

03

## Ajustando a imagem com image responsive

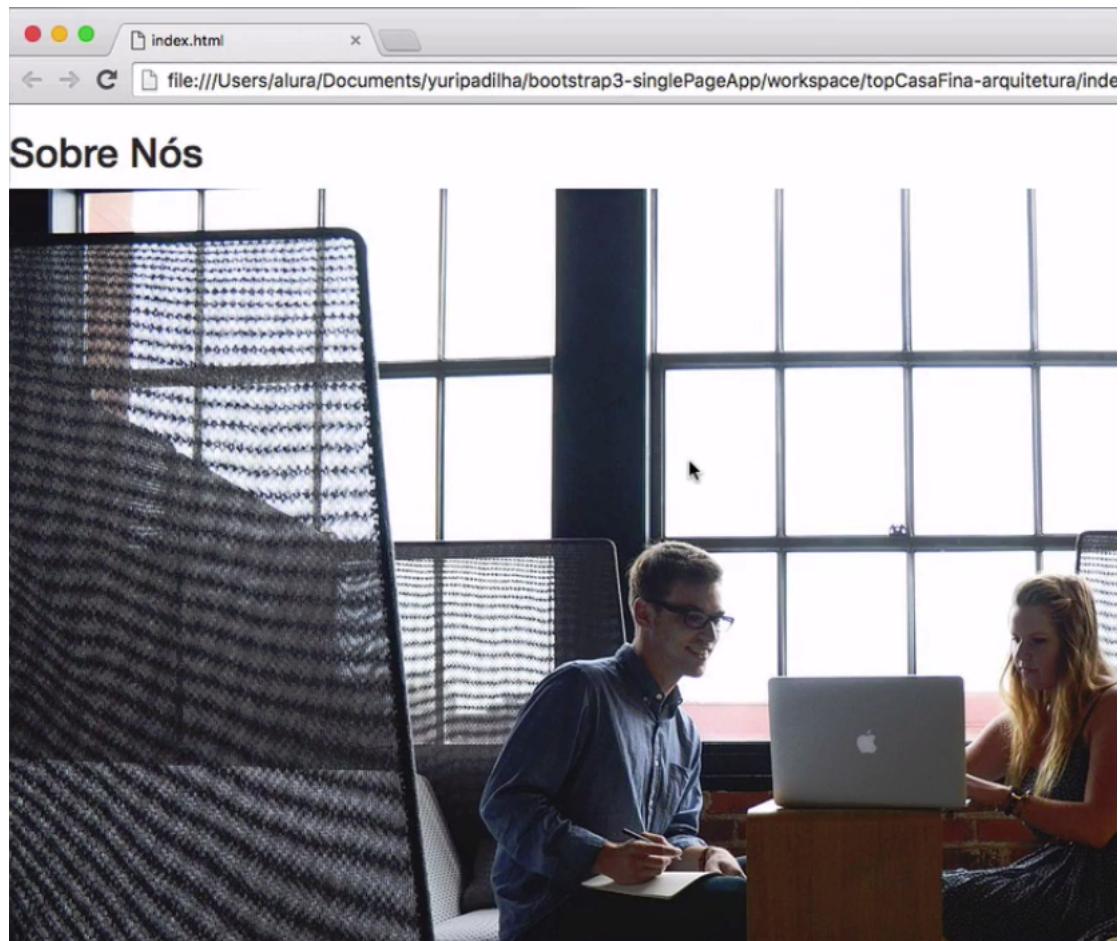
### Transcrição

Vamos continuar, o próximo passo é colocar uma imagem no HTML. Para isso acrescentamos a tag `img src`, onde o `src` serve para indicar o caminho da imagem. Na pasta "topCasaFina" temos uma pasta "img" e nessa pasta temos a imagem que queremos, verificamos qual o caminho da pasta, no caso é `img/empresa.jpg` e inserimos isso em nosso código. Teremos o seguinte no código:

```
<h2>Sobre Nós</h2>

```

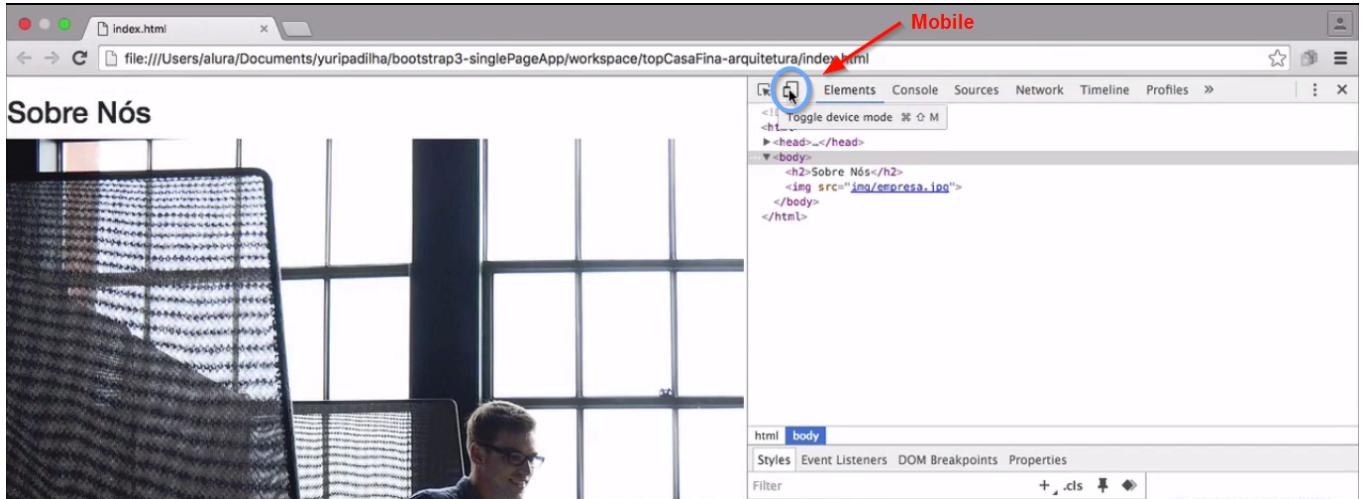
Agora, temos em nossa página o título e a imagem:



A imagem, entretanto, está desproporcional ao tamanho que queremos. Vamos reparar no Layout que nos guia:



Esse layout, na verdade, é de Mobile, quando desenvolvemos um site pensando em Mobile falamos que é uma abordagem Mobile First. E é exatamente isso que faremos, utilizaremos uma abordagem Mobile First e expandiremos, posteriormente, para Desktop. Para fazer com que nossa imagem fique menor o primeiro passo é simular uma tela menor. Temos duas opções, podemos simplesmente diminuir a tela, o que acaba sendo ruim pois não temos o controle sobre a pixelagem. Existe uma ferramenta no *Chrome* que nos auxilia nisso, é o "Command+Option+I" (Mac) que abre o *inspect element*. No "inspetor" de elementos você pode selecionar a opção do celular para que seja simulado a tela de um celular:



Podemos, inclusive, selecionar qual o celular que desejamos simular. Agora, tudo parece muito pequeno em nossa tela, parece que ela deu um "Zoom+Out" infinito. Esse "zoom+Out" é dado para fazer com que tudo caiba na tela. Já deve ter acontecido com vocês de estar com o celular, abrir um site, e ele estar com um super "zoom+out" e termos que ficar aproximando e termos que ficar dando vários "scroll" por que não cabe direto na tela o site.

O que queremos é que o tamanho da tela seja calculado conforme o tamanho do próprio simulacro. Podemos pedir para que o navegador faça isso por nós, para isso, acrescentamos uma tag de configuração que mudará o nome do *viewport* acompanhada do *content* que deve ser alterado para calcular o tamanho da tela conforme a tela que estamos utilizando, escrevemos também que a largura, *width*, deve ser igual a *device*. E, para que a largura seja calculada conforme a largura do nosso celular e para evitar o "zoom" automático podemos escrever que a escala inicial deve ser sempre 1, ou seja, "1", *initial-scale=1*.

```
<head>
  <meta charset="utf-8">
  <link rel="stylesheet" type="text/css" href="bootstrap/css/bootstrap.min.css">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
</head>
```

Bom, agora temos a margem conforme queríamos, mas a imagem aparece fora das proporções desejadas:



Por isso, temos que falar que a imagem só pode tomar 100% do espaço da tela, para não extrapolar a margem. Vamos verificar na documentação do *bootstrap* como resolver esse problema, mas uma vez acessamos o site e clicamos na aba "CSS" e vamos na seção "Images > Responsive Images" aonde encontraremos as respostas. Para colocar uma "imagem responsiva" temos que utilizar a classe *.img-responsive*:

```
<h2>Sobre Nós</h2>

```

E podemos verificar que deu certo:

iPhone 5 ▾ 320 × 568 100% ▾

## Sobre Nós

