

CONFECCIÓN Y PUBLICACIÓN DE PÁGINAS WEB

2024

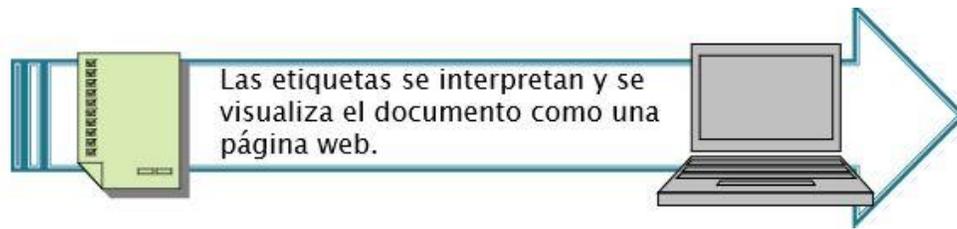
INTRODUCCIÓN A LA WEB



¿QUÉ ES UNA PÁGINA WEB?

Un documento de texto con marcas, llamadas etiquetas.

Las etiquetas determinan el aspecto de la página, y otras características.

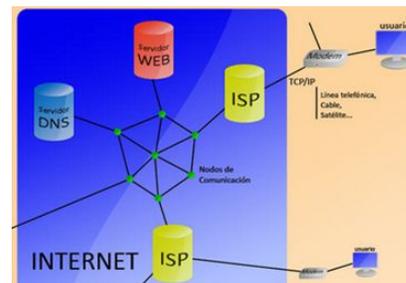


Si somos capaces de escribir este documento, seremos capaces de escribir una página web.

SERVIDORES Y DIRECCIONES URL

Internet está formada por un conjunto de servidores conectados entre sí.

Un servidor es un ordenador conectado a la red con acceso a Internet que dispone de un programa que es capaz de recibir una URL y devolver una página web al que hizo la petición.



SERVIDORES Y DIRECCIONES URL

Cuando visitamos páginas web en realidad estamos accediendo a archivos en un servidor web.

La dirección o URL tiene este formato.

https://www.esotrcaja.com

Protocolo

Sistema de páginas WEB

TIPOS DE PÁGINAS WEB

1. Página Web Estática (lado cliente)
2. Página Web Dinámica (lado servidor)

Es aquella página compuesta de una serie de archivos que contienen el código HTML que constituye la página en sí y que permiten mostrar los textos, imágenes, videos, etc que conforman el contenido de la página.

Este tipo de páginas la realizan los diseñadores y desarrolladores web

TIPOS DE PÁGINAS WEB

1. Página Web Estática (lado cliente)

El término dinámico hace referencia a que la página web se construye al momento en que la página es visitada por el usuario.

2. Página Web Dinámica (lado servidor)

Es decir que el contenido de la página web no es fijo sino que se construye de acuerdo a la interacción que el usuario hace con la página.

Hacer este tipo de página se necesita tener conocimientos de programación y BBDD (o usar software que haga uso de estas tecnologías)

CLASES DE PÁGINAS WEB

Páginas e-commerce

Las empresas **exhiben sus productos** en la página y **los venden** a los clientes a través de internet.

Páginas Web Orientadas al Servicio

Sólo **proporcionan información sobre productos y servicios** y no posee el “carrito de compra”, es decir, **no los venden** directamente a través de la página. (MediaMark antes)

CLASES DE PÁGINAS WEB

Páginas Web de Construcción de una Marca

La página web ofrece una experiencia para afianzar la imagen de la marca (ej: coca-cola).

Páginas Web de Contenido

El principal producto de este tipo de páginas es su contenido. Éstas proveen información a sus usuarios.

Comunidades, Foros o Redes Sociales

EJERCICIO

Busca un par de ejemplos de cada una de las clases de páginas web que acabamos de ver.

Anota en un documento a qué clase pertenecen, compáralas e indica si siguen el mismo patrón que hemos mencionado en clase.



CONSTRUCCIÓN DE PÁGINAS WEB

1. HTML
2. CSS
3. Plantillas y formularios

210h



CREACIÓN DE PÁGINAS WEB CON LENGUAJES DE MARCAS

1. **Características de los lenguajes de marcas.**
2. Estructura de un documento creado con lenguaje de marcas.
3. Navegadores web.
4. Marcas para dar formato al documento
5. Enlaces y direccionamientos



CARACTERÍSTICAS DE LOS LENGUAJES DE MARCAS.

1. **Utilización de etiquetas.**
2. Compatibilidad.
3. Editores de texto.

Así, la estructura típica de las etiquetas HTML es:

```
<nombre_etiqueta>  
...  
</nombre_etiqueta>
```

Como vemos, utilizan los signos de menor y mayor, y entre ellos siempre va el nombre.

Sencillos de leer y escribir por parte de las personas y de los sistemas electrónicos

CARACTERÍSTICAS DE LOS LENGUAJES DE MARCAS.

1. **Utilización de etiquetas.**
2. Compatibilidad.
3. Editores de texto.

Las reglas para obtener un mejor código son:

- Las **etiquetas** deberán estar escritas en **minúscula**.
- Una etiqueta que engloba a todas las demás.
En nuestro caso <html></html>
- **Cierra** cada una de **las etiquetas** que declares </etiqueta>
- **Tabula** el código para leerlo mejor

CARACTERÍSTICAS DE LOS LENGUAJES DE MARCAS.

1. Utilización de etiquetas.
2. **Compatibilidad.**
3. Editores de texto.

La **compatibilidad** es la capacidad de una página HTML de ser visualizada correctamente en cualquier navegador.

El **World Wide Web Consortium** ([W3C](#)), es un consorcio internacional cuya tarea es marcar lo que es estándar y lo que no en el mundo de internet.

Si queremos que la página que vamos a diseñar y programar funcione en cualquier navegador de cualquier SO, deberemos utilizar lenguajes ya aprobados.

CARACTERÍSTICAS DE LOS LENGUAJES DE MARCAS.

1. Utilización de etiquetas.
2. Compatibilidad.
3. **Editores de texto.**

Es la herramienta con la que crearemos nuestras páginas web.

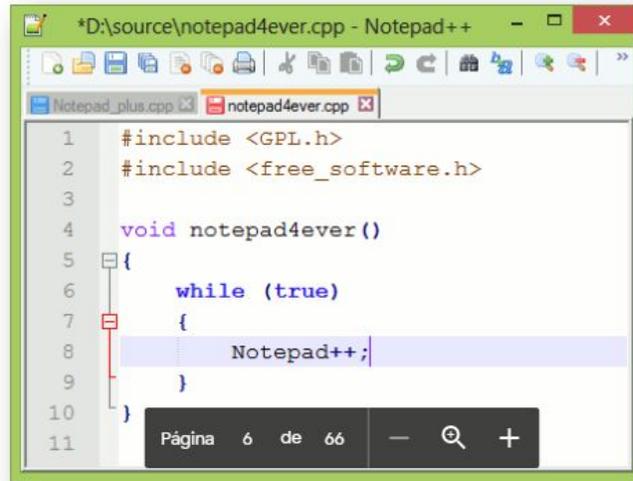
Con el bloc de notas, podemos hacer retoques y nos sería suficiente, pero debemos pedir más a nuestro editor de HTML, por ejemplo:

1. Que utilice una **gama de colores para diferenciar** etiquetas, selectores y propiedades.
2. Que cuando esté escribiendo nos **sugiera el código** posibilidades.
3. Podemos exigir que podamos **desarrollar páginas más avanzadas** (css, javascript, php, etc.)

CARACTERÍSTICAS DE LOS LENGUAJES DE MARCAS.



1. Utilización de etiquetas.
2. Compatibilidad.
3. **Editores de texto.**



Note++

Es gratis y libre.

Coloreado de código para más de 40 lenguajes

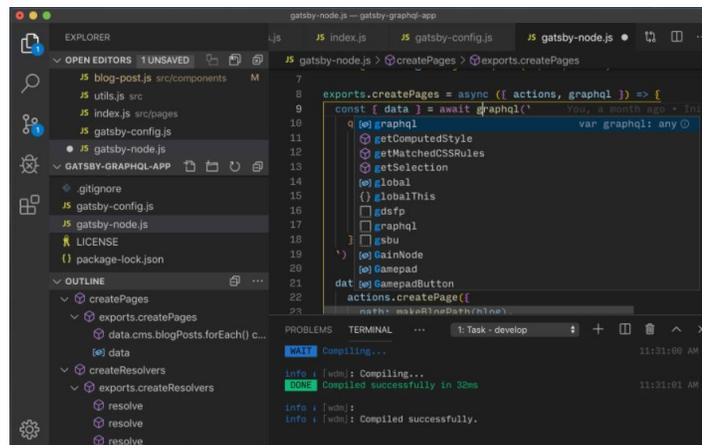
Autocompletado de código bajo demanda

Multi-Documento

Multi-Vista

CARACTERÍSTICAS DE LOS LENGUAJES DE MARCAS.

1. Utilización de etiquetas.
2. Compatibilidad.
3. **Editores de texto.**



Visual Studio Code

Es gratis

Coloreado de código

Multi-lenguaje

Autocompletado de código

Multi-Documento

Multi-Vista

CARACTERÍSTICAS DE LOS LENGUAJES DE MARCAS.

1. Utilización de etiquetas.
2. Compatibilidad.
3. **Editores de texto.**



Dreamweaver

Es de pago

Coloreado de código

Multi-lenguaje

Autocompletado de código

Muy completo

EJERCICIO

Busca otros editores de código que puedan cumplir los puntos principales que hemos mencionado. (dp-7)

Qué otras características tiene y te han llamado la atención?



CREACIÓN DE PÁGINAS WEB CON LENGUAJES DE MARCAS

1. Características de los lenguajes de marcas.
2. **Estructura de un documento creado con lenguaje de marcas.**
3. Navegadores web.
4. Marcas para dar formato al documento
5. Enlaces y direccionamientos



ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. Dentro del Body.
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

El concepto para la construcción de sitios web y aplicaciones **en HTML5 es proveer básicamente tres características:**

Estructura, Estilo y Funcionalidad.

Es considerado el producto de la combinación de HTML, CSS y Javascript.

HTML5 = HTML + CSS + Js

HTML está a cargo de la estructura, CSS da estilo a esa estructura y su contenido en la pantalla y Javascript hace el resto.

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. Dentro del Body.
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Los documentos HTML tienen una organización.

Cada parte del documento está estructurada y determinada por etiquetas específicas.

Para empezar, tenemos que indicar el tipo de documento que estamos creando. En HTML5 es muy sencillo:

```
<!DOCTYPE html>
```

Es importante que esta línea sea la primera del archivo, sin espacios o líneas antes que ella.

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. Dentro del Body.
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

```
<html>
```

Después de declarar el tipo de documento, como la estructura del HTML es de tipo árbol, para empezar a construir la estructura HTML, utilizaremos la etiqueta raíz <html>.

Esta etiqueta envolverá al resto del código:

```
<!DOCTYPE html>  
<html lang="es">  
  ...  
</html>
```

*lang es el único atributo que tiene esta etiqueta y es para indicar el idioma de la web. Otros [Idiomas](https://www.w3schools.com/tags/ref_language_codes.asp) - https://www.w3schools.com/tags/ref_language_codes.asp

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. Dentro del Body.
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

<head> y <body>

Dentro de la etiqueta <html> podemos definir dos secciones principales, <head> y <body>

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
  <head></head>
  <body></body>
</html>
```

<head> siempre irá antes que <body> en el documento

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. Dentro del Body.
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

<head>

Dentro de la etiqueta <head> definiremos el título de nuestra página web, el set de caracteres correspondiente, información general acerca del documento e incorporaremos los archivos externos (CSS, javascript...)

Excepto por el título y algunos íconos, el resto de la información entre estas etiquetas es invisible para el usuario.

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. Dentro del Body.
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

<meta>

En esta etiqueta indicaremos cierta información de nuestra web (Metadatos) a través de sus atributos y que les servirán a los buscadores.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
  <head>
    <meta charset="iso-8859-1" />
    <meta name="description" content="1er ejemplo de página con HTML5" />
    <meta name="keywords" content="HTML5, CSS3, JavaScript" />
  </head>
  <body></body>
</html>
```

*En HTML5 no es necesario cerrar etiquetas simples con una barra al final, pero sí recomendable por compatibilidad.

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. Dentro del Body.
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

<meta>

Para evitar caracteres extraños a los que hemos introducido, con esta etiqueta podemos indicar, con el atributo **charset**, el tipo de formato de los caracteres que vamos a utilizar. De forma predeterminada siempre se indica la iso-8859-1

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
  <head>
    <meta charset="iso-8859-1" />
    <meta name="description" content="1er ejemplo de página con HTML5" />
    <meta name="keywords" content="HTML5, CSS3, JavaScript" />
  </head>
  <body></body>
</html>
```

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. Dentro del Body.
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

<title>

Simplemente especifica el título del documento.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
  <head>
    <meta .../>
    <title>Este texto es el título del documento</title>
  </head>
  <body></body>
</html>
```

El texto dentro de la etiqueta aparecerá en la pestaña o barra superior del navegador

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. Dentro del Body.
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

<link>

Esta etiqueta es usada para incorporar estilos, códigos Javascript, imágenes o iconos desde archivos externos.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
  <head>
    <meta .../>
    <title></title>
    <link rel="stylesheet" href="misestilos.css">
  </head>
  <body></body>
</html>
```

*El uso más común para <link> es indicar, a través del atributo href, la ruta del archivo con estilos CSS y con rel (relación) el tipo de relación con nuestro documento

EJERCICIO

Primera web con Html

Con tu editor copia el siguiente código y guárdalo con extensión .html, accede al documento desde el navegador para ver su contenido.

¿Existe algún error? ¿Sabrías solucionarlo?

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
  <head>
    <meta charset="iso-8859-1">
    <meta name="description" content="1er ejemplo de página con HTML5" />
    <meta name="keywords" content="HTML5, CSS3, JavaScript" />
    <title>Este texto es el título del documento</title>
    <link rel="stylesheet" href="misestilos.css">
  </head>
  <body></body>
</html>
```



EJERCICIO

Primera web con Html

Es posible que el título no aparezca de forma correcta.

Solución: tendremos que sustituir el iso-8859-1 por utf-8 para indicarles al navegador los caracteres que utilizamos en la página

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
  <head>
    <meta charset="iso-8859-1">
    <meta name="description" content="1er ejemplo de página con HTML5" />
    <meta name="keywords" content="HTML5, CSS3, JavaScript" />
    <title>Este texto es el título del documento</title>
    <link rel="stylesheet" href="misestilos.css">
  </head>
  <body></body>
</html>
```



ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. **Estructura del Body.**
3. Dentro del Body.
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Estructura de <Body>

En la estructura de la etiqueta <body> (el cuerpo) es donde se generará la parte visible del documento.

Este es el código que se mostrara en nuestra página web al contrario que la etiqueta <head>.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
  <head><meta/><title></title><link></head>
  <body>
    ...
  </body>
</html>
```

EJERCICIO

Segunda web con Html

Confeccionar una página que muestre los nombres de 5 lenguajes de programación separados por un guión.

En el navegador debe aparecer de la siguiente forma:

PHP - Java - JavaScript - C - C++



EJERCICIO

Segunda web con Html

Solución:

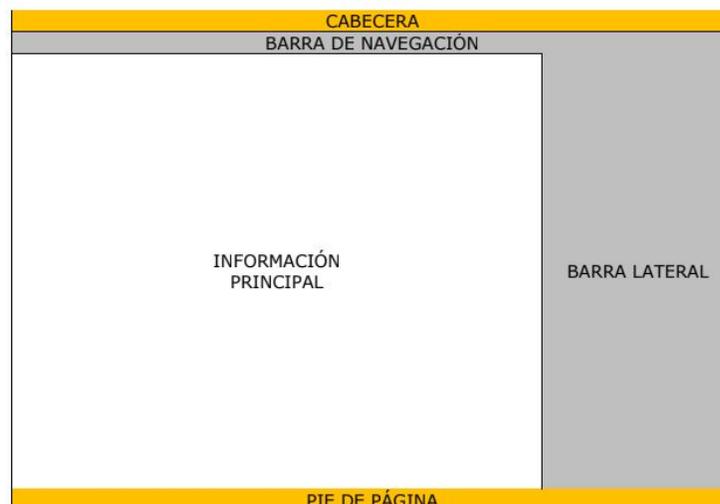
```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>Seguindo ejercicio</title>
    <link rel="stylesheet" href="misestilos.css">
  </head>
  <body>
    PHP - Java - JavaScript - C - C++
  </body>
</html>
```



ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del **Body**.
3. Dentro del Body.
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Estructura de <Body>



Cabecera = Logo

Barra de navegación = Menú

Información Principal y Barra Lateral -> Es donde va a residir el contenido de nuestra web y se puede adaptar al gusto de desarrollador

El pie de página = Complemento de la Cabecera

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del **Body**.
3. Dentro del **Body**.
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Estructura de <Body>



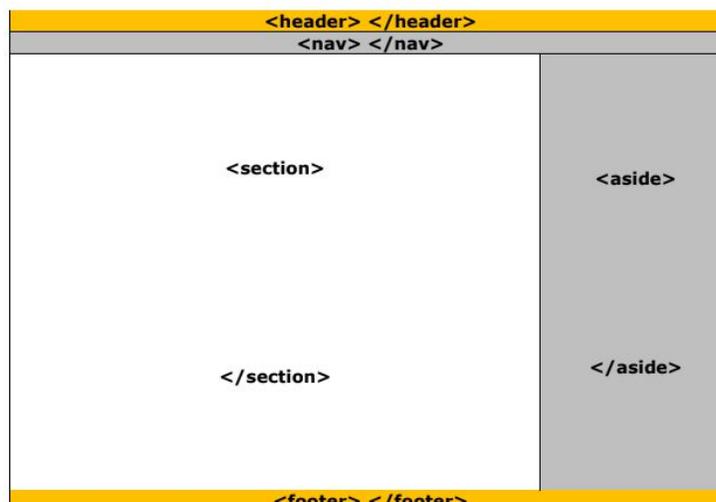
- 1 Cabecera (logo)
- 2 Menú
- 3 Información Principal
- 4 Barra Lateral
- 5 Pie de página

Esta es una representación de un blog que nos puede ayudar a entender que cada sección definida en un sitio web tiene un propósito.

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del **Body**.
3. Dentro del **Body**.
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Etiquetas dentro de <Body>



- <header> = Logo
- <nav> = Barra de navegación
- <section> = Información Principal
- <aside> = Barra Lateral
- <footer> = Pie de página

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. **Estructura del Body.**
3. Dentro del Body.
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

<header>

<header> es la zona donde vamos a proveer de información al usuario (títulos, subtítulos, logos)

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
  <head><meta/><title></title><link></head>
  <body>
    <header>
      <h1>Aquí va un logo</h1>
    </header>
  </body>
</html>
```

*Las etiquetas de <h1> a <h6> sirven para definir el título y su nivel de importancia (de mayor a menor)

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. **Estructura del Body.**
3. Dentro del Body.
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

<nav>

Es la etiqueta donde construiremos la barra de navegación

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
  <head><meta/><title></title><link></head>
  <body>
    <header><h1>Aquí va un logo</h1></header>
    <nav>
      <ul>
        <li>Principal</li>
        <li>A cerca de...</li>
        <li>Imágenes</li>
        <li>Contacto</li>
      </ul>
    </nav>
  </body>
</html>
```

*La etiqueta de inicia una lista y con se definen los elementos dentro de ella. Esta lista de por el momento nos aparecerá en formato vertical y no en horizontal como es habitual

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. **Estructura del Body.**
3. Dentro del Body.
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

<section>

La columna Información Principal contiene la información más relevante del documento

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
  <head><meta/><title></title><link></head>
  <body>
    <header>
      <h1>Aquí va un logo</h1>
    </header>
    <nav>...</nav>
    <section>
      |
    </section>
  </body>
</html>
```

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. **Estructura del Body.**
3. Dentro del Body.
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

<aside>

Esta es una columna o sección que normalmente contiene datos relacionados con la información principal pero que no son relevantes o igual de importantes

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
  <head>...</head>
  <body>
    <header></header>
    <nav></nav>
    <section></section>
    <aside>
      ...
    </aside>
  </body>
</html>
```

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. **Estructura del Body.**
3. Dentro del Body.
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

<footer>

Lo único que nos queda por hacer es cerrar nuestro diseño para otorgarle un final al cuerpo del documento y HTML5 provee un elemento específico para este propósito.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
  <head>...</head>
  <body>
    <header></header>
    <nav></nav>
    <section></section>
    <aside></aside>
    <footer>
      ...
    </footer>
  </body>
</html>
```

EJERCICIO

Tabular archivo

Copia el siguiente texto en un archivo llamado **03TabularArchivo** de forma tabulada y di si existe algún error.



```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <meta name="description" content="Ejemplo de HTML5">
    <meta name="keywords" content="HTML5, CSS3, JavaScript">
    <title>Este texto es el título del documento</title>
    <link rel="stylesheet" href="misestilos.css">
  </head>
  <body>
    <header>
      <h1>Este es el título principal del sitio web</h1>
    </header>
    <nav>
      <ul>
        <li>Principal</li>
        <li>A cerca de...</li>
        <li>Imágenes</li>
        <li>Contacto</li>
      </ul>
    </nav>
    <section>
    </section>
    <aside>
    </aside>
  </body>
</html>
```

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Texto dentro del body

`<h1></h1> ... <h6></h6>`

Establecen títulos dentro de una página.

La diferencia entre los distintos tipos de encabezado es:

- El tamaño de la letra
- El tipo de resaltado
- La separación existente entre el texto y los elementos que tiene encima y debajo de él.
- En el HTML actual, debes usar h1 una vez por sitio o el h1 pierde prioridad de SEO.

`<h1>Bienvenidos a mi pagina web.</h1>`

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Texto dentro del body

`<hgroup> </hgroup>`

Relaciona los <h?> entre sí para mejorar y facilitar el posicionamiento de la web.

Importante de cara al SO

`<hgroup>`

`<h1>Tienda de coches</h1>`

`<h2>Ruedas</h2>`

`</hgroup>`

`<hgroup>`

`<h1>Tienda de flores</h1>`

`<h2>Dia de los enamorados</h2>`

`</hgroup>`

EJERCICIO

Confeccionar una página, llamada **04NivelesH**, que contenga un título de primer nivel <h1> y luego dos títulos de nivel <h2>. Definir un párrafo para cada título de segundo nivel.

Tipos de datos en MySQL

varchar

se usa para almacenar cadenas de caracteres. Una cadena es una secuencia de caracteres. Se coloca entre comillas (simples): 'Hola'.

El tipo "varchar" define una cadena de longitud variable en la cual determinamos el máximo de caracteres. Puede guardar hasta 255 caracteres. Para almacenar cadenas de hasta 30 caracteres, definimos un campo de tipo varchar(30).

int

Se usa para guardar valores numéricos enteros, de -2000000000 a 2000000000 aproximadamente. Definimos campos de este tipo cuando queremos representar, por ejemplo, cantidades.



EJERCICIO

Solución

```
<html>
<head>
</head>
<body>
<h1>Tipos de datos en MySQL</h1>
<h2>varchar</h2>
<p>
se usa para almacenar cadenas de caracteres. Una cadena es una secuencia de caracteres. Se coloca
entre comillas (simples): 'Hola'.<br>
El tipo "varchar" define una cadena de longitud variable en la cual determinamos el máximo de
caracteres. Puede guardar hasta 255 caracteres. Para almacenar cadenas de hasta 30 caracteres,
definimos un campo de tipo varchar(30).
</p>
<h2>int</h2>
<p>
Se usa para guardar valores numéricos enteros, de -2000000000 a 2000000000
aproximadamente.<br> Definimos campos de este tipo cuando queremos representar, por
ejemplo, cantidades.
</p>
</body>
</html>
```



ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Texto dentro del body Comentarios

Comentarios aclaratorios dentro del código, de manera que no sean visualizados en el navegador, pero sí a la hora de editar el documento.

Todo el código que se inserte entre estos símbolos no será visualizado en los navegadores.

```
<!-- A continuación aparecerá una línea de texto/-->
```

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Texto dentro del body

Si pulsamos INTRO en un documento HTML, el salto de línea se producirá en el código, pero no se mostrará en el navegador.

Con
 introduciremos un salto de línea en la web. Esta etiqueta no es necesario cerrarla </br>

EJERCICIO

Salto de línea

Crea un archivo nuevo llamado **05saltoDeLinea.html** y que aparezca en pantalla de la forma siguiente:

PHP

JavaScript

Java

C

C++



EJERCICIO

Salto de línea

Solución:

```
<html>
<head>
</head>
<body>
PHP<br>
JavaScript<br>
Java<br>
C<br>
C++
</body>
</html>
```



ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. Dentro del Body.
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Texto dentro del body

`<pre></pre>`

Una forma de asegurarnos de que **el texto aparezca** en el navegador **tal cual ha sido insertado** dentro del **código**.

```
<pre>Hola,      BIENVENIDOS
esta      ES MI PÁGINA WEB
        y esto un texto preformateado</pre>
```

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. Dentro del Body.
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Texto dentro del body

`<hr>`

Suele utilizarse para separar secciones dentro de una misma página es la regla horizontal.

No precisa de etiqueta de cierre

Inicio `<hr align="left" width="300%" size="5" noshade>` Bienvenidos a mi página.

Atributo	Significado	Posibles valores
<code>align</code>	alineación de la regla dentro de la página	left (izquierda) right (derecha) center (centro)
<code>width</code>	ancho de la regla	un número, acompañado de % cuando se desee que sea en porcentaje
<code>size</code>	alto de la regla	un número
<code>noshade</code>	eliminar el sombreado de la regla	no puede tomar valores

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Texto dentro del body

`<p></p>`

El texto de una página puede agruparse en párrafos. Para ello cada párrafo debe insertarse entre las etiquetas

Bienvenidos a mi página.

Aquí encontraréis cursos de formación muy interesantes.

Habría que escribir:

```
<p align="center">Bienvenidos a mi página.</p>
```

```
<p>Aquí encontraréis cursos de formación muy interesantes.</p>
```

EJERCICIO

Párrafo con salto de línea

Crea un archivo nuevo llamado **06parrafoConSaltoDeLinea.html** y que aparezca en pantalla de la forma siguiente:



Parrafo 1

SQL, Structure Query Language (Lenguaje de Consulta Estructurado) es un lenguaje de programación para trabajar con base de datos relacionales como MySQL, Oracle, etc. MySQL es un interpretador de SQL, es un servidor de base de datos. MySQL permite crear base de datos y tablas, insertar datos, modificarlos, eliminarlos, ordenarlos, hacer consultas y realizar muchas operaciones, etc., resumiendo: administrar bases de datos.

Parrafo 2

Este tutorial tiene por objetivo acercar los conceptos iniciales para introducirse en el mundo de las bases de datos.

EJERCICIO

Párrafo con salto de línea

Solución:

```
<p>
<h2>Párrafo 1 </h2>
SQL, Structure Query Language (Lenguaje de Consulta Estructurado) es un lenguaje de
programacion para trabajar con base de datos relacionales como MySQL, Oracle, etc.<br>
MySQL es un interpretador de SQL, es un servidor de base de datos.<br>
MySQL permite crear base de datos y tablas, insertar datos, modificarlos, eliminarlos,
ordenarlos, hacer consultas y realizar muchas operaciones, etc., resumiendo: administrar bases
de datos.
</p>

<p>
<h2>Párrafo 2 </h2>
Este tutorial tiene por objetivo acercar los conceptos iniciales para introducirse en el mundo de
las bases de datos.
</p>
```



ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Texto dentro del body

<div></div>

La etiqueta <div>, al igual que la etiqueta <p>, se utiliza para agrupar bloques de texto u otros objetos pero con la diferencia de que la separación entre ellos es menor.

Div debe usarse cuando necesites una caja con objetivos de diseño gráfico.

```
<div align="center">Bienvenidos a mi
página.</div>
```

```
<div>Aquí encontraréis cursos de formación muy
interesantes.</div>
```

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Texto dentro del body

Lista Ordenada

Para crear una lista sea ordenada, sus elementos deberán estar entre las etiquetas y .

Con el atributo type podemos elegir el tipo de numeración, que puede ser:

- números type="1"
- letras minúsculas o mayúsculas type="a"/"A"
- números romanos en minúsculas o en mayúscula type="i"/"I"

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Texto dentro del body

Lista Ordenada

```
<ol type="I">
  <li>Perro</li>
  <li>Gato</li>
  <li>Periquito</li>
</ol>
```

- I. Perro
- II. Gato
- III. Periquito

EJERCICIO

Lista ordena

Crea un archivo nuevo llamado **07listaOrdenada.html** y que aparezca en pantalla de la forma siguiente:



- I. Lunes
- II. Martes
- III. Miércoles
- IV. Jueves
- V. Viernes
- VI. Sábado
- VII. Domingo

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Texto dentro del body **Lista desordenada **

Para crear una lista sea desordenada, sus elementos deberán estar entre las etiquetas `` y ``.

Con el atributo `type` podemos elegir el tipo de viñeta, que puede ser:

- círculo `type="circle"`
- disco `type="disc"`
- cuadrado `type="square"`

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Texto dentro del body Lista desordenada

```
<ul type="circle">  
  <li>Perro</li>  
  <li>Gato</li>  
  <li>Periquito</li>  
</ul>
```

- Perro
- Gato
- Periquito

EJERCICIO

Lista desordena

Crea un archivo nuevo llamado **08listaDesordenada.html** y que aparezca en pantalla de la forma siguiente:

- Oscar
- Dayana
- Josué
- Vanesa
- Luisa
- Victoria
- Juan
- Georgiana
- Rosa
- Joel
- José



EJERCICIO

Lista de los horarios de clase

Utilizando las etiqueta para hacer listas, podrias con HTML hacer un archivo llamado **09Listas** con la siguiente estructura?

1. Lunes
 - Inglés
 - Francés
2. Martes
 - Inglés
 - i. corrección de ejercicios
 - ii. proponer ejercicios



EJERCICIO

Lista de los horarios de clase

Solución:

```
<ol>
  <li>Lunes
    <ul>
      <li>Inglés</li>
      <li>Francés</li>
    </ul>
  </li>
  <li>Martes
    <ul>
      <li>Inglés
        <ol type="i">
          <li>Corrección de ejercicios</li>
          <li>Proponer ejercicios</li>
        </ol>
      </li>
    </ul>
  </li>
</ol>
```



ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Texto dentro del body Lista descriptivas

```
<dl>
  <dt>HTML5</dt>
  <dd>Lenguaje de marcado web</dd>
  <dt>CSS3</dt><dd>Hojas de estilo en cascada</dd>
  <dt>JS</dt><dd>Lenguaje de script</dd>
  <dt>CMS</dt><dd>Content Management System</dd>
</dl>
```

HTML5	Lenguaje de marcado web
CSS3	Hojas de estilo en cascada
JS	Lenguaje de script
CMS	Content Management System

- **dl**→se declarar la lista.
- **dd**→se emplea para definir el término que definiremos.
- **dt**→se emplea para expresar la definición de un término

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Texto dentro del body Enlace <a>

Aquellos elementos (texto, imágenes, etc.) sobre los que se desee insertar un enlace han de encontrarse entre las etiquetas <a> y .

y con atributo **href** se especifica la dirección a la que está asociado el enlace

```
<a href="http://www.google.com">Visita  
www.google.com</a>
```

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Texto dentro del body

Enlace `<a>`

Tipos de referencias

Referencia absoluta: Conduce a una ubicación externa al sitio en el que se encuentra el documento.

Referencia relativa: Conduce a un documento situado dentro del mismo sitio que el documento actual.

`href="t4_1.html"` (esta en la misma carpeta)
`href="ejercicios/t4_1.html"` (en otra carpeta)

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Texto dentro del body

Enlace `<a>`

Tipos de referencias

Punto de fijación: Conduce a un punto dentro de un documento

` equipo `

...

`<div id="team"> somos un equipo</div>`

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
- 3. Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Texto dentro del body

Enlace `<a>`

Destino del enlace

_blank: Abre el documento vinculado en una ventana nueva del navegador.

_self: Es la opción predeterminada. Abre el documento vinculado en el mismo ventana que el vínculo.

```
<a target = "_blank" href="http://www.google.com">Visita www.google.com en una ventana nueva</a>
```

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
- 3. Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Texto dentro del body

Enlace `<a>`

Destino del enlace desde href

Correo electrónico: indicando "mailto:..." abre la aplicación de correo para escribir un correo electrónico, cuyo destinatario será el especificado en el enlace.

```
<a href="mailto:info@urolalde.com">e-mail </a>
```

Teléfono: indicando "tel:..." abre la aplicación para llamar al telf que se le ha indicado

```
<a href="tel:666777888">num de telf</a>
```

EJERCICIO

Lista de con enlaces

Utiliza las etiqueta para hacer listas y escribe enlaces a las webs indicadas en un archivo llamado **10ListasConEnlaces**



1. Google -> abrir en nueva pestaña
 - o e-mail -> abrir correo
 - o pdf -> enlace a un pdf
2. Mi nombre (ningún enlace)
 - o Html
 - i. ejercici listas -> abrir en nueva pestaña
 - ii. ejercicio tabulaciones -> abrir aquí

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

**Dentro del body imagenes **

Para insertar una imagen tenemos que utilizar la etiqueta .

En esta etiqueta no es necesario utilizar el cierre.

Para que aparezca la imagen que queremos, tenemos que indicar la ruta en el atributo **src**

```

```

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
- 3. Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

**Dentro del body imagenes **

Texto alternativo en la imagen

Si por algún motivo la imagen no se cargará, tenemos la posibilidad de poner un texto que refleje que ese lugar lo ocupa una imagen con el atributo **alt**

```

```

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
- 3. Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

**Dentro del body imagenes **

Tamaño de la imagen

A través de los atributos **width** (ancho) y **height** (alto), podemos modificar el tamaño de la imagen.

El valor debe ser numérico y puede especificarse por % o por px, también podemos indicarle que el valor es automático;

```

```

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

**Dentro del body imagenes **

Atributo border

El atributo borde toma valores numéricos que indican el grosor en píxeles del borde.

El borde sera siempre de color negro a no ser que la imagen sea un enlace, en ese caso sera del color establecido para los enlaces.

```

```

EJERCICIO

Puedo usar una imagen como enlace

Busca los logos de 10 fabricantes de coches y enlaza cada logo hacia su página web. (5 de las páginas deberán abrirse en una nueva pestaña)

Hazlo en un nuevo archivo html llamado `imgConEnlaces.html`



ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
- 3. Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

**Dentro del body imagenes **

Tipo de imagen

Una de las principales decisiones a la hora de incluir imágenes en la web es elegir el formato correcto para cada tipo de imagen de manera que logremos una correcta relación entre la calidad visual de la misma y su peso en Kb.

```

```

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
- 3. Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

**Dentro del body imagenes **

Tipo de imagen

Cuando hablamos de formatos de imagen en la web, tenemos que limitarnos a 4, ya que son los únicos soportados por los navegadores de internet:

jpg, png, gif y svg

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
- 3. Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Dentro del body imagenes

Tipo de imagen: gif (Graphic Image File Format).

- Número de colores: de 2 a 256 de una paleta de 24 bits.
- Carga progresiva en el navegador.
- Permite la animación simple.

Es **el formato más adecuado para** aquellas **imágenes** sencillas, de formas simples y **que no tienen un elevado número de colores**

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
- 3. Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Dentro del body imagenes

Tipo de imagen: JPEG (Joint Photographic Experts Group).

- Elevado grado de posibilidad de compresión.
- Formato de compresión con pérdida.
- No permite transparencia.
- No permite la animación.

Es **el más indicado para** imágenes que son **fotografías**

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Dentro del body imagenes

Tipo de imagen: **PNG** (Portable Network Graphics).

- Compresión sin pérdida.
- Permite la transparencia
- No permite animación.

El más adecuado para imágenes de elementos renderizados (más reales), ya que se logran unos degradados muy suaves y una buena definición de las líneas.

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Dentro del body imagenes

El caso de una fotografía digital.

JPG



Jpg con 20% de compresión.
11Kb

GIF



Gif con 256 colores.
22 Kb

PNG



Png 24 bits.
68 Kb

Vemos que para obtener una calidad similar los tamaños de la imagen son muy diferentes, en este caso, lo más adecuado será optar por el formato JPG.

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Dentro del body imagenes

El caso de una imagen simple

JPG



Jpg con 20% de compresión.
13Kb

GIF



Gif con 256 colores.
5 Kb

PNG



Png 24 bits.
8 Kb

En el caso de una imagen simple (con pocos colores) vemos que el formato más adecuado es el .gif, ya que aunque la calidad de la imagen sea idéntica al png, el peso de la imagen es considerablemente inferior.

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Dentro del body imagenes

El caso de una imagen renderizada

JPG



Jpg con 20% de compresión.
6Kb

GIF



Gif con 256 colores.
13 Kb

PNG



Png 24 bits.
41 Kb

El formato png es el que más calidad nos ofrece, sin embargo, la opción .jpg parece la más adecuada por su relación calidad peso, será una decisión que debemos tomar sobre todo en función de la importancia de la imagen o el detalle que sea necesario mostrar.

Para ver mejor la diferencia en la calidad de las imágenes a continuación se muestra un detalle de ampliación realizada sobre las imágenes anteriores.

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Dentro del body imágenes

JPG



Jpg con 20% de compresión.
4 Kb

GIF



Gif con 256 colores.
10 Kb

PNG



Png 24 bits.
27 Kb

En la ampliación, podemos ver como el formato PNG mantiene mucha más calidad que el resto, esto sucederá siempre que trabajemos con imágenes con degradados muy suaves y líneas muy bien definidas.

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Dentro del body imágenes

```
<figure>  
    
  <figcaption>textoIMG</figcaption>  
</figure>
```

La página se verá idéntica pero a nivel semántico **la descripción está asociada a la imagen** y los buscadores sabrán perfectamente que el texto en envuelto en la etiqueta <figcaption> es la descripción de la imagen y no parte del contenido principal de la página. Este tipo de detalles **ayudan a ganar SEO** y lograr un mejor posicionamiento en los buscadores.

EJERCICIO

Puedo usar una imagen como enlace? parte 2



Utiliza el ejercicio de fabricantes de coches y sus enlaces e incluye `<figure>` y `<figcaption>` indicando en esta última la marca del coche.

Hazlo en un nuevo archivo html llamado `figureImgConEnlaces.html`

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. Dentro del Body.
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Dentro del body ``

La etiqueta strong sirve para marcar con énfasis las partes más importantes de un texto.

` Hola `

Visualmente la marca como negrita pero mediante css podemos cambiarlo, esta etiqueta ayuda también al posicionamiento.

Otra etiqueta que resalta como negrita es `` pero es una etiqueta que empieza a desecharse

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Dentro del body

Da menor énfasis que la etiqueta strong. Los navegadores suelen representar el texto que contiene en cursiva

** hola **

Visualmente la marca como cursiva pero mediante css podemos cambiarlo. Esta etiqueta ayuda también al posicionamiento.

Otra etiqueta que resalta como cursiva es **<i></i>** pero es una etiqueta que empieza a desecharse

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Dentro del body

Sangrado de texto <blockquote>

Para que un texto aparezca sangrado, se inserta entre las etiquetas **<blockquote>** y **</blockquote>**.

<blockquote> hola </blockquote>

Insertando el texto entre varias etiquetas **<blockquote>** y **</blockquote>** se consigue que los márgenes sean mayores.

La etiqueta **blockquote** se usa también para citar uno o más párrafos de un texto. Puede ir acompañada del atributo **cite="url"**. El atributo **cite** sirve para mencionar la fuente original.

EJERCICIO

Negritas y cursivas

Crea un nuevo documento llamado `negritasYcursivas.html`

Que tenga el siguiente formato de texto:

Nombre: *tuNombre*

Apellido: *tuApellido*

Edad: *tuEdad*

Aficiones: *tusAficiones*

Comida: *favorita*



ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Dentro del body

```
<audio>  
  <source src="">  
</audio>
```

Con esta etiqueta podemos insertar archivos de audio en nuestra página web.

Se usaría de la siguiente forma:

```
<audio controls loop preload="auto">  
  <source src="audio/audio.m4a" type="audio/mp4">  
  <source src="audio/audio.mp3" type="audio/mp3">  
  <source src="audio/audio.ogg" type="audio/ogg">  
</audio>
```

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Dentro del body

```
<video>  
  <source src="url">  
</video>
```

Con esta etiqueta podemos insertar archivos de vídeo en nuestra página web.

Se usaría de la siguiente forma:

```
<video controls loop width="500" height="200">  
  <source src="video/video.mp4" type="video/mp4">  
  <source src="video/video.webm" type="video/webm">  
  <source src="video/video.ogv" type="video/ogg">  
</video>
```

EJERCICIO

<audio>

Con el archivo de audio que se os proporcionará, utilízalo en un nuevo archivo HTML, llamado audio.html, con la etiqueta de audio que hemos visto



EJERCICIO

<video>

Con el archivo de video que se os proporcionará, utilizalo en un nuevo archivo HTML, llamado video.html, con la etiqueta de video que hemos visto.



ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Dentro del body

tablas <table></table>

Son los recuadros que se obtienen como resultado de la intersección entre una fila y una columna

Para crear una tabla hay que insertar las etiquetas <table> y </table>.

<table> </table>

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Dentro del body

tablas `<table></table>`

Filas: `<tr></tr>`

Por cada una de las filas que queramos insertar en la tabla, tendremos que poner dentro la etiqueta `<tr>` y cerrarla con `</tr>`

`<tr></tr>`

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Dentro del body

tablas `<table></table>`

Columna / celda: `<td></td>`

Para cada una de las celdas de cada una de las filas de la tabla habrá que insertar las etiquetas `<td></td>`

Hay que insertar esas etiquetas entre las etiquetas `<tr>` y `</tr>`.

Entre las etiquetas `<td>` y `</td>` se podrá especificar el contenido de cada una de las celdas.

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
- 3. Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Dentro del body tablas <table></table>

Sábado	Domingo
Curso HTML	Curso Dreweaver
Curso Frondpage	Curso Flash

```
<table border="1">
|tr>
<td>Sábado</td>
<td>Domingo</td>
</tr>
<tr>
<td>Curso HTML</td>
<td>Curso Dreamweaver</td>
</tr>
<tr>
<td>Curso Frontpage</td>
<td>Curso Flash</td>
</tr>
```

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
- 3. Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Dentro del body Formato de las tablas

Atributo	Significado	Posibles valores
width	ancho de la tabla	un número, acompañado de % cuando se desee que sea en porcentaje
height	altura de la tabla	un número, acompañado de % cuando se desee que sea en porcentaje
cellpadding	espacio entre el contenido de las celdas y el borde	un número
cellspacing	espacio entre celdas	un número
border	grosor del borde	un número
align	alineación de la tabla dentro de la página	left (izquierda) right (derecha) center (centro)
bgcolor	color de fondo	número hexadecimal
background	imagen de fondo	número hexadecimal
bordercolor	color del borde	número hexadecimal

```
<table width="50%" border="2" align="center" cellpadding="0" bordercolor="#000000" bgcolor="#FFCC99">
```

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Dentro del body Formato de las celdas

Atributo	Significado	Posibles valores
width	ancho de la tabla	un número, acompañado de % cuando se desee que sea en porcentaje
height	altura de la tabla	un número, acompañado de % cuando se desee que sea en porcentaje
align	alineación horizontal del contenido de la celda	left (izquierda) right (derecha) center (centro)
valign	alineación vertical del contenido de la celda	baseline (línea de base) bottom (inferior) middle (medio) top (superior)
bgcolor	color de fondo	número hexadecimal
background	imagen de fondo	número hexadecimal
bordercolor	color del borde	número hexadecimal

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Dentro del body tablas `<table></table>`

Encabezado de la Columna: `<th></th>`

```
<table width="50%" border="1" align="center">  
<tr>  
<th>Sabado</th>  
<th>Domingo</th>  
</tr>  
<tr>  
<td>Curso HTML</td>  
<td>Curso Dreamweaver</td>  
</tr>  
<tr>  
<td>Curso Frontpage</td>  
<td>Curso Flash</td>  
</tr>  
</table>
```

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Dentro del body
tablas <table></table>

Título de la tabla <caption> </caption>

Con las etiquetas <caption> podemos establecer un título para la tabla. Las etiquetas han de ir después de la etiqueta <table>

```
<table width="50%" border="1" align="center">
  <caption>Titulo de la tabla</caption>
  <tr>
    <th>Sabado</th>
    <th>Domingo</th>
  </tr>
  <tr>
    <td> ...</td>
    <td> ...</td>
  </tr>
</table>
```

EJERCICIO

Tablas

Haz la siguiente tablas en un nuevo archivo html llamado tablaDeHorariosDeClase.html



Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Matemáticas	Inglés	Castellano	Matemáticas	Inglés
Inglés	Matemáticas	Inglés	Castellano	Matemáticas
Matemáticas	Castellano	Matemáticas	Inglés	Castellano

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Dentro del body tablas `<table></table>`

Atributo colspan

Para unir dos celdas en horizontal, hay que tener en cuenta el número de columnas en la fila.

Si queremos unir dos celdas en una fila de 5, declararemos 4 columnas dentro de ella y en una podremos el atributo colspan=2, se fusiona con la de la derecha

```
<tr>
  <td colspan=2>Castellano</td>
  <!--td>Castellano</td-->
  <td>Matemáticas</td>
  <td>Inglés</td>
  <td>Castellano</td>
</tr>
```

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Dentro del body tablas `<table></table>`

Atributo rowspan

Para unir dos celdas en vertical, hay que tener en cuenta las filas.

Si queremos unir dos celdas en una misma columna, declararemos las columnas que queremos (x) y añadiremos el atributo rowspan=2 con el número de celdas a fusionar hacia abajo. Hay que tener en cuenta que en las fila siguiente tendremos que declarar x-1 columnas.

```
<tr>
  <td rowspan=2 >Inglés</td>
  <td>Matemáticas</td>
  <td>Inglés</td>
  <td>Castellano</td>
  <td>Matemáticas</td>
</tr>
<tr>
  <!--td>Castellano</td-->
  <td>Castellano</td>
  <td>Matemáticas</td>
  <td>Inglés</td>
  <td>Castellano</td>
</tr>
```

EJERCICIO

Tablas

Haz la siguiente tablas en un nuevo archivo html llamado 16.01tablaDeHorariosDeClase.html

- Unir las 3 celdas de viernes e indicar que queda “libre”
- La última hora de Lunes y Martes se unirán y se dará Castellanc



Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Matemáticas	Inglés	Castellano	Matemáticas	Inglés
Inglés	Matemáticas	Inglés	Castellano	Matemáticas
Matemáticas	Castellano	Matemáticas	Inglés	Castellano

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. **Dentro del Body.**
4. Diferencias entre HTML5 y HTML4.

Dentro del body

Iframe `<iframe></iframe>`

IFRAME es un elemento HTML que permite insertar o incrustar un documento HTML dentro de un documento HTML principal, también es posible incrustar PDF's, videos...

```
<iframe src="http://www.marca.es" width="100%" height="600" scrolling="auto" frameborder="0" AllowTransparency="true"></iframe>
```

EJERCICIO

<iframe>



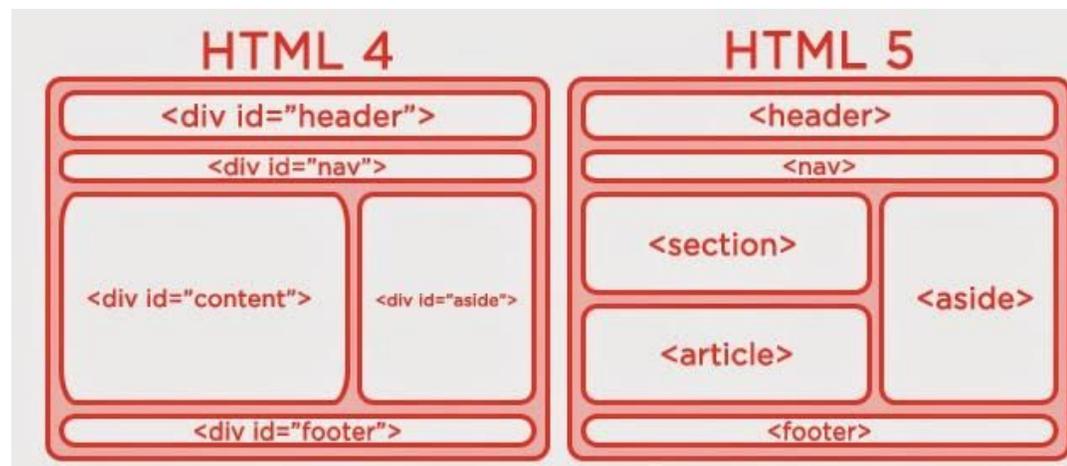
Crea 4 archivos html con iframe's uno hacia

- una página web
- un video
- un pdf
- video de youtube.

El nombre del archivo tendrá que ser **iframeNombreDeLaWeb-NombreAlumno**

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. Dentro del Body.
4. **Diferencias entre HTML5 y HTML4.**



ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. Dentro del Body.
4. **Diferencias entre HTML5 y HTML4.**

Diferencias entre HTML5 y HTML4

Las principales diferencias entre HTML5 y HTML4 se pueden agrupar en cuatro grandes grupos:

1. Sintaxis
2. Nuevos elementos y nuevos atributos
3. Modelo del Contenido

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. Dentro del Body.
4. **Diferencias entre HTML5 y HTML4.**

Diferencias entre HTML5 y HTML4

Sintaxis

- La sintaxis de HTML 5 es compatible con HTML 4.
- Con HTML 5 se puede usar sintaxis de XML.
- Con HTML5 se puede usar sintaxis de MathML (lenguaje usando para describir notaciones matemáticas), permitiendo la integración de fórmulas matemáticas a Internet.

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. Dentro del Body.
4. **Diferencias entre HTML5 y HTML4.**

Diferencias entre HTML5 y HTML4

Nuevos elementos y nuevos atributos

Además de agregar elementos nuevos al lenguaje, a algunos elementos existentes se le agregan atributos, y otros elementos cambian.

Para información detallada de estas diferencias, puedes consultar la página oficial de WC3 que describe las diferencias en lenguaje entre HTML 4 y HTML 5.

ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO CREADO CON LENGUAJE DE MARCAS.

1. Estructura global.
2. Estructura del Body.
3. Dentro del Body.
4. **Diferencias entre HTML5 y HTML4.**

Diferencias entre HTML5 y HTML4

Modelo del contenido.

HTML5 busca reducir la confusión en el concepto de bloques existente entre HTML 4 y CSS.

Con este fin, define nuevas categorías y define qué elementos son parte de cada una.

Para mayor información, puedes consultar la sección de cambios al modelo del contenido, descrito en la página oficial de WC3.

EJERCICIO

<Mi wiki-web>

1. Crea una carpeta con tu nombre.
2. Crea un archivo llamado `index.html` dentro de la carpeta.
3. Pon de título de cabecera “Mi wiki-web”, como subtítulo “Ejercicios HTML” y en el footer pon tu nombre.
4. Crea una lista ordenada e introduce en cada línea el nombre o alguna referencia hacia cada ejercicio o ejercicios que hemos realizado en clase.
5. Para cada elemento de la lista, crea una una lista anidada de tipo desordenada indicando una breve descripción del ejercicio y las etiquetas que se han utilizado
6. Copia los ejercicios en esta nueva carpeta. Si tiene algún tipo de archivo al que esté enlazado (imágenes, audios,videos), ponlo también.
7. Mete un enlace a cada elemento de la lista ordenada hacia los ejercicios del apartado anterior y que se abran en la misma pestaña
8. Mete un enlace en cada uno de los ejercicios que nos devuelva a `index.html`
9. Asegurate que todos los ejercicios funcionan correctamente.
10. Comprime la carpeta en `.rar` o `.zip`

1. Ejercicio1
 - Descripción Ejercicio1
 - etiquetaUtilizada1
 - etiquetaUtilizada2
 - etiquetaUtilizada3
2. Ejercicio2
 - Descripción Ejercicio2
 - etiquetaUtilizada1
 - etiquetaUtilizada2
 - etiquetaUtilizada3
3. Ejercicio3
 - Descripción Ejercicio3
 - etiquetaUtilizada1
 - etiquetaUtilizada2
 - etiquetaUtilizada3
4. ...

