" com o botão direito e escolha a opção "*Propriedades do Campo do Formulário*".



No campo 1, daremos o nome do campo como "Opinião". No campo 2, define-se um valor inicial para o campo. No campo 3 e 4, definimos o comprimento e a altura de exibição do campo, respectivamente. Clicando no botão 5 (Validar) iremos para as regras de validação do campo do formulário, que é a mesma janela vista na "Caixa de Texto de Uma Linha"

Trabalhando com os botões no formulário

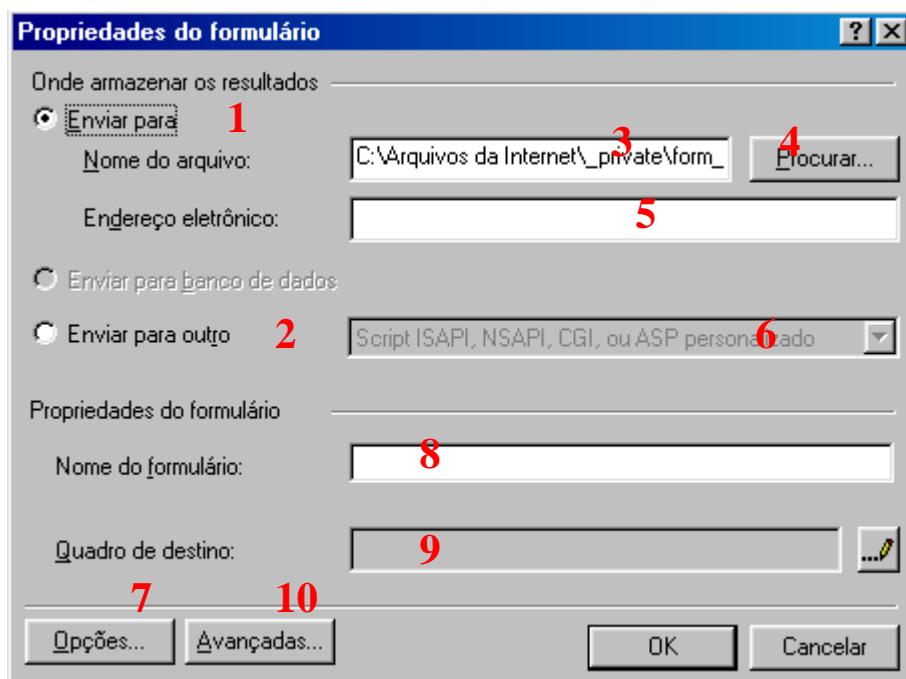
Os botões são responsáveis, principalmente, pelo envio das informações ao manipulador do formulário. Para editar as propriedades do botão, clique com o botão direito do mouse sobre ele e escolha a opção "Propriedades do Campo do Formulário". Faça isso com o botão "Submeter" do nosso exemplo.



No campo 1, definimos o nome interno para o botão. O campo 2 é o texto que será mostrado sobre o botão. Vamos mudá-lo para "Enviar". No campo 3, definimos a ação que será tomada quando este botão for pressionado. Se for "Normal", será um botão normal, onde você terá que assinalar um script a ele para fazer alguma ação. No caso da opção "Submeter" , os dados do formulário serão enviados para o manipulador do formulário. A opção "Redefinir" irá fazer com que todos os campos do formulário voltem ao seu estado original. Quando você cria um formulário no FrontPage, dois botões do tipo "Submeter" e "Redefinir" são automaticamente inseridos no formulário junto com o primeiro elemento. No nosso exemplo, aproveite para mudar o texto do botão "Redefinir" para "Limpar Campos".

Enviando os dados do formulário

Depois de criar os campos do formulário, precisamos saber o que fazer com eles. Estes dados são tratados por um manipulador de formulários. Clique com o botão direito do mouse em qualquer área do seu formulário, e escolha a opção "Propriedades do Formulário".



No campo 1, especificamos se vamos enviar os dados preenchidos no formulário para um arquivo e/ou endereço de e-mail. Se for mandar para um arquivo, especifique o caminho dele no campo 3. Por padrão, o FrontPage envia para um arquivo dentro da pasta "private", mas você pode especificar qualquer outro arquivo. Se o arquivo estiver dentro do seu site, você pode selecioná-lo também através do botão 4 (Procurar).

Se você quiser enviar os dados do formulário para um endereço de e-mail, digite-o no campo 5. Agora, muita atenção! Sempre que você definir este campo aparecerá depois uma mensagem dizendo que as extensões do FrontPage no seu servidor não estão configuradas para o envio de e-mails. Se você estiver usando o FP com o FrontPage Web Server, isto é verdade. O que importa é se, no servidor onde a página irá ficar hospedada definitivamente, as extensões do FrontPage estão configuradas corretamente. Na dúvida, contate o administrador do servidor de hospedagem.

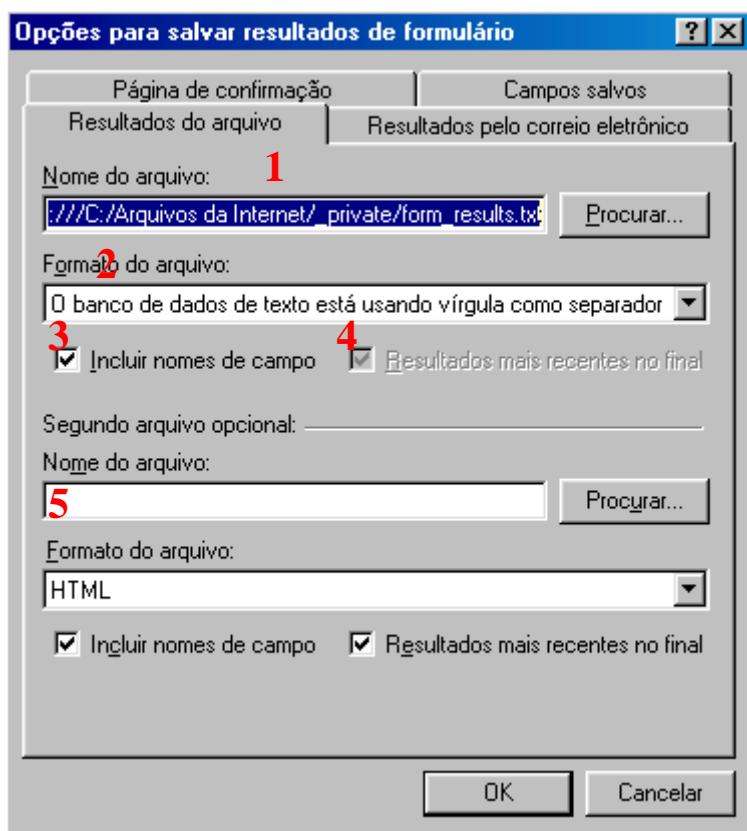
Habilitando o campo 2, podemos enviar os dados para um script ASP, CGI, etc, que pode realizar ações específicas com eles, inclusive uma integração com um banco de dados. Isso é decidido no campo 6. Neste campo, também pode-se mandar os resultados para um "Registration Form Handler" ou um "Discussion Form Handler", ambos componentes do FrontPage. Como estes componentes não fazem parte do nosso escopo, iremos tratá-los em outras oportunidades. Depois que você seleciona para onde

irão os seus dados, clique o botão 7 (*Opções*) para configurar o manipulador de formulário que será utilizado. Veremos estas opções com mais detalhes mais adiante.

No campo 8, definimos um identificador para o nosso formulário. Este nome pode ser útil no caso de usarmos outros manipuladores de formulários (como os definidos no campo 2). No campo 9, dizemos qual é o frame da janela onde será mostrado o resultado do envio dos dados. No botão 10 (*Avançadas*), poderemos especificar alguns valores ocultos para um manipulador de formulário customizado. Isso é mais usado quando, por exemplo, temos um único manipulador para vários formulários. Podemos então especificar um identificador num campo oculto que tenha um valor diferente para cada formulário. Desta maneira, o manipulador saberá de onde os dados vieram.

Opções do manipulador do formulário

Quando você clica no botão 7 (*Opções*), aparece a janela:

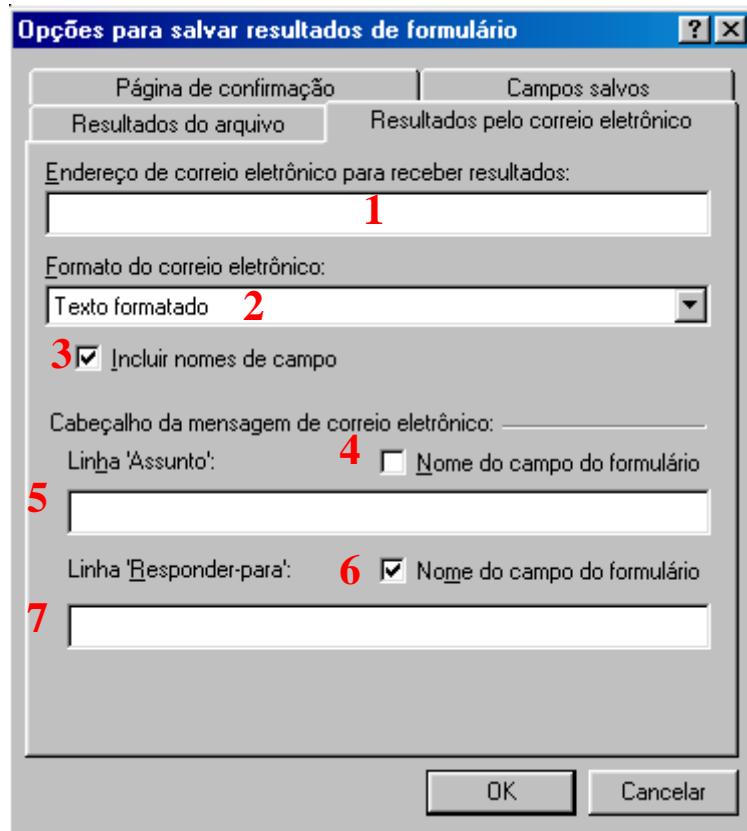


A primeira parte desta janela (*Resultados do Arquivo*) deve ser usada quando você definir que os dados do formulário vão para um arquivo no seu site. O campo 1 já vem com o nome de arquivo que você definiu no campo 3 da janela anterior. No campo 2, deve-se escolher o formato como será gravado o arquivo. As opções são:

Opção	Descrição
HTML	Arquivo em formato HTML, com títulos dos campos em negrito. É o

	valor padrão para o manipulador de formulário de registro (<i>Registration Form</i>)
Lista de Definições HTML	Arquivo HTML usando uma lista de definição
Lista com Marcadores HTML	Arquivo HTML usando uma lista com bullets
Texto Formatado dentro de HTML	Arquivo HTML usando texto com formatação
Texto Formatado	Texto normal com formatação
O Banco de Dados de Texto está Usando Vírgula como Separador	Texto com vírgula separando os valores. É o formato padrão para o manipulador de formulários
O Banco de Dados de Texto está usando Tabulação como Separador	Texto com marcas de tabulação (tab) separando os valores
O Banco de Dados de Texto está usando espaço como separador	Texto com espaço separando os valores

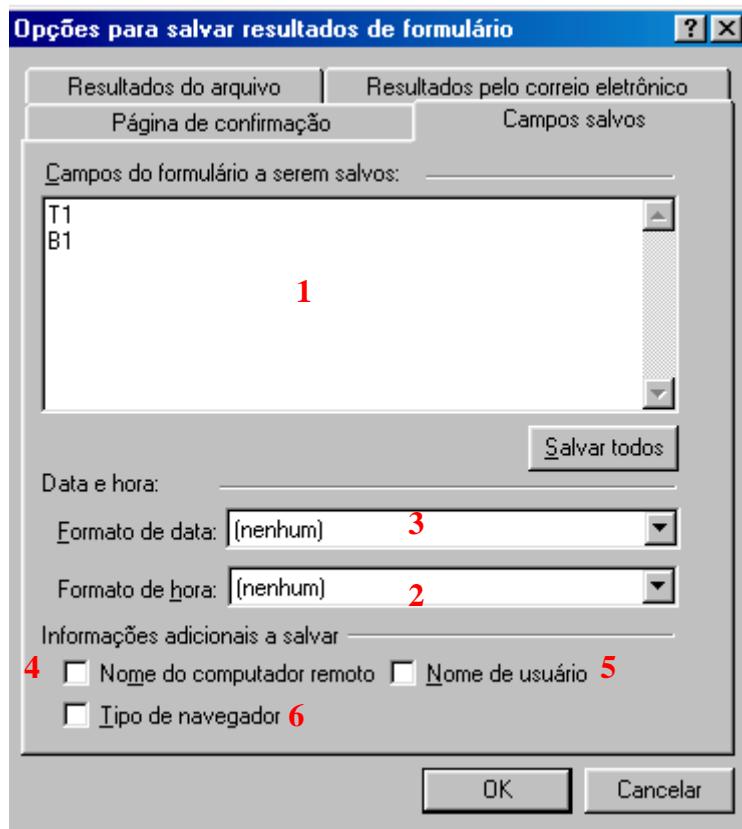
Os três últimos valores da tabela acima são os mais indicados para realizar uma importação num banco de dados. Com o campo **3** ativado, também serão incluídos no arquivo os nomes dos campos. O campo **4** vale para a gravação em arquivos HTML. Com ele ativado, os dados mais recentes estarão sempre incluídos no final do arquivo. Este valor é padrão para os arquivos no formato texto e não pode ser modificado. A área **5** define os mesmos parâmetros vistos acima para um segundo arquivo (opcional). Ele é útil no caso, por exemplo, de você preparar um arquivo formatado para ter os dados inseridos numa planilha ou banco de dados, e um outro arquivo de formato texto para permitir a sua visualização.



Se você for utilizar o envio das respostas do seu formulário para um e-mail, deverá usar a parte "*Resultados pelo Correio Eletrônico*" das opções do formulário. No campo **1**, deve-se inserir o endereço de e-mail onde será enviado os dados. No campo **2** especificamos o formato do e-mail. As opções para este campo são as mesmas vistas no campo "*Formato do Arquivo*" na área "*Resultados do Arquivo*" (veja a tabela anterior). No campo **3** dizemos se serão incluídos ou não os nomes dos campos no e-mail. A parte do cabeçalho do e-mail contém os campos **4** a **7**. O campo **4** especifica se você irá colocar como assunto do seu e-mail o resultado de um campo do seu formulário ou não. Se você acionar este campo, digite o nome do campo do formulário no campo **5**. Senão, você pode digitar o texto de sua escolha para o assunto do e-mail neste campo. Os campos **6** e **7** são semelhantes aos vistos anteriormente e servem para mandar uma cópia do e-mail para um segundo endereço.



A área "*Página de Confirmação*" permite-nos definir uma página de confirmação e/ou falha para ser exibida depois dos dados do formulário serem enviados. No campo **1** você pode definir um endereço de uma página que será sempre exibida quando os dados do formulário forem enviados com sucesso. E no campo **2** definimos a página que será exibida quando uma das regras de validação dos campos do formulário forem violadas. As duas páginas são opcionais e, se não forem definidas aqui, serão usadas páginas padrão.



A última área das opções do formulário trata sobre as informações que serão salvas no arquivo ou e-mail. No campo **1** defina quais os campos do formulário que serão salvos. E nos outros campos, podemos guardar informações adicionais sobre o usuário, como hora(**2**), data(**3**), nome do computador(**4**), nome do usuário(**5**) e tipo do browser usado(**6**).

PROPRIEDADE INTELECTUAL

1. Propriedade Intelectual

Segundo, a Internet está tirando aproximadamente 3% do público brasileiro da frente da TV e levando-o para frente do monitor de computador. Uma das características mais interessantes da Internet é a possibilidade de qualquer pessoa poder tornar público qualquer tipo de informação. Isto faz com que cada pessoa possa ser um editor e um *designer*, independentemente da formação profissional e ética.

Entretanto, não basta saber trabalhar com este ou aquele sistema operacional e conhecer as aplicações para a criação e manutenção de *sites*. É preciso agir de forma ética também neste mundo virtual. Há coisas que não diferem da dita vida real. São os valores de base da vida em sociedade. Coisas como o respeito pelo trabalho dos outros. Coisas como o respeito pela propriedade intelectual, que embora legalmente protegida, não é na Internet mais respeitada do que fora dela.

A Internet veio trazendo consigo a necessidade de uma nova ética. Uma ética que cultive valores humanos superiores, onde assuntos aparentemente banais, como o uso de músicas numa simples *home page*, pode fazer brotar nas pessoas o senso do respeito ao trabalho alheio. A palavra-chave que melhor define este assunto é **respeito**. Definitivamente, é preciso que as leis relativas aos direitos autorais sejam revistas e adaptadas aos sistemas *on line* com a máxima urgência possível, sob pena de presenciarmos uma forma totalmente nociva (ainda que não intencional) de democratização das informações.

Quem plágia na Web deve achar que está em território irreal, uma espécie de mundo da fantasia onde tudo é permitido. A Internet é um mundo sem lei, onde tudo é possível e permitido. Ou seja, já que o material está publicado na Internet, pensa-se que deve ser *de domínio público* e ponto final. Dada sua dimensão, fica realmente impossível o exercício de qualquer tipo de fiscalização relativa à reprodução de material de terceiros sem prévia autorização na Internet. E é justamente disso que muita gente está se aproveitando para apoderar da propriedade intelectual alheia, levando ainda o leitor, na imensa maioria das vezes, a considerar que tais conteúdos são originais e inéditos, concedendo desta forma crédito às pessoas erradas.

Existem várias empresas de porte, incluindo multinacionais e até instituições educacionais de renome, que se utilizam ilegalmente de conteúdos gráficos e textuais que não são de domínio público. Cita-se como exemplo o caso de uma empresa portuguesa, atuante na área de desenvolvimento gráfico, que descobriu que seis ícones de sua criação foram copiados e utilizados sem qualquer tipo de autorização em uma *home page* também produzida por portugueses (hospedada, porém, em domínio norte-americano). Apurada a denúncia, e sob ameaça de processo judicial, os acusados imediatamente retiraram as imagens do site, alegando "*motivos de remodelação do serviço*" e, questionados sobre o assunto, declararam (pasmem): "*os ícones tinham de fato um aspecto agradável. Aliás, francamente, não entendemos como se revelam tão importantes na estratégia da referida empresa*". [Alexandre Sobrino Ganança]

Um tema importante a ser tratado quando da discussão de Propriedade Intelectual está relacionado ao direito cultural a ser abordado na próxima subseção.

1.1 Direito Autoral

Manuel Lopes Rocha afirmou que, embora não existam disposições legais quanto ao direito de autor *on line*, existe a legislação no chamado “mundo físico” e é essa que é aplicada. O Artigo 2º do Código do Direito de Autor e dos Direitos Conexos considera obras originais «*as obras de artes aplicadas, desenhos ou modelos (...) e obras de design que constituam criação artística, (...)*», mas também «*lemas ou divisas, ainda que de caráter publicitário, se revestirem de originalidade; (...)*». O Artigo 195º do mesmo diploma considera que comete «*crime de usurpação quem, sem autorização do autor (...) utilizar uma obra ou prestação por qualquer das formas previstas*» no Código do Direito de Autor. Resta acrescentar que se considera que «*comete o crime de contrafação quem utilizar fraudulentamente, como sendo criação ou prestação sua, obra (...) que seja mera reprodução total ou parcial de obra ou prestação alheia, divulgada ou não divulgada, ou por tal modo semelhante que não tenha individualidade própria*».

O grande problema é fazer com que as pessoas se conscientizem sobre direitos autorais na Internet, entre outros motivos porquê:

- A maior parte dos internautas nunca produziu textos ou fotos próprios. Assim, talvez o internauta típico não se preocupe com a pirataria simplesmente porque não tem nada para ser copiado. Aliás, para muitos, quanto mais pirataria melhor;
- As revistas de informática, a imprensa em geral e os próprios *sites* (em especial os que ensinam a fazer Home Pages) praticamente ignoram o problema; Muitos sites apresentam como de reprodução livre materiais que, em algum momento, foram pegos sem autorização de quem os fez originalmente. Isso cria a figura do "copiador de boa-fé".
- Em alguns casos, não se tem claro que tipo de material é de reprodução livre ou não;
- Sejamos realistas: faz parte do cotidiano brasileiro a cópia não autorizada (quantos, por exemplo, não xerocam livros inteiros, ao invés de comprar os livros?), bem como o uso não-autorizado de material é alheio (leia-se uso de *software* não registrado). Porém, o problema da Internet mais sério: quem xeroca um livro ou instala uma cópia pirata do Windows 95 não está dizendo que é o autor destes produtos. Já quem usa em um site textos e fotos alheios, sem colocar os créditos, praticamente se coloca como autor dos mesmos. Outro ponto: uma empresa que produz *software* consegue facilmente o apoio da lei (que neste aspecto é clara), quando descobre uma pirataria. E aquele que descobre um plágio na Internet recorre a quem? A lei é clara?

1.2 Legislação

É compreensível a controvérsia sobre direito autoral. A obra de arte, o produto da criação, é peculiar. Gera um interesse universal e, sem dúvida alguma, um direito também especial: o direito que tem o cidadão em qualquer tempo e em qualquer lugar apreciar uma obra de arte. Há, dessa forma, dois pontos:

- 1) o autor, como proprietário da obra que cria, dela pode dispor;
- 2) mas, essa obra é, também, feita para o público. Sem ele perde-se a finalidade maior da obra.

A propriedade intelectual como um todo, e o direito autoral em particular vivem, nesta segunda metade da década de 90, a maior ameaça que já sofreram nos mais de dois séculos de existência da tutela legal específica. Vivemos novamente a era da crescente necessidade de uma legislação supranacional, no momento em que as redes e os satélites transformam as fronteiras físicas em meras referências geográficas. A transição de uma sociedade pós-industrial para a sociedade da informação não acontecerá da noite para o dia, como tão pouco aconteceu repentinamente a mudança de sociedade agrária para a sociedade industrial. Não há dúvidas de que estamos atravessando um período de transição, ocasião adequada para a reavaliação dos nossos propósitos e objetivos, passando em revista o arcabouço legal que nos circunda.

A Compuserve, por exemplo, foi obrigada a desconectar cerca de 200 clientes da rede porque veiculavam matéria pornográfica, por decisão de um tribunal alemão. Como é impossível bloquear as transmissões para determinados países, a consequência de uma decisão judicial em determinado território tem efeitos em todos os demais.

Qualquer modalidade de reprodução na era digital torna-se imediatamente uma distribuição já que, pelo simples fato de estar na tela de um computador ou de vários simultaneamente, a obra já está sendo multiplicada e copiada, ocorrendo a violação dos direitos autorais. A própria tecnologia, através dos códigos de segurança, criptografia, etc... está se encarregando de disciplinar os novos usos gerados pela mesma. Esta tecnologia, aliada a uma proteção jurídica globalizada e à crescente conscientização do usuário permitirá, em futuro próximo, a circulação das obras protegidas pela Internet em proveito de todos.

1.3 Exemplos de Argumentos de Plagiadores, e os Contra-Argumentos Válidos.

Nesta seção tem-se trechos de e-mails onde o Augusto César B. Areal comenta os e-mails respondidos pelos plagiadores.

"(...) o que de maneira nenhuma constitui-se na ação citada em no assunto (subject) de seu e-mail, o qual refere-se a crime de coação sob utilização de arma branca ou de fogo para obtenção de propriedade alheia. Acusação, aliás, que pode perfeitamente ser objeto de processo judicial por calúnia e difamação (considerando que várias pessoas possuem cópia testemunhal do seu delito criminal)".

A acusação à qual se refere o autor do texto acima é a seguinte: Ele enviou para os chefes do plagiador um e-mail com o subject ‘tive material roubado’. Mandou o referido e-mail porque o plagiador havia copiado uma relação de links comentados de autoria do Augusto Areal, e não havia respondido à mensagem que lhe enviara em caráter privado.

"Pensei que você fosse ficar orgulhoso"

Foi isso que ouvi, por telefone, do mesmo sujeito que ameaçou me processar por calúnia, por eu ter usado a palavra 'roubado'.

Não entendi: ficar 'orgulhoso' do quê? Seria que ele não estaria sendo meio convencido, ao achar que ser copiado por ele é motivo de 'orgulho'?

"Se você não quiser que ninguém copie, não ponha na Internet. E' bobagem achar que vai ter exclusividade sobre o conteúdo na Internet. Besteira pura (...) isso e' a Internet, cara. O jeito correto de lidar com a situação não e' falar de porcaria de lei de direito autoral, e sim relaxar e aproveitar enquanto a internet ainda e' nossa."

Um raciocínio no mínimo algo pitoresco: "se você não quiser que ninguém copie, não ponha na Internet". Outras sugestões pela mesma lógica: "se você não quiser que ninguém roube o seu carro, nunca o retire da garagem"; "se você não quiser ter sua correspondência extraída, não a ponha no correio". Viu como é fácil evitar problemas?

"NÃO GOSTEI DE VSa. DIZER AO FINAL DE SEU SITE QUE O USO DE SUAS FOTOS DE FORMA NÃO AUTORIZADA PODERA SER OBJETO DE AÇÃO JUDICIAL, SE ASSIM FOR PORQUE EXPOE NA INTERNET, SENDO A INTERNET UMA REDE COMUNICAÇÃO DAS COMUNICAÇÕES AO MESMO UMA REDE DE AMIZADE E NEGOCIOS NADA MAIS JUSTO QUE SUAS FOTOS SEJAM USADAS POR QUEM QUER QUE SEJA, ONDE QUISER (...)"

Achei interessante a afirmação acima, pois o raciocínio dele poderia ser aplicado também para justificar a cópia indiscriminada de livros, de CD's. Ainda bem que existem leis, pois se cada um pudesse fazer o que acha "justo", o mundo seria uma bagunça bem maior do que já é...

PUBLICAR SUA WEB

Quando a sua Web estiver pronta para ser exibida na World Wide Web ou na intranet de sua organização, você deve publicá-la. Publicar uma Web é basicamente copiar os arquivos de sua Web para um destino, tal como um servidor Web, onde outras pessoas possam procurar a Web.

ANTES DE PUBLICAR SUA WEB

Antes de publicar a sua Web, você deve ter certeza de que ela esteja pronta verificando se há hyperlinks desfeitos, verificando se as páginas estão com a aparência desejada e testar a Web para garantir que tudo esteja funcionando. Uma boa maneira de garantir isso é visualizando sua Web em um navegador Web e navegando no site e revendo o status de seus arquivos no modo de exibição **Relatórios**.

Se você vai publicar a sua Web na World Wide Web, precisará de um Provedor de serviços de Internet (ISP), de preferência um que tenha um servidor Web com as extensões de servidor do FrontPage instaladas. Também será necessário conhecer o local do servidor Web de seu provedor de serviços de Internet para publicar a sua Web, além do nome do usuário e a senha, se necessários. Para obter informações sobre Provedores de serviços de Internet (ISPs) que usam extensões de servidor do FrontPage (conhecidos como Provedores de presença da Web), clique em **Publicar** no menu **Arquivo** e, em seguida, clique no botão **Provedor**.

COMO AS EXTENSÕES DE SERVIDOR AFETAM A PUBLICAÇÃO

Há várias vantagens em publicar em um servidor Web que tem as extensões de servidor do FrontPage instaladas:

- Sua Web terá funcionalidade completa do FrontPage quando for publicada. Sem as extensões de servidor, determinados recursos não funcionarão, tais como a

maioria de manipuladores de formulários, formulários de pesquisa, contadores de acessos e recursos de componentes.

- O FrontPage atualizará seus arquivos e hyperlinks — toda vez que você publica a Web, o FrontPage compara os arquivos em seu computador local com os arquivos no servidor Web. Por exemplo, se mover um arquivo em sua Web local, o FrontPage atualizará e corrigirá quaisquer hyperlinks para ele e, em seguida, fará as mesmas correções nos arquivos do servidor Web na próxima vez em que a Web for publicada.
- Após ter publicado a Web, você poderá editá-la diretamente no servidor Web do provedor de serviços de Internet (no entanto, a versão local de sua Web não permanecerá em sincronização).

Se o seu servidor Web tiver as extensões de servidor, o FrontPage poderá publicar sua Web usando HTTP (HyperText Transfer Protocol). Caso contrário, sua Web será publicada usando FTP (File Transfer Protocol).

ESCOLHENDO OS ARQUIVOS A SEREM PUBLICADOS

Você pode escolher quais arquivos deseja ou não publicar. Por exemplo, se uma página estiver incompleta ou não fizer parte diretamente de sua Web, poderá marcar o arquivo como *Não publicar*. Mais tarde, se decidir publicar o arquivo, por exemplo quando tiver concluído uma página, poderá alterar seu status para *Publicar*.

Certos arquivos não devem ser publicados novamente após a primeira publicação de sua Web. Por exemplo, crie uma Web com um livro de convidados e, em seguida, publique-a. Posteriormente, atualize suas páginas da Web — se você publicar todos os seus arquivos, incluindo o arquivo que registra as informações do livro de visitantes, você salvará um livro de convidados em branco sobre o existente, perdendo todas as informações. Outros exemplos incluem páginas com um contador de acesso, Webs de discussão e catálogos (se estiver executando o Index Server).

Você também pode escolher para publicar apenas os arquivos que foram alterados. O FrontPage irá comparar os arquivos na Web de trabalho em seu computador local com os arquivos publicados no servidor Web. Se o FrontPage detectar uma versão mais recente de um arquivo em seu computador local, o arquivo será publicado no servidor Web.

GERENCIANDO OS ARQUIVOS NO SERVIDOR WEB

Se o seu provedor de serviços de Internet (ISP) estipular um limite de tamanho no servidor Web, o gerenciamento de arquivos é uma necessidade. Excluir periodicamente arquivos não-utilizados ou antigos (principalmente gráficos) pode manter o tamanho de sua Web reduzido. Após publicar uma Web, o FrontPage pode

sincronizar os arquivos em sua Web local com os arquivos publicados no servidor Web, toda vez que você publicar novamente.

Após excluir os arquivos de seu computador local, o FrontPage perguntará a você sobre a exclusão dos mesmos arquivos no servidor Web quando publicar novamente sua Web e escolher para publicar apenas as páginas que foram alteradas.

Se o seu servidor Web usa as extensões de servidor do FrontPage, o FrontPage também pode combinar outras ações no servidor Web, tais como mover ou renomear arquivos, na próxima vez em que você publicar a sua Web. O FrontPage atualizará suas barras de navegação, bordas compartilhadas e hyperlinks no servidor Web para corresponder às ações executadas na Web em seu computador local.

COMO COLOCAR A SUA HOME PAGE NO AR

Primeiramente, você terá que achar um servidor que hospeda páginas gratuitamente, ou se preferir ter domínio próprio, ai vai de cada um.

Quem preferir colocar a sua Home Page em um servidor grátis, pode acessar esse endereço: (www.freeservers.com). Quando entrar você deverá fazer um cadastro, é simples, o problema é que é em inglês.

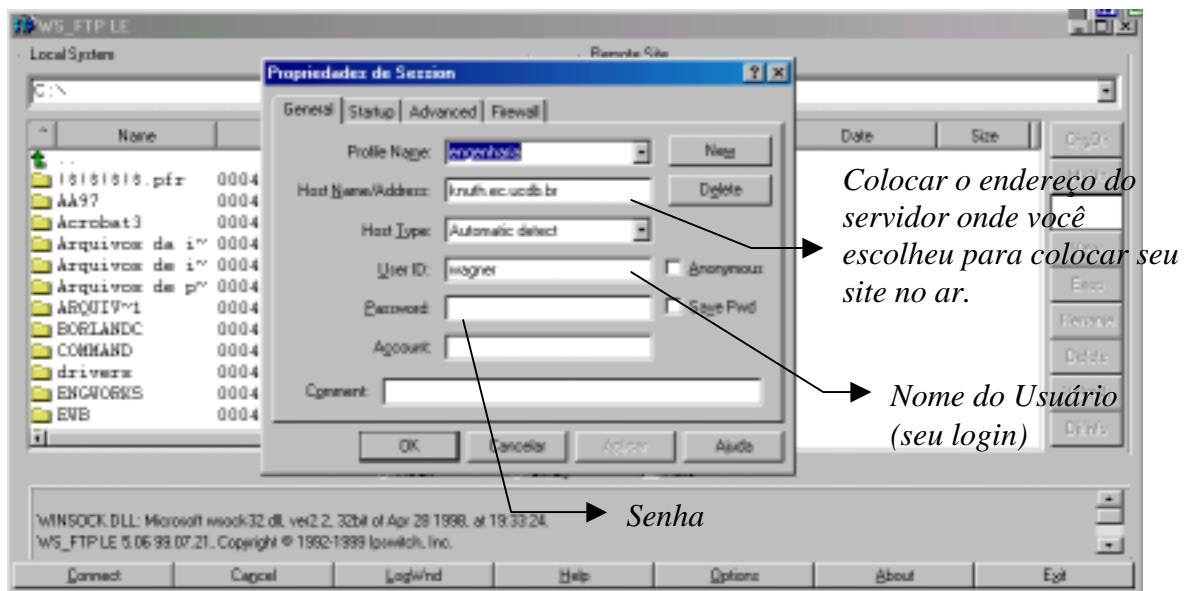
Depois de terminar o cadastro, você receberá por e-mail um código onde terá que colocar na última seção do cadastro. Colocado o código você acabou de liberar o espaço no servidor da freeservers.

Depois de ter recebido o primeiro e-mail com o código você receberá outro, com o seu login, sua senha, e seu endereço para fazer as transferências de arquivos da sua Home Page. Para fazer essa transferência você poderá utilizar o programa WSFTP.

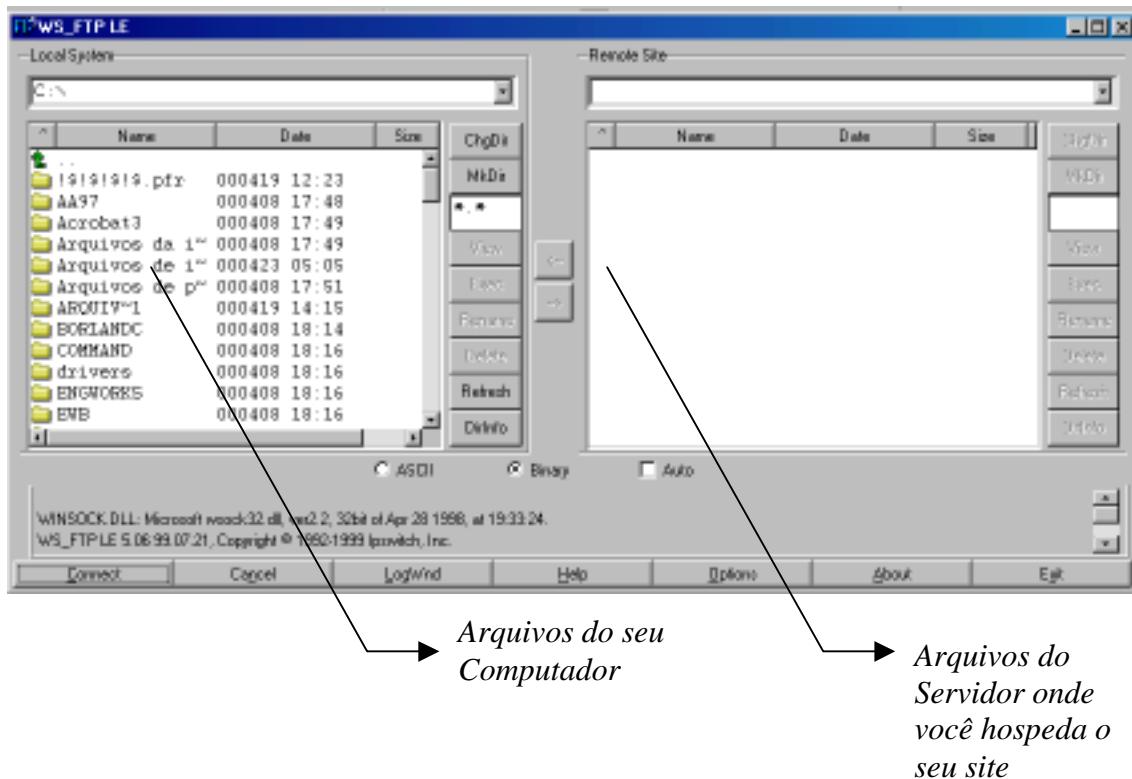
COMO UTILIZAR O PROGRAMA WS-FTP

Esse programa é utilizado para fazer transferências de arquivos, ou seja, você poderá colocar a sua Home Page no ar, e atualizar quando necessário, mandando os arquivos para o servidor que você escolheu para colocar a hospedar seu site.

Essa é a tela principal do programa:



Depois de configurado, e só você clicar em OK, e esperar conectar.



Depois de conectado e só fazer a transferências dos arquivos.

OBS.: Não esqueça de salvar as suas home pages em vários diretórios para que fique mais organizado e de melhor entendimento.

FINALIZANDO

Agora você já tem conhecimento suficiente para criar seu próprio Web Site
Faça inclusão de sua página em todos os sistemas de busca conhecidos

www.achei.com.br
www.aonde.com.br
www.quem.com.br
www.zeez.com.br
www.cade.com.br
www.radaruol.com.br
www.surf.com.br
www.yahoo.com.br
www.altavista.com.br
www.altavista.com
www.lycos.com
www.yahoo.com
www.webcrawler.com
www.excite.com
www.infoseek.com
www.hotbot.com

ENDERECOS INTERESSANTES PARA A CONSTRUÇÃO DA SUA HOME PAGE

Java - Applets - Free Java Applets - javapowered.com

<http://www.javapowered.com/>
<http://javaboutique.internet.com/>

Contador

<http://www.thecounter.com>

Imagens/ Fundos e Clips

<http://www.microsoft.com/clipgallerylive>
<http://microsoft.com/gallery/files/images/default.htm>

Texturas e Backgrounds:

<http://www.sfsu.edu/~jtolson/textures/textures.htm>
<http://www.meat.com/textures>

Som nas Paginas:

<http://www.deol.ru/~queen/jalfrezi/tnt.htm>

Streaming de audio e video:

<http://www.microsoft.com/ntserver/netshow>
<http://www.real.com> (Real audio e real vídeo)

Programas CGIs para Formulários e Bases de Dados.

Programação CGI

<http://www.builder.com/programiming/cgi>

Programação em Perl

<http://www.builder.com/programming/perl>

Acesso a base de dados

<http://www.builder.com/programming/databases>

Base de Dados usando ASP da Microsoft

<http://support.microsoft.com/support/kb/articles/q175/7/70.asp>

Base de Dados usando Cold Fusion

<http://www.allaire.com>

BIBLIOGRAFIA

Plágio e Direito Autoral na Internet Brasileira

<http://www.persocom.com.br/brasilia/plagio1.htm>

A Propriedade Intelectual na Universidade Pública: Privilégio Institucional ou Bem Comum?

<http://www.cecae.usp.br/guia/Altec99.html>

A Reprodução não autorizada de obras literárias na Internet

<http://www.jus.com.br/doutrina/viodaut.html>

Alguns Aspectos Jurídicos da Internet no Brasil

<http://www.jus.com.br/doutrina/aajib.html>

Alguns Comentários sobre o Registro de Domínio no Brasil

<http://www.jus.com.br/doutrina/domain.html>

OBSERVAÇÕES

Esta apostila foi elaborada pelo aluno *Wagner Tanaka Botelho* do curso de Engenharia de Computação da Universidade Católica Dom Bosco – Campo Grande - MS