

# Full Stack

certificación  
universitaria



**modo online**



**mundosE**  
PEOPLE & BUSINESS SCHOOL

# HTML 2

JOSÉ MARÍA AMIETTA

# HTML

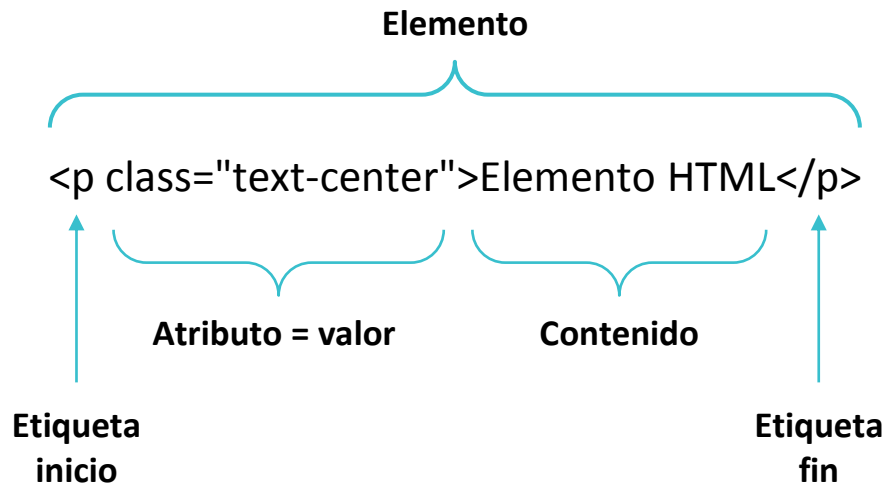
## HYPertext MARKUP LANGUAGE

HTML es un **lenguaje de marcado** que le dice a los navegadores web cómo estructurar las páginas web que estás visitando.



# Elementos HTML

Son la estructura básica de HTML. Un elemento HTML está compuesto por su **etiqueta, atributos y contenido**



# Elementos anidados

Se pueden poner elementos dentro de otros elementos.

La sintaxis correcta es la siguiente:

1. Abrimos el elemento **p**
2. Luego el elemento **strong**
3. Cerramos el elemento **strong**
4. Y luego el elemento **p**

`<p> Elemento <strong> HTML </strong> </p>`

`<p> Elemento <strong> HTML </p> </strong>`

# Clasificación de elementos

## Elementos de bloque

- Son elementos estructurales de la página
- Forman un bloque visible en la página
- Aparecerán en una línea nueva después de cualquier contenido anterior
- Cualquier contenido que vaya después también aparecerá en una línea nueva

## Elementos en línea

- Están contenidos dentro de elementos de bloque
- Delimitan solo pequeñas partes del contenido del documento
- No hará que aparezca una nueva línea en el documento.
- Suele utilizarse con texto.

# Clasificación de elementos

## Elementos vacíos

Algunos elementos consisten solo en una etiqueta única, que se utiliza generalmente para insertar algo en el documento. Por ejemplo el elemento **<img>**.

# Continuar ...

Estructurar documento HTML del siguiente diseño y colocar el contenido en base a los elementos que aprendimos.





# Asset

Es un archivo al que se puede hacer referencia en una página Web.

Puede ser un archivo CSS, un archivo JavaScript, una imagen o un archivo de video, etc.

# Git

Git es un software de control de versiones y su propósito es llevar registro de los cambios en archivos.

# Git

```
git init
```

- Inicia un repositorio vacío

```
git clone <url-repositorio>
```

- Es otra forma de iniciar un repositorio directamente clonando lo que ya existe.

```
git remote add <source> <url-repositorio>
```

- Agregar una fuente remota

# Git

```
git add <archivo | directorio | .>
```

- Prepara los archivos
- El . (punto) hace referencia a que agregue todas las modificaciones que encuentre

```
git push <source> <branch>
```

- Sube los archivos al repositorio remoto

```
git commit -m "mensaje"
```

- Agregar una entrada en el historial

```
git pull <source> <branch>
```

- Recupera los archivos del repositorio remoto e intenta unir con los archivos locales

# Formatos <img>

## JPG

- Archivos .jpg o .jpeg
- Compresión alta con pérdidas
- Adecuado para fotos
- No soporta transparencia

## GIF

- Archivos .gif
- Compresión Escasa
- Adecuado para animaciones

## PNG

- Archivos .png
- Compresión alta, sin pérdidas
- Adecuado para Imágenes y gráficos de pequeña envergadura (p. ej., logotipos), fotos sin pérdidas

## SVG

- Archivos .svg
- Compresión níguna
- Adecuado para gráficos (logotipos, íconos, etc.)

# Selectores HTML

## IDs

- Son únicos
- Se identifica anteponiendo # (**numeral**)
- Es el selector de más peso

`<p id="texto"> Elemento HTML</p>`

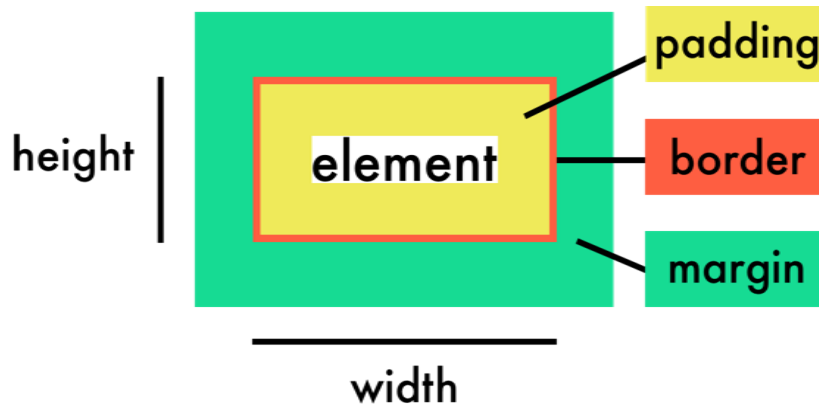
## Clases

- Puede estar presente en más de un elemento
- Se identifica con el . (**punto**)
- Le sigue al ID dentro del peso

`<p class="texto"> Elemento HTML</p>`

# Posicionamientos, alto y ancho

El posicionamiento , alto y ancho hacen referencia al espacio y lugar que un elemento HTML ocupa en el documento.





# CONTACTO

[joseamietta@gmail.com](mailto:joseamietta@gmail.com)

[www.linkedin.com/in/joseamietta](http://www.linkedin.com/in/joseamietta)

Muchas gracias!

**mundosE**  
PEOPLE & BUSINESS SCHOOL