

# Rutas, hipervínculos e imágenes

**DigitalHouse** >  
Coding School



**Certified Tech  
Developer**  
The Ultimate Degree

# Índice

1. [Rutas](#)
2. [Hipervínculos o enlaces](#)
3. [Imágenes](#)

# 1 | Rutas

# Qué es una ruta

Es una dirección o camino (también conocido con el término inglés *path*), que le va a permitir al navegador encontrar un recurso. Ese recurso puede ser otra página web, una imagen, un video o cualquier otro tipo de archivo.

En el caso de los enlaces, la ruta indica la dirección a la que tiene que llevarnos el navegador cuando pulsamos sobre él.

Ruta absoluta

**`https://www.google.com`**

Ruta relativa

**`../imagenes/perfil.jpg`**

# Ejemplo de **ruta absoluta**

Si tenemos una imagen que está alojada en una URL, podemos acceder a ella sin importar el lugar en el que esté navegando en ese momento. Su ruta, es decir, el acceso hacia ese recurso, **es siempre el mismo**.



<https://unsitioweb.com/imagenes/imagen1.jpg>

# Ejemplos de **ruta relativa**

Para acceder a una imagen que se encuentra en la **misma carpeta** que el archivo original, la ruta simplemente debe hacer referencia al nombre del otro archivo ya que ambos archivos comparten el mismo lugar.



ruta desde **unArchivo.js** hacia **unalmagen.jpg**:

**unalmagen.jpg**

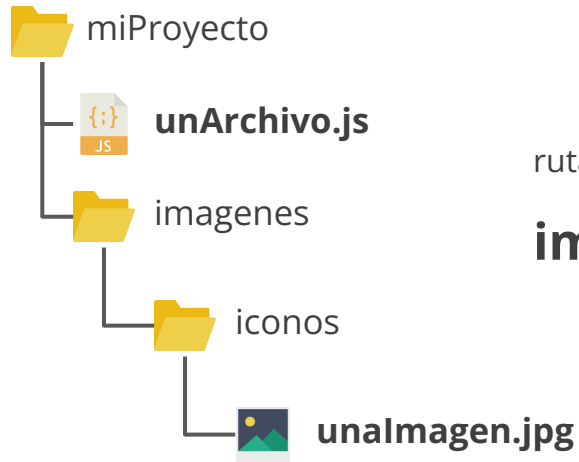
Para acceder a una imagen que se encuentra en una **carpeta inferior** a la del archivo original deberíamos descender un nivel. Eso lo hacemos con la barra `/`.



ruta desde **unArchivo.js** hacia **unImagen.jpg**:

**imagenes/unImagen.jpg**

Si hubiese **más carpetas inferiores**, solo se debería ir accediendo una a una utilizando las barras `/`, hasta llegar a la imagen.

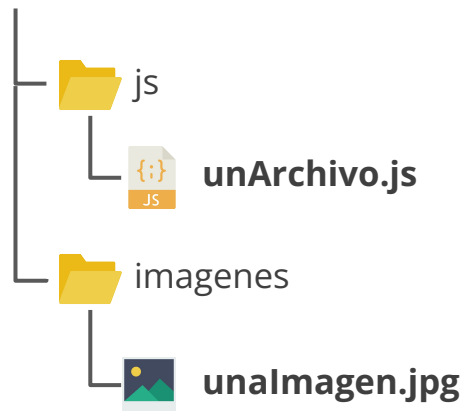


ruta desde **unArchivo.js** hacia **unalImagen.jpg**:

**imagenes/iconos/unalImagen.jpg**



Para acceder a una imagen que se encuentra en una carpeta **a la misma altura** a la del archivo original, deberemos salir de la actual y luego entrar en la correspondiente. Para ir un nivel hacia atrás, usamos dos puntos seguidos `..`.



ruta desde **unArchivo.js** hacia **unalmagen.jpg**:

**`../imagenes/unalmagen.jpg`**

2

## Hipervínculos o enlaces

# Hipervínculos o enlaces

A través de la etiqueta `<a>` vamos a poder crear nuestros enlaces.

## Ruta

Aquí podremos especificar una ruta absoluta (como en el ejemplo) o una relativa.

html

```
<a href="https://www.google.com">Vamos a google</a>
```

## atributo → href

Se utiliza para indicar el **destino** al que apunta nuestro enlace.

## Texto

Aquí podremos escribir el contenido que va a visualizar el usuario.

# Tipos de enlaces

## Externos

Sus rutas están fuera de nuestro sitio, por lo tanto, en general serán absolutas.

```
html <a href="https://www.google.com">Vamos a google</a>
```

## Locales

Sus rutas están dentro de nuestro sitio. Se recomienda que sean relativas siempre que sea posible.

```
html <a href="inicio.html">Inicio</a>
```

# Ancclas

Sirven para hacer referencia a un fragmento o elemento dentro de una página; como puede ser una sección o un titular y pueden combinarse con las anteriores. Inician con el carácter `#` y hacen referencia a la propiedad `id`.

```
html <a href="#biografia">Biografía</a>
```

```
html <a href="https://www.sitio.com/#contacto">Contacto</a>
```

```
html <a href="nosotros.html#nuestro-equipo">Nuestro equipo</a>
```

# Correo

Al hacer clic en ellos, se abrirá el programa de correo que tengamos como predeterminado para enviar un correo a esa dirección de e-mail.

```
html    <a href="mailto:user@server.com">Enviar mensaje</a>
```

# Teléfono

Parecido al caso anterior, si estamos usando nuestro smartphone, se iniciará una llamada a ese número o aparecerá listo para llamar.

```
html    <a href="tel:1145678899">Inicio</a>
```

# 3 | Imágenes

# Fuente de una imagen

Dentro de nuestro documento HTML podemos agregar imágenes a través de la etiqueta `<img>`. Esta etiqueta nos permite **invocar** las imágenes, es decir, hacer referencia al lugar donde están alojadas para que aparezcan en el navegador.

html

```

```

**atributo → src**

Se utiliza para indicar el destino en donde está alojada nuestra imagen.

**Ruta**

Aquí podremos especificar una ruta absoluta (como en el ejemplo) o una relativa.



# Texto alternativo

Nos ayuda a darle una descripción a la imagen y también nos permite:

- Ayudar a que los buscadores entiendan la imagen.
- Mostrar un texto si la imagen no carga.
- Darle contexto a las personas con discapacidades visuales.

html

```

```

**atributo → alt**

Este atributo nos permite especificar el texto alternativo.

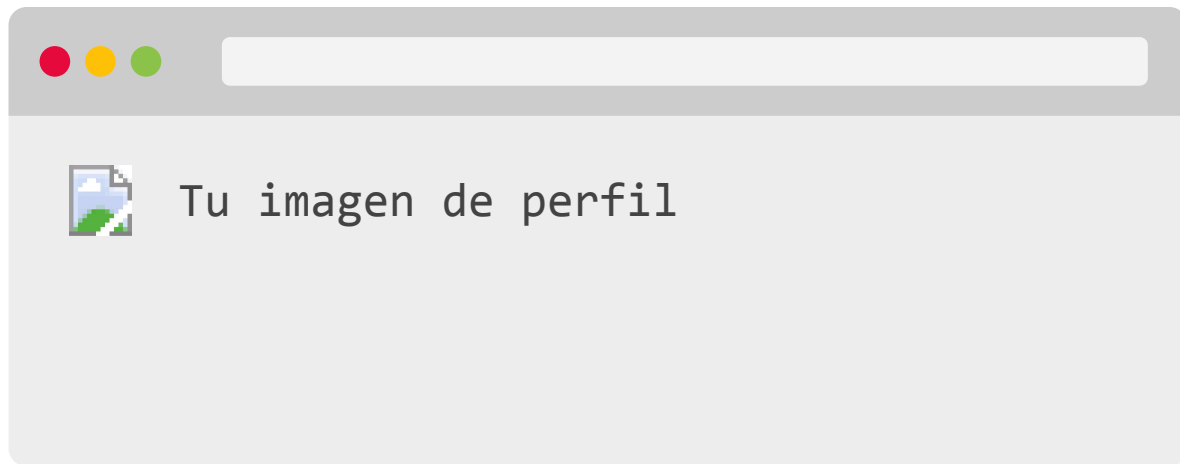
**Texto**

Debe contener una descripción corta de la imagen que deberíamos estar viendo. Soporta 125 caracteres.

# Cuando la imagen no carga...

Como dijimos, en caso de que por alguna razón la imagen no cargue, el navegador podrá mostrar el texto alternativo.

Según qué navegador estemos usando, puede verse distinto.



# Ancho de la imagen

Nos permite indicar el **ancho** de nuestra imagen. No es obligatorio.

Los valores pueden ser tanto en **píxeles** (solo escribimos el número) como en **porcentajes** (con el símbolo % al final).

html

```

```



**atributo** → **width**

Este atributo nos permite especificar el ancho de la imagen.

# Alto de la imagen

Nos permite indicar el **alto** de nuestra imagen. No es obligatorio.

Los valores pueden ser tanto en **píxeles** (solo escribimos el número) como en **porcentajes** (con el símbolo % al final).

html

```

```



**atributo** → **height**

Este atributo nos permite especificar el alto de la imagen.

DigitalHouse>  
Coding School