

Tema 2. Qué es HTML

El HTML (Hyper Text Markup Language) es el lenguaje con el que se escriben las páginas web. Es un lenguaje de hipertexto, es decir, un lenguaje que permite escribir texto de forma estructurada, y que está compuesto por etiquetas, que marcan el inicio y el fin de cada elemento del documento.

Un documento hipertexto no sólo se compone de texto, puede contener imágenes, sonido, vídeos, etc., por lo que el resultado puede considerarse como un documento multimedia. Los documentos HTML deben tener la extensión html o htm, para que puedan ser visualizados en los navegadores (programas que permiten visualizar las páginas web).

Los navegadores se encargan de interpretar el código HTML de los documentos, y de mostrar a los usuarios las páginas web resultantes del código interpretado.

Versiones de HTML

En noviembre de 1995 se aprobó el estándar HTML 2.0. para la creación de páginas web. Se creó con objetivos divulgativos, orientado a la actividad académica, en el que el contenido de las páginas era más importante que el diseño.

Pero esta versión del HTML carecía de muchas herramientas que permitieran controlar el diseño de las páginas y añadir contenido multimedia, por lo que Netscape (cuyos navegadores eran los más utilizados por aquellos años) comenzó a incluir nuevas etiquetas que no existían en el estándar. El comité encargado de establecer los estándares dentro de Internet, comenzó a trabajar en el borrador de una nueva versión de HTML, el borrador de HTML 3.0.

Pero este borrador resultó demasiado extenso, al intentar incluir numerosos nuevos atributos para etiquetas ya existentes, y la creación de otras muchas etiquetas nuevas. Por ello, no fue bien aceptado por el mercado y varias compañías se unieron para formar un nuevo comité encargado de establecer los estándares del HTML. Este comité pasó a llamarse W3C. En enero de 1997 se aprobó el estándar HTML 3.2. Este nuevo estándar incluía las mejoras proporcionadas por los navegadores Internet Explorer y Netscape Navigator, que ya habían realizado extensiones sobre el estándar HTML 2.0.

En diciembre de 1997 se aprobó el estándar HTML 4.0, creado para estandarizar los marcos (frames), las hojas de estilo y los scripts, en septiembre de 2001 se aprobó el estándar HTML 4.01. En 2008 el consorcio W3C publicó un borrador de HTML 5

Los navegadores. Compatibilidad

El navegador instalado en el ordenador del usuario es el que interpreta el código HTML de la página que visita por lo que a veces puede ocurrir que dos usuarios visualicen la misma página de forma distinta porque tienen instalados navegadores distintos o incluso versiones distintas del mismo navegador.

Editores

Un editor es un programa que nos permiten redactar documentos. Hoy en día existen un gran número de editores que permiten crear páginas web sin la necesidad de escribir ni una sola línea de código HTML. Estos editores disponen de un entorno visual, y generan automáticamente el código de las páginas.

Al poder ver en todo momento cómo quedará la página en el navegador, se facilita la creación de las páginas, y el uso de menús permite ganar rapidez.

Estos editores visuales pueden generar en ocasiones código basura, es decir, código que no sirve para nada, en otras ocasiones puede ser más efectivo corregir directamente el código por lo que resulta necesario saber HTML para poder depurar el código de nuestra páginas.

Algunos de los editores visuales con los que podrás crear tus páginas web son: Macromedia Dreamweaver, Microsoft Frontpage, Adobe Pagemill, NetObjects Fusion, CutePage, HotDog Proffesional, Netscape Composer y Arachnophilia, de los cuales algunos tienen la ventaja de ser gratuitos.

Es aconsejable comenzar utilizando una herramienta lo más sencilla posible para tener que insertar nosotros mismos el código HTML. Esto permite familiarizarse con el lenguaje, para poder utilizar algún editor visual posteriormente y depurar el código cuando fuera necesario. Para crear páginas web escribiendo directamente el código HTML puedes utilizar la herramienta Wordpad o el Bloc de notas que proporciona Windows.

ETIQUETAS, ELEMENTOS Y ATRIBUTOS

Existen tres términos comúnmente usados para describir las partes de un documento de lenguaje de marcas: Etiquetas, elementos y atributos

Las etiquetas o marcas (TAG) es un texto que va entre los signos < y > y delimitan cada uno de los elementos que componen un documento HTML. Existen dos tipos de etiquetas, la de comienzo de elemento y la de fin o cierre de elemento.

La **etiqueta de comienzo** está delimitada por los caracteres < y >. Está compuesta por el identificador o nombre de la etiqueta, y puede contener una serie de **atributos** opcionales que permiten añadir ciertas propiedades.

Su sintaxis es: <identificador atributo1 atributo2 ...>

La **etiqueta de final** está delimitada por los caracteres </ y >. Está compuesta por el identificador o nombre de la etiqueta, y no contiene atributos.

Su sintaxis es: </identificador>

Los **elementos** representan estructuras mediante las que se organiza el contenido del documento. Cada uno de los elementos de la página se encontrará entre una etiqueta de comienzo y su correspondiente etiqueta de cierre, a excepción de algunos elementos que no necesitan etiqueta de cierre.

También es posible anidar etiquetas, es decir, insertar etiquetas entre otras etiquetas de comienzo y de cierre.

Los atributos pueden tener valores. Los pares atributos/valor siempre se colocan antes del final de la etiqueta de inicio del elemento, es decir, antes del signo >, nunca en la etiqueta de fin. Pueden utilizarse cualquier número de pares atributo/valor separados por espacios, pueden estar en cualquier orden. El nombre del atributo va seguido por el signo = y el valor del atributo, este valor se delimita por comillas dobles, los nombres de los atributos pueden escribirse en mayúsculas o minúsculas indistintamente, los valores también.

A continuación tenemos un ejemplo en el que tenemos la etiqueta <font..> anidada dentro de la etiqueta <p..>:

```
<p align="center"><font color="#993366" size="4" face="Comic Sans MS" >
Bienvenidos a clase de Lenguajes de Marca</font></p>
```

Este código daría como resultado el siguiente texto:

Bienvenidos a clase de Lenguajes de Marca

Otro ejemplo :

```
<a href="http://www.google.es"> Buscador Google </a>
```

El W3C recomienda no confundir etiquetas y elementos:

Etiquetas: únicamente etiquetas de inicio y/o fin y en general todo lo que nos encontremos entre cada par de símbolos < y >

Elementos: etiquetas de inicio y fin (si existe) y el contenido (si existe)

En el ejemplo anterior:

Etiquetas: y

Elementos: Buscador Google

Atributo/valor: href="http://www.google.es"

Vamos a realizar un pequeño ejercicio:

Vamos a crear una página web sencilla, con una línea de texto.

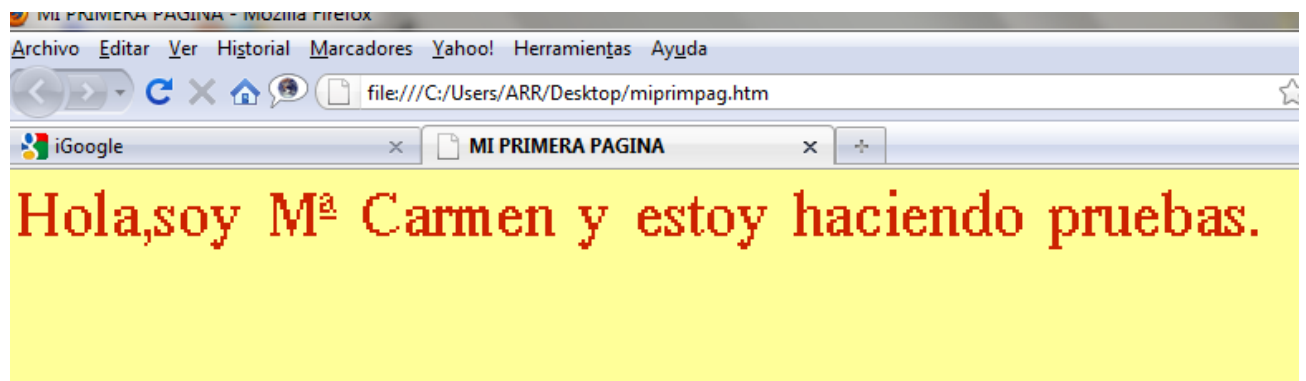
Lo primero que tienes que hacer es abrir el Bloc de notas

Seguidamente introduce el texto siguiente:

```
<html>
<head>
<title>MI PRIMERA PAGINA</title>
</head>
<body bgcolor="#FFCC99">
<font color="#CC3300" size="6">Hola, soy Ma Carmen y estoy haciendo pruebas.</font>
</body>
</html>
```

Guarda el documento con la extensión htm, con el nombre miprimpag.htm.

Pulsando dos veces sobre el icono del archivo miprimpag.htm, éste debería abrirse automáticamente en el navegador que tengas instalado en tu ordenador.



La página resultante es una página que solamente tiene una línea de texto.

Si observas la barra de título del navegador, verás que el título de la página es MI PRIMERA PAGINA.

Este título ha sido establecido por la línea

```
<title> MI PRIMERA PAGINA</title>.
```

El color de fondo de la página ha sido establecido por la línea

```
<body bgcolor="#FFCC99">.
```

El texto Hola, soy M^a Carmen y estoy haciendo pruebas se ha insertado a través de la línea

```
<font color="#CC3300" size="5">Hola, estoy haciendo pruebas.</font>.
```