



Ingresando al mundo HTML

HTML es el primer paso que debería completar cualquier persona que quiera dedicarse al desarrollo de web en general. Es además un conocimiento recomendado para cualquier persona que trabaje con Internet.

Entonces, esta sección HTML tiene como objetivo que aprendas a trabajar con todo el conjunto de etiquetas que existen en este lenguaje, pero además entender cuáles son los mecanismos habituales para construir páginas web, adaptadas a las costumbres más actuales.

¿Que podés esperar de esta sección de HTML?

Bienvenidos., vamos a descubrir el principal lenguaje utilizado para la creación de páginas web: Hyper Text Markup Language, más conocido mediante sus siglas HTML

Puede que en un principio, el hecho de hablar de un lenguaje informático te ponga un poco nervioso, sin embargo, el HTML no deja de ser más que una forma sencilla de especificar el contenido de las páginas, indicando el texto y otros elementos como imágenes, tablas, listas, etc. Al final es de suma importancia el lenguaje porque es el medio con el cual se suministra el contenido a los navegadores y por tanto, si queremos comenzar a aprender a crear páginas web, necesariamente debemos comenzar por aquí..

Las primeras cosas que debes saber sobre HTML: historia, objetivos y demás conocimientos...

HTML es el lenguaje con el que se escribe el contenido de las páginas web.

Las páginas web pueden ser vistas por el usuario mediante un tipo de aplicación llamada cliente web o más comúnmente "navegador". Podemos decir por lo tanto que el HTML es el lenguaje usado para especificar el contenido que los navegadores deben representar a la hora de mostrar una página web.

Este lenguaje nos permite aglutinar textos, imágenes, enlaces... y combinarlos a nuestro gusto. La ventaja del HTML a la hora de representar el contenido en un navegador, con respecto a otros formatos físicos como libros o revistas, es justamente la posibilidad de colocar referencias a otras páginas, por medio de los enlaces hipertexto.

Un poco de historia.

El lenguaje HTML se creó en 1991. Tiene una historia realmente corta pero para su poca vida ha sufrido importantes cambios. Su padre es Tim Berners-Lee que lo diseñó con objetivos divulgativos. Inicialmente no se pensó que la web llegaría a ser un área de ocio con carácter multimedia, de modo que, nació sin dar respuesta a todos los posibles usos que se le iba a dar

y a todos los colectivos de gente que lo utilizarían en un futuro. Sin embargo, pese a esta deficiente planificación, si que se han ido incorporando modificaciones con el tiempo, agregando nuevas características para cubrir las nuevas necesidades.

Como hemos dicho, los programas que leen y presentan las páginas web a los usuarios se llaman navegadores. Éstos son los responsables de interpretar el HTML y "pintar" una página tal como ellos entiendan que deben hacer. Sin embargo, esas reglas de

representación no son subjetivas de cada fabricante del navegador, sino que existe una organización llamada W3C que se encarga de definir el estándar que todos deben seguir a la hora de escribir e interpretar el HTML. Estos estándares del HTML se conocen como "Especificaciones", las cuales han ido apareciendo en el tiempo. El HTML5 es el último estándar en la actualidad.

Históricamente los navegadores, además de la propia comunidad de usuarios, han sido los mayores impulsores de los cambios ocurridos en el lenguaje. Una vez detectada la necesidad es el W3C el que crea el estándar y marca una dirección que todos deben seguir.

Los navegadores y sus problemas

El conflicto generado por los navegadores es debido a su diversidad. Existen multitud de navegadores o clientes web presentes en el mercado los cuales muchas veces no son capaces de interpretar un mismo código de una manera unificada. Esto obliga al desarrollador a, una vez creada su página, comprobar que esta puede ser leída satisfactoriamente por todos los navegadores, o al menos, los más utilizados. Cuando surgen problemas de interpretación, queda de parte del desarrollador resolver el problema tirando de técnicas o conocimientos que él disponga.

Afortunadamente, en la actualidad las diferencias de interpretación de los navegadores con respecto a un mismo código HTML son mínimos, pero en el pasado los desarrolladores tenían que emplear mucho tiempo en remar contracorriente para solucionarlos. Sin embargo, quedan todavía muchos usuarios que navegan con sistemas anticuados, ya sea por falta de interés para actualizarse, conocimientos, o por disponer ordenadores muy antiguos.

Pero no todo ha sido malo por parte de los navegadores. Ellos también son los responsables de introducir nuevas etiquetas en el uso común del día a día, que se han ido incorporando al estándar HTML en sucesivas versiones. Aunque antes de estandarizarse esas etiquetas era común que cada navegador crease su etiqueta propietaria para resolver la misma necesidad, lo que obligaba a los desarrolladores a repetir código o incluso a hacer versiones de páginas diferentes para navegadores. Con todo esto no queremos asustar a nadie y volvemos a repetir que las diferencias en la actualidad son mínimas, pero sí deseamos que quede clara la necesidad de la estandarización creada por el W3C, responsable de marcar una pauta que actualmente cumplen todos los navegadores modernos de manera bastante fiel.

Los lenguajes de la web

HTML no está solo como único lenguaje para crear la web, aunque en un principio sí que era así. Su evolución tan anárquica ha supuesto toda una serie de inconvenientes y deficiencias

que han debido ser superados con la introducción de otras tecnologías accesorias capaces de organizar, optimizar y automatizar el funcionamiento de las webs. Ejemplos que pueden sonar son las CSS, o JavaScript. Veremos más adelante en qué consisten estas tecnologías.

Lo que es importante para el desarrollador es conocer el enfoque de cada lenguaje, para saber cuál es la manera correcta de utilizarlo y cómo se complementan los unos a los otros. No es necesario que se sea experto en todos ellos, pero sí saber qué cosas se deberían hacer con cada cual, para no cometer errores que deriven en una mala interpretación por parte de los navegadores. Así mismo tenemos que pensar que no todas las personas van a acceder a una web a través de un ordenador, sino también de un teléfono o de navegadores especializados en donde la accesibilidad debe ser diferente. Es por ello que es importante escribir correctamente los lenguajes, respetando los estándares y así cada navegador podrá hacer su mejor papel para representar la página lo más correctamente posible.

Deseamos incidir mucho en este detalle, la correcta utilización del HTML: escribir el contenido, para que nuestro trabajo sea lo más adecuado y de elevada calidad.

Los editores de HTML

Además del navegador necesario para ver los resultados de nuestro trabajo, necesitamos evidentemente otra herramienta capaz de crear la página en sí.

Un archivo HTML (una página) no es más que un texto plano (sin forma estética) al que le colocamos extensión ".html". Es por ello que para programar en HTML necesitamos un editor de texto.

Es recomendable usar un editor de textos sencillo, de texto plano

Queremos remarcar que nunca se debe usar el tipo de editor de textos que se usan para escribir documentos, cartas, trabajos para el colegio, como Wordpad o Microsoft Word, pues colocan su propio código especial al guardar los documentos y HTML es únicamente texto plano, con lo que podremos tener problemas.

Aunque para aprender es recomendable que se use un programa que te permita escribir el código plano, podés comenzar tus primeros pasos con algún editor que genera el código mientras escribís en un procesador de texto al estilo Word. Te recomendaría el uso de Kompozer, un sistema gratuito y que puede ayudarte a iniciar en el código HTML, posteriormente, creo que se puede continuar con Geany, como para iniciar las etapas de creación de páginas web profesionales.

El tipo de editores que recomendamos son aquellos específicos para la edición de código, los cuales están pensados para facilitar los procesos de la programación y de la escritura de código plano como el del lenguaje HTML. Existen infinidad de editores de código interesantes, que nos aportan más o menos facilidades y que nos permiten aumentar nuestra productividad. No obstante, es aconsejable en un principio utilizar una herramienta lo más sencilla posible para poder prestar la máxima atención a nuestro código y familiarizarnos lo antes posible con él. Siempre tendremos tiempo más adelante de pasarnos a editores más versátiles con la consiguiente ganancia de tiempo.

No es posible decir a nadie el editor que debe de usar, porque cada uno tendrá sus preferencias. Igualmente para quienes están comenzando nosotros recomendamos: Atom.

Igualmente una persona que comience puede pensar que tienen muchas opciones, pero realmente podemos comenzar con lo básico, crear nuevos archivos, editar el código, guardarlos en nuestro disco duro... y punto. Recomendamos estos editores porque están disponibles para todas las plataformas, Windows, Mac y Linux y porque son gratuitos para cualquier uso.

Aunque comenzaremos a usar HTML para definir cómo se puede ver un contenido, por ejemplo: si el texto debe tener color rojo, o el tamaño de la letra, o si se debe alinear a la derecha, es de destacar que actualmente para especificar el aspecto que debe tener una web se usa un lenguaje complementario, llamado CSS.

En resumen, HTML sirve para decir qué contenido debe tener una página y CSS sirve para decir cómo se debe representar tal contenido, con qué estilo, color, imágenes etc... Es fácil saltarse esta regla, porque en HTML existen diversas etiquetas (y atributos, de los que ya hablaremos) que realmente están pensados para definir la presentación. Es una herencia de versiones pasadas del HTML y aunque comenzaremos de esa forma debemos recordar que usar HTML para definir cómo debe de representarse un elemento en la página no es técnicamente correcto.

En pocas palabras.

Como has visto, una página es un archivo donde está contenido el código HTML en forma de texto. Estos archivos tienen extensión .html. De modo que cuando programemos en HTML lo haremos con un editor de textos y guardaremos nuestros trabajos con extensión .html, por ejemplo mipágina.html.

HTML Iniciando con la sintaxis.

Descripción de la sintaxis con la que se trabaja en el lenguaje HTML, así como la estructura que tendrá el documento básico HTML.

El HTML es un "lenguaje de marcado". Basa su sintaxis en un elemento base al que llamamos marca, tag o simplemente etiqueta. A través de las etiquetas vamos definiendo los elementos del documento, como enlaces, párrafos, imágenes, etc. Así pues, un documento HTML estará constituido por texto y un conjunto de etiquetas para definir la función que juega cada contenido dentro de la página. Todo eso servirá al navegador para saber cómo se tendrá que presentar el texto y otros elementos en la página.

Existen etiquetas para crear negritas, párrafos, imágenes, tablas, listas, enlaces, etc. Así pues, aprender HTML es básicamente aprenderse una serie de etiquetas, sus funciones, sus usos y saber un poco sobre cómo debe de construirse un documento básico. Es una tarea muy sencilla de afrontar, al alcance de cualquier personas, puesto que el lenguaje es muy entendible por los seres humanos.

Anatomía de una etiqueta HTML

La etiqueta presenta frecuentemente dos partes, su apertura y cierre, y se encierran ambas partes entre símbolos "menor que" y "mayor que". Lo veremos a continuación.

Apertura El inicio de una etiqueta se produce de la siguiente manera:

<etiqueta> Cierre El final de una etiqueta se produce de manera similar a su apertura, aunque agregando una barra: **</etiqueta>**

Si en nuestro documento HTML escribimos una frase con el siguiente código:

```
<b>Esto está en negrita</b>
```

Veremos que las palabras "Esto está en negrita" aparecen en negrita. Ya que el texto que encerramos entre una `` que abre y otra que cierra `` genera que la página muestre ese texto en negrita:

```
<b> acá ponés cualquier texto </b>
```

Es así de simple. Otro ejemplo rápido. La etiqueta `P` define un párrafo. Si en nuestro documento HTML escribimos: `<p>Hola, estamos en el párrafo 1</p>` `<p>Ahora hemos cambiado de párrafo</p>`

Como resultado obtendríamos dos párrafos con esos textos. En HTML los párrafos están separados por un doble salto de línea. Partes de un documento HTML

Además de todo esto, un documento HTML ha de estar delimitado por la etiqueta `HTML`.

Dentro de este documento, podemos asimismo distinguir dos partes principales: La cabecera, delimitada por la etiqueta `HEAD`, donde colocaremos etiquetas de índole informativo, como por ejemplo el título de nuestra página. El contenido de la cabecera no suele aparecer en el cuerpo de la página, pero sirve a los navegadores y otros sistemas para encontrar información útil para entender y procesar el documento.

El cuerpo, flanqueado por la etiqueta `BODY`, que será donde colocaremos nuestro texto e imágenes delimitados a su vez por otras etiquetas como las que hemos visto.

El resultado de un documento básico tiene la siguiente estructura:

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<title>Mi documento básico</title>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
<p>Este es el cuerpo de mi primera página HTML</p>
```

```
<p>Este segundo párrafo también forma parte del cuerpo</p>
```

</body>

</html>

Nota: A este documento básico le faltan todavía algunas cosas importantes que no queremos que nunca se te olviden. Sin embargo hablaremos de ellas en el siguiente artículo, dedicado a la página HTML básica.

Las mayúsculas o minúsculas son indiferentes al escribir etiquetas

En HTML las mayúsculas y minúsculas son indiferentes. Quiere decir que las etiquetas pueden ser escritas con cualquier tipo de combinación de mayúsculas y minúsculas. Resulta sin embargo aconsejable acostumbrarse a escribirlas en minúscula ya que otras tecnologías que pueden convivir con nuestro HTML (XML por ejemplo) no son tan permisivas y nunca viene mal hacernos a las buenas costumbres desde el principio, para evitar fallos triviales en un futuro.