

GUIA DE HTML

CONTENIDO

ETIQUETAS Y FUNCIONES.....	6
Ejemplos	6
Ejemplos	9
COLORES MAS POPULARES	11
Ejemplo	12
CARACTERISTICAS DEL LENGUAJE HTML.....	12
QUE SE NECESITA PARA CREAR UNA PAGINA WEB	13
ESTRUCTURA BASICA.....	14
Ejemplo	14
CABECERA	14
Ejemplo	14
¿Qué ES UN VISOR DE HTML?	14
NOCIONES BASICAS DE HTML	15
LAS ETIQUETAS BASICAS O MINIMAS SON:	17
BIBLIOGRAFIA.....	18

DEFINICION DE HTML 5

HTML: es lo que se utiliza para crear las páginas web de Internet". Más en concreto, HTML es el lenguaje con el que se "escriben" la mayoría de páginas web que solemos visitar o existen en la www. Los diseñadores utilizan, para crear sus páginas web, el lenguaje HTML sobre programas que generan líneas de órdenes (conocidas como código) que, los navegadores, interpretan y representan en nuestras pantallas de ordenador convirtiendo ese "código" escrito, en la imagen que vemos como "página de internet". (Garro, 2015)

HTML es un lenguaje que utilizan los ordenadores y los programas de diseño, es fácil de aprender y escribir por parte de las personas (programadores). HTML son las siglas de HyperText Markup Language. (Garro, 2015)

Como su nombre indica el HTML es un lenguaje de "marcado". Si tenemos un texto y queremos convertirlo en una página web hemos de ir añadiéndole marcas que identifiquen que es cada cosa y como debe ser mostrada. (Garro, 2015)

Para esto el HTML nos proporciona tres conceptos: elemento, atributo y valor. Para representarlos usaremos las etiquetas. (Garro, 2015)

El lenguaje HTML es un estándar reconocido en todo el mundo y cuyas normas define un organismo sin ánimo de lucro llamado World Wide Web Consortium, más conocido como W3C. Como se trata de un estándar reconocido por todas las empresas relacionadas con el mundo de Internet, una misma página HTML se visualiza de forma muy similar en cualquier navegador de cualquier sistema operativo. (Garro, 2015)

Desde su creación, el lenguaje HTML ha pasado de ser un lenguaje utilizado exclusivamente para crear documentos electrónicos a ser un lenguaje que se utiliza en muchas aplicaciones electrónicas como buscadores, tiendas online y banca electrónica. (Garro, 2015)

Breve historia: El origen de HTML se remonta a 1980, cuando el físico Tim Berners-Lee, trabajador del CERN (Organización Europea para la Investigación Nuclear) propuso un nuevo sistema de "hipertexto" para compartir documentos. Los sistemas de "hipertexto" habían sido desarrollados algunos años antes con la finalidad de permitir a los usuarios acceder a la información relacionada con los documentos electrónicos que estaban visualizando, convirtiéndose, sin ellos esperarlo, en los "precursores" de los enlaces de las páginas web actuales. Tim Berners-Lee presentó su sistema de "hipertexto", una vez finalizado y depurado, a una convocatoria organizada para desarrollar un sistema de "hipertexto" para Internet (que nada tenía que ver con la Internet que conocemos hoy). Después de trabajar junto al ingeniero de sistemas Robert Cailliau sobre su proyecto inicial, ambos, crearon una propuesta conocida como WorldWideWeb o W3, que como habrán podido comprobar, fué la que ganó el concurso. El primer documento formal con la descripción de HTML se publicó en 1991 bajo el nombre "HTML Tags" (Etiquetas de HTML), en: (<http://www.w3.org/History/19921103-hypertext/hypertext/WWW/MarkUp/Tags.html>) (Garro, 2015)

La primera propuesta oficial para convertir HTML en un estándar se realizó en 1993 por parte de la IETF (Internet Engineering Task Force). Aunque se consiguieron avances significativos, definiéndose las etiquetas para imágenes, tablas y formularios, ninguna de las dos propuestas realizadas como "estándar" (las llamadas HTML y HTML+), consiguieron convertirse de forma oficial en un estándar. Dos años después (1995), el mismo IETF organiza un grupo de trabajo de HTML, tras el cual, consigue publicar, en septiembre de dicho año, el estándar conocido

como HTML 2.0, siendo, a pesar de su versión 2.0, el primer estándar oficial del “lenguaje” HTML. A partir de 1996, es el W3C, acrónimo de World Wide Web Consortium, el que publica los estándares de HTML. La versión HTML 3.2 se publicó en Enero de 1997 y es la primera recomendación oficial de HTML publicada por dicha organización. Esta revisión ya recoge e incorpora los últimos avances utilizados en el diseño de las páginas web hasta ese año, de entre los que podemos destacar los applets de Java y la posibilidad de textos “enmarcados” y que se disponen “alrededor” de las imágenes. Con la publicación del estándar HTML 4.0 en Abril de 1998 (versión corregida y ampliada de la publicada originalmente en Diciembre de 1997), se produce un gran avance en relación a versiones anteriores. Algunas de las novedades más relevantes de esta versión, es la incorporación, por primera vez, de las “hojas de estilos CSS”, así como la posibilidad de incluir pequeños programas o scripts en el diseño de las páginas web. Una significativa mejora en la accesibilidad de las páginas diseñadas, la posibilidad de elaborar tablas complejas e importantes mejoras en la confección y uso de formularios, son además, algunas de sus otras aportaciones. Se publica en diciembre de 1999 el penúltimo “estándar oficial” de HTML conocido como la versión 4.01, revisión y actualización de la versión anterior que no llega a aportar novedades significativas. Desde la publicación de HTML 4.01, la actividad de estandarización de HTML se detuvo por parte del W3C, que se centró en el desarrollo de un nuevo estándar, el XHTML. Debido a ello, y en el año 2004, las empresas Apple, la Fundación Mozilla y Opera, mostraron su preocupación por la falta de interés del W3C en el estándar HTML y decidieron crear una nueva asociación llamada WHATWG, en la que las tres entidades estaban representadas. (Garro, 2015)

ESTRUCTURA DE LOS DOCUMENTOS HTML

```

<html>                                Principio de documento
                                     principio de

<head>                                Fin de cabecera
                                     principio de

<title>título</title>                cuerpo

```

ETIQUETAS Y FUNCIONES

Todas las etiquetas en HTML están encerradas entre los símbolos “<” y “>”. Se cierran con el nombre de la etiqueta precedido con el símbolo “/”. Las etiquetas afectan al código delimitado por la apertura y el cierre de la etiqueta. (web, 2011)

Ejemplos

Etiqueta	Función
<!--...-->	Define un comentario
<!DOCTYPE>	Define el tipo de documento
<a>	Define un hipervínculo
<abbr>	Define una abreviación
<address>	Define la información de contacto del autor / propietario del documento
<area>	Define un área dentro de un mapa de imagen
<article>	Define un artículo
<aside>	Define el contenido lateral del contenedor de una página
<audio>	Define contenido de sonido
	Define texto en negrita
<base>	Especifica la base donde se abrirán todas las URL del documento
<bdi>	Aísla una parte del texto que puede tener un formato diferente del texto externo

<bdo>	Sobre escribe la dirección del texto
<blockquote>	Define una sección que tiene otra fuente
<body>	Define el cuerpo del documento
 	Define un salto de línea
<button>	Define un botón clickeable
<canvas>	Se usa para dibujar gráficos en pantalla
<caption>	Define el título de una tabla
<cite>	Define el título de un trabajo
<code>	Define un trozo de código de programación
<col>	Especifica las propiedades de la columna para cada columna del elemento <colgroup>
<colgroup>	Especifica un grupo de una o más columnas de una tabla
<command>	Define un botón command al que un usuario puede invocar
<datalist>	Especifica en un input una lista pre-definida de opciones
<dd>	Define la descripción de un ítem en una lista de definición
	Define un texto que ha sido definido en un documento
<details>	Define detalles adicionales que el usuario puede ver o esconder
<dfn>	Define el término de una definición
<dialog>	Define una caja o ventana de dialogo
<div>	Define una sección en un documento
<dl>	Define una lista de definición
<dt>	Define un término (un ítem) en una lista de definición
	Define énfasis en un texto
<embed>	Define el contenedor de una aplicación externa (no html)
<fieldset>	Grupo de elementos relacionados en un formulario
<figcaption>	Define el título para una figura
<figure>	<figure>
<figure>	Especifica auto-contenido
<footer>	Define el pie de página de un documento
<form>	Define un formulario html
<h1> a <h6>	Define encabezados o títulos
<head>	Define información acerca del documento
<header>	Define la sección de encabezado del documento
<hgroup>	Grupo de encabezado (<h1> a <h6>)
<hr>	Define un cambio de temática a partir de una línea dibujada
<html>	Define la raíz del documento

<i>	Define una parte del texto de modo alternativo
<iframe>	Define un frame en línea
	Define una imagen
<input>	Define un control de entrada de texto
<ins>	Define texto que ha sido insertado en un documento
<kbd>	Define entrada del teclado
<keygen>	Define un campo generador de claves para formularios
<label>	Define el rótulo para un elemento
<legend>	<input>
	Define un título para los elementos <fieldset>, <figure>, <details>
	Define un ítem de una lista
<link>	Define la relación entre un documento y un recurso externo (generalmente con hojas de estilo)
<map>	Define un mapa de imagen del cliente
<mark>	Define texto resaltado o marcado
<menu>	Define la lista de un menú
<meta>	Define un metadato de un documento
<meter>	Define una medida escalar en un rango conocido
<nav>	Define un link de navegación
<noscript>	Define un contenido alternativo para los usuarios que no soportan scripts del cliente
<object>	Define un objeto embebido
	Define una lista ordenada
<optgroup>	Define un grupo de opciones relacionadas en una lista desplegable
<option>	Define una opción en una lista desplegable
<output>	Define el resultado de un cálculo
<p>	Define un párrafo
<param>	Define un parámetro para un objeto
<pre>	Define texto pre-formateado
<progress>	Representa el progreso de una tarea en una barra
<q>	Define una cita corta
<rp>	Define que debe mostrar en navegadores que no soportan scripts de ruby
<rt>	Define una pronunciación de caracteres
<ruby>	Define una notación de ruby
<s>	Define texto que no es correcto
<samp>	Define un ejemplo de salida de un programa
<script>	Define un script del lado cliente
<section>	Define una sección de un documento
<select>	Define un drop-down list
<small>	Define texto pequeño
<source>	Define los recursos para elementos multimedia

	Define una pequeña sección de un documento
	Define un texto en negrita
<style>	Define un estilo para la información de un documento
<sub>	Define un texto que es subíndice
<summary>	Define un encabezado visible para el elemento <details>
<sup>	Define un texto que es superíndice
<table>	Define una tabla
<tbody>	Define el cuerpo de una tabla
<td>	Define una celda en una tabla
<textarea>	Define un control de entrada de múltiples líneas
<tfoot>	Agrupar los footer contenidos en una tabla
<th>	Define una celda de encabezado en una tabla
<thead>	Agrupar los encabezados de una tabla
<time>	Define fecha / hora
<title>	Define un título para el documento
<tr>	Define una fila en una tabla
<track>	Define texto de la pista para elementos multimedia (vídeo y audio)
	Define una lista desordenada
<var>	Define una variable
<video>	Define un vídeo o película
<wbr>	Define un posible salto de línea

ATRIBUTOS

Muchas etiquetas tienen atributos, los cuales modifican el funcionamiento de la misma. Estos se ponen de esta forma:

<etiqueta atributo1="valor1" atributo2="valor2" ...>

....

</etiqueta>

Ejemplos

Atributo	Explicación
href	Dirección del vínculo.
name	Establece un ancla.
target	Establece el destino del vínculo: _blank, _self, _top, _parent, o "definido"
alink	Modifica el color del vínculo cuando está activado.
background	Para colocar una imagen de fondo.
bgcolor	Para establecer un color de fondo.
link	Modifica el color del vínculo antes de estar activado.
vlink	Modifica el color del vínculo cuando ya ha sido visitado.

size	Tamaño de la fuente.
color	Color
face	Tipo de letra.
action	mailto:la_dirección_de_correo
method	post
enctype	text/plain
name	Nombre que se le da para referirse después a él.
src	Establece qué documento se va a cargar inicialmente en el marco.
frameborder	Indica si habrá o no borde entre los marcos.
noresize	Si se escribe, el navegante no puede redimensionar los marcos.
scrolling	Establece si habrá o no barra de scrolling.
cols	Número de columnas.
rows	Número de filas.
align	Alineación de la línea.
noshade	Sin efecto tridimensional.
size	Grosor de la línea.
width	Anchura de la línea.
name	Nombre que se le da al espacio para posteriores referencias.
src	Establece qué documento se carga inicialmente.
frameborder	Establece si habrá o no borde de separación.
alt	Texto alternativo a la imagen.
border	Establece si va a tener borde o no, cuando sirva de vínculo.
height	Altura de la imagen.
width	Ancho de la imagen.
src	Establece qué imagen se va a insertar.
align	Alinea la tabla: center, right, left
bgcolor	Establece el color de fondo de la tabla.
border	Establece un borde a la tabla
cellpadding	Separación entre el borde de la tabla y el contenido.
cellspacing	Separación entre las celdas.
width	Establece el ancho de la tabla.
align	Establece la alineación del texto dentro de la celda: left, center, right.
bgcolor	Establece el color de fondo para la celda.
colspan	Extiende la celda sobre varias columnas.
height	Establece la altura de la celda.
rowspan	Extiende la celda sobre varias filas.
valign	Establece la alineación vertical: top, middle, bottom.
width	Establece el ancho de la celda.

Símbolos especiales

El texto del documento HTML es problemático ya que numerosos servidores no pueden almacenar códigos extendidos de texto (como los símbolos “é”, €, TM o ñ, por ejemplo). Por eso se utilizan códigos. Los códigos se colocan con el símbolo **&**, seguido del nombre del código y finalizado con el punto y coma. Los más utilizados son:

á	á	Á	Á	"	"
é	é	É	É	°	º
í	í	Í	Í	^a	ª
ó	ó	Ó	Ó	©	©
ú	ú	Ú	Ú	TM	™
ñ	ñ	Ñ	Ñ		 : (espacio
¿	¿	¡	¡	£	£
ü	ü	Ü	Ü	½	½
<	<	>	>	¼	¼
&	&	€	€	¾	¾

COLORES MAS POPULARES

Hay dos formas de indicar el color. Por el nombre (“blue”, “yellow”, “silver”,...) o por el código. El código son seis cifras hexadecimales, donde las dos primeras indican el nivel de rojo, las dos siguientes el de verde y las dos últimas el de azul. Ejemplo: #33CC66. Sólo hay 216 colores seguros en Internet. Son colores que, en teoría, se ven igual en cualquier sistema operativo. (web, 2011)

Los nombres de colores más populares son:

Nombre	Código de color	Color mostrado
black	#000000	Negro
teal	#008080	Teal (Marrón claro)
blue	#0000FF	Azul
navy	#000080	Azul marino
lime	#00FF00	Lima
white	#FFFFFF	Blanco
purple	#800080	Púrpura
yellow	#FFFF00	Amarillo
olive	#808000	Oliva
red	#FF0000	Rojo

maroon	#800000	Marrón
gray	#808080	Gris
fuchsia	#FF00FF	Fucsia
green	#008000	Verde
silver	#C0C0C0	Plata
aqua	#00FFFF	Agua

ETIQUETAS DE EDICION DE TEXTO

Ejemplo

		cierre no	netscape 1	microsoft 1	html 1
	Salto de línea.				
<hr>					
		cierre no	netscape 1	microsoft 1	html 1

noshade	netscape 1	microsoft 1	html 3.2
width="tamaño" Hace que la línea no aparezca en relieve	netscape 1	microsoft 1	html 3.2

CARACTERISTICAS DEL LENGUAJE HTML

¿Cómo se hace una página Web? Cuando los diseñadores del WWW se hicieron esta pregunta decidieron que se debían cumplir, las siguientes características:

- El Web tenía que ser distribuido: La información repartida en páginas no muy grandes enlazadas entre sí.
- El Web tenía que ser hipertexto y debía ser fácil navegar por él.
- Tenía que ser compatible con todo tipo de ordenadores (PCs, Macintosh, estaciones de trabajo...) y con todo tipo de sistemas operativos (Windows, MS-DOS, UNIX, MAC-OS,...).
- Debía ser dinámico: el proceso de cambiar y actualizar la información debía ser ágil y rápido.

Estas características son las que marcaron el diseño de todos los elementos del WWW incluida la programación de páginas Web. Como respuesta a todos estos requisitos se creó el lenguaje

HTML (HyperText Markup Language), cuyas siglas significan "lenguaje hipertexto de marcas". (web, 2011)

Este lenguaje será el encargado de convertir un inocente archivo de texto inicial en una página web con diferentes tipos y tamaños de letra, con imágenes impactantes, animaciones sorprendentes, formularios interactivos. (web, 2011)

QUE SE NECESITA PARA CREAR UNA PAGINA WEB

Una de las características de este lenguaje más importantes para el programador es que no es necesario ningún programa especial para crear una página Web. Gracias a ello se ha conseguido que se puedan crear páginas con cualquier ordenador y sistema operativo. El código HTML, como hemos adelantado en el párrafo anterior, no es más que texto y por tanto lo único necesario para escribirlo es un editor de texto como el que acompañan a todos los sistemas operativos: edit en MS-DOS, block de notas en Windows, vi en UNIX, etc. Por supuesto estos no son los únicos editores de texto que pueden ser usados, sino cualquier otro. También se puede usar procesadores de texto, que son editores con capacidades añadidas, como pueden ser Microsoft Word o WordPerfect pero hay que tener cuidado porque en ocasiones hacen traducciones automáticas del código HTML que no siempre son deseadas. En estos dos últimos casos, también hay que tener en cuenta que deberemos guardar el archivo en modo texto. (web, 2011)

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//IETF//DTD HTML 2.0 Strict Level 2//EN">
<html>
<!-- Url : "http://www.w3.org/MarkUp/html-spec/html-spec_toc.html" -->

<head><!-- This HTML file has been created by texi2html 1.36
      from html-spec.texi on 18 October 1995 -->

<title>Hypertext Markup Language - 2.0 - Table of Contents</title>
</head>

<body>

<h1>Hypertext Markup Language - 2.0 </h1>

<h2>September 22, 1995 </h2>

<address>
  T. Berners-Lee (1)
</address>

<address>
```

ESTRUCTURA BASICA

Cada página comienza con: **< HTML >** .

A continuación viene la cabecera, delimitada por **< HEAD >** y **</HEAD >**.

Después, el comando **< BODY >**, que indica el comienzo del cuerpo de la página.

Las instrucciones HTML se escribirán a continuación, y finalizarán con **< /BODY >**.

La página acabará con **< /HTML >**. (web, 2011)

Ejemplo

Es decir:

```
<HTML>
<HEAD>
Definiciones de la cabecera
</HEAD>
<BODY>
Instrucciones HTML
</BODY>
</HTML>
```

CABECERA

La cabecera de un documento está delimitada por las etiquetas **< HEAD >** y **</HEAD >** Sus componentes son opcionales. El más importante es **<TITLE>** , que permite escribir el título del documento. El título no se muestra en la página, sino en la parte superior de la ventana del visualizador, como identificador en los *bookmarks* y en la *history list*. Se utiliza de la siguiente forma:

```
<HEAD>
<TITLE>Título del documento HTML</TITLE>
</HEAD>
```

Ejemplo

```
<body background= "fondo.gif">
<body bgcolor="white" text="blue" link="red" vlink="red">
```

¿Qué ES UN VISOR DE HTML?

Básicamente, la cosa es simple: la pieza clave es el "browser", "navegador", "**visualizador**" o "cliente" o como quieras llamarle, **HTML**. Recuerda que dependiendo del sistema operativo que tenga el servidor, los nombres de los ficheros deben atenerse a ciertas convenciones. Si el servidor utiliza una plataforma UNIX o LINUX (la mayoría de ellos) los nombres no pueden tener espacios en blanco, y además se tienen en cuenta las mayúsculas. No es lo mismo **Index.html** que **index.html**. Otra cosa importante es que **nunca** utilices palabras con acentos o caracteres especiales, como eñes, cedillas, etc. para dar nombre a los ficheros. Si el servidor utiliza sistemas Windows esto carece de importancia, pero hay que tener en cuenta que tus páginas, antes de llegar al cliente, tendrán que pasar por muchos nodos enrutadores que generalmente son máquinas UNIX. Otra cosa que hay que tener en cuenta, es el nombre por defecto de la primera página de tu documento. Casi todos los servidores basados en UNIX o LINUX consideran como primera página cualquier fichero llamado **index.html**. Si no existe este archivo, o el que establezca el administrador del sistema, es necesario que el usuario escriba el nombre de la primera página del documento que desea visitar. Por ejemplo, si no utilizas el nombre inicial que por defecto admita tu servidor, la dirección se tiene que escribir completa: (GAUCHAT, 2013)

Si utilizas como nombre de la primera página el aceptado por el servidor, solamente habría que escribir hasta el directorio: (GAUCHAT, 2013)

Y si tienes la suerte de disponer de tu propio servidor, solamente se precisa el nombre del servidor (GAUCHAT, 2013)

Si estás diseñando tu documento y solamente quieres ver tu trabajo en local, los navegadores funcionan igual que cualquier otro programa de Windows, y con la opción "Archivo/Abrir" de tu navegador preferido puedes ver cualquier fichero escrito en HTML. En ese caso, la ruta será de este estilo: file:///C:/mi_web_local/mi_pagina.htm (GAUCHAT, 2013)

NOCIONES BASICAS DE HTML

El lenguaje HTML puede ser creado y editado con cualquier editor de textos básico, como puede ser Gedit en GNU/Linux, el Bloc de notas de Windows, o cualquier otro editor que admita texto sin formato como GNU Emacs, Microsoft Wordpad, TextPad, Vim, Notepad++, entre otros.

Existen, otros editores para la realización de sitios web con características WYSIWYG (What You See Is What You Get, o en español: lo que ves es lo que obtienes). Estos editores permiten ver

el resultado de lo que se está editando en tiempo real, a medida que se va desarrollando el documento. (GAUCHAT, 2013)

Combinar estos dos métodos resulta muy interesante, ya que de alguna manera se ayudan entre sí.

Por ejemplo, si se edita todo en HTML y el desarrollador olvida algún código o etiqueta, basta con dirigirse al editor visual o WYSIWYG y se continúa ahí la edición o viceversa, ya que hay casos en que resulta más rápido y fácil escribir directamente el código de alguna característica que el usuario desea adherir al sitio que buscar la opción en el programa mismo. (GAUCHAT, 2013)

Existe otro tipo de editores HTML llamados WYSIWYM que dan más importancia al contenido y al significado que a la apariencia visual. Entre los objetivos que tienen estos editores es la separación del contenido y la presentación, fundamental en el diseño web. (GAUCHAT, 2013)

HTML utiliza etiquetas o marcas, que consisten en breves instrucciones de comienzo y final, mediante las cuales se determina la forma en la que debe aparecer en su navegador el texto, así como también las imágenes y los demás elementos, en la pantalla del ordenador. (web, 2011)
(GAUCHAT, 2013)

Toda etiqueta se identifica porque está encerrada entre los signos menor que y mayor que (<>), y algunas tienen atributos que pueden tomar algún valor. En general las etiquetas se aplicarán de dos formas especiales. (GAUCHAT, 2013)

Se abren y se cierran, como por ejemplo: negrita, que se vería en su navegador web como negrita. (GAUCHAT, 2013)

No pueden abrirse y cerrarse, como `<hr />`, que se vería en su navegador web como una línea horizontal. (GAUCHAT, 2013)

Otras que pueden abrirse y cerrarse, como por ejemplo `<p>`.

LAS ETIQUETAS BASICAS O MINIMAS SON:

```
<!DOCTYPE HTML>
2 <html>
3 <head>
4   <meta charset="utf-8" />
5   <title>Ejemplo1</title>
6 </head>
7 <body>
8   <p>Párrafo de ejemplo</p>
9 </body>
10 </html>
```

BIBLIOGRAFIA

Sergio Luján Mora (2001). Programación en Internet: Clientes Web (libro completo gratuito en pdf) (1ª edición). Editorial Club Universitario.

Lenguaje HTML https://es.wikibooks.org/wiki/Lenguaje_HTML

HTML www.hipertexto.info/documentos/html.htm

Como funciona – UV <https://www.uv.es/jac/guia/como.htm>

EL GRAN LIBRO DE HTML5, CSS3 Y JAVASCRIPT EBOOK

JUAN DIEGO GAUCHAT <https://www.casadellibro.com/ebook-el-gran-libro-de-html5-css3-y-javascript-ebook/9788426717825/2052576>