



Tema 10: Imágenes y mapas



Imágenes y mapas de Imagen

IMÁGENES

MAPAS DE IMÁGENES

■ MAP

■ AREA

■ IMG



Imágenes

``

donde la imagen puede ser referenciada en forma absoluta o relativa



Mapas de imagen

- # Un mapa de imagen se consigue creando regiones geométricas en la imagen que se convierten en zonas sensibles a la acción del usuario, y asociando una acción a cada una de esas zonas.
- # Se crean utilizando las etiquetas:
 - MAP: delimita el mapa
 - AREA: definición de las áreas del mapa



La etiqueta MAP

- # `<map>..</map>`

- # declara un mapa de imagen.

- # El atributo ***name*** o ***id*** nos sirve para identificarlo mediante un nombre.

- # El contenido del elemento map lo componen varios elementos `<area>`.



La etiqueta AREA

<area />

Con el se definen regiones geométricas en la imagen.

Atributos de AREA

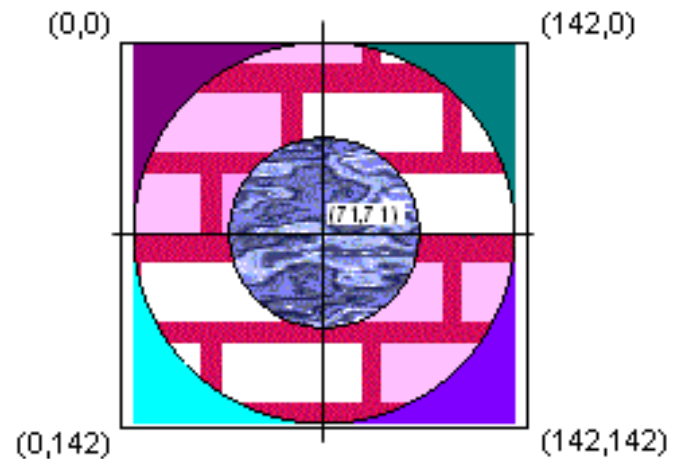
- shape: su valor indica si se trata de una región rectangular (valor “rec”), circular (valor “circle”) o poligonal (valor “poly”).
- coords: en el se declaran las coordenadas, en píxeles de la región a definir. Las coordenadas son relativas a la parte superior izquierda del objeto y se separan mediante comas. Las coordenadas a especificar son en función de la propiedad shape:
 - shape=“rect” 🐼 coords=“x1,y1,x2,y2”: se indicaran la superior izquierda (x1,y1) y la inferior derecha (x2,y2).
 - shape=“circle” 🐼 coords=“x1,y1,r”: se indicaran la coordenada del centro (x1,y1) y el radio en píxeles del mismo (r).
 - shape=“poly” 🐼 coords=“x1,y1,x2,y2 x3,y3,...”: se indicaran las coordenadas de los puntos que forman el polígono.
- href: indica un recurso que el navegador debe recuperar cuando el usuario hace clic en la región deseada. Si queremos que no sea sensible le pondremos href vacío.
- alt: indica un texto alternativo orientativo.
- Title: nos dice la leyenda del área al pasar con el ratón



Asociar un mapa a una imagen

- # En IMG indicaremos mediante el atributo usemap el nombre del mapa de imagen asociado.
- # El valor de ese atributo debe ser el nombre (valor de name en map) del mapa de imagen precedido del signo #.
- # El atributo usemap puede usarse con los elementos img, object e input.

Ejemplo:



```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Document</title>
</head>
<body>
  <map name="mapita">
    <area alt="círculo" shape="circle" coords="71,71,35" href="peq.html"
    title="círculo">
    <area alt="corona" shape="circle" coords="71,71,71" href=""
    title="corona">
    <area alt="cuadrado" shape="rect" coords="0,0,142,142"
    href="grande.html" title="cuadrado">
  </map>
  
</body>
</html>
```