HTML/CSS

Mi primera página



Qué es HTML

• Es un lenguaje de marcas para formatear y estructurar un documento, que puede leerse en cualquier navegador.

```
<html> ... ... </html>
```

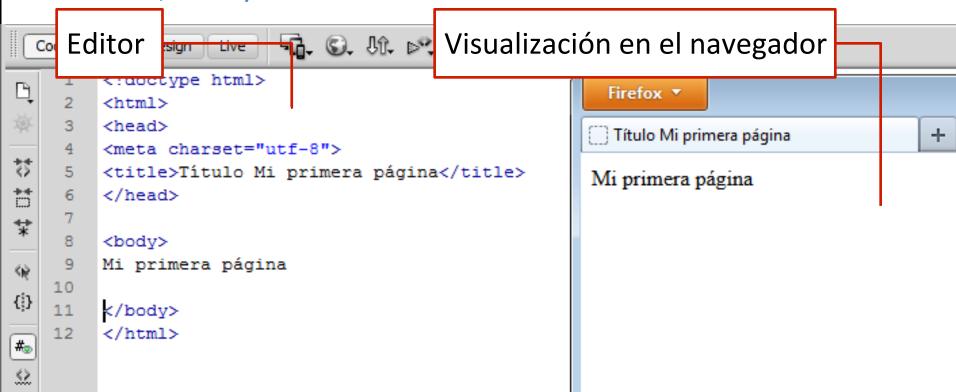
- Estandarizado en la norma ISO de **SGML** (Standard Generalized Markup Lenguage).
- El **W3C** desarrolla especificaciones técnicas y directrices, de forma que se pueda asegurar una alta calidad técnica y editorial.



Un documento HTML tiene tres etiquetas que describen la estructura general de un documento y dan una información sencilla sobre él. https://www.energy.com/html, head> y <b documento y dan una información sencilla sobre él. https://www.energy.com/html, head> y <b documento y dan una información sencilla sobre él. https://www.energy.com/html, <a href="h

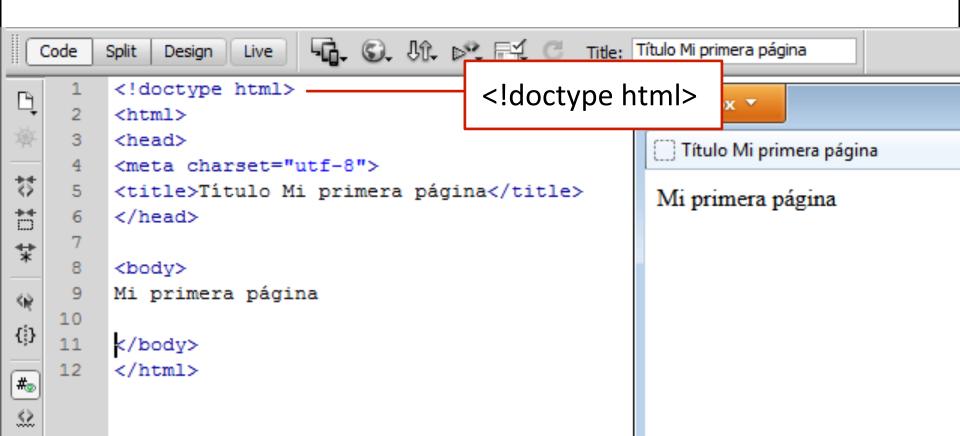
Las etiquetas pueden escribirse tanto en mayúsculas como en minúsculas, pero se recomienda el uso de minúsculas: <html> o

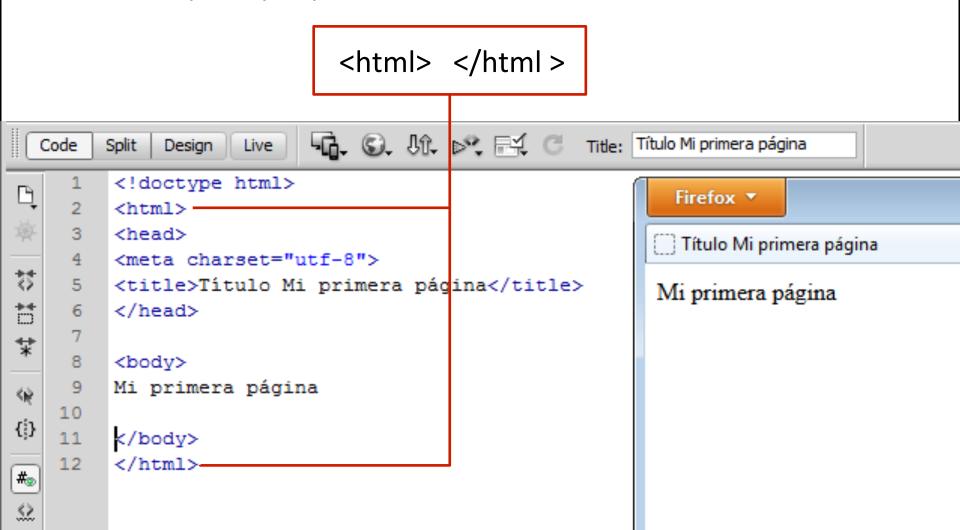
<HTML>, <body> o <BODY>



<!doctype html> declara un documento HTML5 para que se visualice correctamente.

Doctype comienza a utilizarse en HTML4.01 y XHTML http://validator.w3.org/





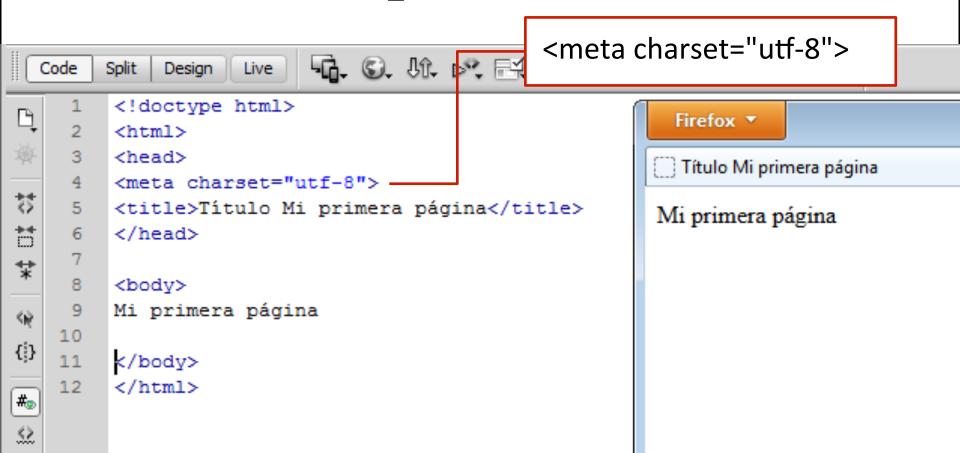
<HEAD> la cabecera, que contiene información y recursos sobre el propio documento y que no aparece en el documento, destacando el titulo <TITLE>. Será el nombre que aparece en la cabecera del visualizador y en los buscadores de ahí la importancia de que sea significativo.

```
significativo.
                                          <head> </head>
                          16. 6. 16.
  Code
                                                                 era página
        Split
             Design
                    Live
        <!doctype html>
                                          <title> </title>
        <html>
        <head>
                                                            Título Mi primera página
        <meta charset="utf-8">
        <title>Título Mi primera página</title>
                                                          Mi primera página
        </head>
        <body>
        Mi primera página
   10
        </body>
        </html>
#⊚
```

La etiqueta *meta* define varios tipos de metadatos.

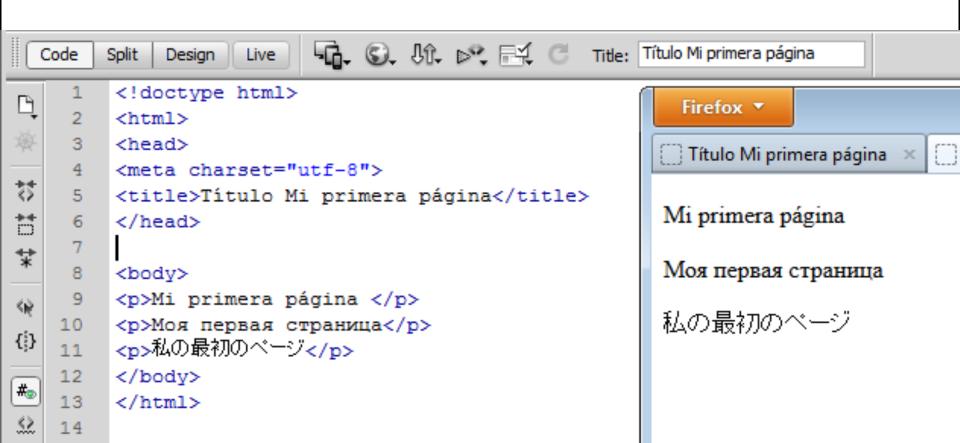
El atributo *charset* especifica la codificación usada en nuestra página.

<meta charset="character_set">



Charset utf-8 es la **U**nicode **T**ransformation **F**ormat **8**-bit representa el código de caracteres UNICODE. Es compatible con ASCII.

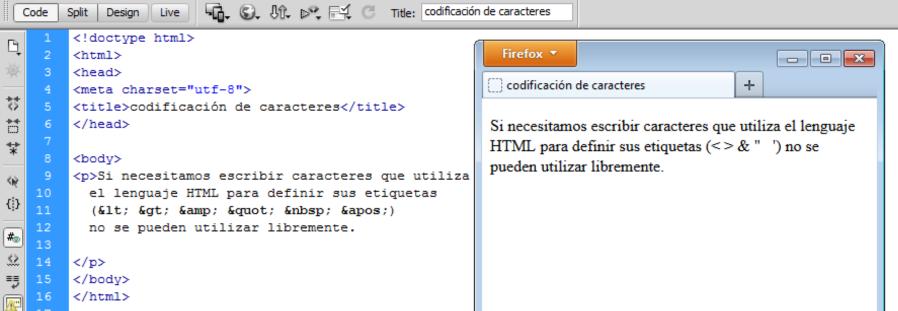
Permite visualizar los caracteres de todos los idioma.



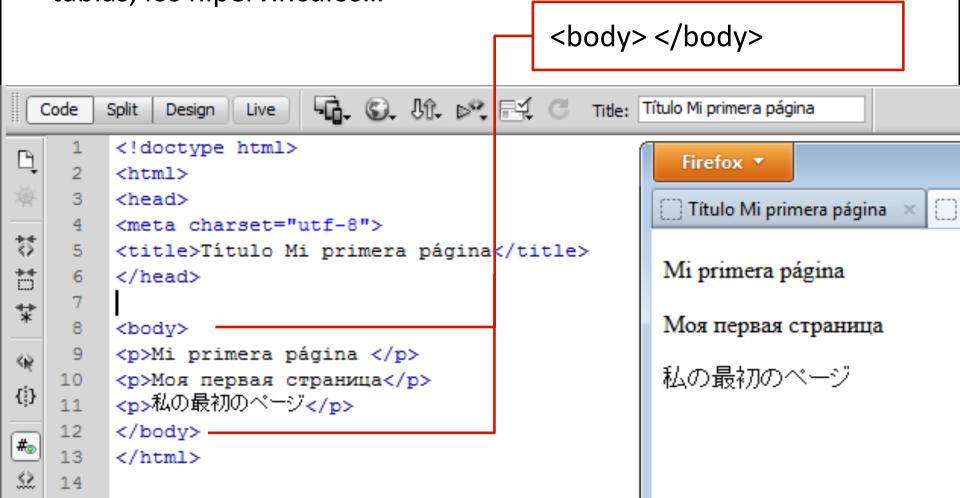
Caracteres especiales: para incluir en el texto caracteres que son propias del lenguaje HTML es necesario usar su anotación codificada:

http://dev.w3.org/html5/html-author/charref

	Espacio en blanco (non-breaking space)	
<	Menor que	<
>	Mayor que	>
&	Ampersand	&
u	Comillas	"
•	apóstrofo	'



<body> El cuerpo contiene los elementos visibles en la página.
Las imágenes, los encabezados, los párrafos de texto, las listas, las tablas, los hipervínculos...



Editores HTML

Antes de comenzar a trabajar con un editor específico, es recomendable conocer el código.

Podemos usar programas que trabajen con **texto plano**, sin añadir sus propias marcas de edición, en Windows el **Bloc de Notas** y en Macintosh el **TextEdit**. TextEdit está por defecto en Rich Text es necesario configurarlo para que guarde tu trabajo como archivos de texto plano.

Los documentos HTML deben tener la extensión html o htm.

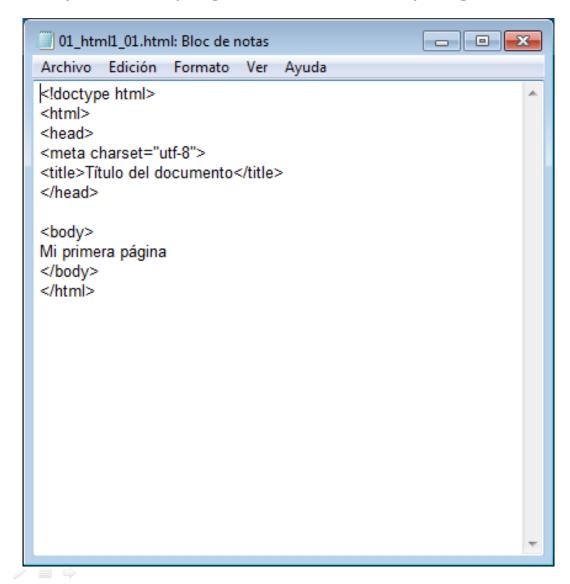
Usar un editor **wysiwyg** como el Adobe *Dreamweaver* o el *BlueGrifon* (http://www.bluegriffon.org/) o un editor con ayudas visuales como el *sublime* (http://www.sublimetext.com/) nos facilitará las cosas.

Ver comparativa: http://en.wikipedia.org/wiki/Comparison of HTML editors





Mi primera página vista en el programa Bloc de Notas



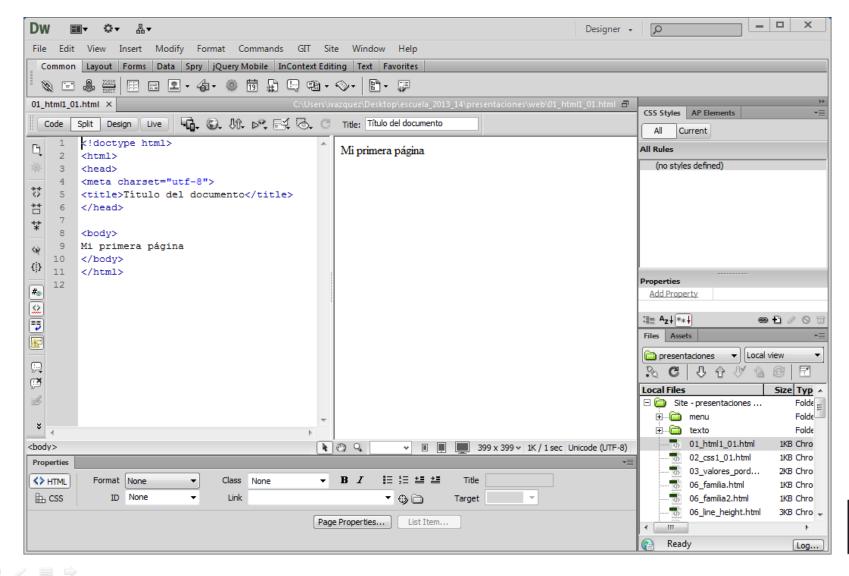


Mi primera página vista en el programa Sublime.

```
🖭 C:\Users\ivazquez\Desktop\escuela_2013_14\presentaciones\web\01_html1_01.html - Subli... 🗀 🕒 📧
     Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help
   01_html1_01.html
       <!doctype html>
       <html>
       <head>
      <meta charset="utf-8">
       <title>Título del documento</title>
       </head>
       <body>
       Mi primera página
       </body>
  10
       </html>
  11
 12
Line 12, Column 1
                                                                 Tab Size: 4
                                                                                    HTML
```

e/s/d/ madrid

Mi primera página vista en el programa Dreamweaver.





Lenguaje HTML

Un documento HTML inserta en el texto **etiquetas** que controlan los diferentes aspectos de la presentación y la semántica del contenido.

Los textos habituales están formados por encabezados <h1>, párrafos , texto importante enfatizado listas ...



Selectores CSS

Para aplicar un estilo de presentación, el **selector** de elemento puede ser una etiqueta HTML:

El estilo afecta a todo el contenido incluido dentro de esa etiqueta , <h1></h1>,

El **selector** puede aplicarse a más de una etiqueta HTML: elemento, elemento

h1,h2, h3

Afecta a los elementos <h1>, <h2> y <h3>.



El estilo puede estar **en la cabecera** de la página, debe expresarse en un elemento **<style>** dentro de la cabecera **<head>** del documento.

Selector { y cada declaración: propiedad : valor;}



Recursos HTML

MDN: Lista de Elementos HTML5

https://developer.mozilla.org/es/docs/HTML/HTML5/HTML5 lista elementos

W3C: HTML5 elements

http://dev.w3.org/html5/markup/elements.html

Woork Up: HTML5 tag reference

http://woorkup.com/wp-content/uploads/2009/12/HTML5-Visual-Cheat-

Sheet1.pdf



HTML/CSS

Marcas básicas



HTML

Las marcas de texto en html, se emplean para el **estructurado semántico del contenido**.

Los textos habituales están formados por párrafos, palabras en negrita o cursiva, anotaciones y correcciones, citas a otros documentos externos...

Marcado básico:

- párrafo

 - da énfasis al texto que encierra

 - Máxima importancia al texto que encierra Las etiquetas para la bold o negrita y la etiqueta <i> para la itálica o cursiva, son similares visualmente, pero sin significado semántico.

http://www.w3.org/wiki/HTML/Elements/b





El lenguaje de marcas **HTML**, está orientado a la definición de la estructura y la semántica del documento y no a su representación gráfica.

CSS controla el aspecto gráfico del documento mediante hojas de estilo (style sheets), indicando al navegador como se deben visualizar los elementos de un documento HTML. Así se consigue separar el aspecto del contenido.

Proyecto css Zen Garden:

http://www.mezzoblue.com/zengarden/alldesigns/





Cada etiqueta HTML tiene unos valores de CSS por defecto, que pueden variar según el navegador, que tendremos que modificar

con nuestros estilos personales.

```
Visualización valores por
     defecto CSS en el navegador
    <!doctype html>
    <html>
    <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>Titulo del documento</title>
    </head>
    <body>
    Mi primera página
    </body>
10
    </html>
12
```

```
Título del documento - Mozilla Firefox
                                - - X
Título del documento
Mi primera página
   body {
       font-family: "Times New Roman";
       font-size: 16px;
       color: #000;
       background-color: #FFF;
       margin: 8px;
```

HTML

Ejemplo valores CSS por defecto del navegador, de: **h1, p, strong, em.**



Más información valores por defecto:

W3C:

http://dev.w3.org/html5/markup/elements.html

Internet Explorer:

http://www.iecss.com/

Firefox:

http://mxr.mozilla.org/mozilla-central/source/layout/style/html.css

Chrome, Safari:

http://trac.webkit.org/browser/trunk/Source/WebCore/css/html.css

Opera

http://www.iecss.com/opera-10.51.css



La primera forma de añadir el estilo CSS a un documento HTML es con elementos en línea, es el método más sencillo, añadiendo un atributo style en el elemento concreto dentro de la página. No se pueden reutilizar para varios elementos que comparten las mismas propiedades.

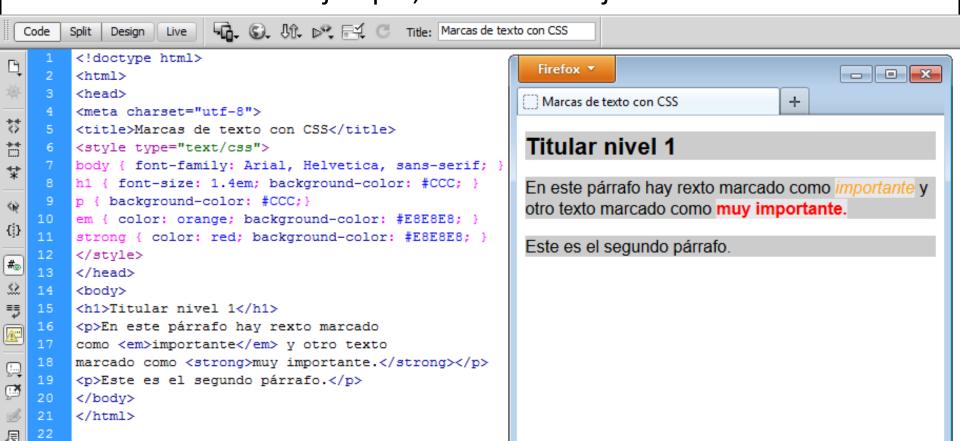
Se escriben las propiedades del estilo en las marcas del HTML como "nombre: valor" separadas por punto y coma.

```
<body style="color: red; ">

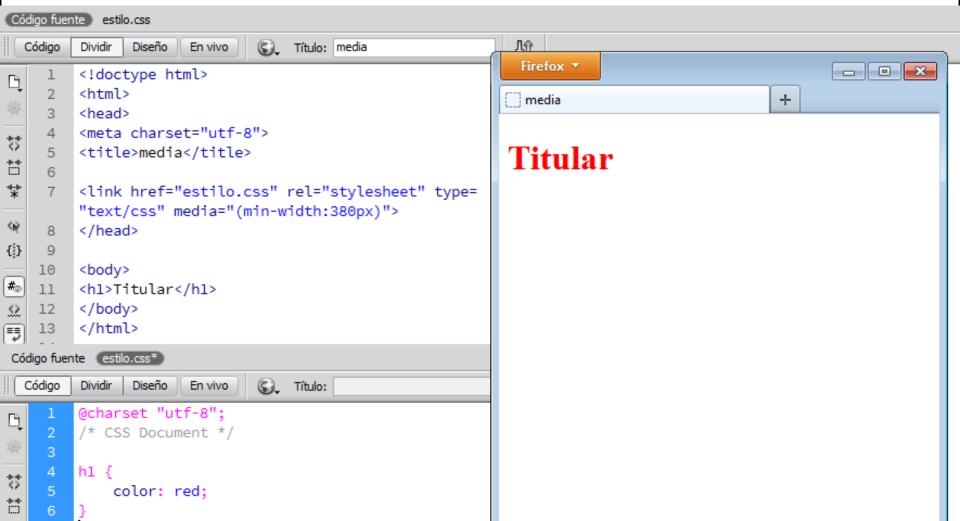
Mi primera página
```



La segunda forma añade el estilo CSS en un bloque **<style>** en la **cabecera (<head>)** y aplica el estilo a varios elementos de la pág.. Cada elemento HTML tiene una **caja asociada**, donde aplican los comandos de estilo CSS. El color de fondo aplicado a cada elemento HTML del ejemplo, muestra la caja asociada a cada uno.



Lo más aconsejable para mantener la separación entre contenido y presentación, en una hoja de estilo CSS separada del HTML, que se importa con un elemento **link>** en la cabecera.

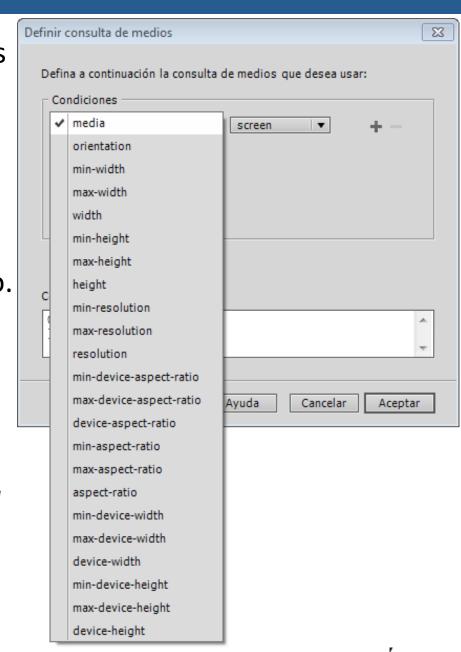


La principal ventaja es que las hojas de estilo son aplicables a una o a muchas páginas. Permite además adaptar la presentación a PCs, móviles, tabletas o impresoras con el atributo **media** que activará el estilo específico de cada dispositivo.

```
<link rel="stylesheet"
type="text/css" media="screen"
href="sans-serif.css">
```

```
<link href="estilo.css"
rel="stylesheet" type="text/css"
media="(min-width:380px)">
```

http://www.w3.org/TR/css3-mediaqueries/



Formato de las normas y comandos de estilo

H1	{	color	:	green	;		}
Selector		propiedad		valor			
		declaración			declaración;		
	bloque de declaración						
norma de estilo							

El estilo se define entre llaves "{" y "}"; el **selector** determina sobre que elementos HTML aplica el estilo, cada *bloque de declaración*: {declaración; declaración} separadas por punto y coma ";". Cada declaración: propiedad : valor, (fija un valor para una propiedad del estilo).

```
H1 {color : green; text-align : center}
```

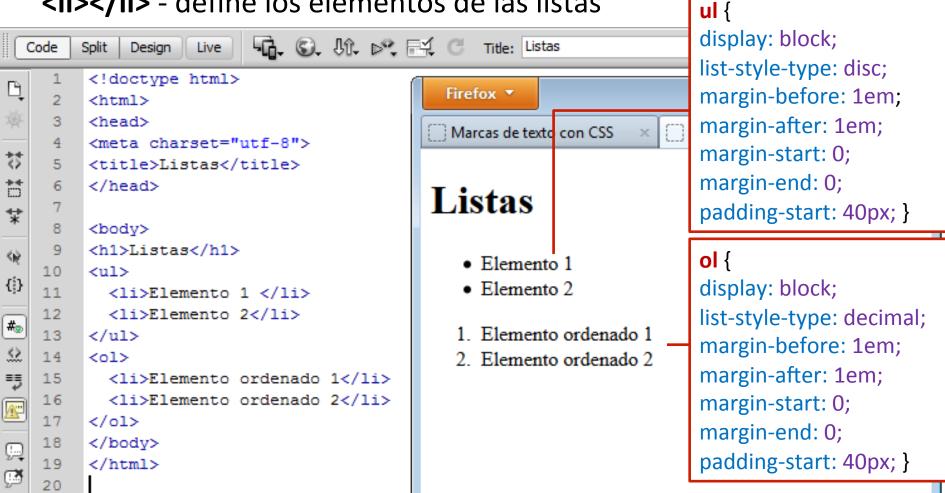


HTML

Listas: ul> - define listas, no ordenadas.

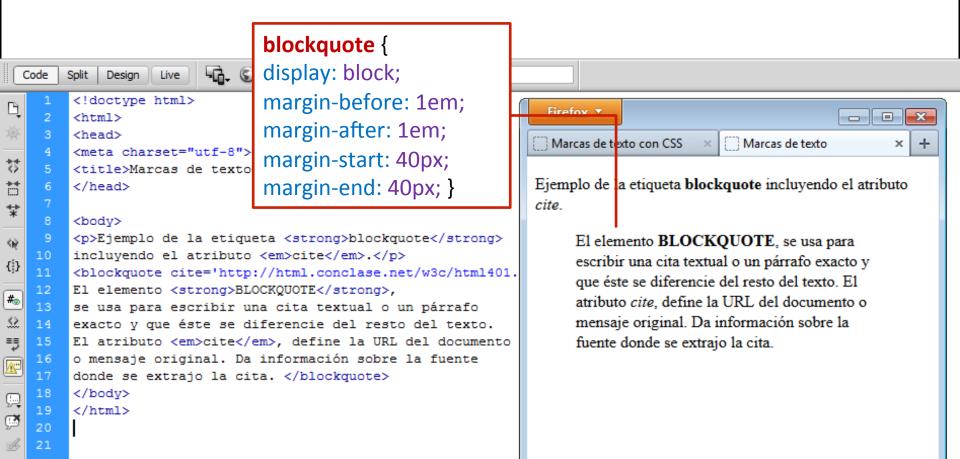
ol>ol>ol>ol>ol>ordenadas.

- define los elementos de las listas



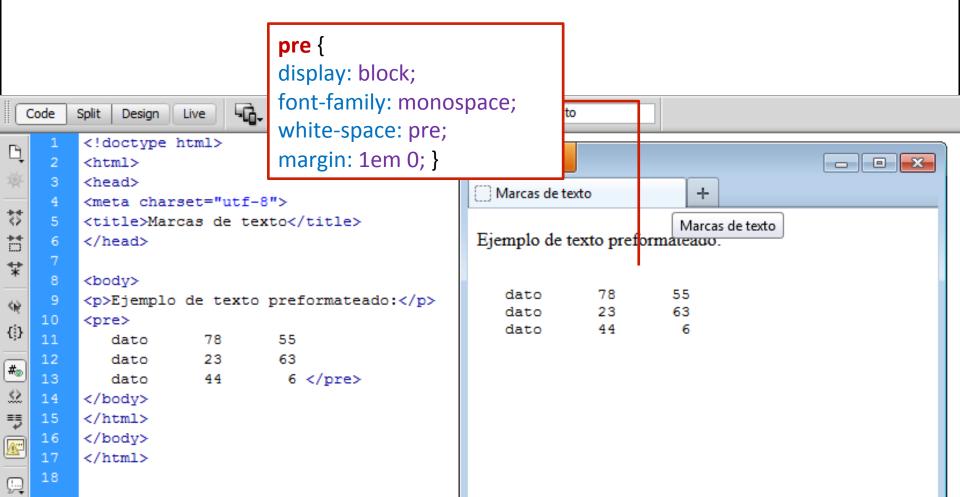
Citas: <blockquote></ blockquote > - citas textuales de un texto externo.

El atributo cite = "url" - Indica la dirección de la página web original de la que se extrae la cita.



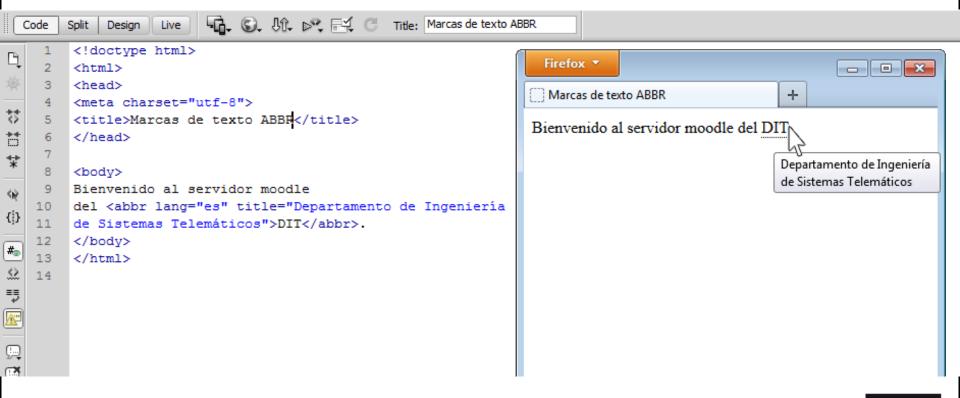
Texto preformateado:

- mantiene el aspecto visual, los elemento en blanco
se mantienen igual que en el texto original.



Abreviatura y acrónimo:

<abbr></abbr> - para indicar el significado de una abreviatura o un acrónimo.





Salto de línea:

- Salto de línea en el texto, sin los márgenes definidos para el párrafo.

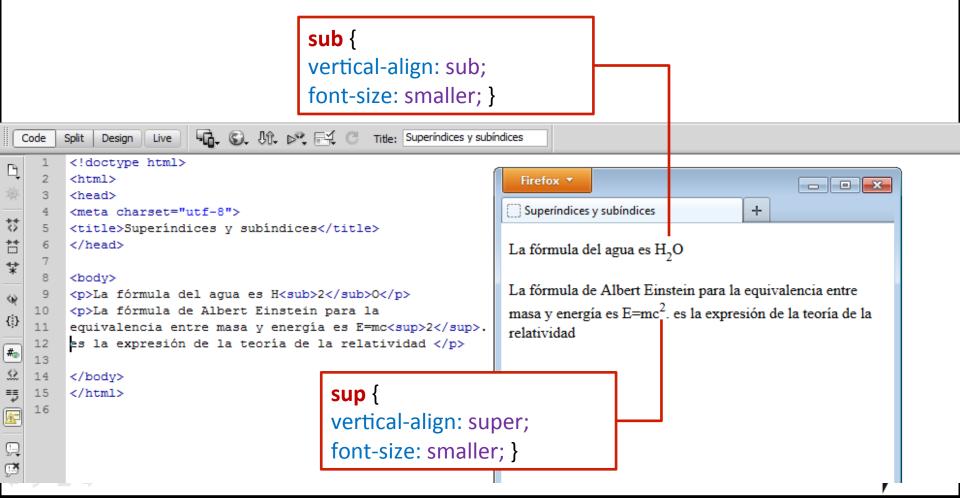
Pocas veces hay que usar un salto de línea: Una poesía, un listado del código, cuando cada línea no es un párrafo por sí sola.



```
Superíndices y subíndices:
```

```
<sup></sup>
```

 - para etiquetar el texto como super o subíndices.



```
code:
<code></code> - para representar fragmentos de código
informático.

Valores por defecto:
    code {
    font-family: monospace;}
```

Otras marcas de texto:

Texto borrado **** e insertado **<ins>** en un documento. Listas de definiciones **<dl>**, **<dt>** y **<dd>**



Tabla

Las tablas se definen con las etiquetas , para cada fila y para cada columna indica que una celda es la cabecera.

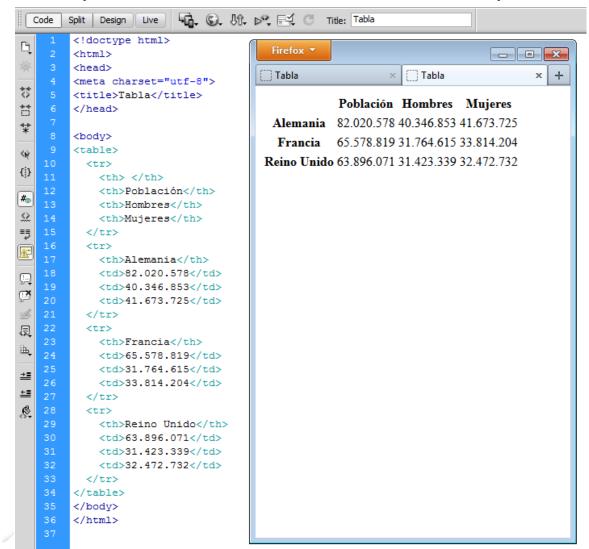
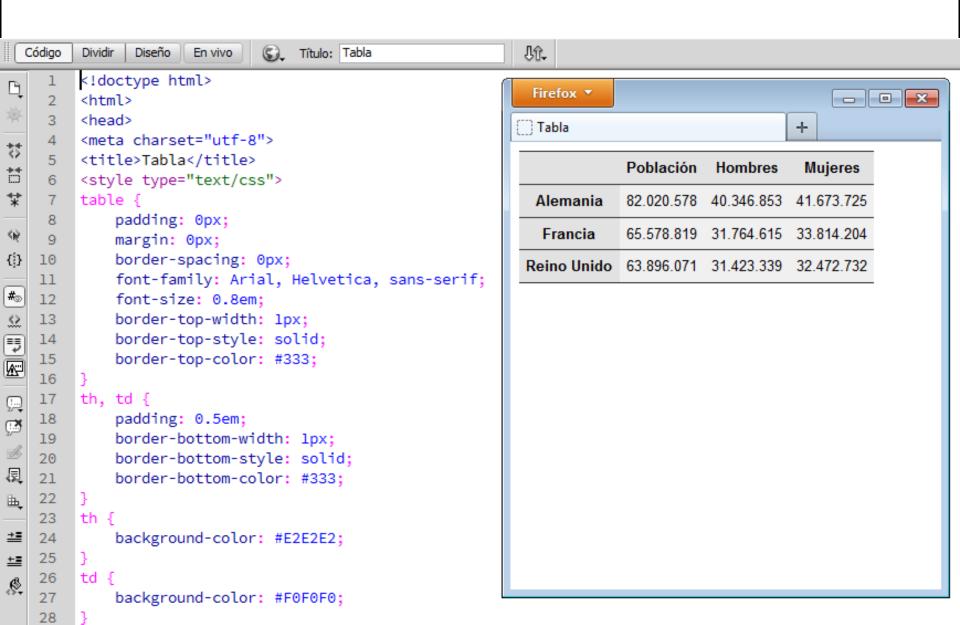




Tabla CSS



Texto HTML

LIBROS WEB: Marcado básico de texto http://librosweb.es/xhtml/capitulo 3/ marcado basico de texto.html

Con Clase: Texto

http://html.conclase.net/w3c/html401-es/struct/text.html

MDN: CSS

https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/CSS



Codificación de caracteres, UNICODE y "character entity"

Alfabeto, código y codificación

- **♦ Juego de caracteres** alfabeto
- ABCDE
- Conjunto de caracteres normalizados para representar una lengua
- Código de caracteres (ver http://www.w3schools.com/tags/ref_charactersets.asp)
 - Código numérico asignado a cada carácter de un alfabeto, p.e.
 - ASCII: Alfabeto inglés (EEUU) codificado en 7 bits por carácter
 - ISO Latin-1 (ISO 8859, ISO Latin-15): Alfabetos de Europa occidental, 8 bits
 - UNICODE: código internacionalizado que soporta muchas lenguas
- ♦ Codificación 1010001010001
 - representación binaria de un código de caracteres, p.e. UNICODE tiene
 - UTF-8: Código de longitud variable de 1, 2, 3 o 4 bytes, eficiente para lenguas latinas
 - **UTF-16:** Codifica plano BMP en 2 bytes, otros planos en 4 bytes
 - UTF-32: Código de longitud fija: 4 bytes eficiente con planos que no son BMP

Char Code





- UNICODE es un consorcio internacional
 - Define normas de internacionalización (I18N)
 - códigos de caracteres (UNICODE), símbolos, librerías software, formatos,
 - http://www.unicode.org/

Código UNICODE

- Código de caracteres internacionalizado,
 - es el resultado mas conocido del consorcio
- puede representar muchas lenguas
 - ver: http://www.unicode.org/charts/

Código Unicode

- Unicode asigna un código numérico a cada carácter
- Los caracteres se agrupan en planos
 - Cada plano se codifica en 2 bytes
 - 2 bytes (octetos): 65,536 caracteres

- Planos más importantes
 - ▶ **BMP** (Basic Multilingual Plane)
 - Agrupa los símbolos más habituales de la mayoría de lenguas actuales
 - ▶ SMP (Suplementary Multilingual Plane): Lenguas antiguas y mas
 - ▶ SIP (Supl. Ideographic Plane): Ext. CJK (China, Japan, Korea)
 - ▶ TIP (Tiertary Ideographic Plane): Lenguas antiguas asiáticas
 - ▶ SSP (Suplementary Special-purpose Plane): usos especiales

UNICODE BMP: subconjunto ASCII (Basic Latin) http://www.unicode.org/charts/PDF/U0000.pdf

	000	001	002	003	004	005	006	007
0	NUL 0000	DLE 0010	SP 0020	0	<u>@</u>	P	0060	p
1	SOH 0001	DC1	0021	1	A 0041	Q 0061	a 0061	q
2	STX 0002	DC2	0022	2	B 0042	R	b	r
3	ETX	DC3	# 0023	3	C 0043	S 0053	C	S 0073
4	EOT 0004	DC4	\$	4	D 0044	T	d	t
5	ENQ 0005	NAK 0015	% 0025	5	E 0045	U 0065	e 0065	u 0075
6	ACK	SYN 0016	&	6	F	V 0066	f	V 0076
7	BEL 0007	ETB	0027	7	G 0047	W 0067	g 0067	W 0077
	0,007	0011	OUL!	9001	5547	0001	UVVI	0011

8	BS 0008	(CAN)	0028	8	H 0048	X 0058	h	X 0078
9	HT 0009	EM 0019	0029	9	I 0049	Y	i 0069	y
Α	LF 000A	SUB 001A	* 002A	• • • 003A	J	Z 005A	j	Z
В	(V T	ESC 001B	+ 002B	• • • •	K 0048	0058	k	{ 007B
С	[FF]	[FS]	9 002C	< 009C	L	005C	1	007C
D	CR 0000	GS OO1D	 002D	= 003D	M 004D] 005D	m	}
Е	SO	RS OO1E	• 002E	> 003E	N	∧	n	~ 007E
F	SI	US OO1F	/ 002F	?	O 004F	_5 005F	O 006F	DEL 007F

UNICODE BMP: extensión ISO Latin1

http://www.unicode.org/charts/PDF/U0080.pdf

00F9

00FB

u

00FC

	800	009	00A	00B	00C	00D	00E	00F	Ι,							
0	(X X X)	DCS	NB SP	O 00B0	À	Ð	à	ð	8	HTS	SOS	00.88	5 00B8	È	Ø 0008	è
1	XXX 0081	PU1 0091	00A1	<u>+</u>	Á	$ ilde{ ilde{N}}_{{\scriptscriptstyle{0001}}}$	á	ñ	9	HTJ 0089	0099	© 00A9	1 00B9	É	$\dot{\mathbf{U}}_{_{0009}}$	é
2	BPH 0082	PU2	¢	2 00B2	Â	Ò	â	ò	А	VTS 008A	[SCI]	<u>a</u>	<u>O</u>	Ê	Ú	ê
3	NBH 0083	STS 0093	£	3 00B3	Ã	Ó	ã	Ó	В	PLD 008B	[CSI]	≪ 00AB	>> 00BB	Ë	Û	ë
4	[IND]	ССH 0094	Ö	00B4	Ä	Ô	ä	ô	С	PLU	ST 009C		1/4	Ì	Ü	ì
5	NEL 0085	[MW]	¥	μ ⁰⁰⁸⁵	Å	Õ	å	Õ 00F5	D	RI	osc 009D	SHY	1/2	Í	Ý	í
6	SSA	SPA 0096	8A00	¶	Æ	Ö	æ	Ö	E	SS2	[PM] 009€	(R)	3/4 00BE	Î	Þ	î
7	ESA 0067	EPA 0097	§	• 00B7	Ç	× 0007	Ç		F	SS3	[APC]	OOAF	¿ OOBF	Ï	B	i 00EF
									•							

Ejemplo Unicode

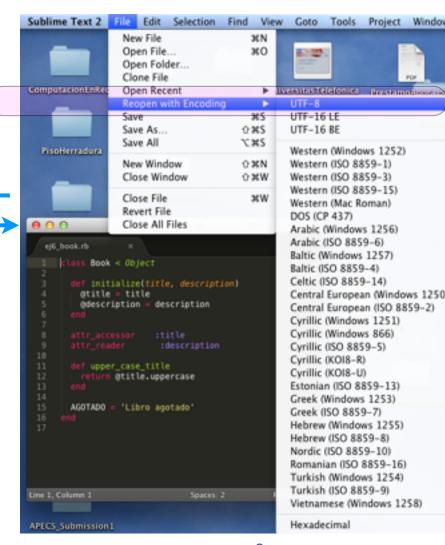
Códigos Unicode BMP: algunos ideogramas chinos Kangxi

	2F0	2F1	2F2	2F3	2F4	2F5	2F6	2F7	2F8	2F9	2FA	2FB	2FC	2FD
0		2F10	<u>+</u>	<u></u>	支	比2550	瓜 2F60	示	‡	衣 2F90	辰 ^{2FAO}	華	層經	鼻
1	2F01	刀 2F11	夕	計 2F31	支	毛	瓦	山	肉	7F91	是	拿	鬼	齊
2	> 2F02	力 2F12	<u>欠</u>		<u> </u>	氏	甘 2F62	禾	F82	見	2FA2	<u>#</u>	魚	宏
3	J 2F03		5 2F23	<u>4</u>	斗 2543	≒	生	穴	自 2F83	角 2F93	西 2FA3	音 2F83	鳥	龍
4	<u>Z</u>	2F14	大	<u></u>	斤	水	用2564	<u>}</u>	至.	## 2F94	采	真	2FCA	1000
5	1	\Box	女	乏	方	火	\boxplus	竹	臼	谷	里	風	鹿	龠

<head>
 <meta charset="utf-8">
 <title>Marcas de texto ABBR</title>
</head>

¿Cuantos códigos de caracteres manejamos?

- El diseño de una página Web
 - Se pueden utilizar códigos diferentes
 - El **editor** utilizará el código seleccionado
 - El fichero se podrá guardar con otro código
 - El SO (Windows, Linux, ..) utiliza otro código
- La navegación por Internet
 - puede utilizar códigos diferentes
 - El **navegador** tiene un código configurado
 - por el usuario que lo utiliza
 - El servidor suele estar internacionalizado
 - HTML indica el código de la página
 - OJO: debe coincidir con el del fichero en disco



Teclado chino



Introducción de textos

- La información textual se introduce a través de un teclado
 - Cada tecla envía un carácter
 - Los teclados solo solo suelen letras de un área geográfica determinada
- El teclado incluye un conjunto limitado de teclas
 - Los caracteres no incluidos necesitan un código especial
 - HTML utiliza caracteres escapados lo caracteres no incluidos
 - por ejemplo © se utiliza para el símbolo de copyright ©
- La pantalla es gráfica

Teclado arabe

puede representar cualquier carácter



Entidad de carácter HTML

- La sintáxis de HTML obliga a no utilizar algunos caracteres
 - "<" es comienzo de marca y no se puede incluir dentro de un texto</p>
 - Dentro de un texto "<" debe representarse con "character entities"
 - Problemas similares ocurren con otros caracteres: >, &,
- Caracteres especiales HTML o sin tecla serán "character entities"
 - Por ejemplo, un bloque <div> con: "Si x < y, e y < z, entonces x < z, ©"</p>
 - Será en HTML: <div> Si x > y, e y > z, entonces x > z, © </div>
 - La tabla superior incluye algunos entidades, tablas completas están en
 - http://brajeshwar.github.io/entities/
 - http://www.w3schools.com/html/html_entities.asp
 - http://www.w3.org/TR/html4/sgml/entities.html

URLs, recursos y enlaces

Recurso Web, URL y HTTP



http://google.com/picture.png

Recurso Web

- Contenido digital procesable con HTTP
 - Normalmente se almacena en un fichero en un servidor
 - p.e., página Web, foto, pelicula, fichero o parte de el, registro de una BD,

URL Web

- Dirección unívoca de un recurso Web en Internet
 - HTTP permite procesar el recurso Web identificados por el URL Web

Un URL Web tiene 3 componentes básicos

- Por ejemplo, en http://google.com/picture.png
 - http es el protocolo o método de acceso al recurso
 - google.com es la dirección del servidor en Internet donde reside el recurso
 - /picture.com es el camino (path) dentro del servidor que identifica el fichero

URLs en HTML



http://google.com/picture.png

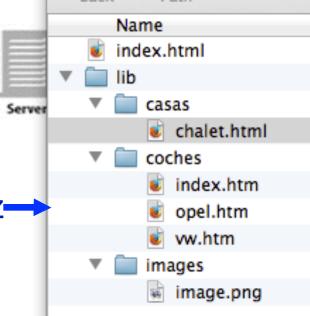
- URL (Uniform Resource Locator)
 - Dirección de recursos en Internet, definidos en normas de IETF
 - RFC 2396 (98), RFC 2732 (99), RFC 3986 (05), ... (http://tools.ietf.org/html/)
 - Caso particular de URI (Uniform Resource Identifier)
- Los URLs asociados a marcas HTML identifican
 - Recursos externos asociados al elemento definido por la marca
- Por ejemplo:
 -
 - identifica la página Web a la que se navegará al hacer click en el hiperenlace
 -
 - Identifica el recurso con la imagen asociada a la marca

Path o camino de un URL

- ◆ El path es la ruta desde el directorio raíz→
 - a través de los directorios del servidor
 - que lleva al recurso



- para que el fichero index.html o index.htm se pueda omitir
 - /lib/coches/index.htm será equivalente a /lib/coches/
- El camino (path) es el camino de directorio UNIX (path)
 - se refiere al directorio anterior
 - /lib/casas/../coches/vw.htm es equivalente a /lib/coches/vw.htm





Hiperenlace

- El hiperenlace permite navegar por Internet
 - Define una relación entre documentos
 - UPM
- Atributos de <a>
 - href: hiperenlace asociado
 - alternate: página alternativa
 - rel: relación con la página enlazada
 - alternate, author, license, tag, ...
 - type: mime-type de página enlazada
 -
- Ejemplos
 - license

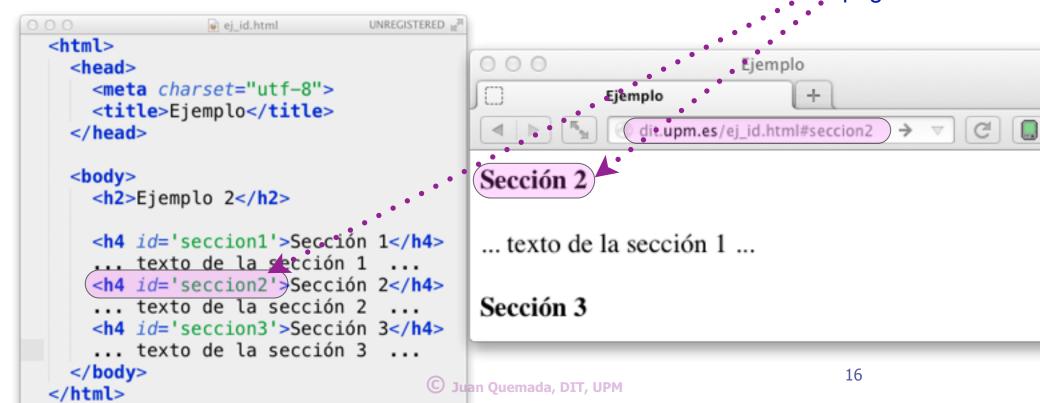
Ejemplo

Ejemplo

+

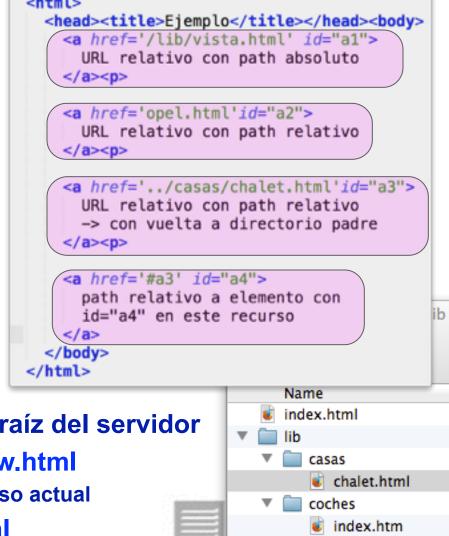
Ancla (Anchor o Fragment)

- El ancla (anchor) se añade al final del URL
 - identifica un elemento dentro una página Web
 - El identificador debe ser único en la página Web
- Formato: col://><host><path><anchor>
 - Por ejemplo: http://dit.upm.es/ej_id.html#seccion2
 - #seccion2: identifica la seccion 3 de la página HTML



URLs relativos

- relativos al recurso anterior
 - Solo llevan path, el navegador añade
 - host, protocol y port del acceso anterior
- Ejemplos
 - Path absoluto: /lib/coches/vw.html
 - camino absoluto desde el directorio raíz del servidor
 - Path relativo: coches/vw.html, vw.html
 - Camino relativo desde el directorio del recurso actual
 - Path relativo con ..: ../casas/chalet.html
 - Camino relativo con vuelta a directorio padre
 - Anchor solo: #seccion3
 - Elemento con id=seccion3 en el mismo recurso
 - Ojo! El navegador no accede al servidor, el recurso ya esta cargado



Server

opel.htm

image.png

😻 vw.htm

images





- Se puede añadir una pregunta o query con parámetros
 - protocol://><host><path><query>
 - pregunta o query: parámetros con la siguiente sintáxis
 - ?param1=valor1¶m2=valor2&.....
 - Se utilizan en interfaces REST de acceso a servicios
 - Identifican información en una base de datos
- Ejemplo
 - http://upm.es/lib/rec1.html?usuario=1527
 - ?usuario=1527: envía el parámetro "usuario=1527"



Otros URLs

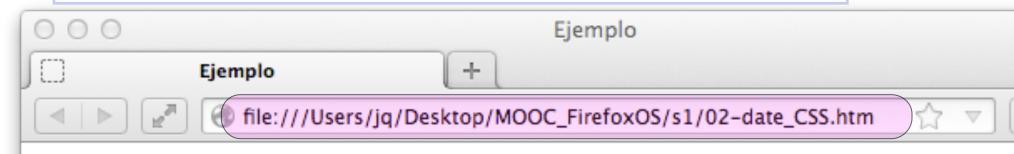


El URL soporta otros servicios accesibles con otros protocolos, tales como telnet, mailto, file, ftp,

URL de identificación de ficheros locales (con un path):

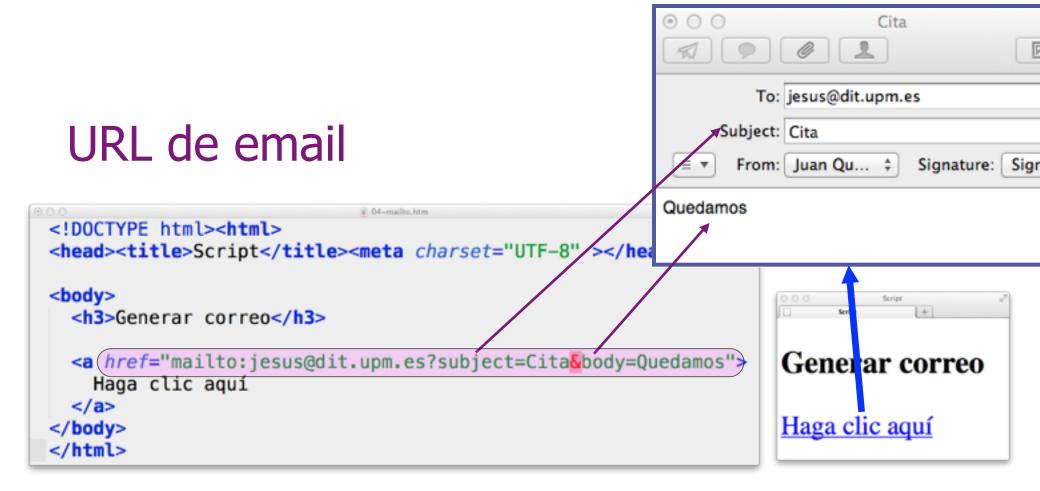
file:///dir1/dir2/fichero.html

Solo tiene protocolo y path absoluto.



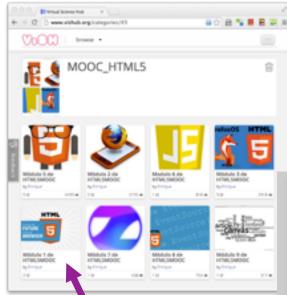
Fecha y hora

Sun Jan 12 2014 23:56:37 GMT+0100 (CET)



Permite crear correos electrónicos en documentos Web. Al hacer clic en ellos se despliega el correo especificado.

Mas información en: http://email.about.com/od/mailtoemaillinks/a/mailto_elements.htm



Hacer clic en el Modulo 1

Editor Interactivo

http://vishub.org/categories/43

Seleccionar ejemplo Hacer clic para actualizar pag.

Editor interactivo de los ejemplos JavaScript del nódulo 1 de @HTML5MOOC

Los ejemplos se preden cambiar y ejecutar (visualizar) con los cambios introducidos pulsando el botón play, que está justo encima.

```
CSS
Ejemplo:
<!doctype html>
<html>
<head>
<meta charset="utf-8">
<title>Título del documento</title>
<style type="text/css">
body {
    font-family: Arial, Helvetica, sans-serif;
    color: red:
     background-color: #E9E9E9:
</style>
</head>
Mi primera página editada con el editor interactivo
</body>
</html>
```

© Juan Quemada, DIT, UPM

Resultado:

Mi primera página editada con el editor interactivo

2.