


Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

- 3.1. Origen de los lenguajes de marcado generales: SGML y XML.*
 - 3.2 Características generales del lenguaje de marcado.*
 - 3.3 Estructura general de un documento con lenguaje de marcado.*
 - 3.4. Documentos válidos y bien formados.*
- 

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

3.1. Origen de los lenguajes de marcado generales: SGML y XML.

Empezó con la necesidad de **estandarizar** los documentos electrónicos (**Año 70**)

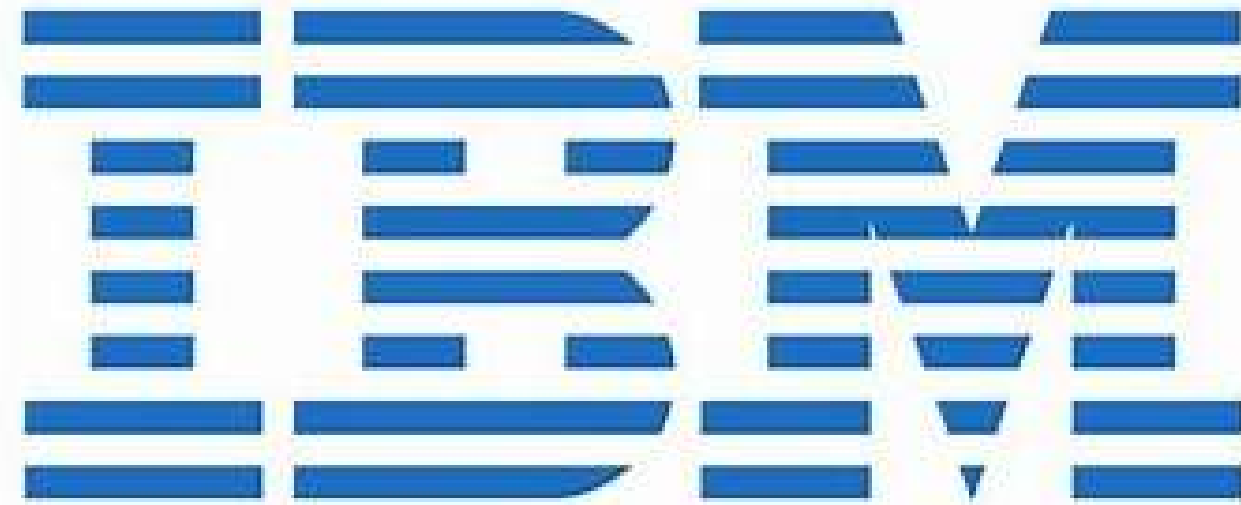
¿Quién solucionó el problema?



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

3.1. Origen de los lenguajes de marcado generales: SGML y XML.



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

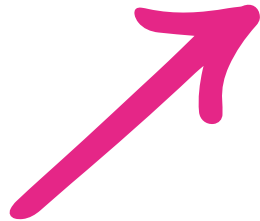
3. Lenguajes de marcado generales.

3.1. Origen de los lenguajes de marcado generales: SGML y XML.

SGML



Año 80



Sistema de documentos identifica elementos lógicos como títulos, capítulos etc con alguna etiqueta dentro del documento

SÍ, ESTRUCTURA LÓGICA

≠

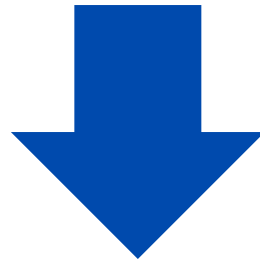
NO, ASPECTO DEL DOCUMENTO

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

3.1. Origen de los lenguajes de marcado generales: SGML y XML.

Pseudolenguaje



Lenguaje de marcas o marcado

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

3.1. Origen de los lenguajes de marcado generales: SGML y XML.

“<” } Comienzo

“>” } Final

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

3.1. Origen de los lenguajes de marcado generales: SGML y XML.

SGML



HTML



Año 90

Un documento donde se establezca enlaces permitiendo navegar de un documento a otro.

¿Constituyó? WWW

- LENGUAJE SENCILLO
- CRECIMIENTO ALTO

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

3.1. Origen de los lenguajes de marcado generales: SGML y XML.

CRECIMIENTO ALTO



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

XML Y XHTML.



Versión más sencilla SGML



LENGUAJE DE MARCAS EXTENSIBLE

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

3.2. XML Y XHTML.

LENGUAJE DE MARCAS EXTENSIBLE



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

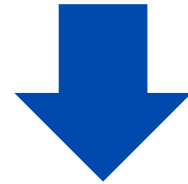
3. Lenguajes de marcado generales.

3.2. XML Y XHTML.

HTML y XML



1. Diferencia: XML : No existen elementos predefinidos



El desarrollador puede crear su propio lenguaje y vocabulario.

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

3.2. XML Y XHTML.

HTML y XML



2. Diferencia XML: Sólo incluye datos e información



¿Nuevo Lenguaje? XHTML → ¿Lenguaje se definió?

HTML



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

3.2. XML Y XHTML.

EJEMPLO página 37

Etiquetas predefinidas

```
...  
<p>Nombre:</p>  
<p>Ramón</p>  
<p>Primer apellido:</p>  
<p>Guerrero</p>  
...
```

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

3.2 Características generales del lenguaje de marcado..

Debe de contener las siguientes **características principales**:

1. Combinan la información contenida en un documento con marcas en su estructura.
2. El propio lenguaje marca los tipos de etiquetas.
3. La diferencia con los lenguajes de programación, los lenguajes de marcas carecen de variables y funciones aritméticas.
4. La presencia de etiquetas intercaladas da lugar a **ERROR**.

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

3.2 Características generales del lenguaje de marcado..

Lenguaje de programación.

J= 'expr 3 * 4'

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

3.2 Características generales del lenguaje de marcado..

Lenguaje de programación.



```
1 #!/bin/bash
2 x=1
3 echo "Ingrese N para Tabla de Multiplicar: "
4 read m
5 echo "Ingrese la constante: "
6 read b
7 while [ $x -le $b ]
8 do
9   r=$((x*m))
10  echo "$m * $x = $r"
11  let x=$x+1
12 done
13
```


Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

3.2 Características generales del lenguaje de marcado..

Lenguaje de programación.

```
noent@noe: $ ./multiplicacion.sh
Ingrese N para Tabla de Multiplicar:
4
Ingrese la constante:
10
4 * 1= 4
4 * 2= 8
4 * 3= 12
4 * 4= 16
4 * 5= 20
4 * 6= 24
4 * 7= 28
4 * 8= 32
4 * 9= 36
4 * 10= 40
noent@noe: $
```

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

3.2 Características generales del lenguaje de marcado.

Debe de contener las siguientes **características principales**:

5. Los lenguajes de marcas sólo permiten que se visualice el contenido del documento.

6. Los **tres términos** por los que se define un lenguaje de marcas



Etiquetas

Elementos

Los atributos

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

3.3 Estructura general de un documento con lenguaje de marcado.

Las siguientes *partes fundamentales* de un documento:

- Metadatos e instrucciones de proceso.
- Codificación de caracteres. Caracteres especiales (escape).
- Etiquetas o marcas.
- Elementos.
- Atributos.
- Comentarios.


Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

3.3 Estructura general de un documento con lenguaje de marcado.

- Metadatos e instrucciones de proceso.

Consiste en incluir información en los documentos a través del lenguaje de marcas.



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

3.3 Estructura general de un documento con lenguaje de marcado.

- *Metadatos e instrucciones de proceso.*

La metainformación que se añade en la página web:

- Nombre del desarrollador de la página.
- Nombres de aplicaciones informáticas utilizadas en el desarrollo de la página.
- Temática de la web.
- Palabras clave relacionado con el contenido

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

3.3 Estructura general de un documento con lenguaje de marcado.

- Metadatos e instrucciones de proceso.

Para incluir *metainformación* en HTML

¿Qué ETIQUETA debo de poner?



<meta>

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

3.3 Estructura general de un documento con lenguaje de marcado.

- Metadatos e instrucciones de proceso.

Las *instrucciones de proceso* indican al programa correspondiente como se debe de interpretar el documento.

```
<?xml version="1.0"?>
```

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

3.3 Estructura general de un documento con lenguaje de marcado.

- Metadatos e instrucciones de proceso.

`<?xml version="1.0"?>`

Ese `xml` es el identificador de la instrucción.

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

3.3 Estructura general de un documento con lenguaje de marcado.

LINUX



```
1 #!/bin/bash
2 x=1
3 echo "Ingrese N para Tabla de Multiplicar: "
4 read m
5 echo "Ingrese la constante: "
6 read b
7 while [ $x -le $b ]
8 do
9   r=$((x*m))
10  echo "$m * $x = $r"
11  let x=x+1
12 done
13
```

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

3.3 Estructura general de un documento con lenguaje de marcado.

LINUX

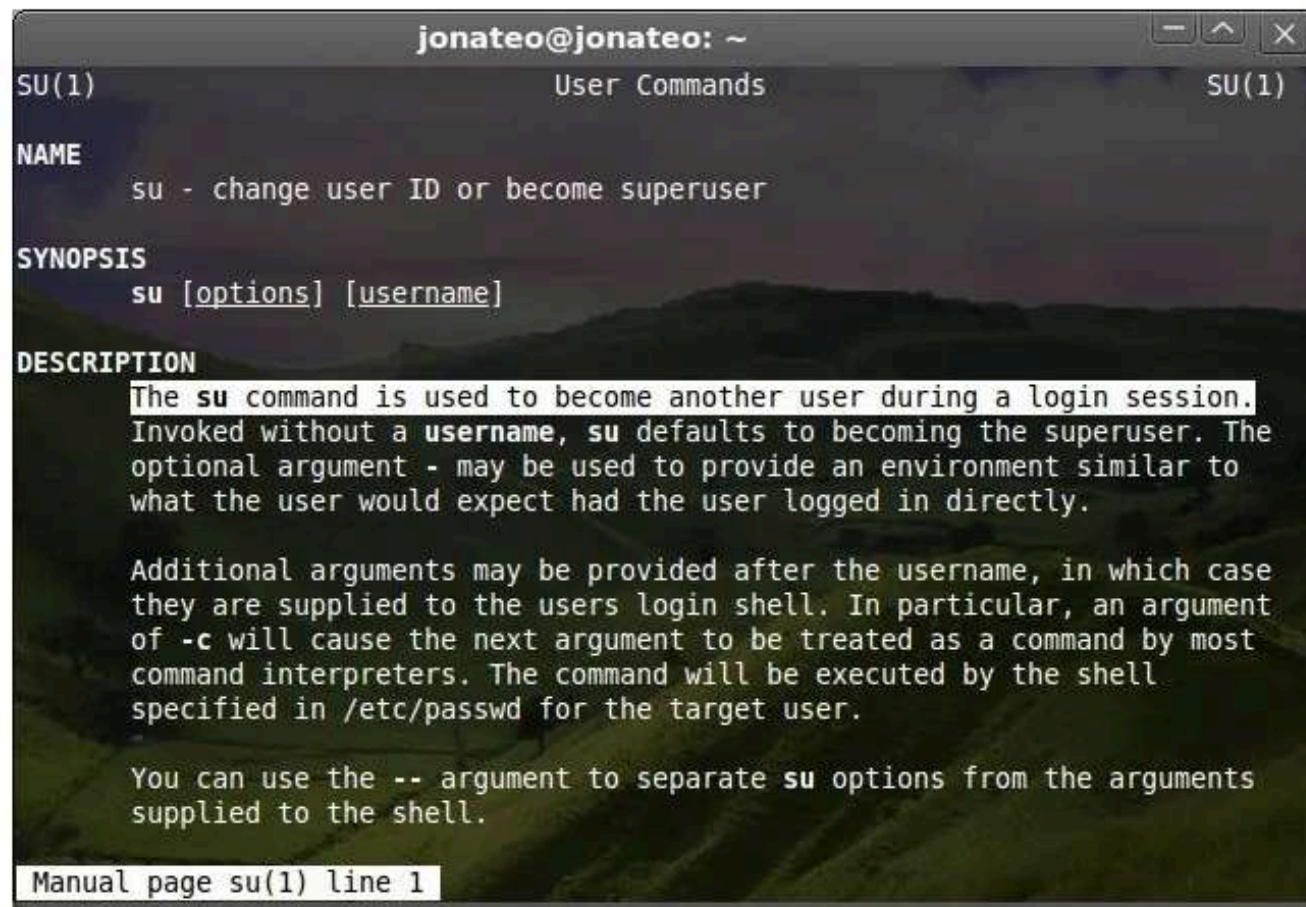
Sobre sudo y su, ¿Para qué sirve cada uno?

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

3.3 Estructura general de un documento con lenguaje de marcado.

Terminal o consola



```
jonateo@jonateo: ~  
SU(1) User Commands SU(1)  
  
NAME  
    su - change user ID or become superuser  
  
SYNOPSIS  
    su [options] [username]  
  
DESCRIPTION  
    The su command is used to become another user during a login session.  
    Invoked without a username, su defaults to becoming the superuser. The  
    optional argument - may be used to provide an environment similar to  
    what the user would expect had the user logged in directly.  
  
    Additional arguments may be provided after the username, in which case  
    they are supplied to the users login shell. In particular, an argument  
    of -c will cause the next argument to be treated as a command by most  
    command interpreters. The command will be executed by the shell  
    specified in /etc/passwd for the target user.  
  
    You can use the -- argument to separate su options from the arguments  
    supplied to the shell.  
  
Manual page su(1) line 1
```

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

3.3 Estructura general de un documento con lenguaje de marcado.

Terminal o consola

```
jonateo@localhost:~$ su
```

```
Password:
```

```
root@ localhost: /home/jonateo#
```

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

3.3 Estructura general de un documento con lenguaje de marcado.

Terminal o consola

```
jonateo@localhost:~$ sudo gedit  
[sudo] password for jonateo:
```

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

3.4 Codificación de caracteres. Caracteres especiales.

- En informática **la codificación de caracteres** consiste en convertir un carácter de un lenguaje de un símbolo a otro de representación.
- Los **documentos escritos con lenguajes de marcas** sean **compatibles** con nuestro idioma (Europa Occidental) se utiliza la codificación **UTF-8**

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

3.4 Codificación de caracteres. Caracteres especiales.

Para que se **PUEDA VER** adecuadamente una página web en cualquier **ORDENADOR** se recurre a **CARACTERES ESPECIALES**.

Hay 2 caracteres especiales en HTML:

Número decimal

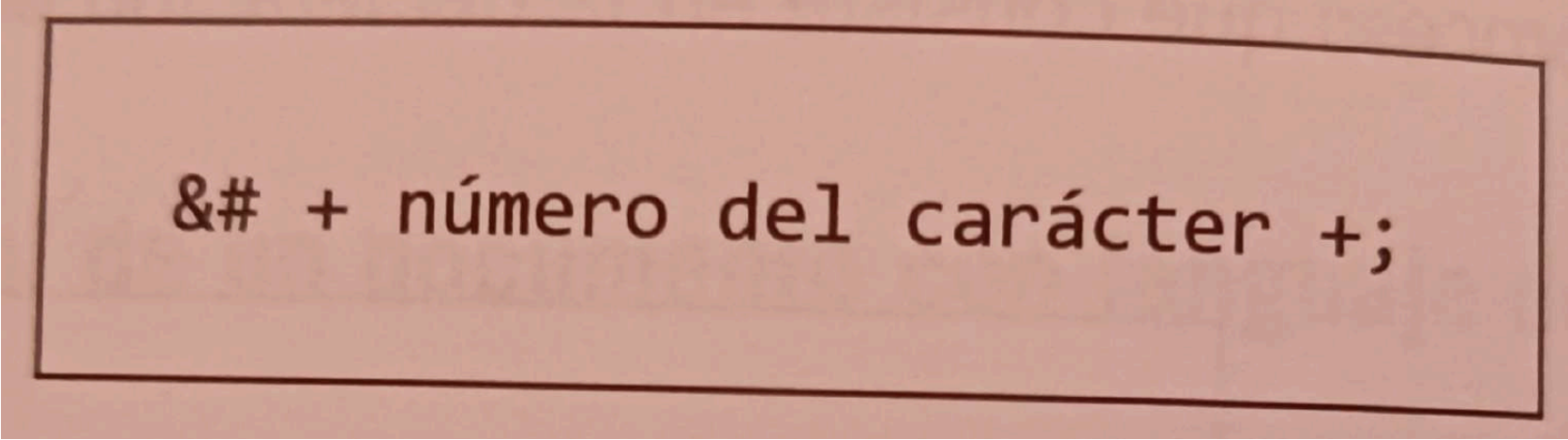
Mnemotécnico

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

3.4 Codificación de caracteres. Caracteres especiales.

Número decimal



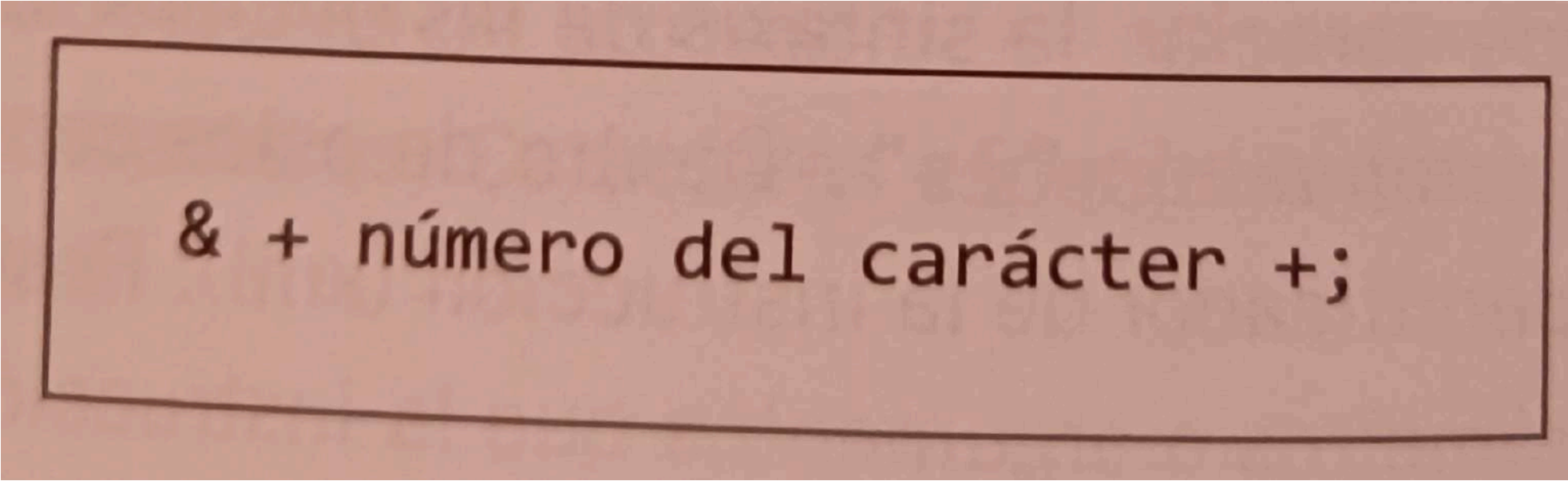
&# + número del carácter +;

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

3.4 Codificación de caracteres. Caracteres especiales.

Mnemotécnico



& + número del carácter +;

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

3.4 Codificación de caracteres. Caracteres especiales.

Tabla de caracteres especiales.

página 43.

En los ejercicios prácticos se verá los más comunes

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Etiquetas o marcas.

Una *etiqueta (tag) o marca* para escribir un texto debe de ser de esta forma:

< texto que quiero escribir >



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Etiquetas o marcas.

Una *etiqueta (tag)* de INICIO y de FIN para escribir un texto debe de ser de esta forma:

HTML: <p> Nombre </p>

<p> Ramón </p>

<p> Primer apellido </p>

<p> Guerrero </p>

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Etiquetas o marcas.

Una *etiqueta (tag)* de INICIO y de FIN para escribir un texto debe de ser de esta forma:

XML: `<nombre> Ramón </nombre>`
`<primer_apellido>Guerrero</primer_apellido>`

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Significado de todas las etiquetas o marcas de HTML

TAGS INICIALES O DE RAÍZ

- `<!DOCTYPE html>` Indica al navegador que el documento está basado en el estándar HTML5.
- `<html> </html>` Representa la raíz de un documento HTML. Todos los demás elementos de la estructura HTML deben ser recogidos dentro de estas etiquetas.

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Significado de todas las etiquetas o marcas de HTML

METADATOS DEL DOCUMENTO

- **<head> </head>** Representa una colección de metadatos acerca del documento, incluyendo enlaces a, o definiciones de, scripts y hojas de estilo. El resto de etiquetas de metadatos, **irán recogidas dentro de las etiquetas de apertura y cierre del head**. Importante explicar que estos metadatos del documento, es información para el navegador y no contenido que será visible en la página web. A excepción de la etiqueta **<title>** que veremos a continuación.
- **<title> </title>** Etiqueta usada para definir el título de la página web.
- **<link>** Se usa para enlazar recursos externos al documento HTML. El ejemplo más común son **las hojas de estilos CSS**.
- **<meta>** Etiqueta usada para definir otros metadatos que no se pueden definir con una etiqueta HTML específica. Por ejemplo, para definir el autor del sitio, o la descripción del mismo.
- **<style> </style>** Etiquetas usadas para introducir código CSS en línea, es decir, en el propio documento HTML.

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Significado de todas las etiquetas o marcas de HTML

TAGS DE SECCIONES O PARA ESTRUCTURAR EL HTML

- `<body> </body>` Al contrario que la etiqueta de metadatos `<head>`, todo lo que quieras mostrar en la página web debe ir recogido dentro de las etiquetas de apertura y cierre de `<body>`. **Este contenido será el que se muestre en la web.**
- `<nav> </nav>` Usadas para definir el contenido que será la sección de navegación de la web.
- `<main> </main>` Se usa para definir el contenido principal del documento. Solamente puede existir uno por documento.
- `<section> </section>` Define una sección del documento.
- `<article> </article>` Define contenido independiente de la web.
- `<aside> </aside>` Dentro de estas etiquetas suele alojarse el contenido adicional de la web. Suele ser contenido relacionado con la web pero de poca importancia.
- `<h1>`, `<h2>`, `<h3>`, `<h4>`, `<h5>`, `<h6>` Son etiquetas HTML muy importantes, ya que son usadas para jerarquizar el contenido de la web. Las etiquetas se usan para explicar brevemente el contenido que irá a continuación.
- `<header> </header>` Se usan para definir la cabecera de la página web. Suele contener el logotipo, menú de navegación, etc.
- `<footer> </footer>` Usadas para definir el pie de página.

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Significado de todas las etiquetas o marcas de HTML

TAGS DE SECCIONES O PARA ESTRUCTURAR EL HTML

- `<body> </body>` Al contrario que la etiqueta de metadatos `<head>`, todo lo que quieras mostrar en la página web debe ir recogido dentro de las etiquetas de apertura y cierre de `<body>`. **Este contenido será el que se muestre en la web.**
- `<nav> </nav>` Usadas para definir el contenido que será la sección de navegación de la web.
- `<main> </main>` Se usa para definir el contenido principal del documento. Solamente puede existir uno por documento.
- `<section> </section>` Define una sección del documento.
- `<article> </article>` Define contenido independiente de la web.
- `<aside> </aside>` Dentro de estas etiquetas suele alojarse el contenido adicional de la web. Suele ser contenido relacionado con la web pero de poca importancia.
- `<h1>, <h2>, <h3>, <h4>, <h5>, <h6>` Son etiquetas HTML muy importantes, ya que son usadas para jerarquizar el contenido de la web. Las etiquetas se usan para explicar brevemente el contenido que irá a continuación.
- `<header> </header>` Se usan para definir la cabecera de la página web. Suele contener el logotipo, menú de navegación, etc.
- `<footer> </footer>` Usadas para definir el pie de página.

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Significado de todas las etiquetas o marcas de HTML

TAGS PARA LA AGRUPACIÓN DE CONTENIDO

- `<p> </p>` Etiqueta usada para escribir párrafos de texto.
- `<hr>` Etiqueta utilizada para «romper» entre dos secciones de una web. Usada comúnmente como separador.
- `<pre> </pre>` Usada para pegar texto manteniendo el pre formato propio del texto.
- `<blockquote> </blockquote>` Se usan para indicar que el contenido es texto citado.
- ` ` Etiquetas para crear una lista ordenada
- ` ` Etiquetas para crear una lista des-ordenada
- ` ` Etiquetas que recogen el contenido de un elemento de una lista, sea ordenada o no.
- `<dl> </dl>` Usada para crear una lista de definiciones.
- `<dt> </dt>` Representa un término definido por la siguiente etiqueta `<dd>`
- `<dd> </dd>` Se usa para definir los términos listados antes que él.
- `<figure> </figure>` Indica una figura ilustrada como parte del documento HTML5.
- `<figcaption> </figcaption>` Utilizada para definir la leyenda de una figura.
- `<div> </div>` Etiqueta común utilizada para crear un contenedor genérico.

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Significado de todas las etiquetas o marcas de HTML

TAGS PARA LA AGRUPACIÓN DE CONTENIDO

- `<p> </p>` Etiqueta usada para escribir párrafos de texto.
- `<hr>` Etiqueta utilizada para «romper» entre dos secciones de una web. Usada comúnmente como separador.
- `<pre> </pre>` Usada para pegar texto manteniendo el pre formato propio del texto.
- `<blockquote> </blockquote>` Se usan para indicar que el contenido es texto citado.
- ` ` Etiquetas para crear una lista ordenada
- ` ` Etiquetas para crear una lista des-ordenada
- ` ` Etiquetas que recogen el contenido de un elemento de una lista, sea ordenada o no.
- `<dl> </dl>` Usada para crear una lista de definiciones.
- `<dt> </dt>` Representa un término definido por la siguiente etiqueta `<dd>`
- `<dd> </dd>` Se usa para definir los términos listados antes que él.
- `<figure> </figure>` Indica una figura ilustrada como parte del documento HTML5.
- `<figcaption> </figcaption>` Utilizada para definir la leyenda de una figura.
- `<div> </div>` Etiqueta común utilizada para crear un contenedor genérico.

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Significado de todas las etiquetas o marcas de HTML

ETIQUETAS SEMÁNTICAS PARA TEXTO

- `<a> ` Etiqueta utilizada para crear hiperenlaces en el documento HTML.
- ` ` Etiqueta para definir una palabra o conjunto de ellas como importantes. Tiene una fuerte importancia en el SEO de la página.
- `<small> </small>` Utilizada para dejar un comentario aparte, del tipo una nota de derechos de autoría, u otros textos que no son esenciales para la comprensión del documento.
- `<cite> </cite>` Para indicar el título de una obra
- `` y `` Etiquetas utilizadas para representar un subíndice o superíndice.
- `<mark> </mark>` Usada para resaltar texto
- ` ` Etiqueta HTML sin ningún significado específico. Se usa conjuntamente con los atributos «class» o «id» para atribuirle ciertas características.
- `
` Etiqueta utilizada para crear un salto de línea

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Significado de todas las etiquetas o marcas de HTML

ETIQUETAS PARA INCRUSTAR CONTENIDO

- `` Etiqueta para «pintar» una imagen en la página web.
- `<iframe>` `</iframe>` Es una etiqueta que sirve para anidar otro documento HTML dentro del documento principal.
- `<embed>` Usada para integrar una aplicación o contenido interactivo externo que no suele ser HTML.
- `<object>` `</object>` Utilizada llamar a un recurso externo de la web. Este recurso será tratado como una imagen, o un recurso externo para ser procesado por un plugin.
- `<video>` `</video>` Se usa para reproducir video en la página web junto a sus archivos de audio y captions asociadas.
- `<audio>` `</audio>` Usada para cargar en una web un archivo de audio o stream de audio.
- `<source>` Permite a autores especificar recursos multimedia alternativos para las etiquetas de `<video>` o `<audio>`.
- `<svg>` `</svg>` Se usa para llamar a una imagen vectorizada.

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Significado de todas las etiquetas o marcas de HTML

ETIQUETAS PARA INCRUSTAR CONTENIDO

- `` Etiqueta para «pintar» una imagen en la página web.
- `<iframe> </iframe>` Es una etiqueta que sirve para anidar otro documento HTML dentro del documento principal.
- `<embed>` Usada para integrar una aplicación o contenido interactivo externo que no suele ser HTML.
- `<object> </object>` Utilizada llamar a un recurso externo de la web. Este recurso será tratado como una imagen, o un recurso externo para ser procesado por un plugin.
- `<video> </video>` Se usa para reproducir video en la página web junto a sus archivos de audio y captions asociadas.
- `<audio> </audio>` Usada para cargar en una web un archivo de audio o stream de audio.
- `<source>` Permite a autores especificar recursos multimedia alternativos para las etiquetas de `<video>` o `<audio>`
- `<svg> </svg>` Se usa para llamar a una imagen vectorizada.

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Significado de todas las etiquetas o marcas de HTML

ETIQUETAS PARA LA CREACIÓN DE TABLAS

- `<table>` `</table>` Etiquetas de apertura y cierre de una tabla. El resto de etiquetas de la tabla han de ir siempre recogidas entre estas dos etiquetas.
- `<caption>` `</caption>` Usada para indicar el título de la tabla.
- `<colgroup>` `</colgroup>` Etiqueta utilizada para agrupar dos o más columnas de una tabla.
- `<tbody>` `</tbody>` Usada para describir los datos concretos de una tabla.
- `<thead>` `</thead>` Indica el bloque de filas que describen las etiquetas de las columnas de la tabla.
- `<tfoot>` `</tfoot>` Indica los bloques de filas que describen los resúmenes, o datos totales de una columna de una tabla.
- `<tr>` `</tr>` Se usa para indicar una fila de celdas de una tabla.
- `<td>` `</td>` Usada para definir una celda de una tabla.
- `<th>` `</th>` Etiqueta que se usa para definir el encabezado de una celda.

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Significado de todas las etiquetas o marcas de HTML

ETIQUETAS PARA LA CREACIÓN DE FORMULARIOS

- `<form>` `</form>` Etiqueta de apertura y cierre de un formulario de una página web. El resto de etiquetas de formulario deben ir siempre recogidas entre estas etiquetas de apertura y cierre de formulario.
- `<fieldset>` `</fieldset>` Etiqueta que representa un conjunto o agrupación de elementos de un formulario. «Pinta» un recuadro alrededor de las etiquetas que estén contenidas dentro del `<fieldset>`
- `<legend>` `</legend>` Etiqueta ligada a `<fieldset>`. Indica el título del `<fieldset>`
- `<label>` `</label>` Se usa para definir el nombre o título de un control del formulario.
- `<input>` Pinta un campo de introducción de datos para el usuario. Es de las principales etiquetas de un formulario.
- `<button>` `</button>` Etiqueta utilizada para representar un botón en el formulario.
- `<select>` `</select>` Input que permite una selección entre un conjunto de opciones.
- `<option>` `</option>` Etiqueta ligada a `<select>`. Permite añadir diferentes opciones al `<select>`
- `<textarea>` `</textarea>` Añade un campo al usuario para que pueda introducir texto en unas líneas máximas de texto que el desarrollador puede definir.

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Etiquetas o marcas.

Una *etiqueta (tag)* de INICIO y de FIN para escribir un texto debe de ser de esta forma:



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Etiquetas o marcas.

LINUX

```
33 # Pedir al usuario que ingrese los nombres de los archivos a copiar
34 copiar_archivo() {
35     while true; do
36         echo "Ingrese 'salir' cuando lo desee"
37         read -p "Archivo: " nombre_archivo
38         if [[ $nombre_archivo == "salir" ]]; then
39             break
40         fi
41         if [[ -e $nombre_archivo ]]; then
42             nombre_fichero="$RAIZ/$nombre_carpeta/${basename " $nombre_archivo"}"
43             # Copiar el archivo
44             cp "$nombre_archivo" "$RAIZ/$nombre_carpeta"
45             # Cambiar el grupo del archivo copiado
46             chgrp "$grupo" "$nombre_fichero"
47             chmod o-r "$nombre_fichero"
48             guardar_log "$nombre_carpeta" "${basename " $nombre_archivo"}" "Copia"
49             echo -e "${GREEN}Archivo copiado a la carpeta y asignado al grupo${NC}"
50         else
51             echo -e "${RED}El archivo no existe. Por favor, intente de nuevo${NC}"
52         fi
53     done
54 }
```

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Elementos XML.

- *Etiqueta de inicio:* `<nombre>`
- *Etiqueta de cierre:* `</nombre>`
- *Elemento:* `<nombre> Noemí</nombre>`
- *Contenido del elemento:* Noemí

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Elementos.

¿Mi texto puede contener más palabras?

`<p>` Mis alumnos del curso son los mejores `<p>`

Vacío `<p>` `<p>`.

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Elementos.

XML

```
<datos>  
  <nombre>Juan</nombre>  
  <apellido>Fernández</apellido>  
</datos>
```

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

!!!Importante!!!

Las marcas deben abrirse y cerrarse con las mismas con las que se definen.



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Ejercicio 4 de la página 48

```
<coche>  
  <km>180.000</conductor>  
  <conductor>Juan</km>  
  <precio>12.000 €<precio>  
</vehiculo>
```

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Atributos.

Es **un conjunto** formado por un nombre y un valor que se localiza dentro de la etiqueta de inicio de un elemento. Indica alguna **propiedad asociada** al elemento. El símbolo “=”

Ejemplo:

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Atributos.

También es posible incluir *más de un atributo*.

Ejemplo:

```
<elemento propiedad1="valor1">Contenido</elemento>
```

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Atributos.

```
<elemento propiedad1="valor1"  
propiedad2="valor2">Contenido</elemento>
```

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Ejercicio 5 de la página 49

5. Identifique los atributos (nombre y valor) del siguiente código HTML:


```
<div class="slide" id="slide_1">  
  <p class="parrafo">Esto es un párrafo</p>  
  <p class="parrafo">Esto es otro párrafo</p>  
</div>
```

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Comentarios.

Los **comentarios** son bloques de texto que se pueden incluir en los documentos escritos en lenguajes de marcas y que son ignorados por los programas que visualiza el contenido de los mismos, **por ejemplo: los navegadores.**




Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Comentarios.

Los **comentarios** **empiezan** por la cadena “<!--” y terminan con “-->”. Por ejemplo:



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Comentarios.

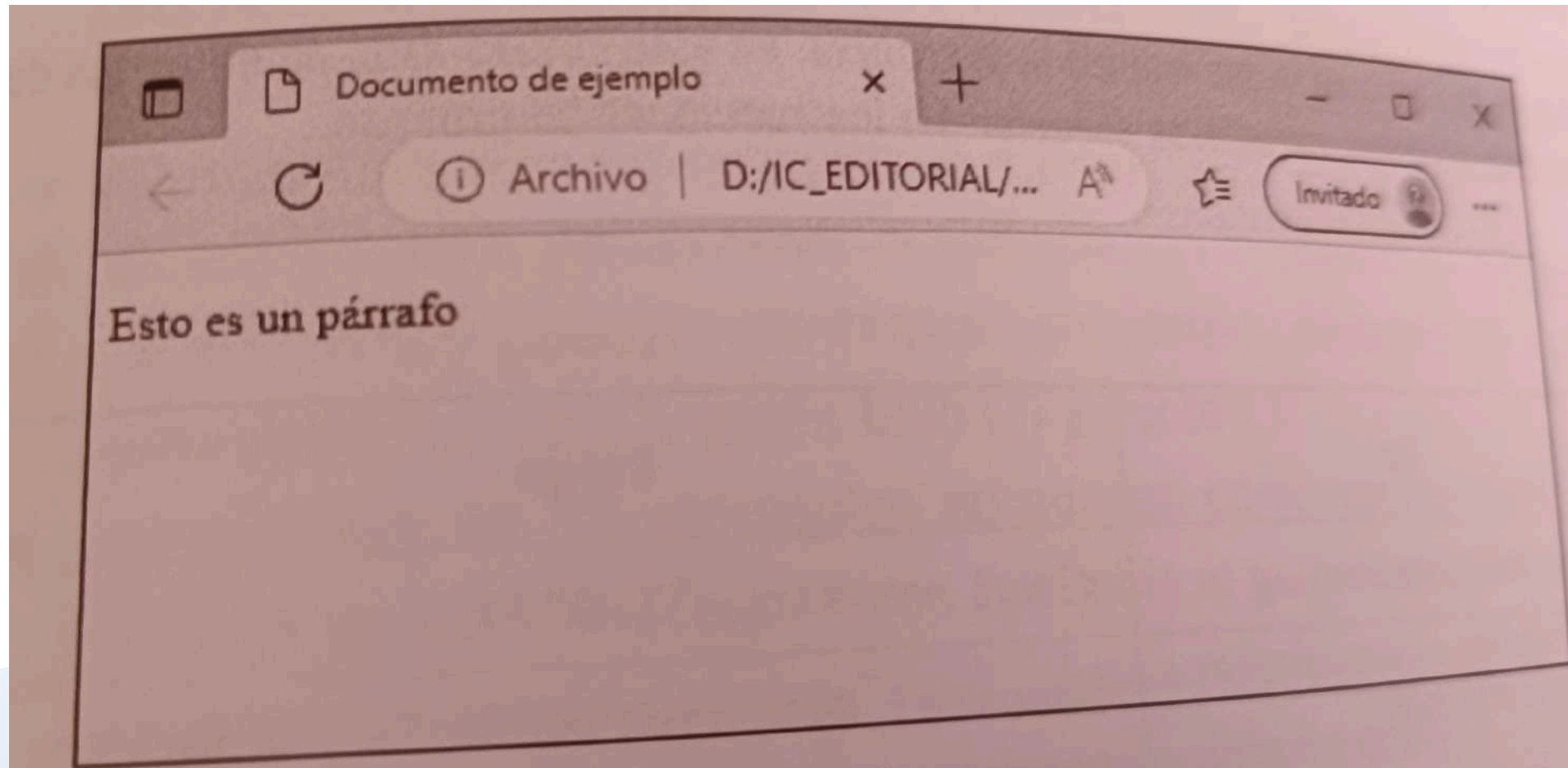
El siguiente fragmento de código se puede ver como se extrapola en una página web. *Por ejemplo:*

```
...  
<p>Esto es un párrafo</p>  
<!--Esto es un simple comentario-->  
...
```

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Comentarios.



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Aplicación práctica o ejercicio de la página 51

```
<?xml version="1.0"?>
<nivel1 estado="visible">
<titulo_n1>Interpretaci&acute;n;fica</titu-
lo_n1>
<contenido_n1>El dibujo es una de las herramientas
m&acute;s &uacute;tiles y necesarias a la hora de
plasmar, en un papel y de manera r&acute;pida, el
concepto que queremos construir y hacer realidad;
por esto hay ciertas necesidades t&eacute;cnicas
que debemos plantear en este t&iacute;tulo.</conte-
nido_n1>
</nivel1>
<nivel2 estado="visible">
<titulo_n2>Escalas</titulo_2>
</nivel2>
<nivel2 estado="oculto">
<titulo_n2>Planos</titulo_2>
</nivel2>
```


Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

¿Cuáles programas hay para poder poner en práctica el lenguaje de marcas de html?



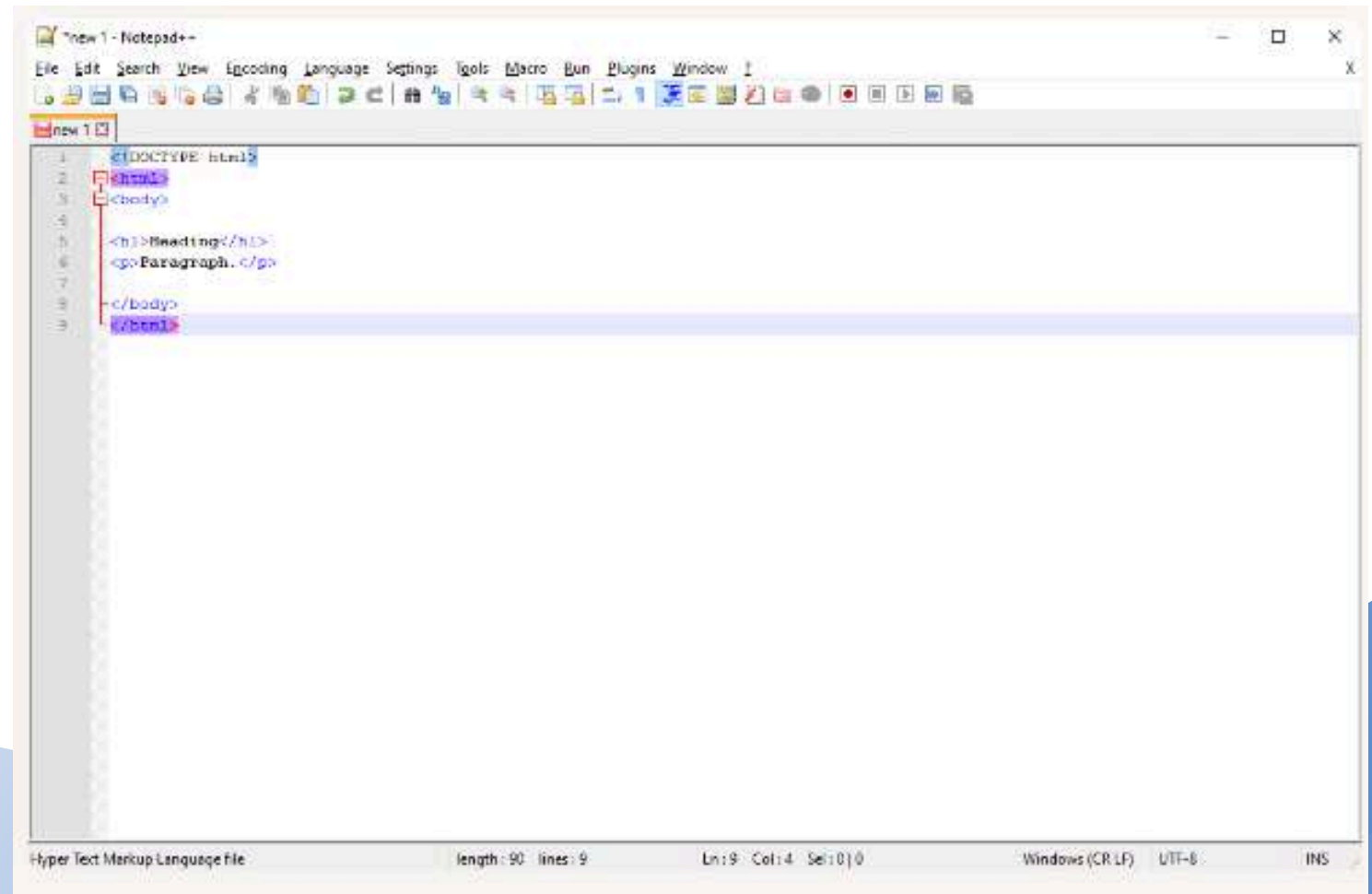
Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Los Mejores Editores de Texto HTML Gratuitos

Notepad++

Notepad++ maneja docenas de lenguajes, pero tiene soporte para HTML, CSS, PHP y JavaScript.



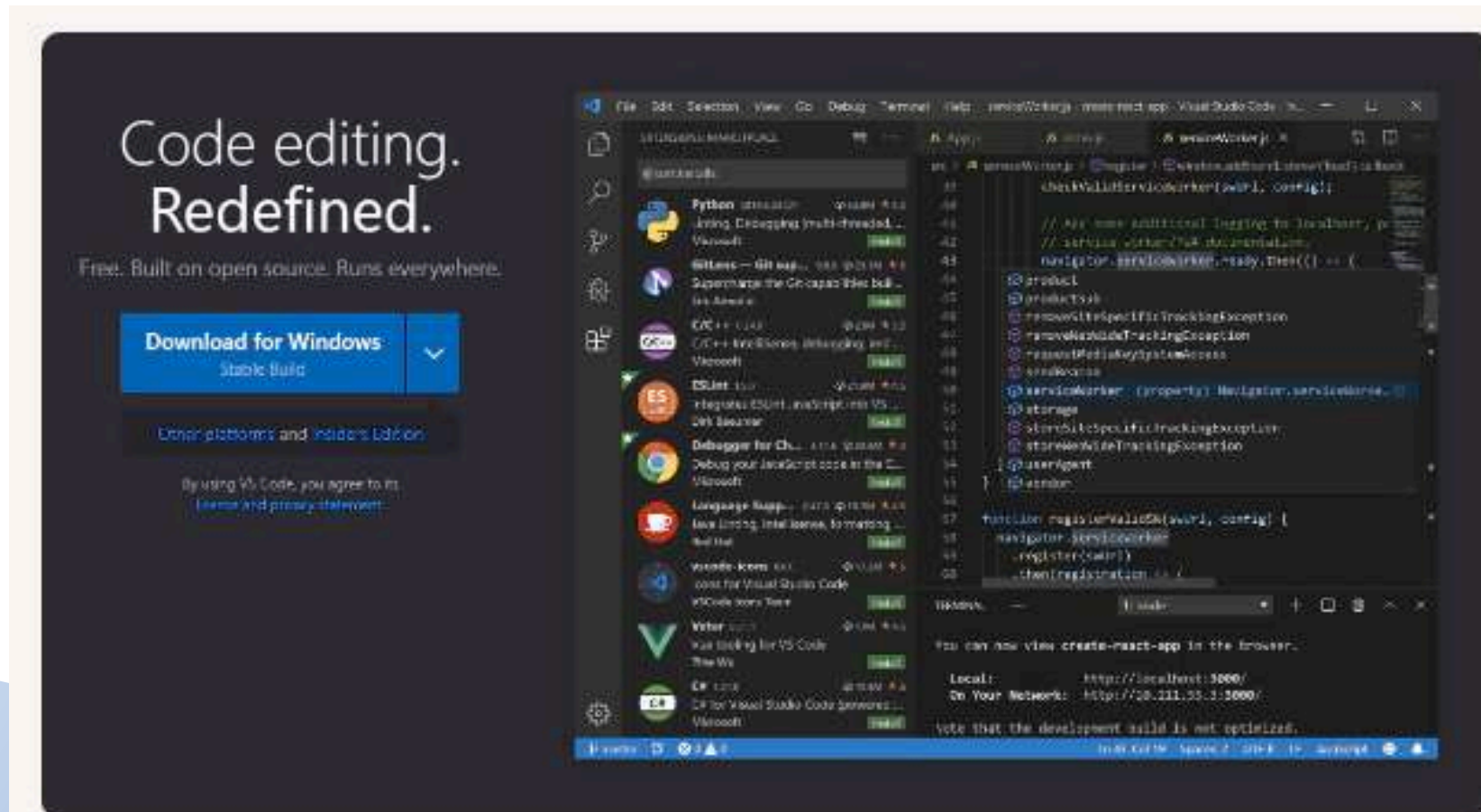
Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Los Mejores Editores de Texto HTML Gratuitos

Visual Studio Code

Es el que utilizan muchos desarrolladores. El editor es compatible con HTML, CSS, JavaScript y PHP, por lo que nunca tendrá que cambiar de herramienta. e incluye soporte de control de versiones Git/Github



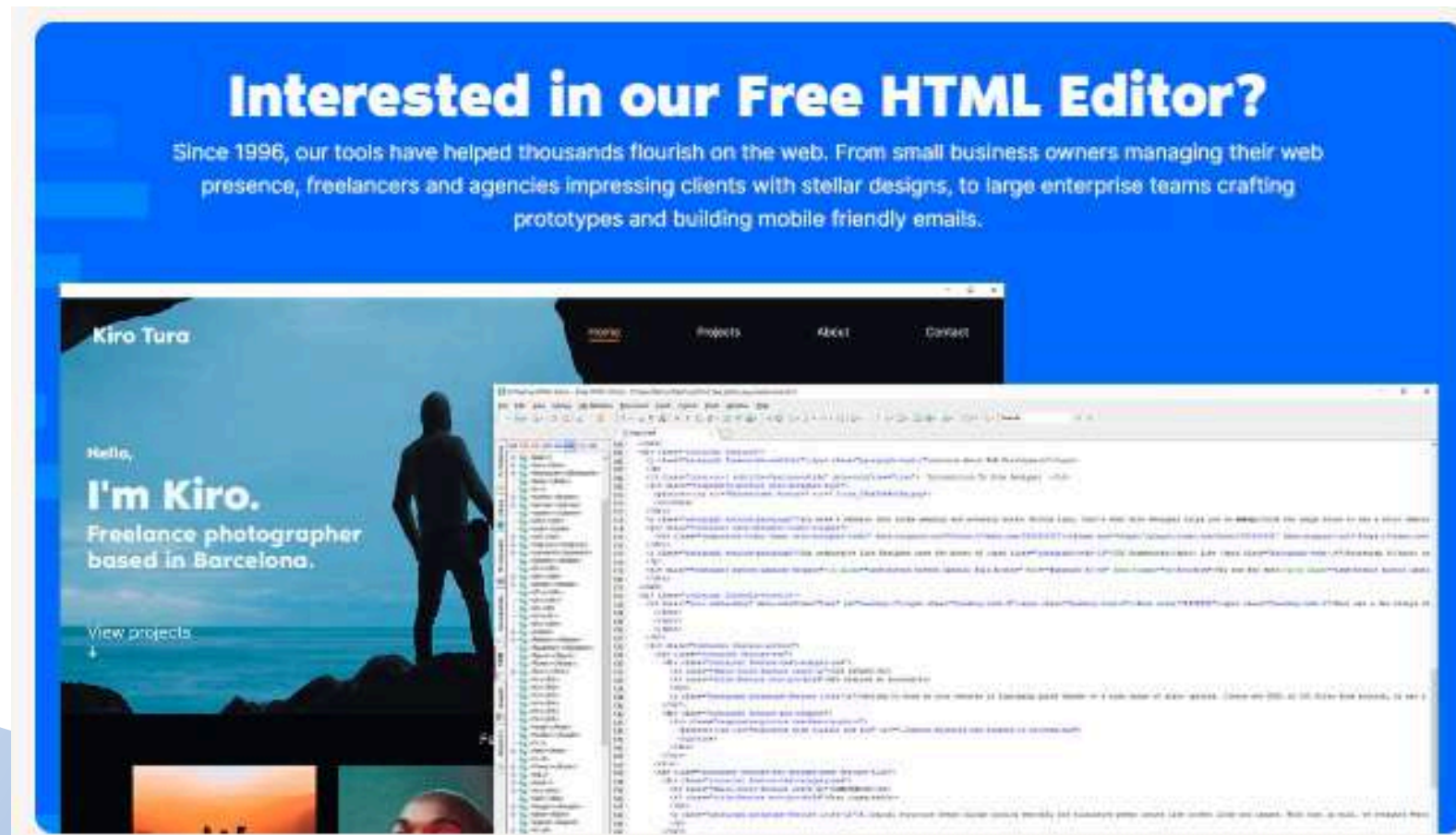
Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Los Mejores Editores de Texto HTML Gratuitos

CoffeeCup Free Editor

Funciona con CSS y JavaScript, por lo que en general se obtiene todo el conjunto de herramientas de creación de sitios web.



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Los Mejores Editores de Texto HTML Gratuitos

Brackets

Funciona en Windows, Mac y Linux, y viene con la cantidad justa de características para darle una gran experiencia sin estorbar. El editor de HTML, JavaScript y CSS incluye una vista previa en vivo. Es una buena opción para los desarrolladores a quienes les gusta que su espacio de trabajo sea mínimo y limpio.



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Los Mejores Editores de Texto HTML Gratuitos

Brackets

Funciona en Windows, Mac y Linux, y viene con la cantidad justa de características para darle una gran experiencia sin estorbar. El editor de HTML, JavaScript y CSS incluye una vista previa en vivo. es una buena opción para los desarrolladores a quienes les gusta que su espacio de trabajo sea mínimo y limpio



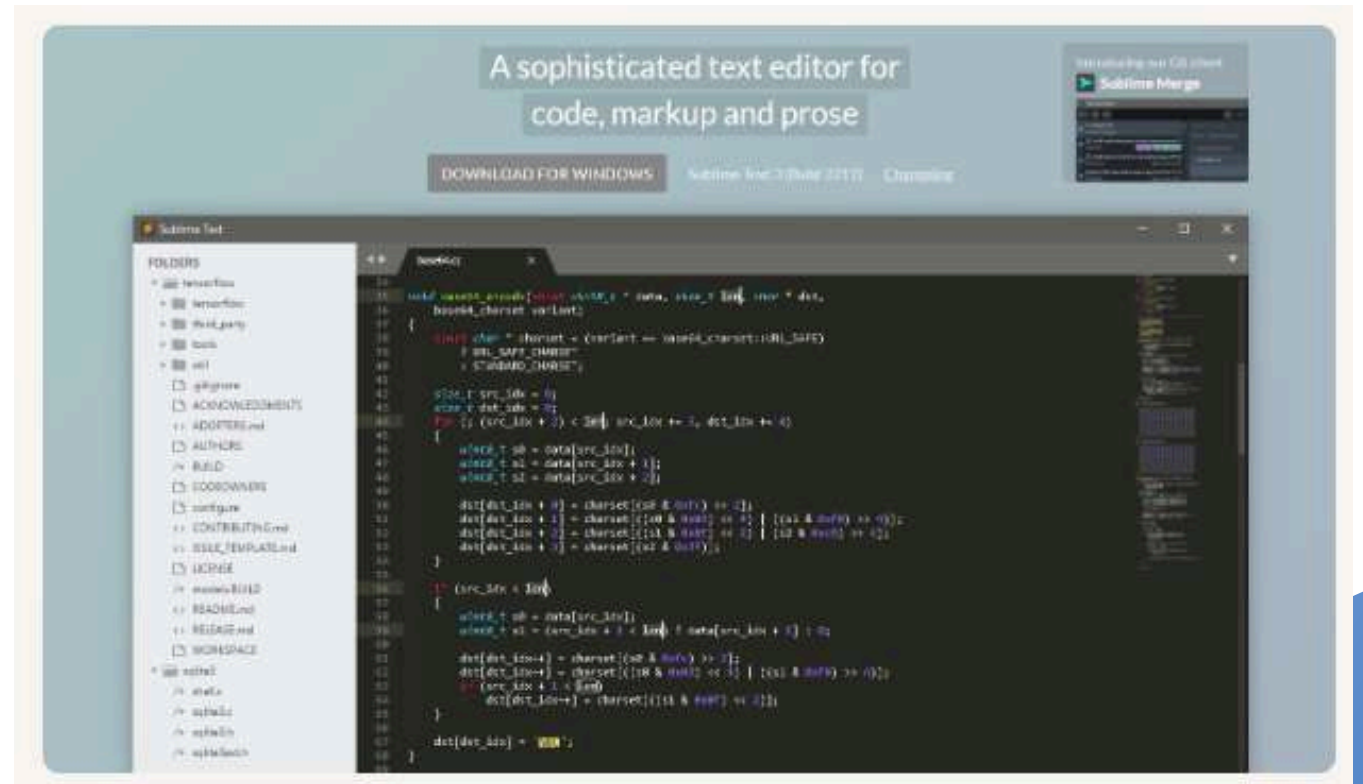
Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Los Mejores Editores de Texto HTML Gratuitos

Sublime Text

Es un editor de código y texto para Windows, Linux y Mac. Viene con 23 temas incorporados y una personalización total de la interfaz, con soporte para varios lenguajes de marcado y programación.



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Los Mejores Editores de Texto HTML Gratuitos

Atom

Atom funciona en los principales sistemas operativos y es compatible con temas, plugins de terceros, e incluso la capacidad de codificar sus propios cambios en la interfaz con HTML y CSS



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.


¿Cuáles son los programas más utilizados en HTML?



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.


Visual Studio Code fue el programa más utilizado en ambos años, con un asombroso 55,6% de los desarrolladores. Claramente se destaca como **el programa de desarrollo web más utilizado.**



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.


Notepad++ también quedó en segundo lugar, con alrededor del 35% de los encuestados que lo utilizaron. Esto se debe probablemente a **su simplicidad y versatilidad**.



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.


Sublime Text fue utilizado por el 30% de los encuestados señala que es claramente un competidor importante para las *herramientas de edición de HTML*. A todos los desarrolladores les encanta *un editor elegante y una experiencia limpia*.



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

La **popularidad de Atom** cayó del 18,6% al 12,7% a lo largo de estos años, pero **sus características de colaboración** lo convierten en una opción popular para quienes trabajan en equipo.



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Vídeo



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Vídeo

CSS



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Vídeo

Notepad++

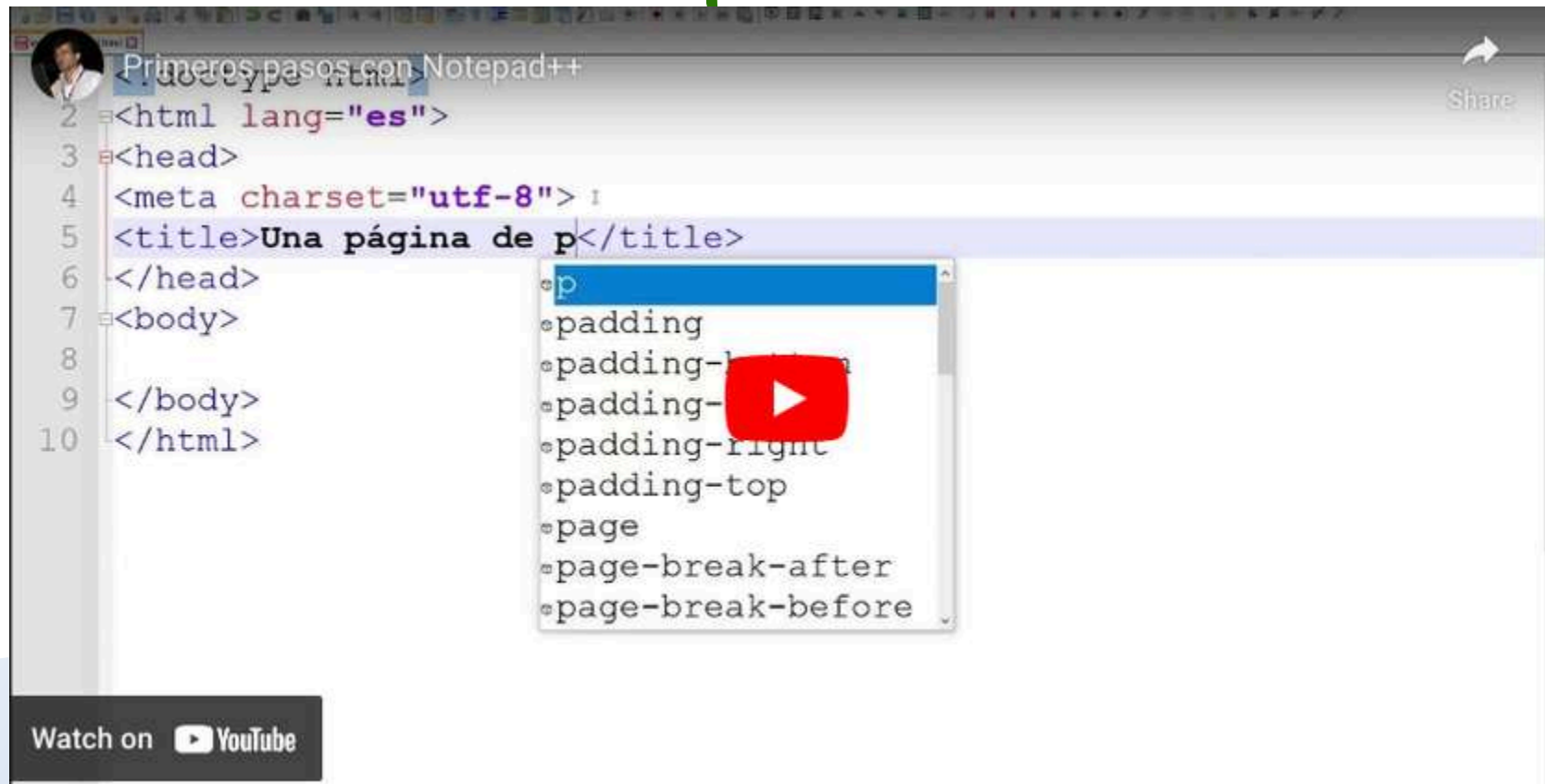


Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Vídeo

Notepad++



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

Programa de Editor de HTML

<https://editor-html.softonic.com/?ex=RAMP-2046.1>



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.

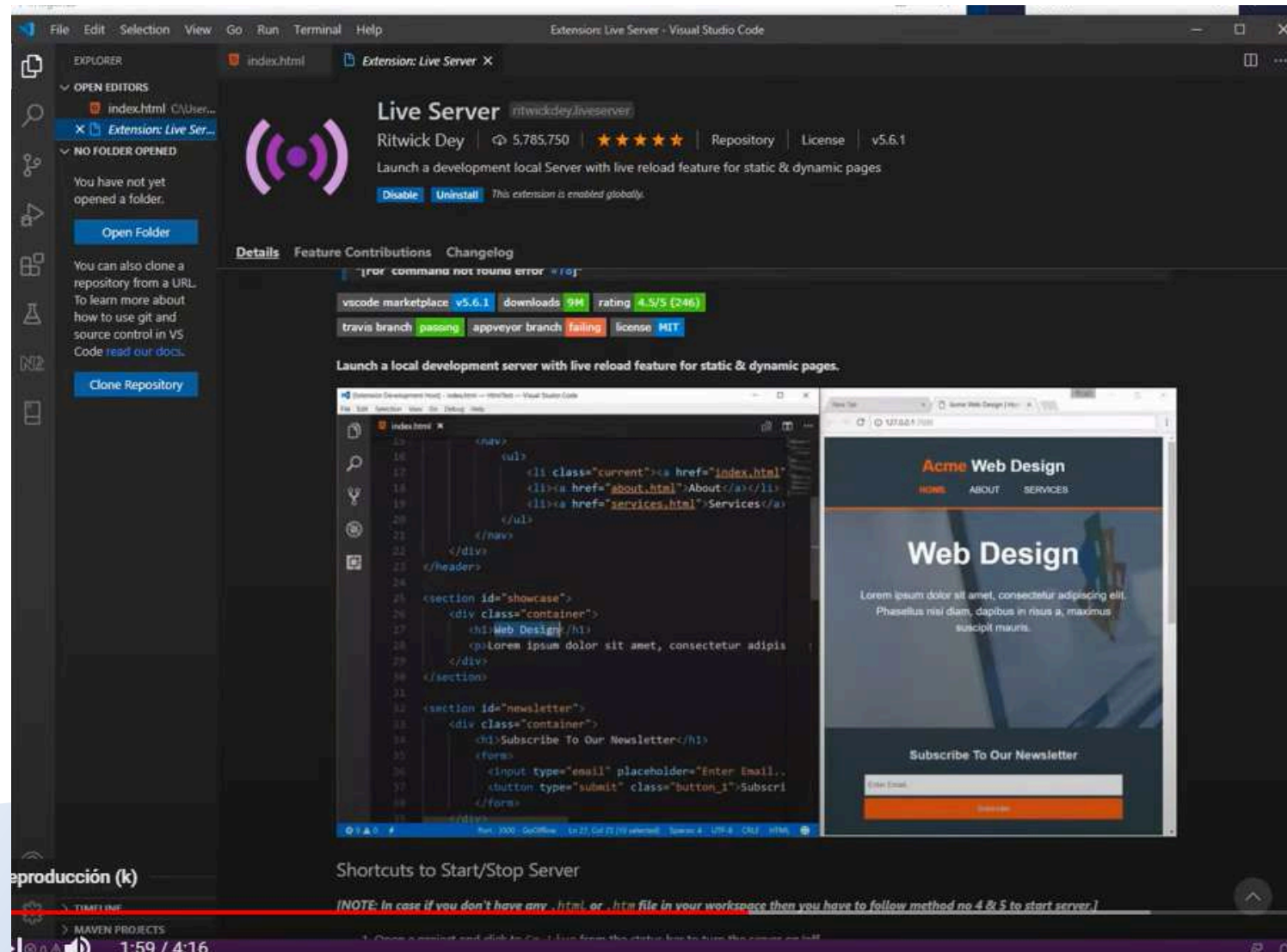
Validamos que todas las etiquetas que estamos metiendo son válidas

<https://www.youtube.com/watch?v=qCShsUL5EaU>



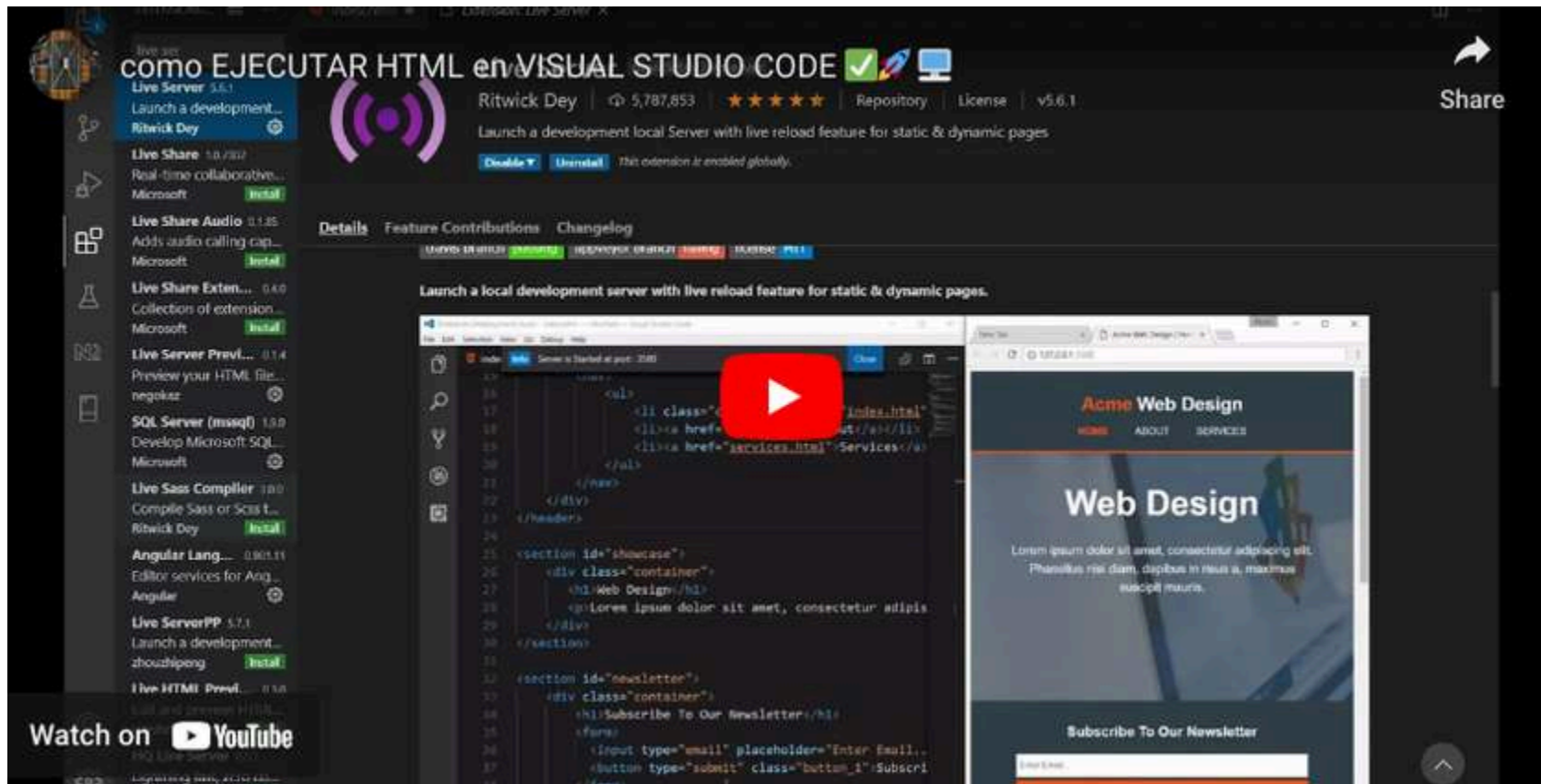
Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

3. Lenguajes de marcado generales.



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

Aplicación práctica 3

Instrucciones:

Realizar por la plataforma Visual Code o plataforma con la que trabajes mejor el diseño de las páginas **webs que hiciste en CANVAS**.

Funcionalidades mínimas: cabecera, contenido y elementos.

Opcional: las funcionalidades que quieras añadir de forma extra.