|  |  |
| --- | --- |
| Etiquetas (TAGs): ejemplo <br>  <br> = salto de linea | mi primer programa HTML!!  <br>  <br>  será esto realmente un programama? |
| <h1> = destacar el titulo (destaca lo que este en esa etiqueta)  el <h1> final va con “/” para señalar que es el fin:  </h1> | <h1>mi primer programa HTML!!</h1>  <br>  <br>  será esto realmente un programama? |
| Para crear links usamos la etiqueta <a> (ancora). Esa etiqueta funciona de la siguiente manera:   La etiqueta posee como contenido la página de Alura Latam, y el contenido puede ser encontrado haciendo clic para que el navegador cargue la página informada en el atributo href de la etiqueta. | Visite <a href="http://www.aluracursos.com"> Alura Latam</a>  href="http://www.aluracursos.com" |
| Para usar lenguaje de JS en un archivo de HTML debes de usar la etiqueda de <script> </script> para que las instruciones de JS si se ejecuten | <script>  alert("Esto sí es lenguaje de programacíón");  </script> |
| Siempre este sera el orden normal para empesar un archivo HTML: | <meta charset="UTF-8">  <script>  </script> |
| <meta charset="UTF-8">  Sirve para definir la codificacion que usamos, asi las letras con tile por ejemplo se veran normal en Exporer navegador | Convenciones: (reglas html)   -las etiquetas siempre son minúsculas (igual en las instrucciones de JS: obligatorio) |
| Para usar HTML dentro de la etiqueta de JS se puede usar:   document.write | <script>      document.write("La edad de Christian es ...")  </script> |
| Para comentar algo usar: //  <hr> = separar visualmente distintas secciones de contenido, separar visualmente los dos párrafos de texto.  <big> = aumentar el tamaño de una fuente o texto  <p>Este es un texto normal.</p>  <p><big>Este es un texto con un tamaño de fuente mayor.</big></p>  texto que se mostrará con una fuente más grande |  |
| Input =  <input/>  Da un elemento donde el usruario puede ingresar cualquier valor | Button = boton donde el usuario verificara si es correcto lo que ingreso  <button>  Verificar si aceró con el secreto  </button> |
| querySelector = extrae un elemento, es este caso el boton, para usarlo: - querySelector, uno de los posibles valores que podemos pasarle son los nombres de las etiquetas      var button = document.querySelector("Button");      button.onclick = Verificar;  Juego\_secreto.html (es el archivo en donde esta)  button.onclick = activa el boton, para que cuando le hagas click haga su funcion  button.onclick = Verificar; |  |
| .value = borra lo que has escrito en el boton:  input.value = "";  .facus = hace que el maus de teclado se focalice en el input para agregar el dato  input.focus(); |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |