

**E-BOOK**  
**GUIA PRÁTICO**  
**DO**  
**WEB DESIGN**



---

Este e-book foi desenvolvido com o intuito de  
facilitar a vida de todos os Desenvolvedores  
Web que se iniciam no Mercado Digital

**Um Guia prático do Web Design**

Conceito simples e eficaz de 79 palavras usadas no dia a dia da carreira Web

---

---

E-book Digital disponível em PDF para Download gratuito.  
Desenvolvido por Hamilton Staino, Desenvolvedor Web, Gestor  
Comercial e Fundador da Hweb.



# Índice

**1. Web Design**

**2. Website**

**3. Template**

**4. Layout**

**5. Browser**

**6. Front-End**

**7. Back-End**

**8. Web Development**

**9. Index**

**10. Homepage**

**11. Banco de dados**

**12. Biblioteca**

**13. Framework**

**14. Backup**

**15. Build**

**16. Bug**

**17. Cache**

**18. Callback**

**19. Landing Page**

**20. Lead**

# Índice

**21. Clean Code**

**22. Codar**

**23. Console**

**24. HTML**

**25. CSS**

**26. Javascript**

**27. Java**

**28. PHP**

**29. C++**

**30. Jquery**

**31. Bootstrap**

**32. Python**

**33. Debug**

**34. Deploy**

**35. Delay**

**36. Diretório**

**37. Source**

**38. Upgrade**

**39. Downgrade**

**40. Download**

# Índice

**41. Upload**  
**42. Escopo**  
**43. Identificar**  
**44. Estilizar**  
**45. Inspect**  
**46. Interface**  
**47. Gateway**  
**48. Localhost**  
**49. Log**  
**50. Hospedar**

**51. Publicar**  
**52. Login**  
**53. Mobile**  
**54. Nuvem ou Cloud**  
**55. Online**  
**56. Inline**  
**57. Offline**  
**58. Internet**  
**59. Web**  
**60. Extranet**

# Índice

**61. Intranet**

**62. IOT**

**63. Screenshot**

**64. Startup**

**65. Refresh**

**66. Release**

**67. DevTools**

**68. Hover**

**69. Servidor**

**70. Provedor**

**71. Site**

**72. API**

**73. Terminal**

**74. Upar**

**75. Crud**

**76. Algoritmo**

**77. Plugin**

**78. URL**

**79. Full Stack**

## WEB DESIGN

O Web Design envolve trabalhos ligados à layout e design de páginas online assim como produção de conteúdos, embora costume ser mais aplicado à criação de sites. Neste caso, os web designers criam as páginas usando linguagens de marcação como, por exemplo, o HTML.

Podemos dizer que **Web Design** é o artista do computador. Pois ele é o designer que cria para Web.





## WEBSITE

Website é uma junção entre as palavras web (rede) e site (sítio), ou seja, um Website é um sítio na rede. É a palavra utilizada para definir o local onde uma ou mais páginas ficam disponíveis para serem acessadas através da internet.



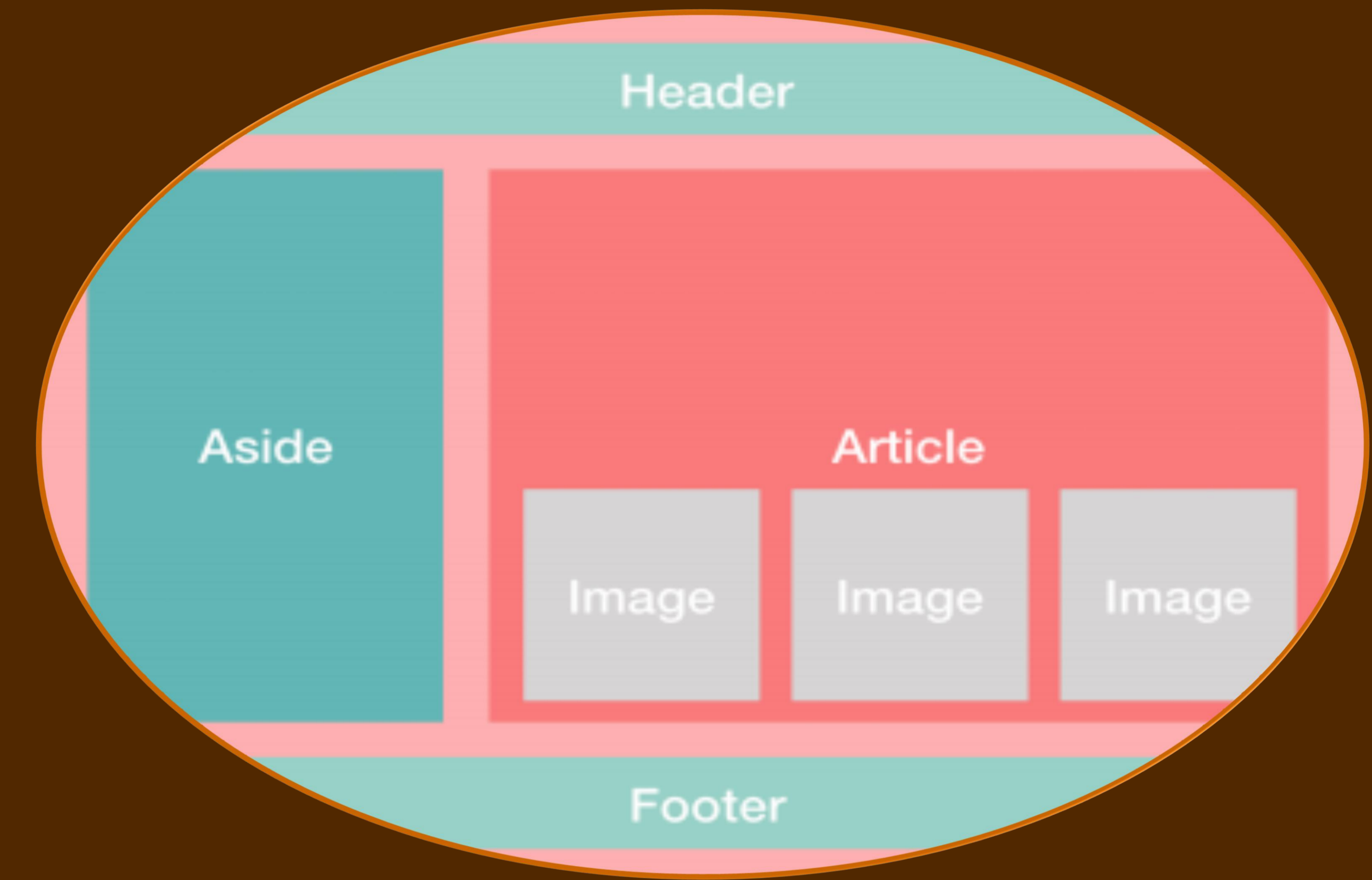
## TEMPLATE

Template em inglês significa modelo, na linguagem de internet, geralmente são modelos de sites ou fotos ou animações de flash entre outros, pelo qual se baseia para construir um site ou um projeto web. Um Template também é um modelo a ser seguido, com uma estrutura predefinida que facilita o desenvolvimento e criação do conteúdo a partir de algo construído a priori.



## LAYOUT

Layout é uma palavra inglesa, muitas vezes usada na forma portuguesa "leiaute", que significa plano, arranjo, esquema, design, projeto. Sendo assim, o Layout consiste em um rascunho, esboço ou projeto, um trabalho prévio que dá uma ideia de como será a aparência final da página em questão. Pode ser um desenho simples numa folha ou algo mais evoluído, quando o projeto já está em uma fase mais avançada.



## BROWSER

Browser é um programa que nos permite navegar pela internet, encontrar páginas e exibir imagens, textos, vídeos e demais informações no desktop, celular, tablet e até na TV. São softwares como Microsoft Edge, Google Chrome, Safari, Firefox e tantos outros que surgiram com o passar dos anos.



## FRONT-END

Também conhecido como “o lado do cliente”, o front-end é o responsável por toda a estrutura, design, conteúdo, comportamento, desempenho e capacidade de resposta de um site ou aplicação, ou seja, tudo o que é apresentado aos usuários para interação.



## BACK-END

O back-end é a estrutura que possibilita a operação do sistema, enquanto o front-end é responsável pela parte visual, como apresentação, design, linguagens, cores, entre outros. Mesmo tendo papéis diferentes, essas aplicações estão ligadas intimamente para que os ambientes eletrônicos operem em sincronia.



## WEB DEVELOPMENT

Desenvolvimento web, tradução de web development, é aquele orientado à produção de aplicativos e sistemas para a Internet. Em outras palavras, são sistemas acessados por meio de navegadores WEB. Pense em uma página WEB que você tenha visitado recentemente.



## INDEX

Index de site é o índice de informações utilizado pelo Google para catalogar páginas da web. Assim, é possível rankear esses conteúdos e garantir que eles obtenham tráfego qualificado.

Qualquer site da internet precisa passar por um processo de catalogação, permitindo que os usuários consigam acessá-lo pelo uso de certas palavras. Para isso, surge o **index**, que garante a análise das informações e a conexão com esses termos.





## HOMEPAGE

A página inicial, página principal, ou página de entrada (em inglês: home page ou homepage) é a página principal de um site.



## BANCO DE DADOS OU DB

Um banco de dados é uma coleção organizada de informações - ou dados - estruturadas, normalmente armazenadas eletronicamente em um sistema de computador. Um banco de dados é geralmente controlado por um sistema de gerenciamento de banco de dados (DBMS). Um banco de dados pode ser chamado de DB, que significa Date Base.



## BIBLIOTECA

As **Bibliotecas** são coleções de classes e funções soltas, que você pode usar para qualquer finalidade. Pense nelas como se fossem plugins que você adiciona a um projeto.

Ela é uma coleção de subprogramas usados no desenvolvimento de softwares. A sua principal função é facilitar a programação, garantindo mais agilidade e menos erros.



## FRAMEWORK

Framework é uma coleção de padrões de projeto e bibliotecas para te ajudar a construir uma aplicação. Pense nele como o esqueleto da aplicação. Para deixar o desenvolvimento bem mais produtivo, e permitir o reuso de código.



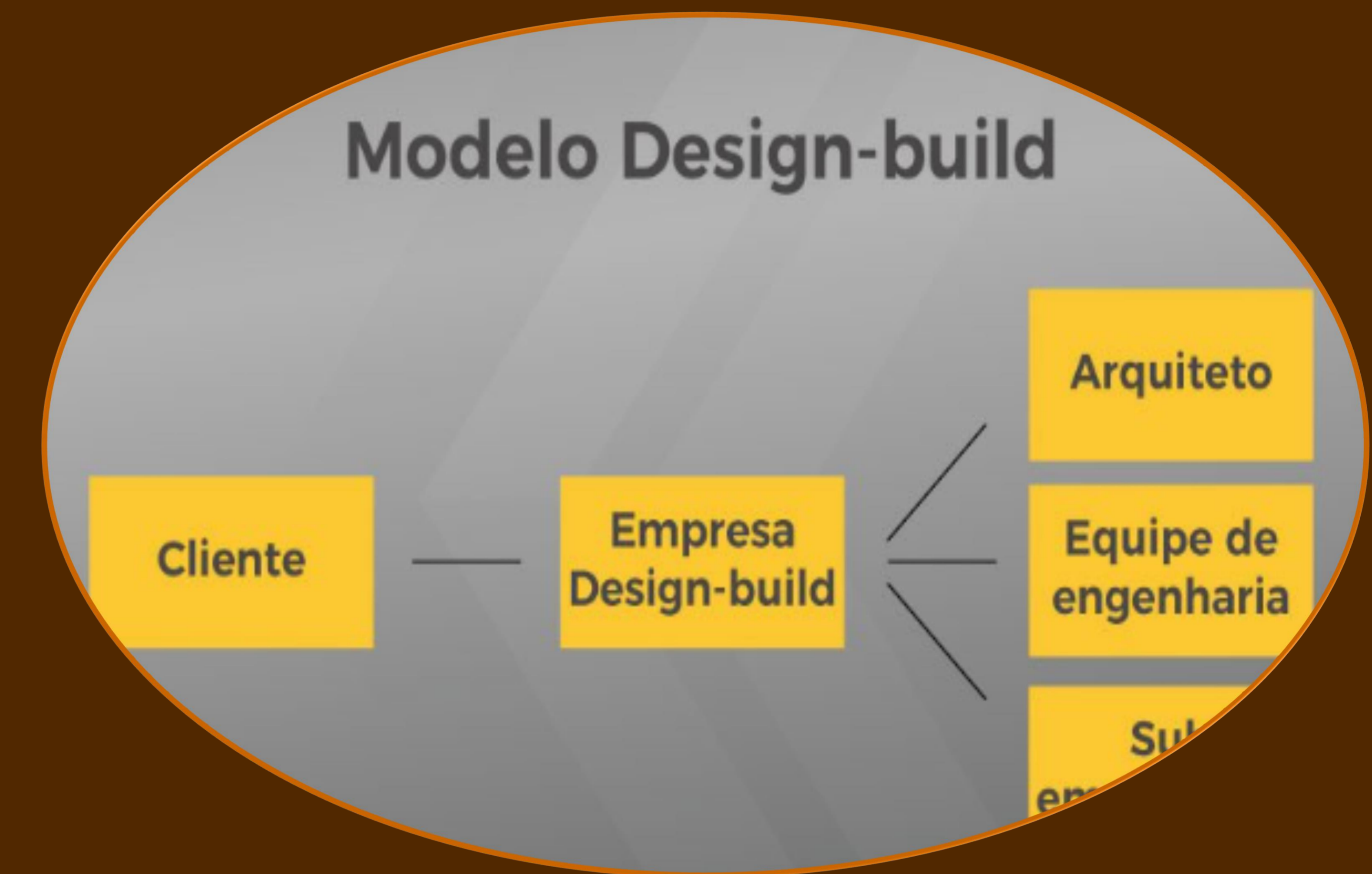
## BACKUP

Como definição, backup é o ato de copiar arquivos, pastas ou discos inteiros (físicos ou virtuais) para sistemas de armazenamento secundários, buscando a preservação dos dados em caso de qualquer problema.



## BUILD

Build é o termo usado para identificar uma versão compilada de um programa. Ou seja, quando as linhas de código escritas em linguagem de alto nível são traduzidas para linguagem de máquina, que um computador consegue entender. A build pode ser completa (o software inteiro) ou parcial (partes dele).



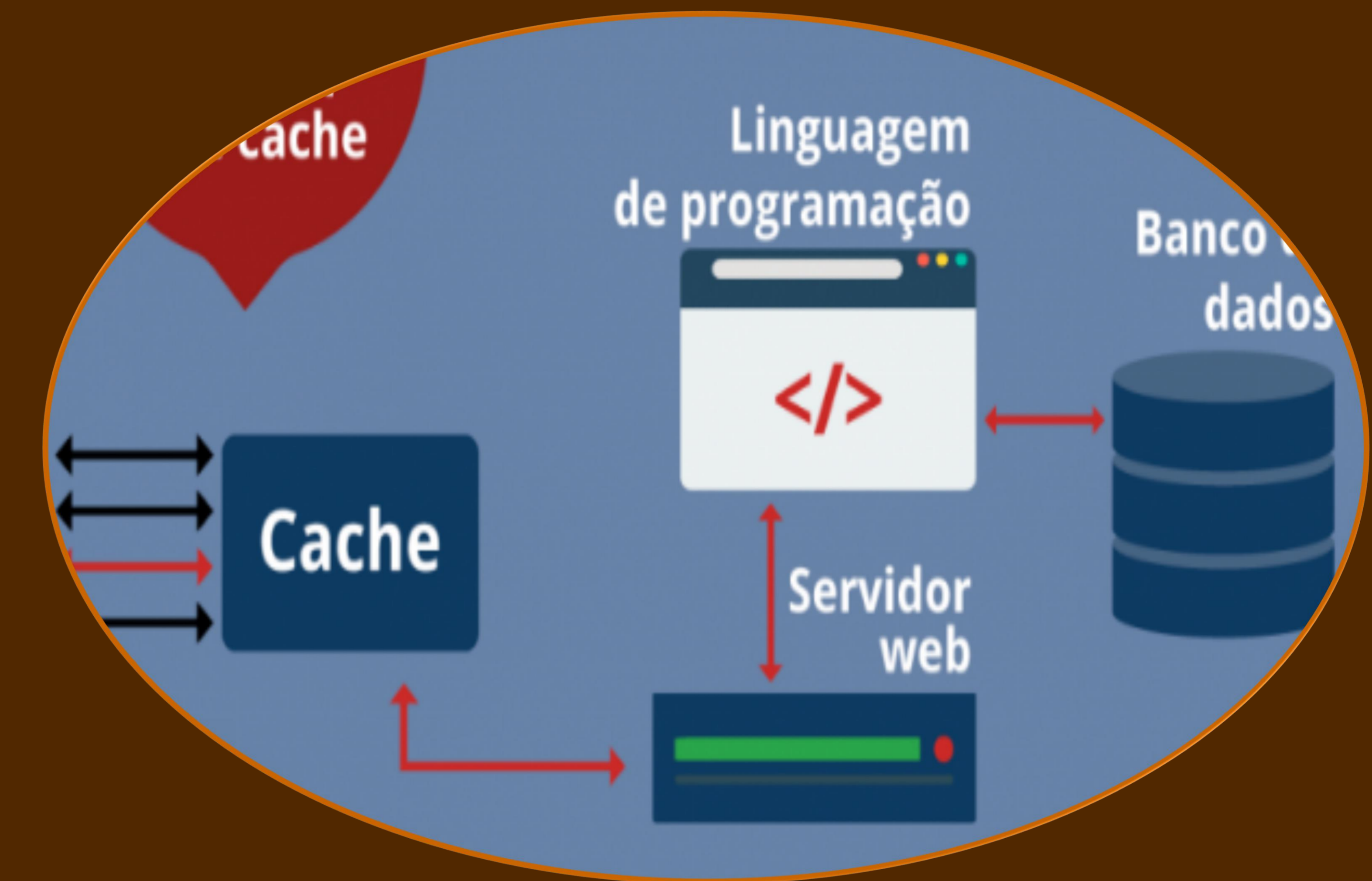
## BUG

É a falha, ou erro em um programa computacional, que o impede de se comportar como pretendido. A maioria dos erros são causados por compiladores produzindo um código inválido. Um programa no qual contenha vários erros e/ou erros que interferem seriamente na sua funcionalidade, é denominado de bug.



## CASH

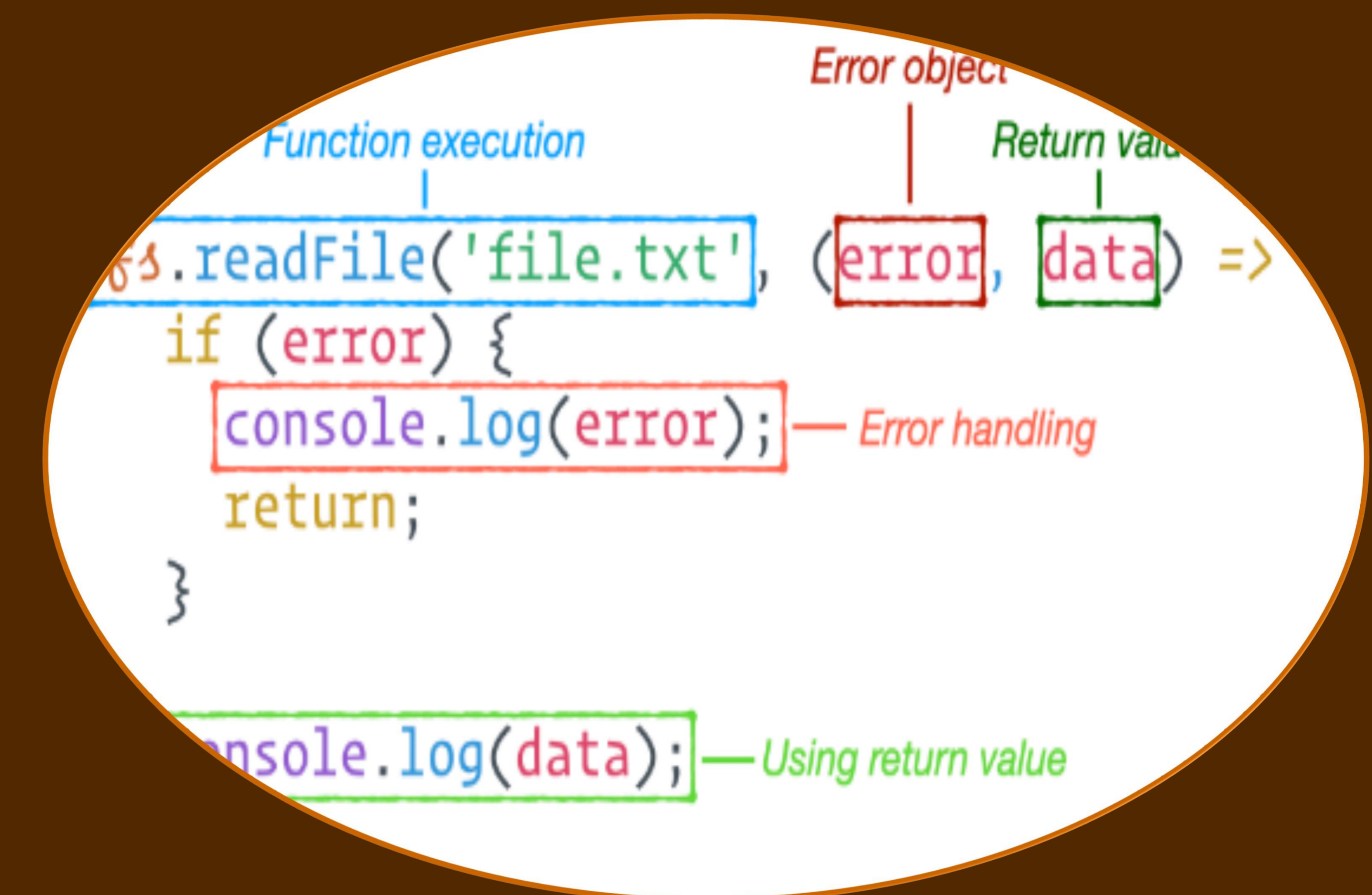
Na área de computação, um cache é uma camada de armazenamento físico de dados de alta velocidade que guarda um subconjunto de dados, geralmente temporário por natureza, para que futuras solicitações referentes a esses dados sejam atendidas de modo mais rápido do que é possível fazer ao acessar o local de armazenamento .





## CALLBACK

Callback é uma função que é usada como "callback". Ela é tipicamente passada como argumento de outra função e/ou chamada quando um evento for acontecido, ou quando uma parte de código receber uma resposta de que estava à espera. Isto é muito comum em javascript lado cliente e servidor (NodeJS) mas não só. A função callback é muitas vezes assíncrona na medida em que é chamada como consequência de outro código que esta a correr no background. A grande vantagem é que assim o computador pode ir processando outros processos enquanto a resposta não chega e não precisa assim de parar tudo à espera dessa resposta.



## LANDING PAGE

Uma landing page tem como principal objetivo a conversão de leads, ou seja, fazer com que o visitante se torne um cliente, passando para a próxima etapa do funil de vendas. Elas também são conhecidas como páginas de aterrissagem, páginas de conversão, de captura ou de destino.



## LEAD

Um Lead é uma oportunidade de negócio para a empresa. De forma mais concreta, Lead é alguém que forneceu suas informações de contato (nome, e-mail, telefone, etc.) em troca de uma oferta de valor no seu site (conteúdo, ferramenta, avaliação, pedidos sobre produto/serviço, entre outros).



## CLEAN CODE

Clean Code ou código limpo se refere a um conjunto de boas práticas na escrita de software que você pode aplicar para obter uma maior legibilidade e manutenabilidade do seu código.



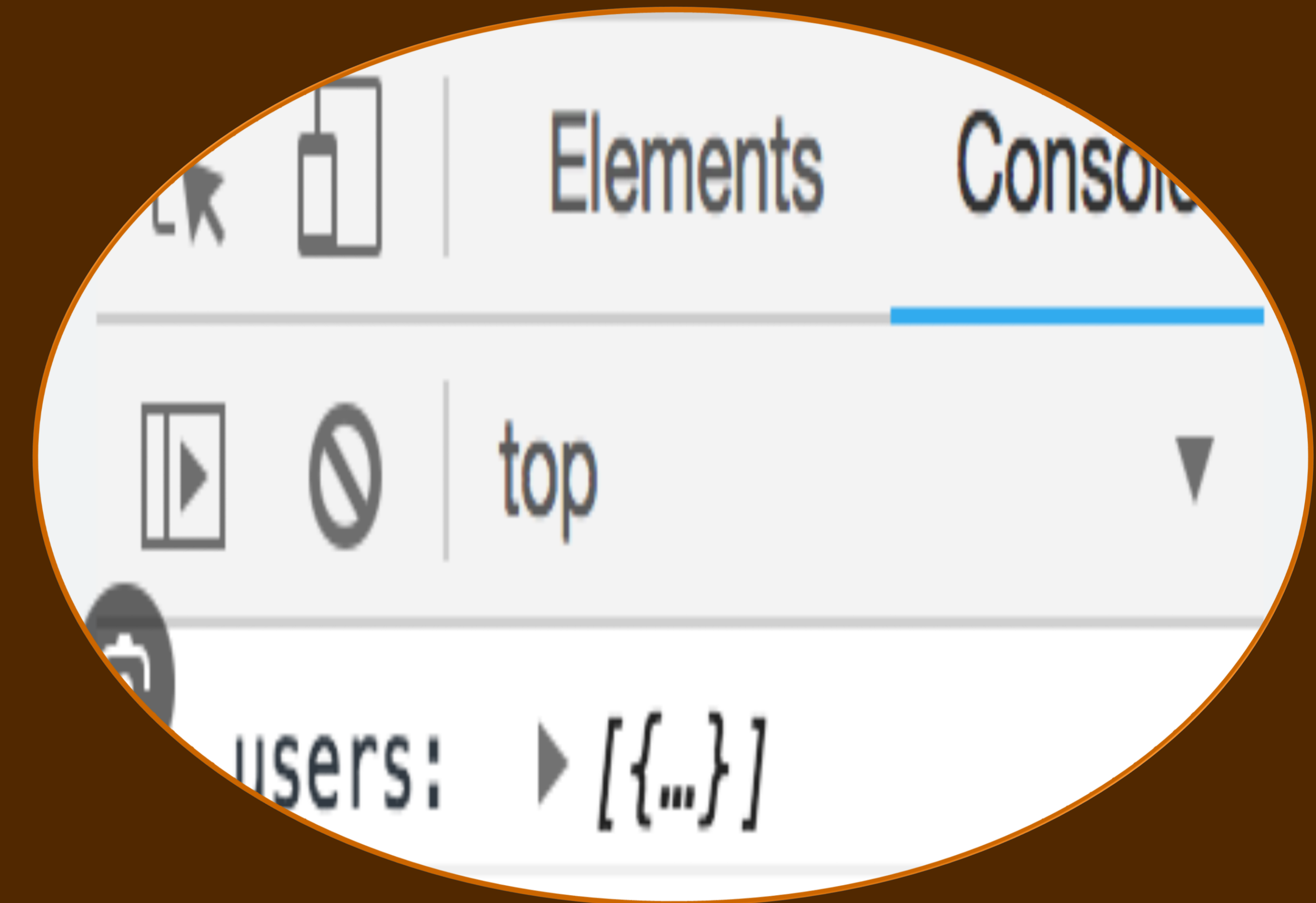
## CODAR

Sem enrolação, codar é programar. Portanto, o termo se tornou um verbo no dia a dia do developer. É muito comum ouvir um colega falando que vai codar em Java ou que aprendeu a linguagem C, mas ainda não codou, por exemplo.



## CONSOLE

Console é como uma linha de comando inteligente e rica dentro do DevTools e é uma ótima ferramenta complementar para usar com outras ferramentas. O Console fornece uma maneira poderosa de criar scripts, inspecionar a página da Web atual e manipular a página da Web atual usando JavaScript.



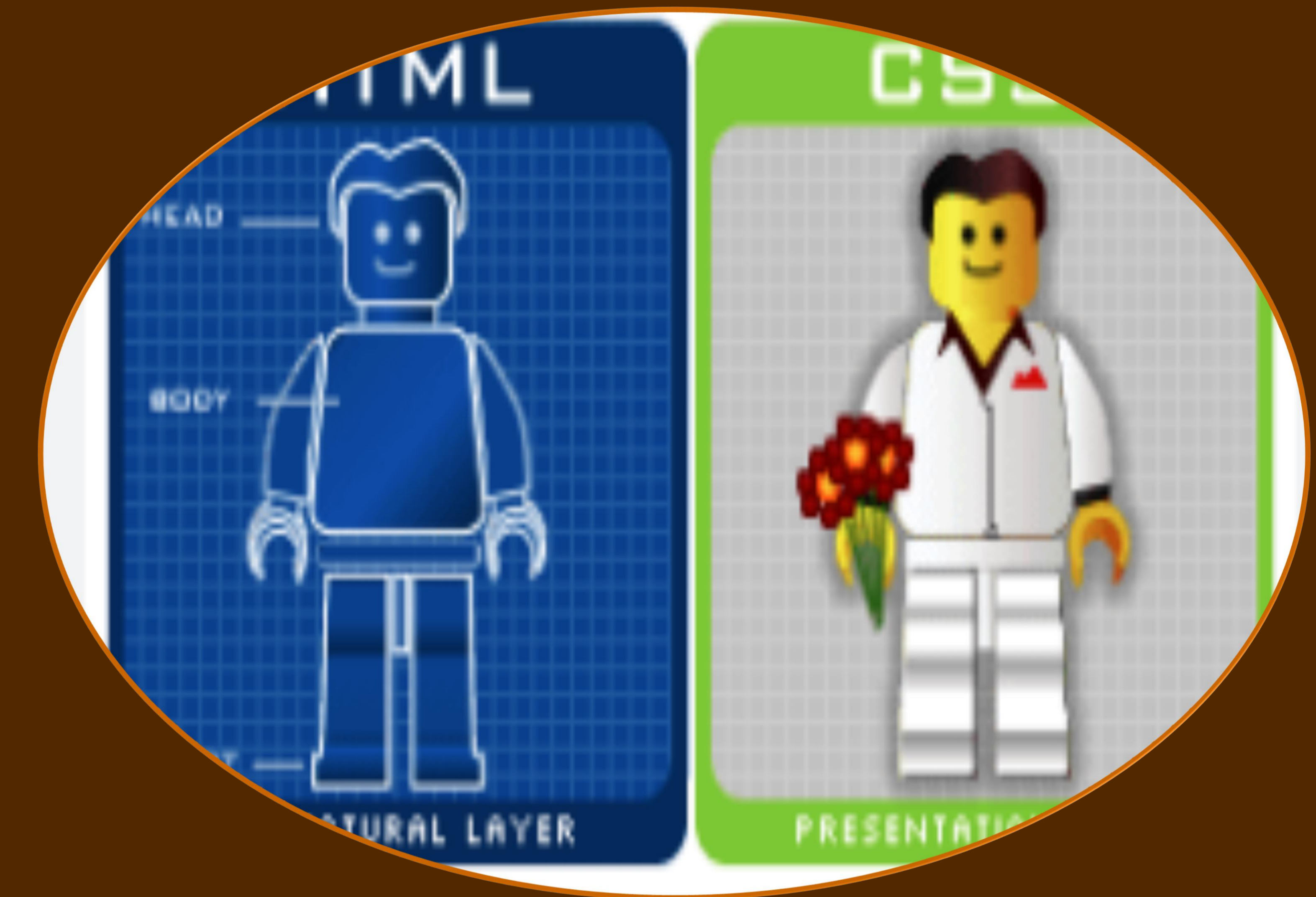
## HTML

Sigla para HyperText Markup Language — Linguagem de Marcação de Hipertexto —, o HTML é o componente base da web. Isso quer dizer que ele permite a construção de websites e a inserção de novos conteúdos, como imagens e vídeos, por meio dos hipertextos.



## CSS

CSS (*Cascading Style Sheet*, ou Folha de Estilo em Cascatas), é necessário dizer que sua aplicação é utilizada na estilização de componentes escritos em linguagens de marcação, amplamente utilizada com HTML, e representa diversas possibilidades para a formatação. O CSS ajuda a editar, alinhar, remover e trabalhar no espaço entre elementos de uma página. O CSS veio pra dar vida ao HTML, deixando com uma aparência estilosa.





# JAVASCRIPT

JavaScript é uma linguagem de programação que permite a você criar conteúdo que se atualiza dinamicamente, controlar mídias, imagens animadas, e tudo o mais que há de interessante. Uma Linguagem versátil e que afeta positivamente na experiência do usuário.



## JAVA

Java é uma linguagem de programação e plataforma de computação liberada pela primeira vez pela Sun Microsystems em 1995. De um início humilde, ela evoluiu para uma grande participação no mundo digital dos dias atuais, oferecendo a plataforma confiável na qual muitos serviços e aplicativos são desenvolvidos. É uma linguagem multiplataforma, orientada a objetos e centrada em rede que pode ser usada como uma plataforma em si. É uma linguagem de programação rápida, segura e confiável para codificar tudo, desde aplicações móveis e software empresarial até aplicações de big data e tecnologias do servidor.



## PHP

O PHP (acrônimo recursivo para PHP: Hypertext Preprocessor ou, em tradução, Pré-Processador de Hipertexto) já foi muito chamado de linguagem de script, mas podemos entendê-lo como uma linguagem de programação interpretada.

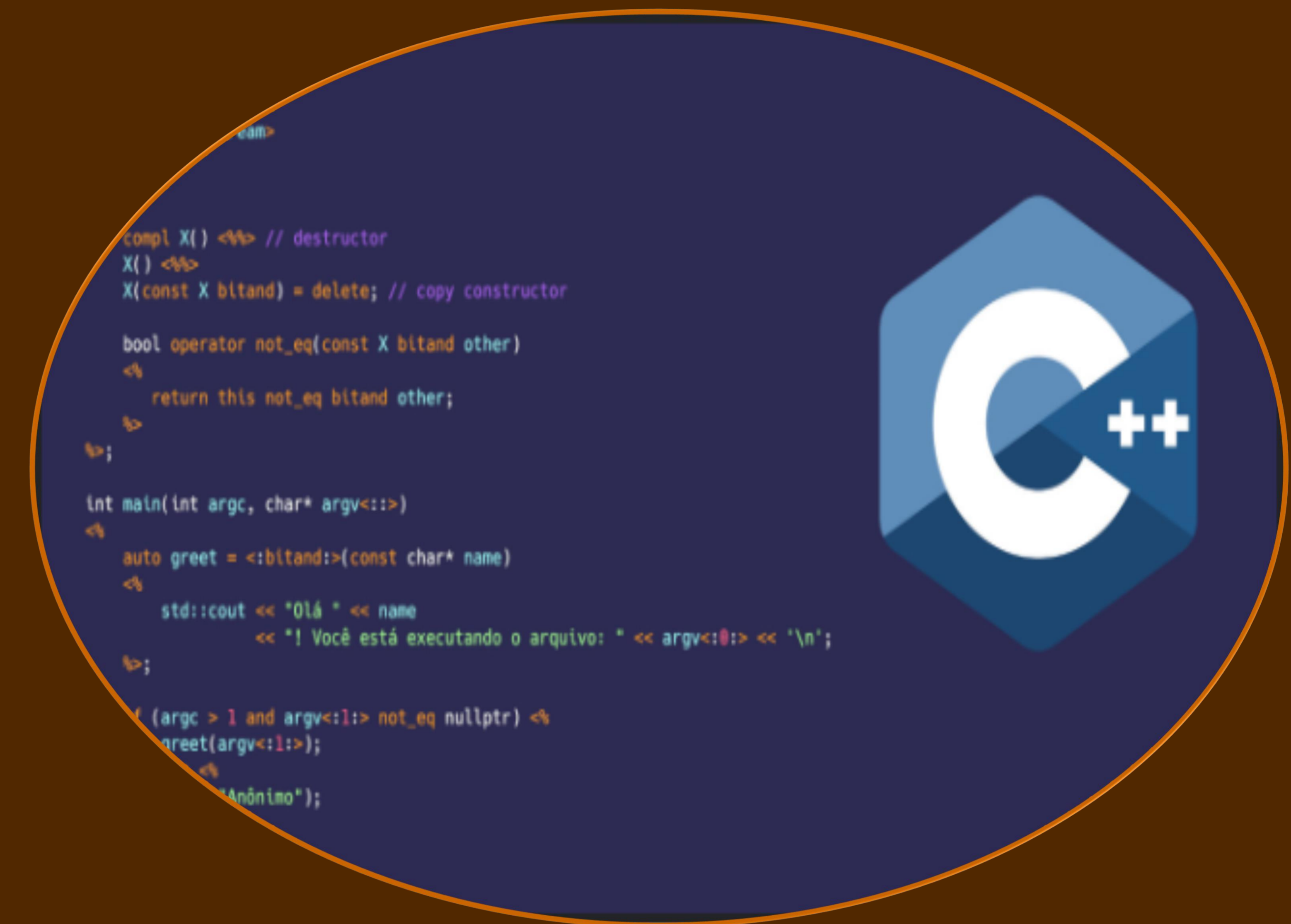
PHP é uma linguagem de script do tipo server-side com diversos propósitos. Porém, ela é principalmente utilizada para gerar conteúdos dinâmicos num site. Trata-se de uma linguagem altamente popular devido à sua natureza de código aberto e suas funcionalidades versáteis.



## C++

C++ é uma das linguagens mais versáteis que existem, permitindo desenvolver desde tarefas simples como aplicações na linha de comando ou web, até sistemas complexos de tempo real, muito usadas no mercado financeiro.

A linguagem C++ nasceu para ser tão eficiente quanto a linguagem C. No entanto, ela traz novas funções para facilitar o trabalho dos desenvolvedores. Dessa forma, a linguagem oferece uma maior liberdade para o programador escolher as opções em que quer trabalhar.



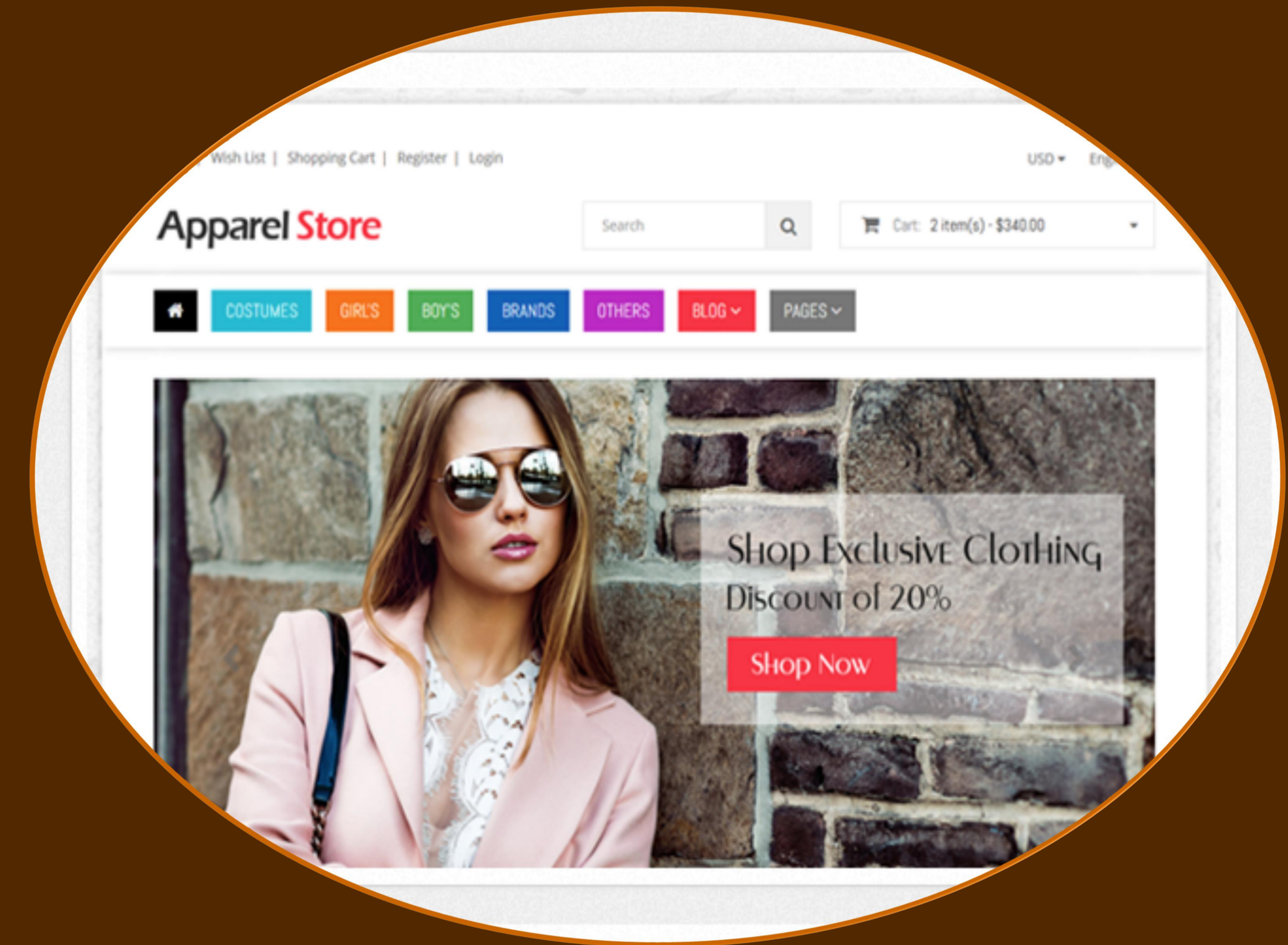
## JQUERY

Query é uma biblioteca livre que contém funções da linguagem de programação JavaScript que interage com páginas em HTML, desenvolvida para simplificar os scripts executados/interpretados no navegador de internet do usuário (client-side).



## BOOTSTRAP

Basicamente, o Bootstrap é um framework CSS para ser utilizado no front-end de aplicações web. Ele utiliza JavaScript e CSS para estilizar as páginas e adicionar funcionalidades que vão além de apenas proporcionar um visual bonito ao site.



## PYTHON

O Python é uma linguagem de programação amplamente usada em aplicações da Web, desenvolvimento de software, ciência de dados e machine learning (ML). Os desenvolvedores usam o Python porque é eficiente e fácil de aprender e pode ser executada em muitas plataformas diferentes.

Permite desenvolver aplicações para games, desktops, web e dispositivos móveis. Além disso, ela pode se comunicar com outras aplicações que foram desenvolvidas em outras linguagens como C, C++, Java e C#.



## DEBUG

O debug (ou debugging) é um processo voltado para identificar e remover qualquer tipo de erro existente no código-fonte de um programa. A partir da análise da estrutura do sistema, os erros de digitação e problemas como funções mal estruturadas podem ser rastreados.





## DEPLOY

O deploy ou deployment — na tradução livre “implantação” — no que diz respeito a software e desenvolvimento web significa enviar mudanças ou atualizações de um ambiente de implantação para outro, podendo ser o principal ou algum intermediário.

Ou seja, o deploy, basicamente, é a implantação do site, software ou qualquer outro projeto que estivesse em fase de desenvolvimento.



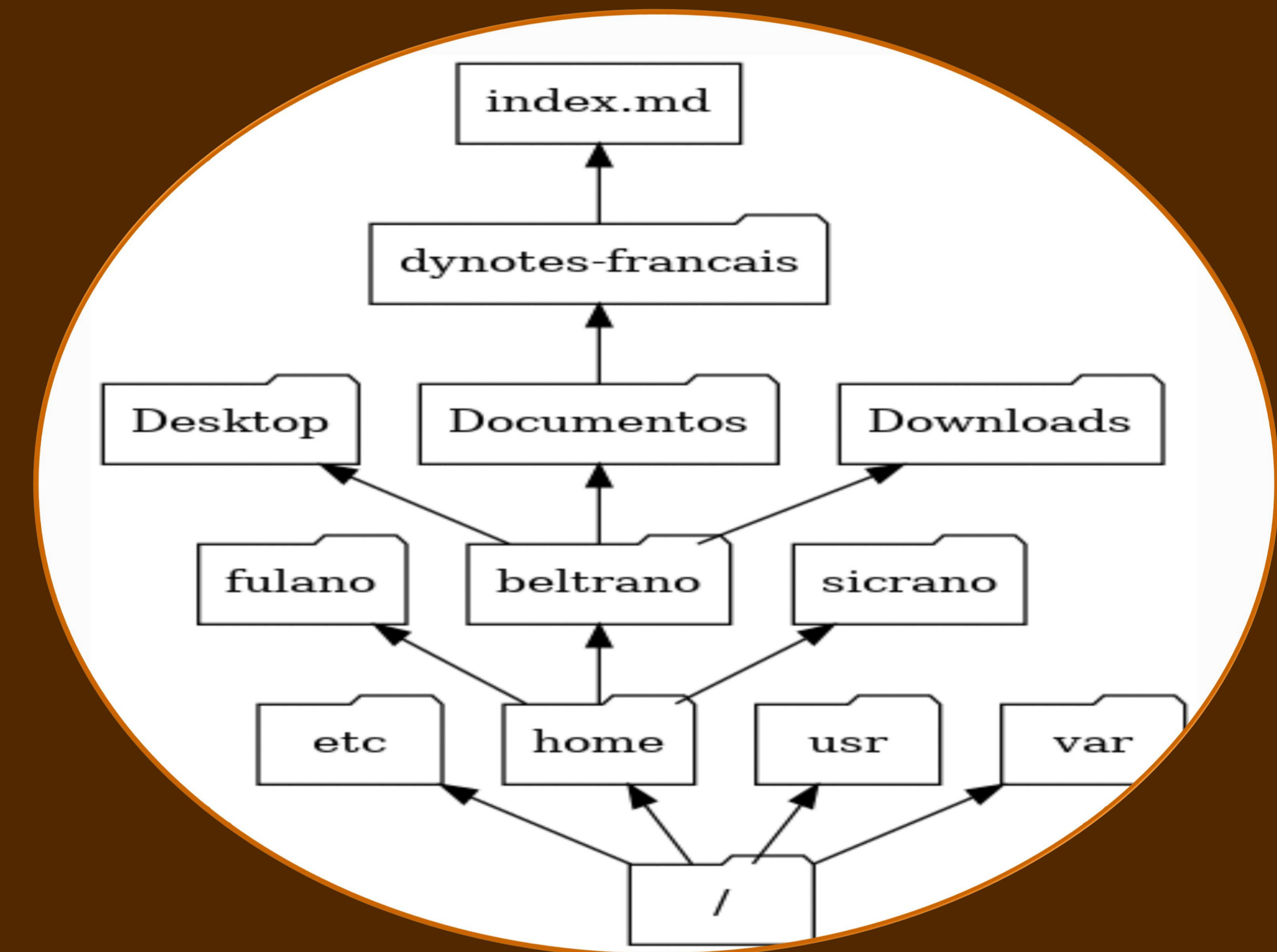
## DELAY

*Delay* significa atraso e representa a diferença de tempo entre o envio e o recebimento de um sinal ou informação em sistemas de comunicação, por exemplo.



## DIRETÓRIO

Diretórios de sites são índices de sites, usualmente organizados por categorias e sub-categorias. Tem como finalidade principal permitir ao usuário encontrar rapidamente sites que desejar, buscando por categorias, e não por palavras-chave.



## SOURCE OU SRC

A fonte do elemento é usada para especificar vários recursos de mídia de elementos <imagem>, <áudio> ou <vídeo> em HTML5. É um elemento vazio.

Normalmente é usado para disponibilizar vários formatos suportados por diferentes navegadores. Tem a visão de um esquema de URI utilizado em HTML para criar links que exibem o código-fonte de uma página web.



## UPGRADE

Por definição , upgrade é a palavra em inglês que significa “melhorar” ou “subir de nível”.



## DOWNGRADE

O downgrade é configurado quando o usuário final pede a troca de um plano para um menor do que o contratado . Ele é exatamente o oposto do upgrade, que significa, como “inferior” ou “descer de nível”.



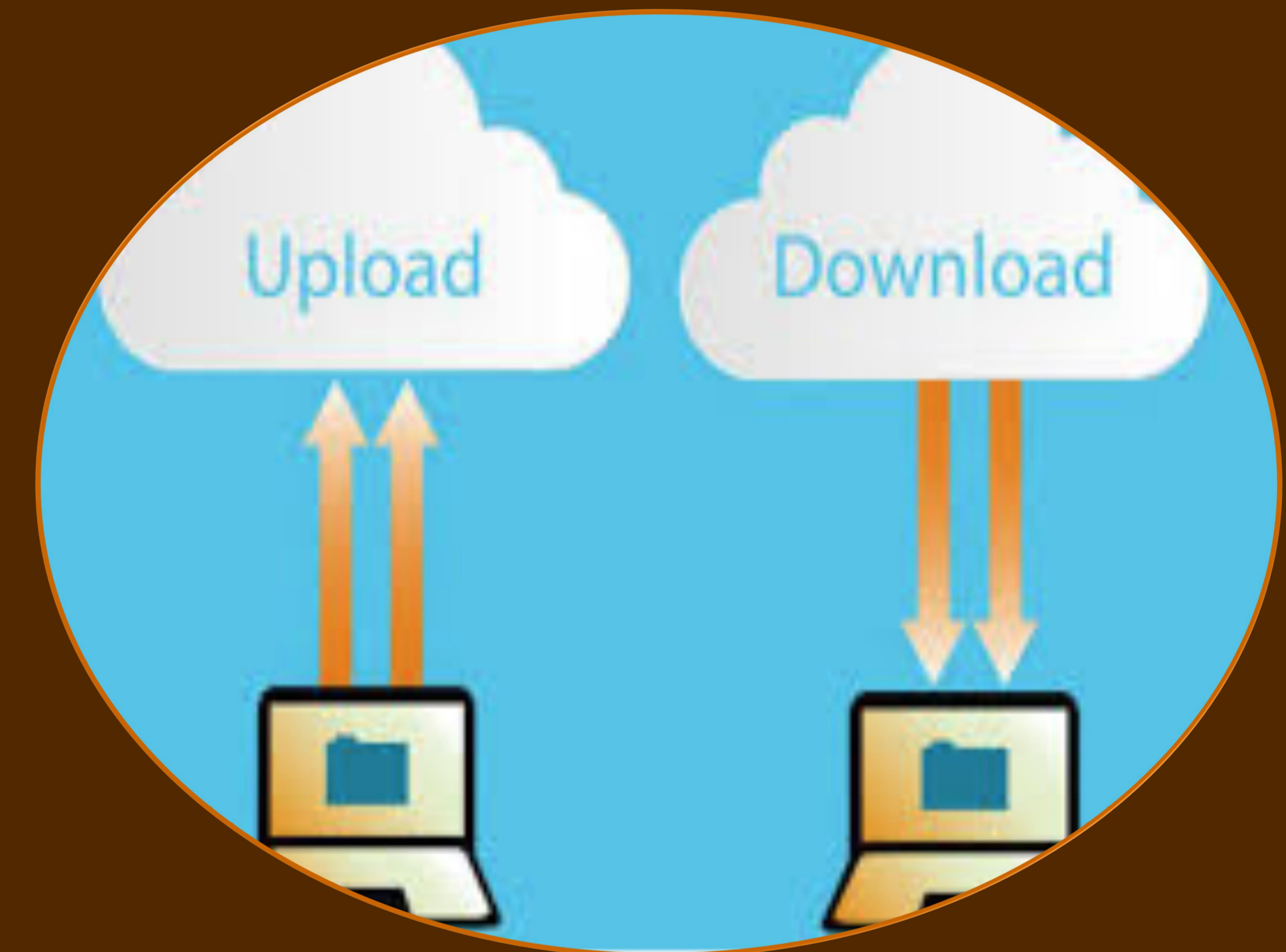
## **DOWNLOAD**

Download significa baixar um arquivo da Internet para um dispositivo, como imagens, vídeos, músicas e documentos.



## UPLOAD

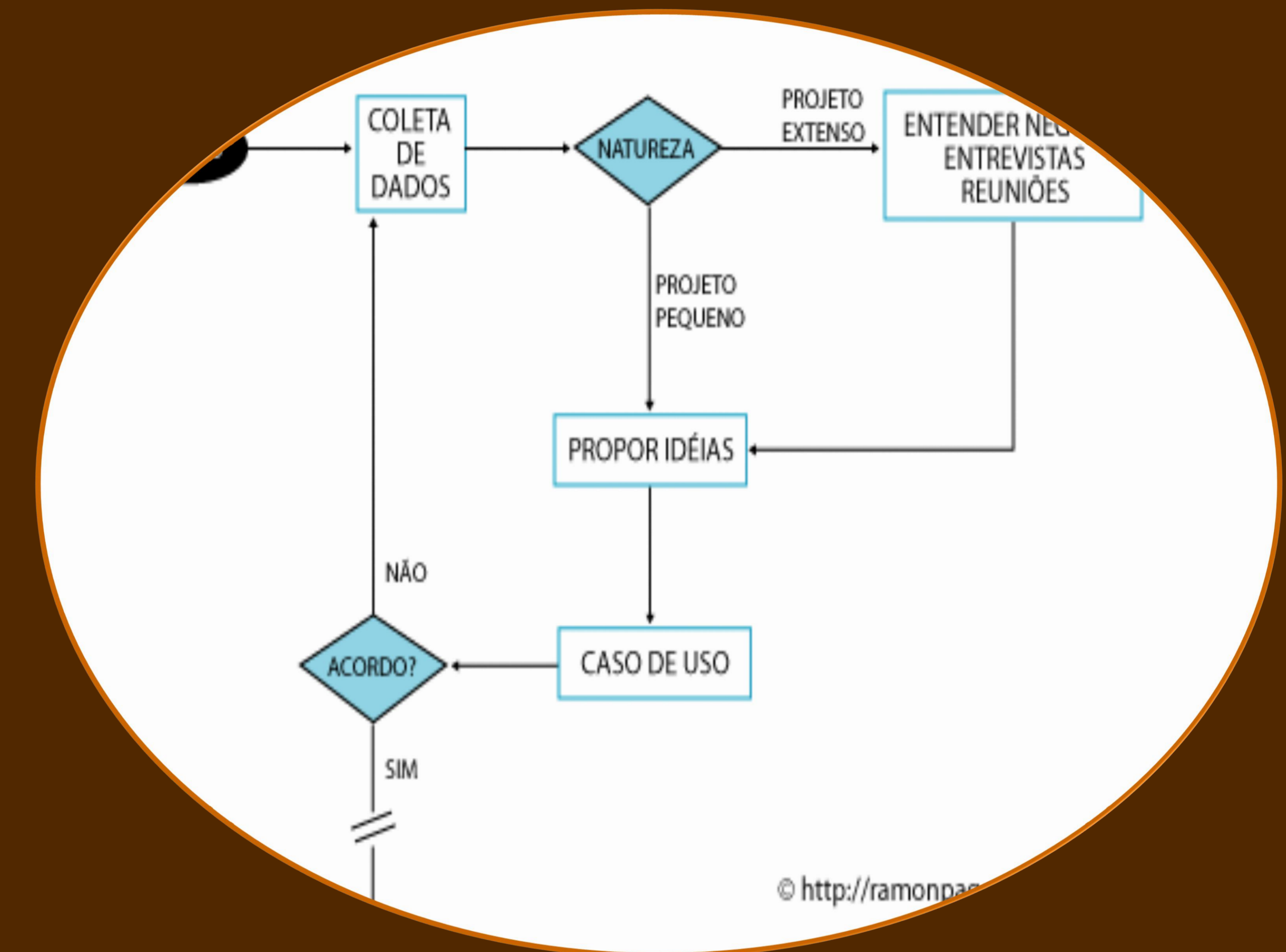
O termo upload se refere ao ato de “subir” arquivos presentes no seu computador ou celular para um servidor online, ao contrário do download, que é o ato de baixar algo para o seu dispositivo. Se você já postou uma foto no Facebook ou Instagram, ou já enviou algum arquivo anexado a um e-mail, você já fez um upload.





## ESCOPO

uma vez que conhecemos os objetivos do site, podemos definir o escopo do projeto. Ou seja, quais páginas e recursos do site requer para cumprir o objetivo, e a linha de tempo para construir isso



## IDENTAR

Endentar é o espaçamento aplicado no início das linhas de código que ajuda a manter uma hierarquia visual. Na maioria das linguagens esse não é um elemento que impede o código de ser compilado, mas manter o código indentado é fundamental para facilitar sua leitura.

```
        </a>
      </div>
      <div class="mobile-ul clearfix">
        <li><a href="{% url home %}">Home</a></li>
        <li><a href="{% url home %}">Portfólio</a></li>
        <li><a href="{% url home %}">Resumo</a></li>
        <li><a href="{% url home %}">Contato</a></li>

        <li><a href="#">Currículo</a>
          <!-- drop down items -->
          <ul>
            <li><a href="https://www.linkedin.com/in/gilsonleitedeveloper">LinkedIn</a></li>

          </ul>
        </li>
        <li><a href="{% url blog %}">Blog</a></li>
      </ul>
    </div>
  <!-- Desktop Menu -->
  <div class="menu-area wrap hidden-tablet">
    <div class="menu">
      <ul class="clearfix">
        <li><a href="{% url home %}">Home</a></li>
        <li><a href="{% url home %}">#portfolio>Portfólio</a></li>
        <li><a href="{% url home %}">#resume>Resumo</a></li>
        <li><a href="{% url home %}">#contact>Contato</a></li>

        <li><a href="#">Currículo</a>
          <ul>
            <li><a href="https://www.linkedin.com/in/gilsonleitedeveloper">LinkedIn</a></li>
          </ul>
        </li>
      </ul>
    </div>
  </div>
```

## ESTILIZAR

Cascading Stylesheets — ou CSS — é a primeira tecnologia que você deve aprender após o HTML. Enquanto o HTML é utilizado para definir a estrutura e semântica do seu conteúdo, o CSS é usado para estilizá-lo e desenhá-lo, ou seja, ela é utilizada para definir como os documentos escritos na linguagem de marcação (HTML ou XML) devem ser apresentados em termos de formatação e layout.

```

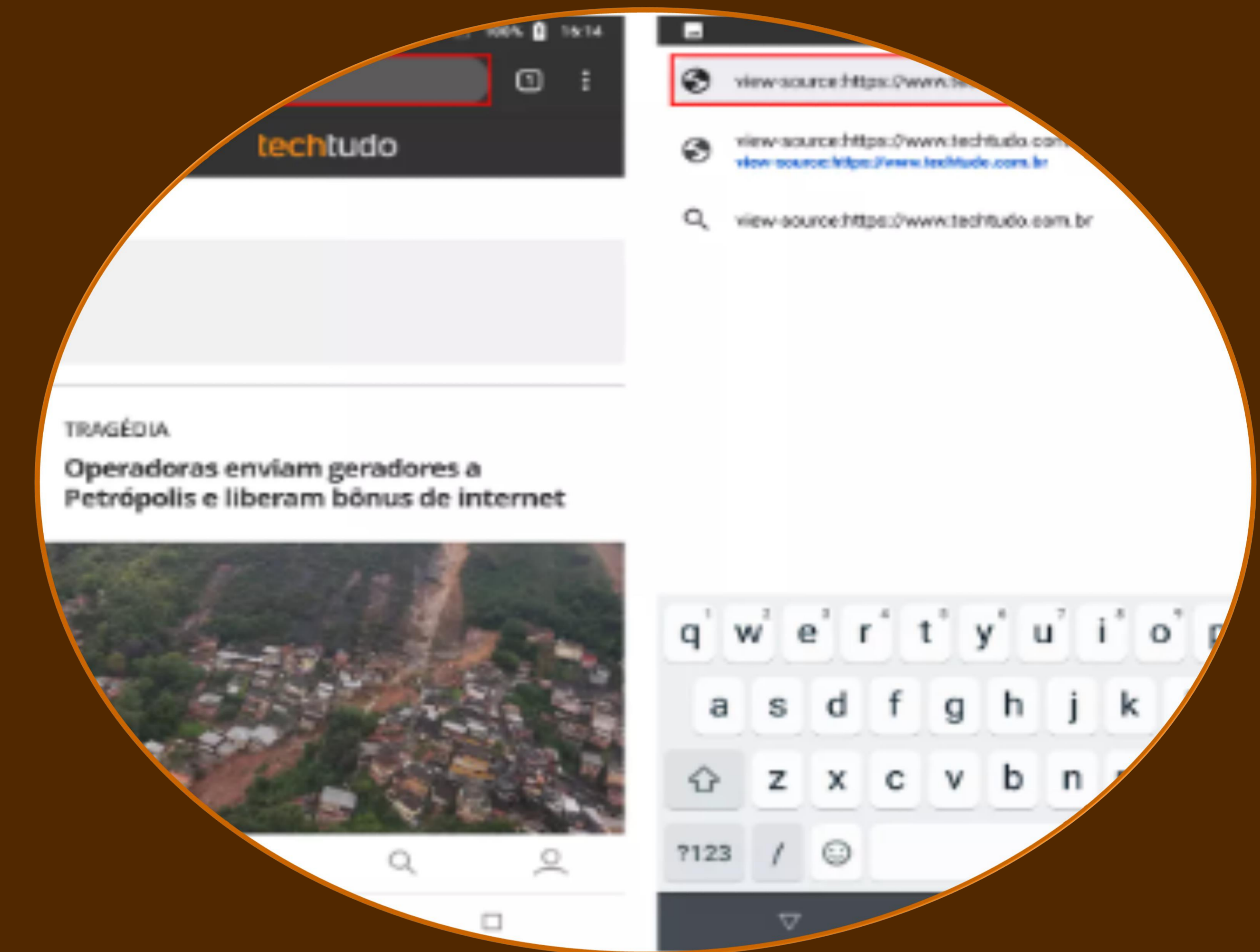
<head>
  <style>
    p {
      color: red;
      font-size: 20px;
    }
  </style>
</head>

```

## INSPECT

A palavra **Inspect** em inglês significa “Inspeccionar”. “Inspect” é um Verbo regular na língua inglesa e sua forma de uso em terceira pessoa é escrita como “Inspects”, que possui a mesma tradução que “Inspect”, sendo “Inspeccionar”. Apenas o que muda é a forma escrita da palavra.

É possível inspeccionar elementos pelo celular Android por meio do navegador Chrome. O recurso permite que o usuário visualize os códigos HTML e CSS usados no desenvolvimento de uma página da web e copie esses conteúdos para fazer alterações em ambientes externos.



## INTERFACE

Interface é o nome dado para o modo como ocorre a “comunicação” entre duas partes distintas e que não podem se conectar diretamente. Um software ou sistema operacional, por exemplo, pode ser controlado através de uma pessoa usando um computador.



## GATEWAY

Gateway é um termo em inglês que significa portão ou portal, um sistema ou equipamento cuja função básica é estabelecer a comunicação entre múltiplos ambientes. Com ele, é possível fazer a conexão entre equipamentos localizados em redes diferentes e que comuniquem através de padrões distintos.



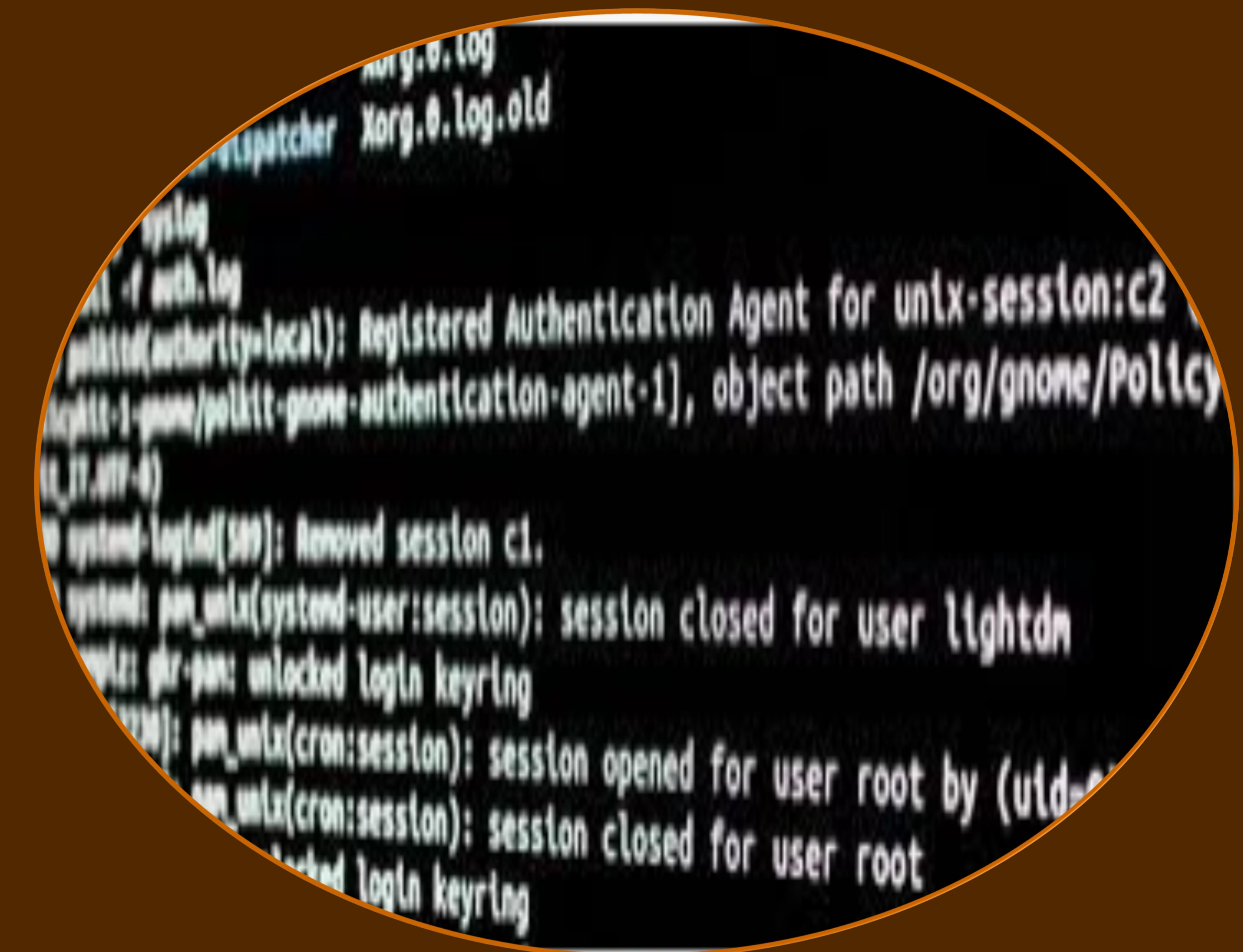
## LOCALHOST

Em redes de computadores, Localhost se refere ao computador que está executando um programa. O computador funciona como se fosse um servidor virtual. Neste mesmo sentido, o computador não é um objeto físico, mas sim um sistema que roda internamente, ou seja um servidor local que está localizado fisicamente nas instalações da empresa (ou residência) e atende requisições de um cliente na rede local ou LAN.



## LOG

Logs são arquivos de texto nos quais são registradas informações diversas, geralmente seguindo a cronologia dos eventos emocionais. A palavra log em inglês, é registro. E esse é seu papel primário em um sistema operacional, ou seja, registrar eventos de diferentes naturezas e que em algum momento podem ser úteis .





## HOSPEDAR

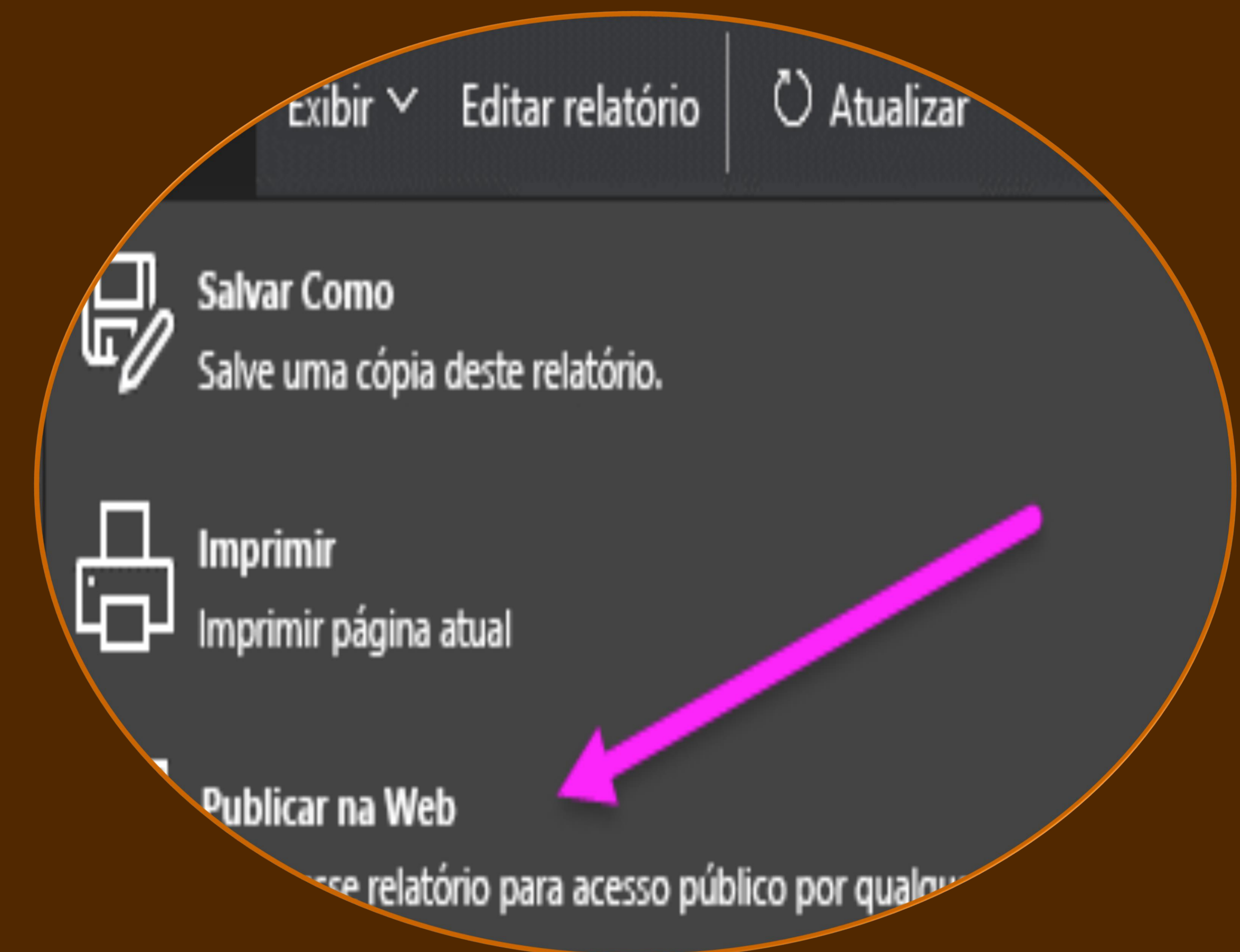
Hospedar é um serviço que possibilita pessoas ou empresas guardar informações, imagens, vídeos ou qualquer conteúdo através de sistemas online estando acessíveis pela Web.

Uma Hospedagem de Sites funciona como um aluguel de um espaço digital para armazenar seus arquivos, pois para ter um site é necessário mantê-lo 24 horas online.



## PUBLICAR

Quando você usa **Publicar na Web**, qualquer pessoa na Internet pode exibir seu relatório ou visual publicado. A exibição não exige nenhuma autenticação. Ela inclui a exibição de dados no nível de detalhes que os relatórios agregam. Antes de publicar um relatório, verifique se não há nenhum problema em compartilhar os dados e as visualizações publicamente. Não publique informações confidenciais nem proprietárias. Em caso de dúvida, verifique as políticas de sua organização antes da publicação.



## LOGIN

Login é um termo em inglês que significa ter acesso a algo no meio digital, como uma conta de e-mail, um site, um serviço ou mesmo aparelhos como computadores e smartphones . O seu login, geralmente aliado a uma senha, é a sua identidade de acesso.



## MOBILE

Toda tecnologia que permite a uma pessoa se movimentar sem abdicar dela pode ser considerada mobile. Neste sentido, temos usado esse recurso bem antes da proliferação dos smartphones, com os notebooks.

Dentro das plataformas mobile, nós temos dois tipos de aplicação: os aplicativos (apps), que são programas baixados e instalados nos dispositivos; e as plataformas mobile, que funcionam como uma versão para celular de sites, programas ou aplicações – não precisam ser baixadas.



## NUVEM OU CLOUD

A computação em **nuvem** é a disponibilidade sob demanda dos recursos de computação como serviços na Internet. Ela elimina a necessidade de as empresas adquirirem, configurarem ou gerenciarem a infraestrutura, assim elas pagarão apenas pelo que usarem. **SaaS, PaaS e IaaS** são as três principais modalidades dos serviços de **cloud computing**, sendo que cada formato tem características e aplicações próprias. **Google Drive, OneDrive e iCloud Drive** estão entre os mais populares serviços de nuvem de hoje em dia. Porém, há outras plataformas que oferecem vantagens exclusivas aos assinantes em planos grátis e pagos, como **Mega, iDrive, Box** e mais.



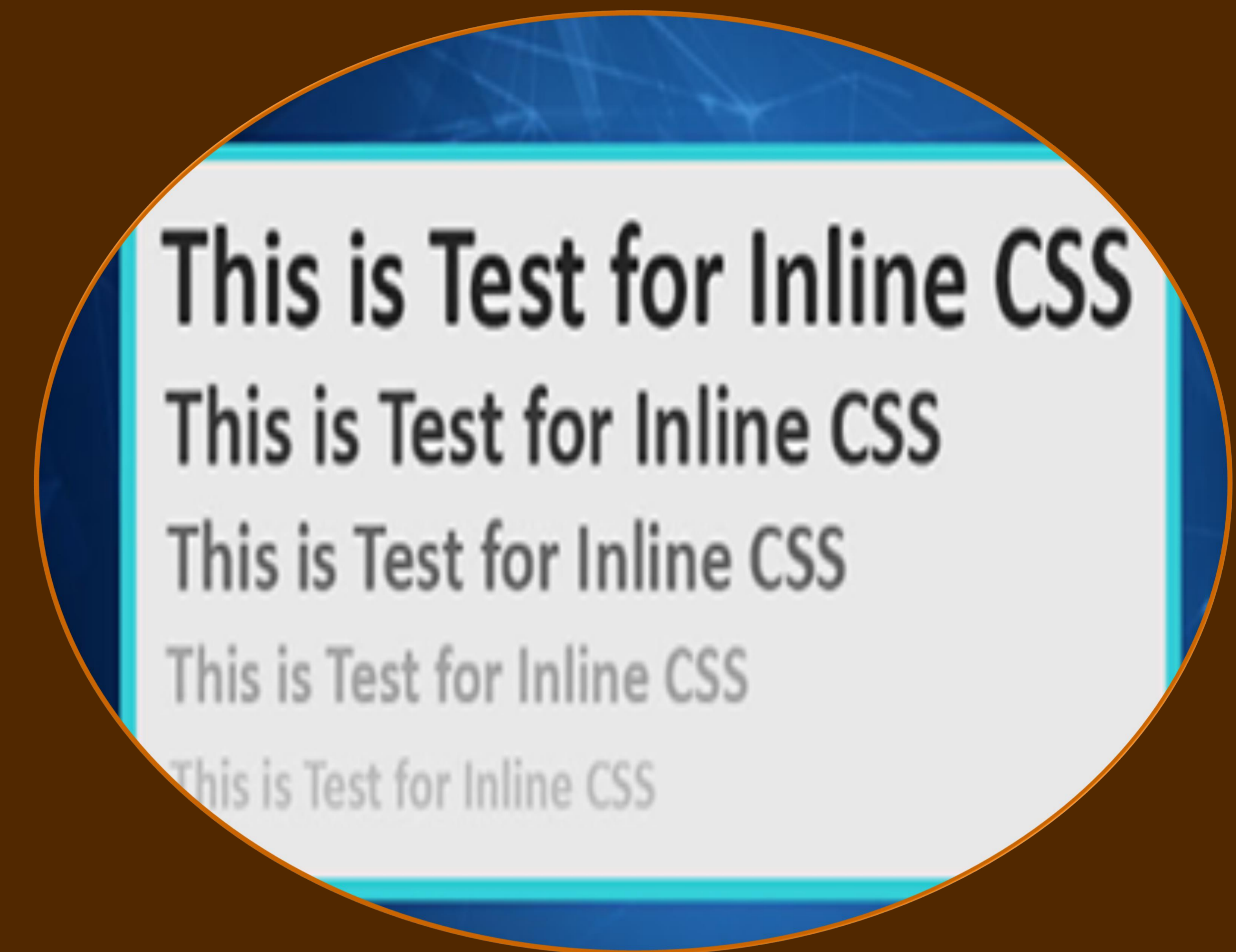
## ONLINE

Online vem do inglês online, escrita também on-line, significando on (sobre) line (linha), estar disponível ao vivo, o oposto de off-line ou offline. É palavra indispensável na internet e nos sítios ou sites da rede de computadores, a web. Este anglicismo foi traduzido para o francês en ligne, que se desenvolve com a ajuda da internet: mercado on-line. Conectado a um computador, ou a qualquer outro dispositivo, e pronto para ser utilizado direta ou remotamente: impressora on-line.



## INLINE

O CSS **inline** é usado para dar estilo a um elemento HTML específico. Para este estilo de CSS, você somente vai precisar adicionar o atributo `Style` para cada tag HTML, sem usar os seletores. Este tipo de CSS não é realmente recomendado, já que cada tag HTML precisa ser estilizada de maneira individual.



## OFFLINE

Offline (ou off-line) é um termo da língua inglesa cujo significado literal é "fora de linha" e também pode qualificar alguma coisa que está desligada ou desconectada. É habitualmente usado para designar que um determinado usuário da internet ou de uma outra rede de computadores não está conectado à rede.





## INTERNET

A **Internet** é uma gigantesca rede mundial de computadores, controlada hoje pela **W3C**, **www**, que significa: **word wide web** e que interliga entre si desde grandes computadores até micros pessoais ou notebooks, através de linhas comuns de telefone, linhas de comunicação privadas, cabos submarinos, canais de satélite e diversos outros meios de telecomunicações.



## WEB

A web significa um sistema de informações ligadas através de hipermídia (hiperligações em forma de texto, vídeo, som e outras animações digitais) que permitem ao usuário acessar uma infinidade de conteúdos através da internet. Em outras palavras, a Web é todo o conteúdo acessado através da internet.



## EXTRANET

Extranet é uma rede de comunicação que usa a infraestrutura da internet, porém restrita a um grupo específico de usuários. Ela permite que usuários autorizados acessem recursos e dados que estão fora da rede interna (intranet) de uma organização, também protegidos por mecanismos de segurança.



## INTRANET

A intranet é uma rede de computadores semelhante à internet, mas de uso exclusivo de uma determinada organização. Por isso, somente os computadores daquela empresa podem acessá-la. Essa tecnologia facilita a comunicação, permitindo que os funcionários troquem informações de maneira mais rápida entre os departamentos.



## IOT

**A Internet das Coisas (IoT)** descreve a rede de objetos físicos incorporados a sensores, software e outras tecnologias com o objetivo de conectar e trocar dados com outros dispositivos e sistemas pela internet. Esses dispositivos variam de objetos domésticos comuns a ferramentas industriais sofisticadas.



## SCREENSHOT

Screenshot que significa “captura de tela” ou “captura de ecrã”. Consiste na ação de registrar, através de uma “fotografia instantânea”, uma imagem presente na tela de um computador, celular ou outro dispositivo eletrônico.

Algumas vezes na tecla está escrito Print Screen, ou mesmo PrtScn, mas tem sempre a mesma função: copiar sua tela para a área de transferência do Windows, como se fosse um Control-C da imagem na tela, possibilitando depois ser dado um Control-V noutro programa para mostrar sua tela num e-mail, num chat etc.



## STARTUP

Startup significa o ato de começar algo, normalmente relacionado com companhias e empresas que estão no início de suas atividades e que buscam explorar atividades inovadoras no mercado.



## REFRESH

A palavra refresh vem do inglês e, na área de TI, significa renovar, atualizar. Nesse sentido, o refresh no data center nada mais é que a renovação da aparelhagem e dos softwares com o intuito de deixar sua infraestrutura mais moderna e rápida e, conseqüentemente, mais produtiva.

*Refresh tokens* são pedaços de dados que carregam apenas as informações suficientes para facilitar o processo de determinar a identidade de um usuário ou autorizá-lo a executar uma ação. De modo geral, os tokens são artefatos que permitem que aplicações executem o processo de autorização e autenticação.





## RELEASE

uma release pode ser um incremento adicionado ao seu software. releases são planejadas, por ex: vc tem um software de visualização de modelos e agora ele esta na versao 1.1. Ao vc incrementar funcionalidades de visualização em 3D agora no seu software, a nova release do seu software pode ser a versao 1.2 ou 2.0 por ex, depende do q vc acordar com sua equipe. Incrementos muito grandes podem mudar o primeiro numero de versao.



## DEVTOOLS

DevTools é um conjunto de ferramentas de desenvolvimento da Web que aparece ao lado de uma página da Web renderizada no navegador.

O utilitário Console no Chrome DevTools é uma das ferramentas de desenvolvimento mais usadas e úteis no navegador Chrome. Ele fornece um punhado de funções que adicionam funcionalidade extra à nossa página da web. Isso nos ajuda a depurar, criar perfis e monitorar o trabalho em nossa página da web.



## HOVER

O hover, por sua vez, é uma pseudo-classe que é identificada quando o usuário passa o mouse sobre algum elemento e, dessa forma, modifica as suas características, de acordo com o que foi atribuído no código CSS para essa circunstância.



## SERVÍDOR

Servidores são computadores ou sistemas computacionais que atendem requisições de dispositivos clientes, através de uma ou mais redes (locais ou remotas), capazes de executar aplicações (programas), prover processamento e/ou capacidade de armazenamento de dados.



## PROVEDOR

O provedor de internet, ou Internet Service Provider (ISP), é o intermediador que faz com que a internet chegue até os dispositivos. É um serviço promovido por empresas especializadas, que oferecem internet banda larga com conexões via cabo, satélite, rádio ou fibra.



## SITE

Site é uma coleção de páginas da web organizadas e localizadas em um servidor na rede. Imagine um site como uma casa onde você reúne seus móveis (as informações dele) em cômodos (as páginas dele).

Um website pode tratar de diversos assuntos e disponibilizam as informações em forma de conteúdo de texto e mídia.



## API

API é a sigla em inglês para Application Programming Interface, ou interface de programação de aplicações. As interfaces de programação de aplicativos (APIs) são conjuntos de ferramentas, definições e protocolos para a criação de aplicações de software.

Em outras palavras, é uma maneira de outros pacotes de software se integrarem ao seu sistema.



## TERMINAL

O terminal é uma interface dedicada ao desenvolvedor ou especialista para executar comandos ao computador sem a presença de um mouse. É constantemente usado na programação, sendo um requerimento em muitas empresas.

**O terminal do Linux  
sempre à mão**





## **UPAR**

Up/Upar: subir uma conta ou personagem de nível.



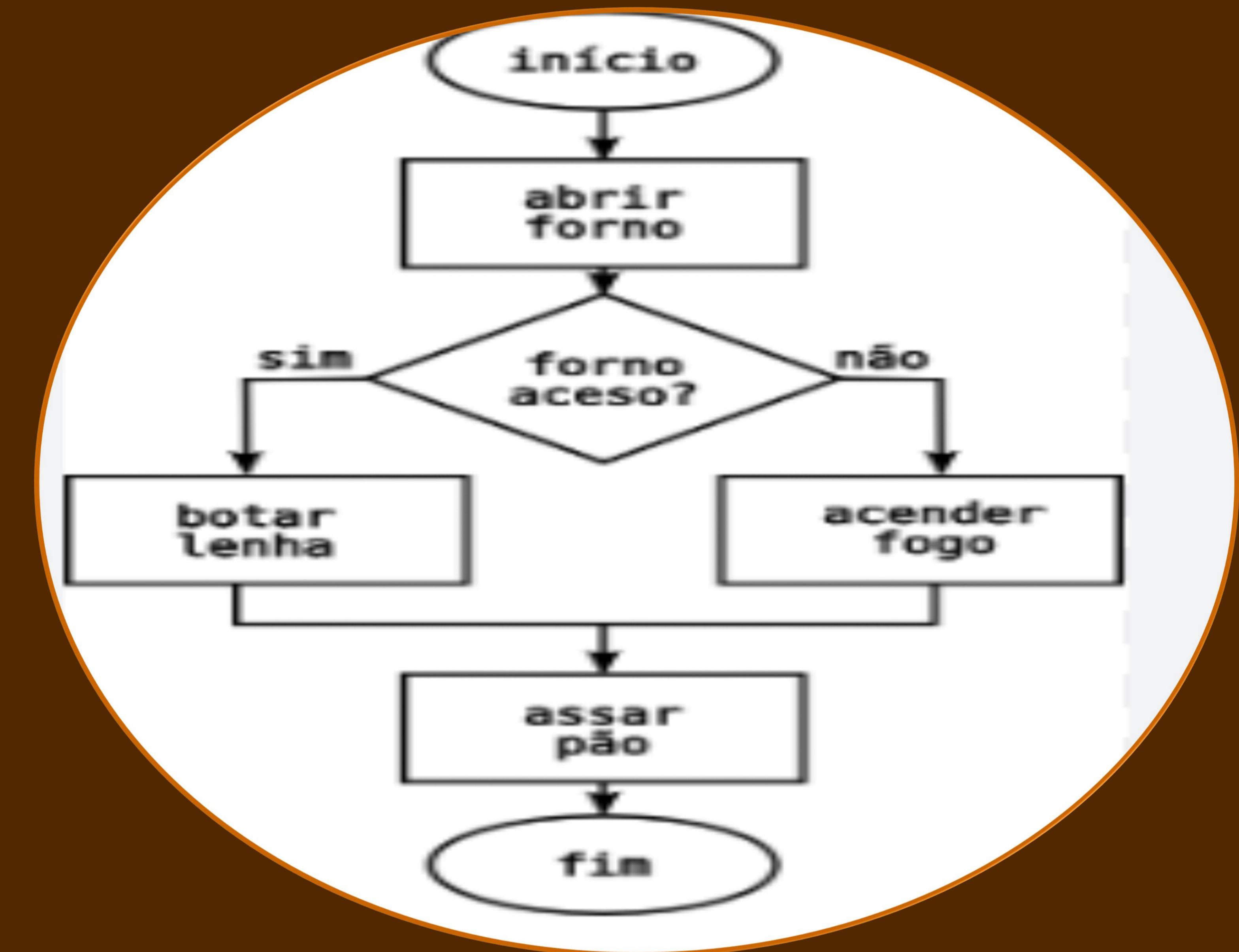
## CRUD

CRUD (Create, Read, Update, Delete) é um acrônimo para as maneiras de se operar em informação armazenada. É um mnemônico para as quatro operações básicas de armazenamento persistente.



## ALGORITMO

A definição do que é algoritmo é a seguinte: algoritmo é uma sequência finita de ações executáveis que visam obter uma solução para um determinado tipo de problema. Em outras palavras, é uma sequência de passos lógicos.



## PLUGIN

Plugins são adições ou alterações de software que permitem a personalização de programas de computador, aplicativos e navegadores da web, bem como a personalização do conteúdo oferecido pelos sites.



## URL

Entendendo um URL (Uniform Resource Locator):  
O URL especifica a localização exata de documentos, objetos, ligações, referências e programas executáveis na vastidão da Internet. Em termos simples, qualquer coisa a que nós referimos na Internet tem um URL. Também são chamados endereços virtuais.



## FULL STACK

Um desenvolvedor full Stack é aquele que desenvolve aplicações e softwares completos, desde o back-end até o front-end. Isto quer dizer que ele domina tanto as linguagens de programação quanto as tecnologias web, criando aplicações do zero e também integrando-as com outras ferramentas existentes.



Homepage: <https://hweb.com.br>

E-mail: [contato@hweb.com.br](mailto:contato@hweb.com.br)

Contato: (31) 9 9543-0886 



***E-BOOK***  
***GUIA PRÁTICO***  
***DO***  
***WEB DESIGN***