Actividad Formativa

Realiza una tabla con las etiquetas HTML utilizadas para la creación de formularios con sus diferentes propiedades.

Investiga sobre:

* HTML Canva
* HTML SVG

Etiquetas para la creación de formularios

|  |  |
| --- | --- |
| Elemento | Descripción |
|  |  |
| <form> | Define un formulario. |
| <fieldset> | Permite organizar en grupos los campos de un formulario. |
| <legend> | Representa el título de un <fieldset>. |
| <label> | Representa el título de un elemento de control de un formulario. |
| <input> | Se usa para crear controles interactivos que reciben datos del usuario. |
| <button> | Representa un botón. |
| <option> | Representa una opción en un elemento <select> o <datalist>. |
| <select> | Representa un elemento de control que permite la selección entre un conjunto de opciones <option>. |
| <optgroup> | Representa un conjunto de opciones, agrupadas lógicamente. |
| <datalist> | Representa un elemento de control que permite la selección entre un conjunto de opciones <option> |
| <textarea> | Representa un elemento de control de edición de texto multilínea. |
| <output> | Representa el resultado de un cálculo. |

HTML Canva:

El <canvas>elemento HTML se utiliza para dibujar gráficos, sobre la marcha, a través de JavaScript. El <canvas>elemento es solo un contenedor de gráficos. Debe utilizar JavaScript para dibujar los gráficos. Canvas tiene varios métodos para dibujar trazados, cuadros, círculos, texto y agregar imágenes.

El elemento <canvas> es simplemente un bitman que no provee ninguna información adicional sobre los elementos que tiene dibujados. El contenido de la etiqueta canvas no se muestra a los lectores de pantalla como otras etiquetas semánticas. Como regla general, deberías evitar utilizar canvas en un sitio accesible.

Ejemplos de lienzo:

Un lienzo es un área rectangular en una página HTML. De forma predeterminada, un lienzo no tiene bordes ni contenido.

El marcado se ve así:

<canvas id="myCanvas" width="200" height="100"></canvas>

**Nota:** especifique siempre un id atributo (al que se hará referencia en un script) y un atributo width y height para definir el tamaño del lienzo. Para agregar un borde, use el style atributo.

**HTML SVG**

**SVG** es un lenguaje basado en XML-para describir imágenes vectoriales. Básicamente es un marcado, como **HTML**, excepto que tiene muchos elementos diferentes para definir las formas que desea que aparezcan en su imagen y los efectos que desea aplicar a esas formas. **SVG** es para marcar gráficos, no contenido.

El elemento HTML <svg>

El <svg>elemento HTML es un contenedor para gráficos SVG.

SVG tiene varios métodos para dibujar trazados, cuadros, círculos, texto e imágenes gráficas.

Diferencias entre SVG y Canvas

SVG es un lenguaje para describir gráficos 2D en XML.

Canvas dibuja gráficos 2D sobre la marcha (con JavaScript).

SVG está basado en XML, lo que significa que todos los elementos están disponibles dentro del DOM de SVG. Puede adjuntar controladores de eventos de JavaScript para un elemento.

En SVG, cada forma dibujada se recuerda como un objeto. Si se cambian los atributos de un objeto SVG, el navegador puede volver a renderizar automáticamente la forma.

El lienzo se representa píxel a píxel. En el lienzo, una vez que se dibuja el gráfico, el navegador lo olvida. Si se debe cambiar su posición, es necesario volver a dibujar toda la escena, incluidos los objetos que podrían haber sido cubiertos por el gráfico.

Comparación de Canvas y SVG

La siguiente tabla muestra algunas diferencias importantes entre Canvas y SVG:

|  |  |
| --- | --- |
| CANVAS | SVG |
| * Depende de la resolución * Sin soporte para controladores de eventos * Pobres capacidades de representación de texto * Puede guardar la imagen resultante como .png o .jpg * Muy adecuado para juegos con uso intensivo de gráficos | * Resolución independiente * Soporte para controladores de eventos * Más adecuado para aplicaciones con grandes áreas de renderizado (Google Maps) * Representación lenta si es compleja (cualquier cosa que use mucho DOM será lenta) * No apto para aplicaciones de juegos |