



Módulo: HTML y CSS

# **RUTAS: HIPERVÍNCULOS E IMÁGENES**

A thick, vibrant red diagonal stripe runs from the top-left towards the bottom-right, dividing the white background into two sections.

**1.**

**RUTAS**

# QUÉ ES UNA RUTA

Es una dirección o camino (*también conocido con el término inglés 'path'*), que le va a permitir al navegador encontrar un recurso. Ese recurso puede ser otra página web, una imagen, un video o cualquier otro tipo de archivo.

En el caso de los **enlaces**, la ruta indica la dirección a la que tiene que llevarnos el navegador cuando pulsamos sobre él.

Nos podemos encontrar dos tipos de rutas distintas:

## RUTA ABSOLUTA

Puedo acceder a ese recurso desde cualquier sitio donde esté.

Ejemplo:

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

## RUTA RELATIVA

Va a depender de dónde esté en ese momento para poder acceder al recurso. Es decir, es relativa a mi posición actual.

Ejemplo:

[../imagenes/fotoPerfil.jpg](#)

# EJEMPLO RUTA ABSOLUTA



Una imagen que está alojada en una url.  
Puedo acceder a ella sin importar el lugar  
en el que esté navegando en ese momento.  
*Su ruta, es decir, el acceso hacia ese recurso,  
es siempre el mismo.*

## EJEMPLO RUTA RELATIVA



Una imagen que está alojada en una carpeta determinada. Su ruta, es decir, el acceso hacia ese recurso, va a variar según el lugar desde el que quiera acceder al mismo.

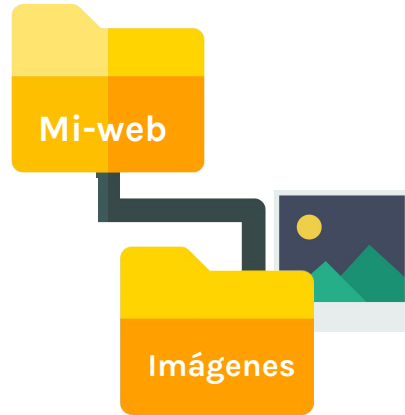
# EJEMPLO RUTA RELATIVA



En este caso, como el archivo **home.html** y **foto.jpg** se encuentran en la misma carpeta basta con simplemente escribir el nombre del archivo para referenciarlo.

La ruta relativa sería **foto.jpg**

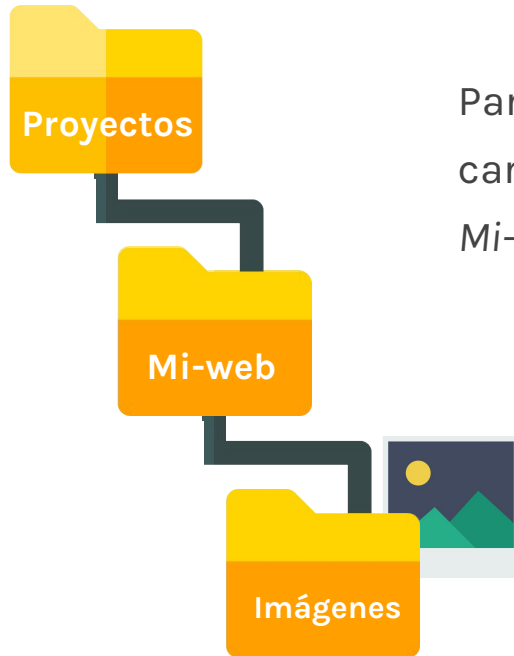
# EJEMPLO RUTA RELATIVA



Para crear una ruta hacia la **imagen** desde la carpeta **Mi-web**, debería quedar así:

*Imágenes/foto.jpg*

# EJEMPLO RUTA RELATIVA

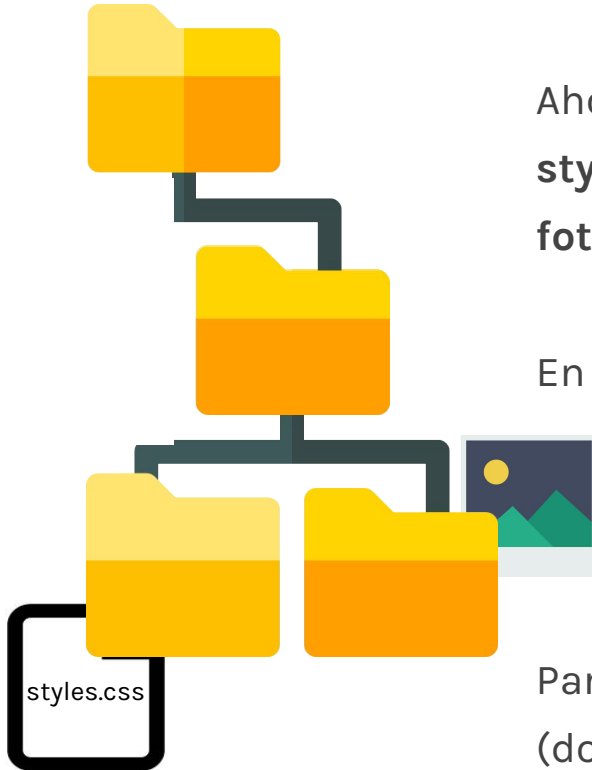


Para crear una ruta hacia la **imagen** desde la carpeta **Proyectos**, debería quedar así:

*Mi-web/Imágenes/foto.jpg*



## EJEMPLO RUTA RELATIVA



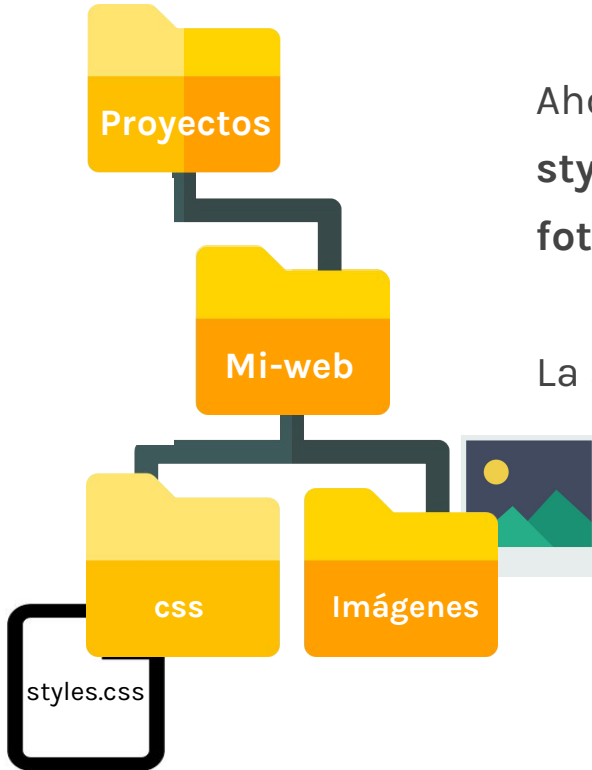
Ahora... ¿Que pasaría si estuviese en `styles.css` y quisiera hacer referencia a `foto.jpg`?

En este caso tendríamos que:

- Salir un nivel
- Entrar en la carpeta Imágenes
- Referenciar `foto.jpg`

Para salir un nivel se utilizan los caracteres `..` (dos puntos, uno al lado del otro)

## EJEMPLO RUTA RELATIVA



Ahora... ¿Que pasaría si estuviese en **styles.css** y quisiera hacer referencia a **foto.jpg**?

La solución sería:

**../Imágenes/foto.jpg**

A large, solid purple shape that starts from the top right corner and extends diagonally towards the bottom left, creating a triangular area on the right side of the slide.

# 2.

## **HIPERVÍNCULOS O ENLACES**

# ENLACES

A través de la etiqueta `<a>` vamos a poder crear nuestros enlaces. Ésta es una etiqueta de apertura y cierre: `<a></a>`.

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

¡Vamos a Google!

```
</a>
```

## href

Este **atributo** se usa para indicar el destino al que apunta nuestro enlace.

## Texto

Aquí podremos escribir el texto que verá el usuario. También podemos poner otros elementos de HTML como imágenes.

## Ruta

Aquí podremos especificar una ruta absoluta (como el ejemplo) o una relativa.



# TIPOS DE ENLACES

## EXTERNOS

Sus rutas están fuera de nuestro sitio, son siempre absolutas.

```
<a href="https://www.youtube.com/">Ir a youtube</a>
```

## LOCALES

Sus rutas están dentro de nuestro sitio, se recomienda que sean relativas siempre que sea posible.

```
<a href="inicio.html">Inicio</a>
```

## ANCLAS

Sirven para hacer referencia a una determinada parte de una página, como puede ser una sección o un titular. Inician con el caracter #.

```
<a href="#biografía">Biografía</a>
```

# TIPOS DE ENLACES

## ANCLAS (continuación)

Las anclas pueden combinarse con todas las anteriores.

```
<a href="https://www.sitio.com/#contacto">Contactanos</a>
```

```
<a href="sobre-nosotros.html#elEquipo">Nuestro equipo</a>
```

## CORREO

Al hacer clic en ellos, se abrirá el programa de correo que tengamos como predeterminado para enviar un correo a esa dirección de email.

```
<a href="mailto:user@server.com">Dejanos tu mensaje</a>
```

## TELÉFONO

Parecido al caso anterior, si estamos usando nuestro smartphone, se iniciará una llamada a ese número o aparecerá listo para llamar.

```
<a href="tel:1145678900">Llamanos!</a>
```

A thick, vibrant red diagonal stripe runs from the top right corner towards the bottom left, dividing the white background.

**3.**

**IMÁGENES**

# FUENTE DE UNA IMAGEN

Dentro de nuestro documento html podemos agregar imágenes a través de la etiqueta **<img>**. Esta etiqueta nos permite **invocar** las imágenes, es decir, hacer referencia al lugar donde están alojadas para que aparezcan en el navegador.

```

```

**src**

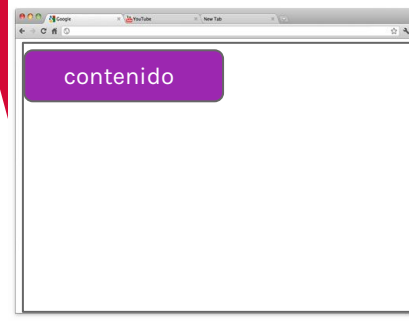
Este **atributo** se usa para indicar el destino en donde está alojada nuestra imagen.

**Ruta**

Aquí podremos especificar una ruta absoluta como el ejemplo o una relativa.

**¡IMPORTANTE** 

Las imágenes no llevan etiqueta de cierre (**</img>**).





# TEXTO ALTERNATIVO

El texto alternativo nos permite describir una imagen. Se muestra cuando la imagen no carga por alguna razón o para las personas que usen lectores de pantalla (ej: no videntes).

```

```

**alt**

Este **atributo** nos permite especificar el texto alternativo.

**Texto**

Hasta 125 caracteres, debe contener una descripción corta de la imagen de deberíamos estar viendo.

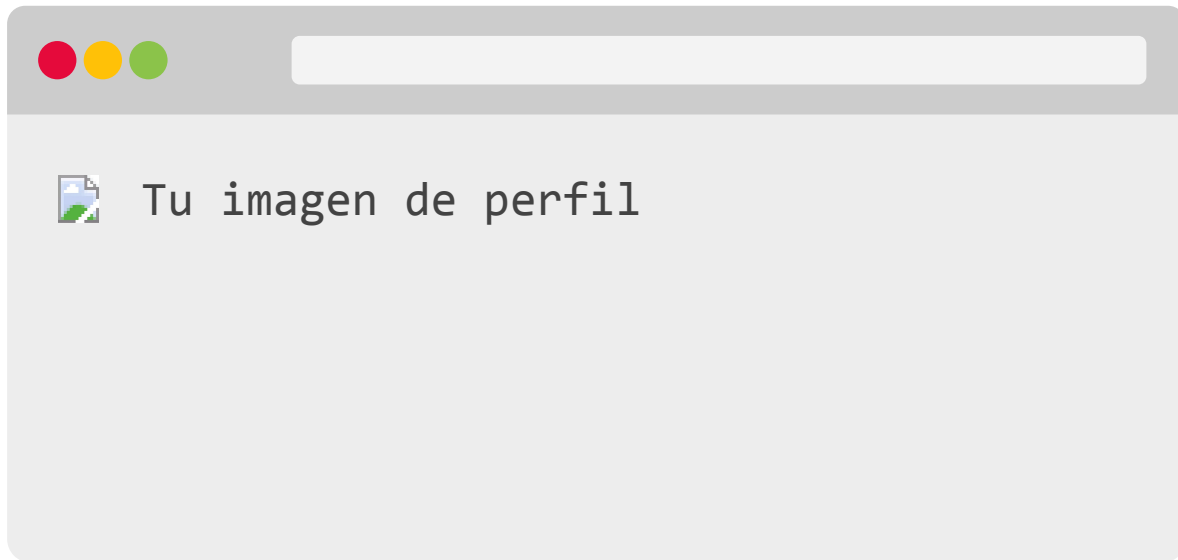
## SABÍAS QUE...



El atributo **alt** también sirve para que los buscadores puedan entender nuestras imágenes y mejora el posicionamiento de nuestro sitio en las búsquedas.

# TEXTO ALTERNATIVO

Así verá el usuario nuestra imagen en caso de que no cargue. Según qué navegador esté usando, puede verse distinto.



# ANCHOS Y ALTOS

```
<img width="320" height="150">
```

```
<img width="50%" height="50%">
```



## width

Nos permite indicar el **ancho** de nuestra imagen. (No es obligatorio).

Los **valores** pueden ser tanto en píxeles (sólo escribimos el número) como en porcentajes (con el % al final).



## height

Nos permite indicar el **alto** de nuestra imagen. (No es obligatorio).

Los **valores** pueden ser tanto en píxeles (sólo escribimos el número) como en porcentajes (con el % al final).