

¿Qué es HTML?

HTML, siglas en inglés de HyperText Markup Language ('lenguaje de marcas de hipertexto'), hace referencia al lenguaje de marcado para la elaboración de páginas web. Es un estándar que sirve de referencia del software que conecta con la elaboración de páginas web en sus diferentes versiones, define una estructura básica y un código (denominado código HTML) para la definición de contenido de una página web, como texto, imágenes, videos, juegos, entre otros. Es un estándar a cargo del World Wide Web Consortium (W3C) o Consorcio WWW, organización dedicada a la estandarización de casi todas las tecnologías ligadas a la web, sobre todo en lo referente a su escritura e interpretación. HTML se considera el lenguaje web más importante siendo su invención crucial en la aparición, desarrollo y expansión de la World Wide Web (WWW). Es el estándar que se ha impuesto en la visualización de páginas web y es el que todos los navegadores actuales han adoptado.

Breve historia sobre HTML

En 1989 existían dos técnicas que permitían vincular documentos electrónicos, por un lado los hipervínculos o enlaces (hiperlinks o links) y por otro lado un poderoso lenguaje de etiquetas denominado SGML. Por entonces, Tim Berners-Lee, quien trabajaba en el Centro Europeo de Investigaciones Nucleares CERN da a conocer a la prensa que estaba trabajando en un sistema que va a permitir acceder a ficheros en línea que funcionaba sobre redes de computadoras o máquinas electrónicas basadas en el protocolo TCP/IP. Inicialmente fue desarrollado para que se pudiera compartir fácilmente información entre científicos de distintas universidades e institutos de investigación de todo el mundo.

A principios de 1990, define por fin el HTML como un subconjunto del conocido SGML y crea algo más valioso incluso, el World Wide Web.

Tim Berners-Lee creó el proyecto World Wide Web (Tejido o Telaraña Mundial), así como un sistema que facilitaba la lectura de información, mediante un programa de navegación. Sería el primer navegador web, llamado WorldWideWeb, y desarrollado durante la segunda mitad del año 1990; siendo tiempo después rebautizado como Nexus, para evitar confusiones por su nombre que era igual al de la tecnología que representaba. Le siguieron otros dos navegadores: el Line Mode Browser y el ViolaWWW. Este último, desarrollado en 1992, fue el primer navegador en popularizarse entre los primeros usuarios de la World Wide Web.

El borrador del estándar HTML 3.0 fue propuesto por el recién formado W3C en marzo de 1995. Con él se introdujeron muchas nuevas capacidades; por ejemplo, facilidades para crear tablas, hacer que el texto fluyese alrededor de las figuras y mostrar elementos matemáticos complejos. Aunque se diseñó para ser compatible con HTML 2.0, era demasiado complejo para ser implementado con la tecnología de la época, y cuando el borrador del estándar expiró en septiembre de 1995, se abandonó debido a la carencia de apoyos de los fabricantes de navegadores web.



HTML 4.0 implementa características como XForms 1.0 que no necesitan implementar motores de navegación que eran incompatibles con algunas páginas web HTML. En 2004 la W3C reabrió el debate de la evolución del HTML, y se dieron a conocer las bases para la versión HTML5. No obstante, este trabajo fue rechazado por los miembros del W3C y se daría preferencia al desarrollo del XML.

Apple, Mozilla y Opera anunciaron su interés en seguir trabajando en el proyecto bajo el nombre de WHATWG,²⁰ que se basa en la compatibilidad con tecnologías anteriores.

En 2006, el W3C se interesó en el desarrollo de HTML5, y en 2007 se unió al grupo de trabajo del WHATWG para unificar el proyecto.

Hipertexto

El hipertexto es texto mostrado en la computadora que es interactivo y tiene la capacidad de hacer referencia al texto de otro documento. La referencia a este texto se logra mediante el uso de vínculos. Al hacer clic en un vínculo serás transferido desde el documento original al documento vinculado.

Lenguaje de marcado

El lenguaje de marcas es un conjunto de etiquetas que describe el contenido y la apariencia de un documento cuando es mostrado en un explorador web. Estas etiquetas usan paréntesis para diferenciarse del texto. Por ejemplo, al usar la etiqueta el explorador web es informado de que el formato del texto siguiente debe ser en cursivas. A menudo las etiquetas se usan en pares, pero esto no ocurre siempre.

HTML

Cuando combinas el texto con las etiquetas obtienes un documento html. Las etiquetas no serán mostradas. Por ejemplo, cuando escribes las siguientes etiquetas y el texto

¿Cuál es la diferencia entre HTML y HTML5?

La diferencia es sumamente sencilla, HTML5 es una versión del lenguaje HTML. En esta versión se incorporaron nuevas etiquetas y APIs que brindan muchas mejoras con respecto a HTML4 (la versión anterior).

Mejoras que trajo HTML5

Las mejoras más destacadas que trajo HTML5 son las siguientes:



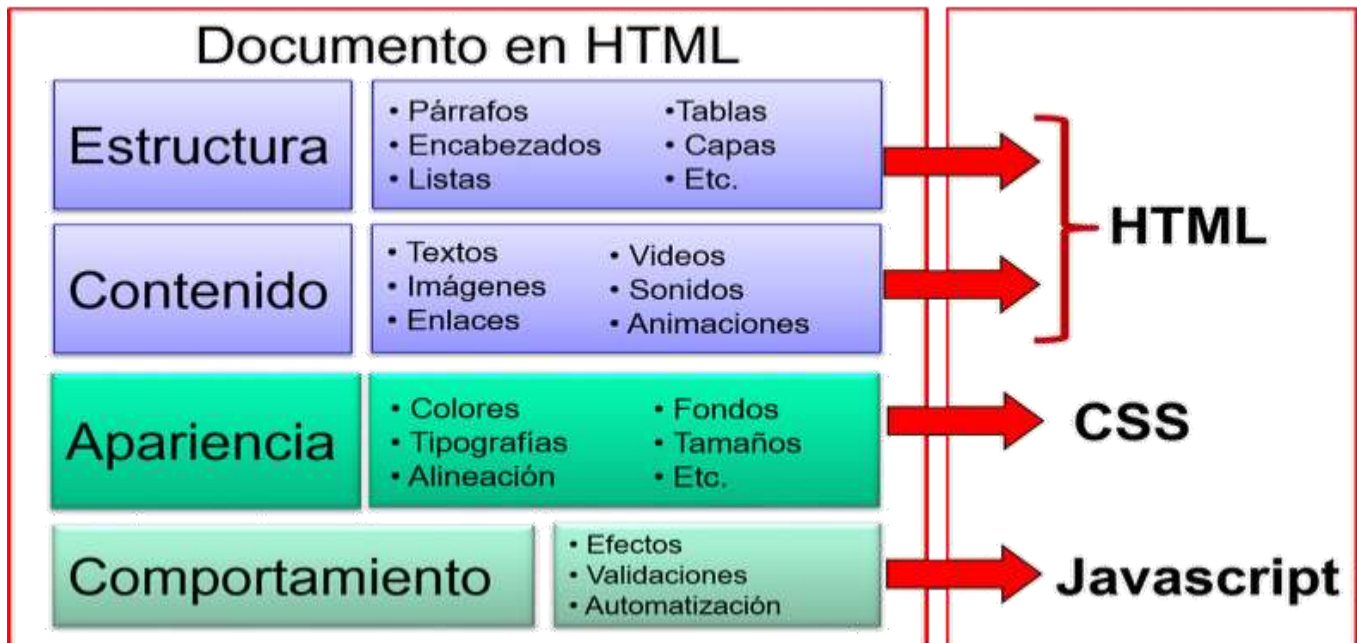
- Manejo nativo de elementos multimedia y gráficos, con las etiquetas <video>, <audio>, <svg> y <canvas>.
- Nuevas etiquetas que permiten mejorar el marcado semántico de un documento: <nav>, <section>, <article>, <header>, <footer>, <aside>.
- Nuevos tipos de campos de entrada en formularios: email, time, number, range, color, etc.
- La mejora más potente es el de las nuevas APIs, que permiten, vía JavaScript, realizar tareas antes impensables, muchas de ellas enfocadas a la web móvil: transformar en tiempo real imágenes y vídeos (pe, rotar, recortar...), acceder a la cámara y/o micrófono, geo localización, websockets (los culpables de esas ventanitas “fulanito quiere enviarte notificaciones” tan de moda ahora), almacenamiento local para trabajar sin conexión, bases de datos en el navegador, respuesta a eventos táctiles.

Que contiene un documento HTML

Un documento HTML está formado por tres partes:

- Una línea que contiene información sobre la versión de HTML (no siempre),
- Una cabecera (delimitada por el elemento HEAD), y
- Un cuerpo, con el contenido del documento (delimitado por el elemento BODY o FRAMESET).

Todo el documento tiene que ir entre las etiquetas <HTML></HTML>



Acá se muestra lo que contiene un documento HTML, y cada uno de los elementos o funciones que cumple cada una dentro de nuestro documento

HTML tiene una estructura básica trabajada en etiquetas

```
<!doctype html><!--La declaración <! DOCTYPE html> define este documento como HTML5-->
<html><!--El elemento <html> es el elemento raíz de una página HTML-->
  <head><!--Elemento <head> contiene información meta un contenedor de metadatos (datos sobre datos)-->
    <meta charset="utf-8"> <!--charset="utf-8" trabaja los caracteres especiales como acentos y simbolos-->
    <title>Estructura base de HTML</title><!--El elemento <title> especifica un título para el documento-->
  </head>
  <body><!--El elemento <body> contiene el contenido visible de la página-->
    <!--El elemento <h1> define un encabezado grande-->
    <h1>Encabezado</h1>
    <!--El elemento <p> define un párrafo-->
    <p>Párrafo</p>
  </body>
</html>
```



Elementos del HEAD

Alguno de los elementos factibles de incluir en el HEAD son:

- ✓ **<TITLE> ... </TITLE>**
 - ✓ Define el título del documento HTML
- ✓ **<SCRIPT> ... </SCRIPT>**
 - ✓ Se utiliza para incluir programas al documento. En general se tratan de Javascripts.
- ✓ **<STYLE> ... </STYLE>**
 - ✓ Especifica un estilo CSS para ser utilizado en el documento.
- ✓ **<META> ... </META>**
 - ✓ Permite especificar información de interés como: autor, fecha de publicación, descripción, palabras claves, etc.

Que necesitas para arrancar

1- PLANIFICAR

¿Cómo Organizar Y Planificar Los Contenidos Antes De Hacer Una Página Web?

1. Planificar en algún procesador de texto o en un papel y un lápiz
2. Objetivo: título/tema
3. Diseño: forma/estilo (imágenes, textos, etc.)
4. Recursos: elementos para agregar
5. Destinatarios: ¿a quiénes?

2- RECURSOS

1. Armar una carpeta en su pc para almacenar cosas para armar la pagina web.
2. Crear tres carpetas o mas dentro de la misma carpeta. Por ejemplo una carpeta para fotografías, una para textos o/y separar las carpetas por temas
3. Almacenar recursos en sus carpetas.



3- ESPACIO DE TRABAJO

Crear/ editar página web

1. Block de notas
2. Sublime Text
3. Dreamweaver
4. Kompozer
5. Visual Studio



4- VERIFICACIÓN

Comprobación del correcto funcionamiento de la página web en los navegadores

1. Archivo con formato de html
2. Verificar en los navegadores:

