

# Desarrollo Web con HTML

Módulo 1

# Bienvenidos al mundo de HTML5

# ¿Qué es el HTML?

**HTML** es el lenguaje más usado para construcción de páginas Web. La sigla HTML significa *Hyper Text Markup Language (lenguaje de marcas de hipertexto)*.

HTML no es un lenguaje de programación, sino de **marcas con sentido**.

Llamamos a dichas marcas **etiquetas**. Estas le indican al navegador qué es lo que debe mostrar en pantalla.



## ¿Cuál es el origen de HTML5?

El **lenguaje HTML5** se desarrolló con la cooperación de dos entidades, *World Wide Web Consortium (W3C)* y *Web Hypertext Application Technology Working Group (WHATWG)*.

WHATWG estaba trabajando en mejoras para los formularios en la web, mientras que W3C trabajaba en XHTML2.0. En el año **2006** decidieron juntarse a trabajar en una nueva y mejor versión del lenguaje HTML, dando así **origen a la era de HTML5**.






# Reglas básicas de HTML5

- Las nuevas funcionalidades se basan en *HTML, CSS, DOM, y JavaScript*.
- Reduce el uso de plugins externos, por ejemplo: Flash Player.
- Mejora el **manejo de errores**.
- Tiene **mejores etiquetas de marcación**.
- HTML 5 debe ser **independiente del dispositivo** de visualización.
- El proceso de desarrollo es **visible para el público**.

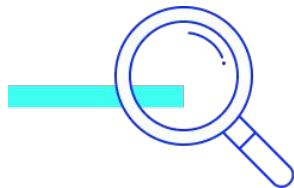


## ¿Qué incorpora HTML5 en su última versión?

- Incorpora **nuevas etiquetas** (*canvas 2D y 3D*, audio, video).
  - **Etiquetas para manejar grandes conjuntos de datos**, como *Datagrid*, *Details*, *menú* y *Command* Permiten generar *tablas dinámicas* que pueden filtrar, ordenar y ocultar contenido en cliente.
  - **Mejoras en los formularios**: nuevos tipos de datos (*eMail*, *number*, *url*, *datetime*, etc.) y facilidades para validar el contenido sin *Javascript*.
  - **Visores**: *MathML* (fórmulas matemáticas) y *SVG* (gráficos vectoriales).
  - **Drag&Drop**: nueva funcionalidad para arrastrar objetos como imágenes.
- 
- 
- 

## Revisión

- Repasar los **conceptos básicos** del lenguaje.
- Descargar un **editor** de su preferencia (*Visual Studio Code, Sublime, etc*).
- Guardar un **HTML nuevo** para poder avanzar a trabajar con el lenguaje.



**¡Sigamos  
trabajando!**

