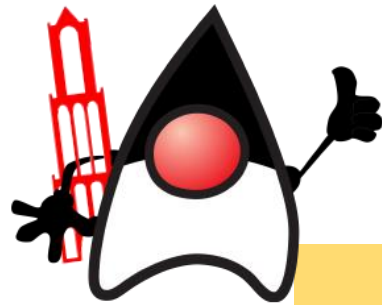
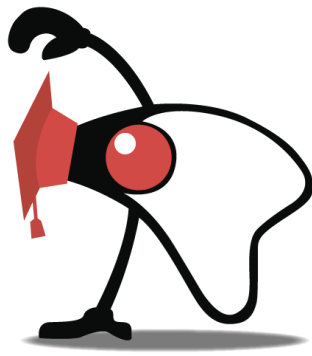
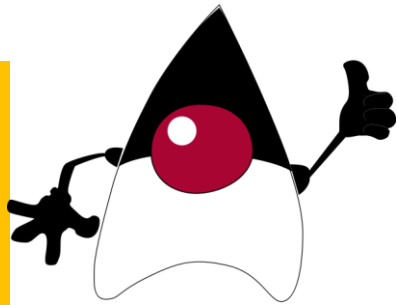




Curso FullStack Python

Codo a Codo 4.0



HTML

Parte 2

HTML



Formatos de texto

- Afecta al texto que se muestra en el documento.
- En gran parte sustituido por CSS, pero su conocimiento nos permite modificar aspectos concretos de la fuente (estilo, índices y subíndices) sin tener la necesidad de definir un estilo específicamente para modificar solo un atributo (ejemplo: texto en negrita).

** vs **

- Mismo efecto visual
- **** indica negrita y **** indica que se debe *resaltar fuertemente* el texto (cada navegador lo resalta como desea).

El formato lo define el navegador a su criterio, por eso podemos encontrarnos con presentaciones levemente diferentes entre navegadores

Etiquetas anidadas:

```
<p>Dentro del párrafo <b>resaltamos <i>este texto</i> importante</b> y seguimos...</p>
```

Colores en HTML

- Una paleta de colores definida le da consistencia al diseño del sitio y va en concordancia con los colores corporativos que desea el cliente.
- Notación RGB en hexadecimal: Red, Green, Blue → Rojo, Verde y Azul
 - Base 16: 0...9, A...F (representan del 10 al 15)
 - Utilizamos la almohadilla o numeral mas dos dígitos: #RRGGBB

```
<font color=#000000>Texto negro</font>  
<font color=#FFFFFF>Texto blanco</font>  
<font color=#FF0000>Texto Rojo</font>  
<font color=#00FF00>Texto Verde</font>  
<font color=#0000FF>Texto Azul</font>
```

↓ ↓ ↓
Atributo Valor Contenido

Hoy en día los colores se manejan a través de CSS, aunque se mantiene la misma notación

Para obtener colores: <https://htmlcolorcodes.com/es/>

Atributos de página (fondo)

- Aplican a toda la página y se definen en el <body>
- Con **bgcolor** definimos un color plano y con **background** podremos definir una imagen:

```
<body bgcolor="lightblue"></body>
```

Con nombre de color predeterminado

```
<body bgcolor="#BDF78B"></body>
```

Por hexadecimal

```
<body background="fondo.jpg"></body>
```

Con imagen en la carpeta raíz

```
<body background="imgs/fondo.jpg"></body>
```

Con imagen en una subcarpeta



Atributos de página (enlaces)

- Aplican a todos los enlaces del documento
 - **link**: color del link sin visitar.
 - **alink**: color del link activo (cuando pasamos el mouse por arriba).
 - **vlink**: color del link visitado.

```
<body bgcolor="#000000" text="#ffffff" link=
"#ffff33" alink="#ffffcc" vlink="ffff00">
```

*Hoy en día estos
atributos también
se resuelven por
CSS*

Atributos de página (márgenes)

- Aplican a todos los márgenes del documento
 - **leftmargin**: margen a los lados de la página (sólo IE) y **marginwidth** (Chrome y Firefox).
 - **topmargin**: margen arriba y debajo de la página (sólo IE) y **marginheight** (Chrome y Firefox)

Enlaces

Permiten vincular unas páginas con otras.

Para hacer esto utilizamos el elemento "<a>" con el atributo "href" (Hypertext Reference).

Por ejemplo:

```
<a href="https://www.google.com" target="_blank"> Google </a>
```

Más sobre target: https://www.w3schools.com/tags/att_a_target.asp

Hay 3 tipos de enlaces:

- **Absoluto:** es un enlace que incluye todas las partes de una URL.

```
<a href="http://www.google.com">Ir a google.com</a>
```

- **Relativo:** hace referencia a un recurso que se encuentra en una posición relativa a nuestra URL.

```
<a href="img/imagen1.jpg">enlace a una imagen</a>
```

- **Ancla (o anchor):** Se utiliza para indicar un elemento dentro de la misma página que estamos viendo. Permite ir a un sector específico dentro de la misma página. Para utilizarlo necesitamos el enlace propiamente dicho y el sector al cual debemos dirigirlo (ancla).



[Ver ejemplo-ancla.html](#)

Enlaces locales

Permiten vincular nuestra página con otra página del mismo Sitio Web.



Ver ejemplo [enlaces_locales1.html](#) y agregar un enlace “de regreso” en la página de destino

Se pueden vincular a anclas dentro de la página de destino:

```
<a href="archivo.html#seccion">contenido</a>
```

Al igual que en los enlaces internos marcamos la sección con un ancla:

```
<a name="seccion"></a>
```


Enlaces a direcciones de correo

Permiten vincular nuestra página con el cliente de correo predeterminado en la computadora:

```
<a href="mailto:juanpablo@gmail.com">Enviar correo</a>
```

Se pueden agregar un “asunto”:

```
<a href="mailto:juanpablo@gmail.com?subject=Contacto">Enviar correo</a>
```

Enlaces a archivos

Permiten vincular nuestro documento HTML con un archivo:



Ver ejemplo [enlaces-archivos.html](#) y observar el comportamiento del navegador con distintos tipos de archivos

Atributo download: https://www.w3schools.com/tags/att_a_download.asp

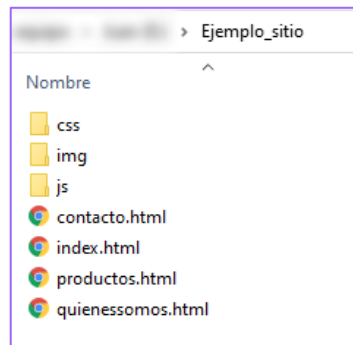
Rutas absolutas y relativas

Cuando hablamos de ruta (o *path*) nos referimos a la dirección que tiene que ir el navegador al hacer clic en el link. Esta ruta puede ser:

- **Absoluta:** Nombre de dominio (externa):
<http://www.manualweb.net/img/logos/html.png>
- **Relativa:** Directorios desde donde estoy (interna): `/img/casa.png`

Organización del sitio

Mientras desarrollamos el sitio en forma local (desde nuestra computadora), nos conviene tener la información dividida en carpetas. En general nuestro ***index.html*** será la página principal y las demás páginas estarán en el directorio raíz, pero para colocar imágenes, hojas de estilo, archivos de JavaScript nos conviene ponerlos en carpetas separadas.



Imágenes

Para mostrar una imagen en una página tenemos dos formas de hacerlo. Una es usando el elemento `` y otras es mediante CSS (que veremos más adelante). Esta etiqueta sólo requiere de dos atributos obligatorios que son: **src** (de *source*) y **alt** (de *alternative*).

```

```

Fuente

Texto alternativo

Utilizamos **alt** para:

- Posicionamiento en buscadores (extrayendo palabras clave).
- Personas con dificultades visuales (lectores de páginas Web).
- Cuando la imagen no se encuentra disponible.

Podemos utilizar una imagen como enlace combinando las etiquetas `<a>` e ``

Con `height` y `width` podemos definir el alto y el ancho de la imagen

```

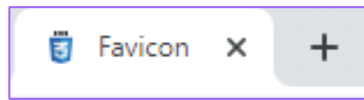
```

Favicon

Un favicon es la pequeña imagen que se muestra en la pestaña del navegador o en la lista de marcadores (favoritos). El tamaño en la barra de direcciones es de 16x16 píxeles.

Para agregarlo debemos tener la imagen .png que deseamos colocar como ícono en formato .ico, que se puede convertir desde <https://convertico.com/> y luego agregar en el **head** de nuestro documento HTML lo siguiente:

```
<link rel="icon" href="logocss.ico">
```



logocss.ico



[Ver ejemplo favicon.html](#)

Elementos block (en bloque) e inline (en línea)

HTML clasifica a todos los elementos en dos grupos: inline y block.

De forma predeterminada, los elementos en bloque comienzan en una nueva línea y los elementos en línea pueden comenzar en cualquier parte de una línea.

INLINE	BLOCK
<code>
</code> , <code><a></code> , <code></code> , <code></code> , <code></code> , <code></code> , <code><mark></code> , <code><sub></code> , etc.	<code><div></code> , <code><p></code> , <code><h1>..<code><h6></code>, <code></code>, <code></code>, <code></code>, <code><table></code>, <code><form></code>, etc.</code>



[Ver ejemplo block_inline.html](#)

Listas ordenadas y desordenadas

```
<p>Lista desordenada</p>
<ul>
  <li>Lunes</li>
  <li>Martes</li>
  <li>Miércoles</li>
</ul>

<p>Lista ordenada</p>
<ol>
  <li>Enero</li>
  <li>Febrero</li>
  <li>Marzo</li>
</ol>
```

Utilizan las etiquetas ****: lista desordenada (*unordered list*) o ****: lista ordenada (*ordered list*).

Cada elemento de la lista se representa con **** y su padre siempre tiene que ser una etiqueta *ol* o *ul*.

Lista desordenada

- Lunes
- Martes
- Miércoles

Lista ordenada

1. Enero
2. Febrero
3. Marzo



[Ver ejemplo listas.html](#)



[Ver ejemplo listas_dependientes.html \(listas más complejas\)](#)

Listas: tipo de viñeta y numeración

Podemos definir el **tipo de viñeta** con el atributo *type*, cuyos valores pueden ser: circle, disc o square. Algunos navegadores no soportan esta opción, aunque podemos definirlo por CSS. También podemos definir el tipo de numeración y con el atributo *start* desde qué valor comenzará.

```
<h3>Lista con viñetas</h3>
<ul type="square">
  <li>Lunes</li>
  <li>Martes</li>
  <li>Miércoles</li>
  <li type="circle">Jueves</li>
  <li type="circle">Viernes</li>
  <li type="disc">Sábado</li>
  <li type="disc">Domingo</li>
</ul>
```

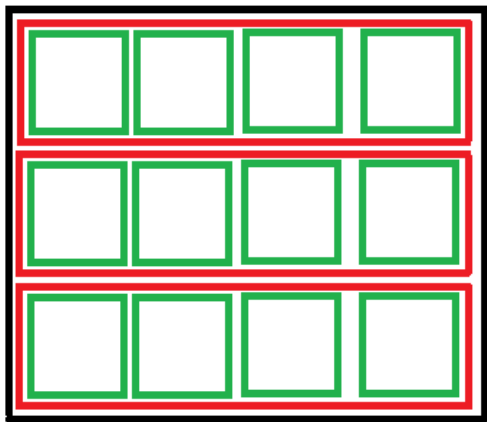
```
<h3>Lista numerada</h3>
<ol type="A">
  <li>Enero</li>
  <li>Febrero</li>
  <li type="I" start="3">Marzo</li>
  <li type="I">Abril</li>
  <li type="a">Mayo</li>
  <li type="a">Junio</li>
</ol>
```



Ver ejemplo [listas_vinietas_numeracion.html](#) e inspeccionar las listas de definición y las listas anidadas

Tablas

- Las tablas se usan para **representar datos**.
- El ejemplo más común de tablas son los documentos de Excel.
- En HTML hay que definir una etiqueta para cada parte de la tabla.
- Las tablas no se usan para maquetar (hoy se maquetan por CSS).

A diagram illustrating the structure of an HTML table. It shows a 3x4 grid of cells. The entire grid is enclosed in a thick black border. Each row is enclosed in a red border, and each individual cell is enclosed in a green border. This visualizes the nesting of HTML tags: the outermost tag for the whole table, then the tag for each row, and finally the tag for each cell within a row.

```
<table></table>
```

```
<tr></tr>
```

```
<td></td>
```

<table>: Representa a todo el elemento tabla.

<tr>: Table row, representa una fila o registro

<td>: Table data cell: representa a cada celda.

Tablas

Estructura básica

<table> table: contenedor principal

<tr> tr: representa una fila de la tabla

<th>Día</th> th: representa a una celda de encabezado en una tabla

<th>Mes</th>

</tr>

<tr>

<td>10</td> td: representa a una celda de datos

<td>Agosto</td>

</tr>

<tr>

<td>14</td>

<td>Septiembre</td>

</tr>

</table>

Día	Mes
10	Agosto
14	Septiembre



[Ver ejemplo tablas.html](#)

Tablas

Colspan y Rowspan

Son atributos que permiten que una celda ocupe más de una columna o más de una fila. Es lo que comúnmente llamamos “combinar celdas”.

	colspan="2"		
Attr			

<table></table>
<tr></tr>
<td></td>

Attr => rowspan="2"

```
<table>
  <tr>
    <td>item</td>
    <td colspan="2">item doble</td>
    <td>item</td>
  </tr>
  <tr>
    <td rowspan="2">item doble</td>
    <td>item</td>
    <td>item</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>item</td>
    <td>item</td>
  </tr>
</table>
```

Las columnas (td) siempre van dentro de las filas (tr). Si queremos agrupar celdas de una misma celda o columna hay que agregar los siguientes atributos:

- **colspan** (column span = número de celdas a abarcar)
- **rowspan** (row span = número de celdas a abarcar).

Tablas

```
<table border="1">
```

```
<tr>
```

```
<td rowspan="3">Zona Sur</td>
```

```
<td>Avellaneda</td>
```

```
<td>Lanús</td>
```

```
</tr>
```

```
<tr>
```

```
<td colspan="2">Banfield</td>
```

```
</tr>
```

```
<tr>
```

```
<td>Quilmes</td>
```

```
<td>Berazategui</td>
```

```
</tr>
```

```
<tr>
```

```
<td rowspan="2">Zona Oeste</td>
```

```
<td>Morón</td>
```

```
<td>Merlo</td>
```

```
</tr>
```

```
<tr>
```

```
<td>Moreno</td>
```

```
<td>Haedo</td>
```

```
</tr>
```

```
</table>
```

Zona Sur	Avellaneda	Lanús
	Banfield	
	Quilmes	Berazategui
Zona Oeste	Morón	Merlo
	Moreno	Haedo

La tabla tiene 5 filas `<tr>` y 3 columnas `<td>`. Al agrupar con **rowspan** (filas) combinamos las celdas hacia abajo (1 y 3), mientras que con **colspan** (columnas) lo hacemos hacia la derecha (2).



[Ver ejemplo colspan-rowspan.html](#)

Iframe (marcos)

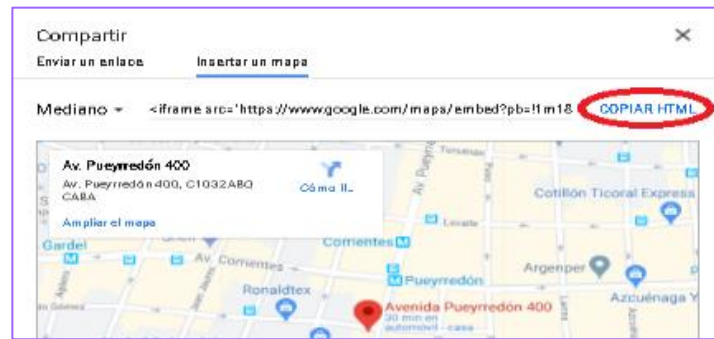
Se utiliza para incrustar otro documento HTML que se cargará en forma independiente en la página actual.

Podemos agregar: contenidos de terceros, interfaces de usuario, videos de YouTube, mapas de Google Maps y banners de publicidad desde otro sitio.

```
<iframe src="pagina_fuente.html" width=290 height=250>Texto para cuando  
el navegador no conoce la etiqueta iframe</iframe>
```

Mapas de Google:

1. Ingresar a <https://www.google.com.ar/maps>
2. Buscar una dirección (ej: Pueyrredón 400).
3. Compartir – Insertar un mapa – Copiar HTML.
4. Pegar el código en nuestro editor.



Ver ejemplo iframe.html

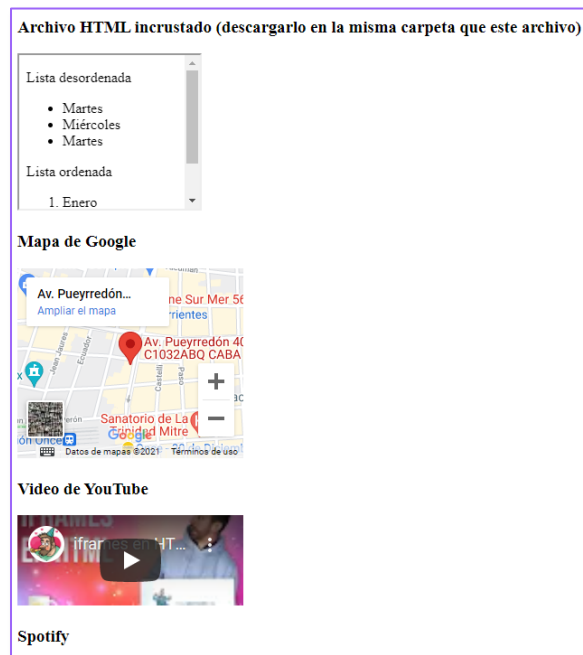
Iframe (marcos)

Videos de YouTube:

1. Buscar un video en YouTube
2. Clic derecho en el video – Copiar código de inserción.
3. Pegar el código en nuestro editor.

Algunos atributos:

- **width y height:** Ancho y Alto.
- **frameborder:** 0: sin borde y 1: con borde
- **scrolling:** Habilita las barras de desplazamiento si el contenido no cabe en el iframe. Con “yes” aparecen siempre, con “auto” aparecen sólo si es necesario y con “no” no aparecerán nunca.



[Ver ejemplo iframe.html](#)

Íconos (fontawesome)

Hay varias formas de agregar iconos a tu sitio web, en <https://fontawesome.com/>, hay iconos gratuitos y pagos, te registras en el sitio y te envían un mail con una etiqueta que podés agregar al <head> de tu HTML. Luego podés elegir los íconos a utilizar y agregar a tu página.



Ver ejemplo fontawesome.html

Audio

Esta etiqueta nos permite agregar contenido multimedia. **<audio>** acepta como atributos: https://www.w3schools.com/tags/tag_audio.asp

preload: es usado en el elemento audio para almacenar temporalmente (buffering) archivos de gran tamaño. https://www.w3schools.com/tags/att_audio_preload.asp

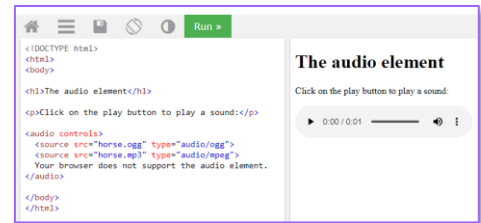
src: puede ser una URL del archivo de audio o la ruta al archivo local. https://www.w3schools.com/tags/att_audio_src.asp

controls: muestra los controles estándar para audio en una página web. https://www.w3schools.com/tags/att_audio_controls.asp

autoplay: hace que el audio se reproduzca automáticamente. https://www.w3schools.com/tags/att_audio_autoplay.asp

loop: hace que el audio se repita automáticamente. https://www.w3schools.com/tags/att_audio_loop.asp

muted: especifica que la salida de audio debe estar silenciada. https://www.w3schools.com/tags/att_audio_muted.asp



Video

Esta etiqueta nos permite agregar contenido multimedia. **<video>** acepta como atributos: https://www.w3schools.com/tags/tag_video.asp

controls: permite activar los controles del player.

https://www.w3schools.com/tags/att_video_controls.asp

poster: muestra una imagen a modo de presentación.

https://www.w3schools.com/tags/att_video_poster.asp

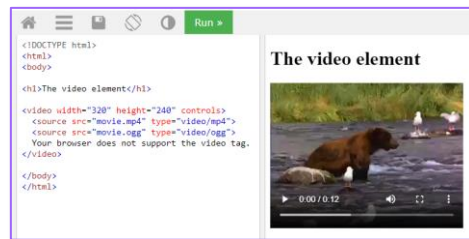
autoplay, loop, muted, preload y **src** con la misma función que en audio.

height: Establece la altura del reproductor de video (pixeles).

https://www.w3schools.com/tags/att_video_height.asp

width: Establece el ancho del reproductor de video (pixeles).

https://www.w3schools.com/tags/att_video_width.asp



Netlify

Hosting gratuito que permite probar rápidamente el sitio Web. Almacena la carpeta del sitio para hacer pruebas. Requiere registro.



Para agregar el sitio basta con arrastrar la carpeta que contiene el sitio.

<https://app.netlify.com/drop>

Al trabajar con clientes nos conviene pagar Hosting.

Tutoriales sobre cómo subir a Netlify: https://youtu.be/-LRlQ_jaLAU
<https://www.youtube.com/watch?v=vywDFg2ulxY>

Hay forma de sincronizar herramientas Git con servidores. Algunos videos útiles:

- **Subir Página web a hosting gratuito con GitHub:**
<https://www.youtube.com/watch?v=SCxbN-UzKS0>
- **Netlify Tutorial – Deploying from Git:** https://www.youtube.com/watch?v=mN9oI98As_4
- **Hosting Your Website With Github and Netlify:**
<https://www.youtube.com/watch?v=hBQlCtfRmqS>
- **Setup Custom Domain On Netlify:** <https://www.youtube.com/watch?v=Q9giWrfIJkK>

Varios

Jsbin y Codepen

Son herramientas para probar HTML, CSS y JS.

<https://jsbin.com/?html,output>

<https://codepen.io/pen/>

C  DEPEN



W3Schools

Es un sitio web para aprender tecnologías web en línea. Contiene tutoriales de HTML, CSS, JavaScript, SQL, PHP, XML y otras tecnologías.

<https://www.w3schools.com/>

w3schools.com

Validar código HTML

Existen sitios para validar la páginas HTML. Ejemplo:

https://validator.w3.org/#validate_by_input

Copian el contenido de la página, la chequean, verifican los errores y corrigen.

Ahí se uso una etiqueta `<h7>` que no existe y aquí marca el error.



Las advertencias se muestran en amarillo y los errores en rojo

Inspeccionar páginas

Se puede inspeccionar sitios web para corregir errores. Para hacer eso, se debe hacer clic con el botón derecho la web y seleccionar inspeccionar (F12).

