

## Consigna

- Descargar el template HTML:  
[https://www.html5webtemplates.co.uk/wp-content/uploads/2020/05/simplestyle\\_bluethemes.zip](https://www.html5webtemplates.co.uk/wp-content/uploads/2020/05/simplestyle_bluethemes.zip)
- Abrirlo localmente con un navegador, navegarlo identificando sus archivos y estructura.
- Abrirlo con VSCode, identificar los archivos y el código HTML/CSS que contiene
- Tomar el template, modificarlo para que se adapte al contenido adjunto en este documento.

# Home

# ¿Qué es HTML?



(<http://brayve.net/wp-content/uploads/2020/01/12304/8-html-tags-you-need-to-be-using-and-5-to-avoid.jpg>)

HTML, siglas en inglés de HyperText Markup Language ('lenguaje de marcado de hipertexto'), hace referencia al lenguaje de marcado para la elaboración de páginas web. Es un estándar que sirve de referencia del software que conecta con la elaboración de páginas web en sus diferentes versiones, define una estructura básica y un código (denominado código HTML) para la definición de contenido de una página web, como texto, imágenes, videos, juegos, entre otros. Es un estándar a cargo del World Wide Web Consortium (W3C) o Consorcio WWW, organización dedicada a la estandarización de casi todas las tecnologías ligadas a la web, sobre todo en lo referente a su escritura e interpretación. HTML se considera el lenguaje web más importante siendo su invención crucial en la

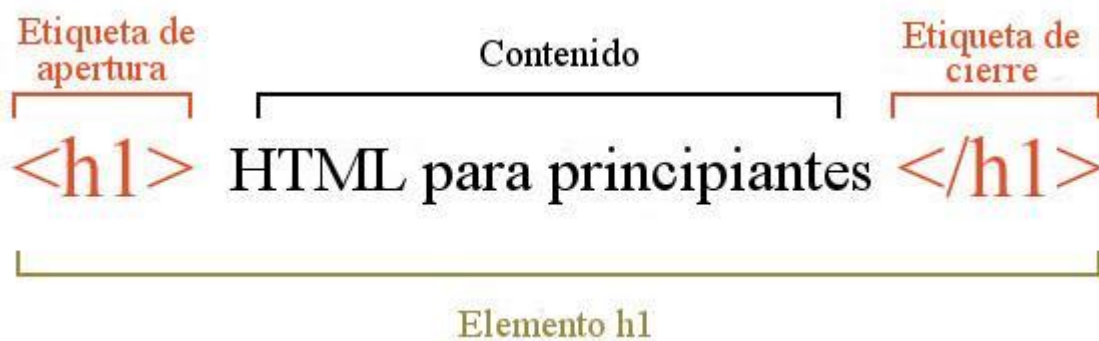
aparición, desarrollo y expansión de la World Wide Web (WWW). Es el estándar que se ha impuesto en la visualización de páginas web y es el que todos los navegadores actuales han adoptado.<sup>1</sup>

El lenguaje HTML basa su filosofía de desarrollo en la diferenciación. Para añadir un elemento externo a la página (imagen, vídeo, script, entre otros.), este no se incrusta directamente en el código de la página, sino que se hace una referencia a la ubicación de dicho elemento mediante texto. De este modo, la página web contiene solamente texto mientras que recae en el navegador web (interpretador del código) la tarea de unir todos los elementos y visualizar la página final. Al ser un estándar, HTML busca ser un lenguaje que permita que cualquier página web escrita en una determinada versión, pueda ser interpretada de la misma forma (estándar) por cualquier navegador web actualizado.

HTML es un lenguaje de marcado que nos permite indicar la estructura de nuestro documento mediante etiquetas. Este lenguaje nos ofrece una gran adaptabilidad, una estructuración lógica y es fácil de interpretar tanto por humanos como por máquinas.

Sin embargo, a lo largo de sus diferentes versiones, se han incorporado y suprimido diversas características, con el fin de hacerlo más eficiente y facilitar el desarrollo de páginas web compatibles con distintos navegadores y plataformas (PC de escritorio, portátiles, teléfonos inteligentes, tabletas, etc.) No obstante, para interpretar correctamente una nueva versión de HTML, los desarrolladores de navegadores web deben incorporar estos cambios y el usuario debe ser capaz de usar la nueva versión del navegador con los cambios incorporados. Normalmente los cambios son aplicados mediante parches de actualización automática (Firefox, Chrome) u ofreciendo una nueva versión del navegador con todos los cambios incorporados, en un sitio web de descarga oficial (Internet Explorer). Por lo que un navegador desactualizado no será capaz de interpretar correctamente una página web escrita en una versión de HTML superior a la que pueda interpretar, lo que obliga muchas veces a los desarrolladores a aplicar técnicas y cambios que permitan corregir problemas de visualización e incluso de interpretación de código HTML. Así mismo, las páginas escritas en una versión anterior de HTML deberían ser actualizadas o reescritas, lo que no siempre se cumple. Es por ello que ciertos navegadores todavía mantienen la capacidad de interpretar páginas web de versiones HTML anteriores. Por estas razones, todavía existen diferencias entre distintos navegadores y versiones al interpretar una misma página web.

# Elementos HTML



(<https://i2.wp.com/webdisenia.com/wp-content/uploads/2015/03/02.jpg>)

## Elementos

El HTML se escribe en forma de «etiquetas», rodeadas por corchetes angulares (<,>, /). El HTML también puede describir, hasta un cierto punto, la apariencia de un documento, y puede incluir o hacer referencia a un tipo de programa llamado script, el cual puede afectar el comportamiento de navegadores web y otros procesadores de HTML.

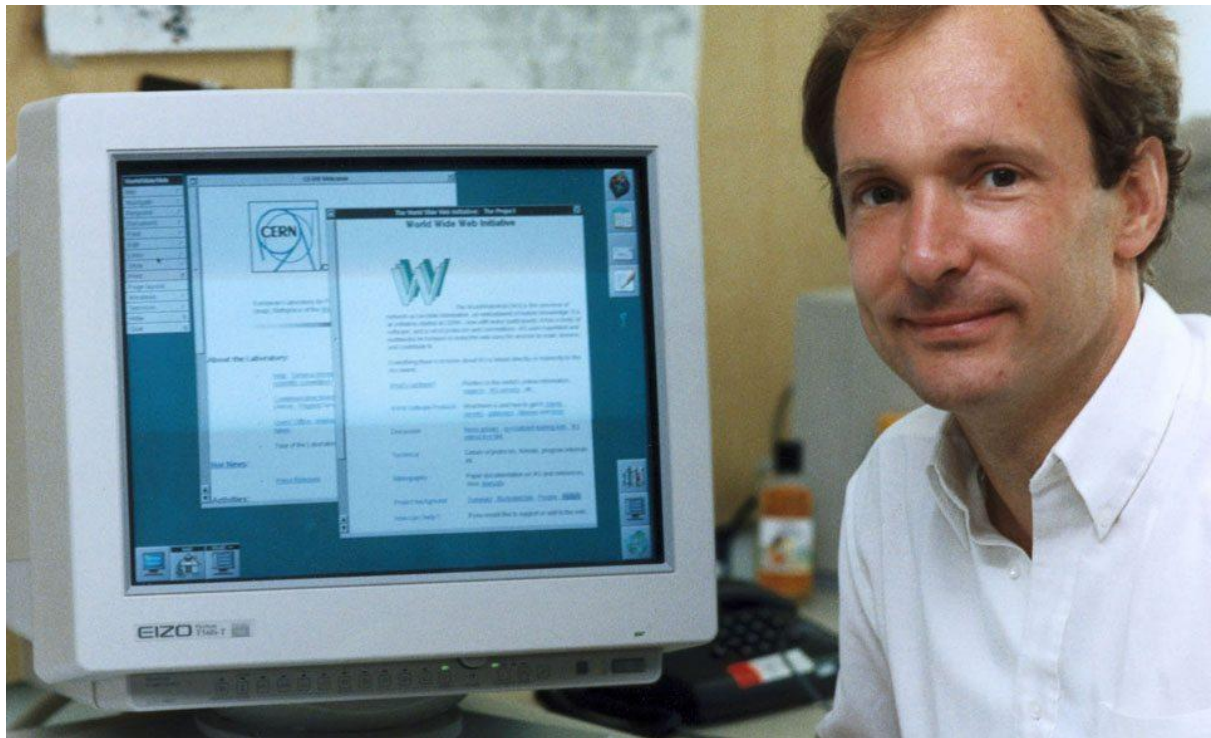
HTML también sirve para referirse al contenido del tipo de MIME text/html o todavía más ampliamente como un término genérico para el HTML, ya sea en forma descendida del XML (como XHTML 1.0 y posteriores) o en forma descendida directamente de SGML (como HTML 4.01 y anteriores). HTML consta de varios componentes vitales, entre ellos los elementos y sus atributos, tipos de data y la declaración de tipo de documento.

## Etiquetas básicas

- `<html>`: define el inicio del documento HTML, le indica al navegador que lo que viene a continuación debe ser interpretado como código HTML. Esto es así de facto, ya que en teoría lo que define el tipo de documento es el DOCTYPE, que significa la palabra justo tras DOCTYPE el tag de raíz.
- `<script>`: incrusta un script en una web, o llama a uno mediante `src="url del script"`. Se recomienda incluir el tipo MIME en el atributo `type`, en el caso de JavaScript `text/javascript`.
- `<head>`: define la cabecera del documento HTML; esta cabecera suele contener información sobre el documento que no se muestra directamente al usuario como, por ejemplo, el título de la ventana del navegador. Dentro de la cabecera `<head>` es posible encontrar:
  - `<title>`: define el título de la página. Por lo general, el título aparece en la barra de título encima de la ventana.
  - `<link>`: para vincular el sitio a hojas de estilo o iconos. Por ejemplo: `<link rel="stylesheet" href="/style.css" type="text/css">`.

- `<style>`: para colocar el estilo interno de la página; ya sea usando CSS u otros lenguajes similares. No es necesario colocarlo si se va a vincular a un archivo externo usando la etiqueta `<link>`.
- `<meta>`: para metadatos como la autoría o la licencia, incluso para indicar parámetros http (mediante `http-equiv=""`) cuando no se pueden modificar por no estar disponible la configuración o por dificultades con server-side scripting.
- `<body>`: define el contenido principal o cuerpo del documento. Esta es la parte del documento html que se muestra en el navegador; dentro de esta etiqueta pueden definirse propiedades comunes a toda la página, como color de fondo y márgenes. Dentro del cuerpo `<body>` es posible encontrar numerosas etiquetas. A continuación se indican algunas a modo de ejemplo:
- `<article>`: Representa una composición auto-contenida en un documento, página, una aplicación o en el sitio, que se destina a distribuir de forma independiente o re-utilizable.
- `<h1>` a `<h6>`: encabezados o títulos del documento con diferente relevancia.
- `<table>`: define una tabla.
- `<tr>`: fila de una tabla.
- `<td>`: celda de una tabla (debe estar dentro de una fila).
- `<footer>` : representa el pie de un documento o sección. La información que se suele añadir en este bloque es el autor del documento, enlaces a contenido relacionado, información de copyright, avisos legales, etc.
- `<a>`: hipervínculo o enlace, dentro o fuera del sitio web. Debe definirse el parámetro de pasada por medio del atributo href. Por ejemplo: `<a href="http://www.example.com" title="Ejemplo" target="_blank" tabindex="1">Ejemplo</a>` se representa como ejemplo.
- `<div>`: división de la página. Se recomienda, junto con css, en vez de `<table>` cuando se desea alinear contenido.
- `<img>`: imagen. Requiere del atributo src, que indica la ruta en la que se encuentra la imagen. Por ejemplo: ``. Es conveniente, por accesibilidad, poner un atributo `alt="texto alternativo"`.
- `<li><ol><ul>`: etiquetas para listas.
- `<b>`: texto en negrita (etiqueta desaprobadada. Se recomienda usar la etiqueta `<strong>`).
- `<i>`: texto en cursiva (etiqueta desaprobadada. Se recomienda usar la etiqueta `<em>`).
- `<s>`: texto tachado (etiqueta desaprobadada. Se recomienda usar la etiqueta `<del>`).
- `<u>`: Antes texto subrayado. A partir de HTML 5 define porciones de texto diferenciadas o destacadas del resto, para indicar correcciones por ejemplo (etiqueta desaprobadada en HTML 4.01 y redefinida en HTML 5).
- `<main>`: división estructural de la página que engloba el contenido principal de la misma. Dentro de esta etiqueta, por ejemplo, encontramos los `<article>`.
- `<span>` : Sirve para diferenciar un texto de otro.
- `<br>`: Sirve para provocar un salto de línea. Esta etiqueta no se cierra.
- `<details>` : Sirve para crear una sección desplegable
- `<summary>` : Sirve para crear el título de la sección desplegable

# Historia de HTML



(<http://digitalnext.co.uk/wp-content/uploads/2016/08/Tim-Berners-Lee-960-x-585.jpg>)

En 1989 existían dos técnicas que permitían vincular documentos electrónicos, por un lado los hipervínculos o enlaces (hiperlinks o links) y por otro lado un poderoso lenguaje de etiquetas denominado SGML. Por entonces, Tim Berners-Lee, quien trabajaba en el Centro Europeo de Investigaciones Nucleares CERN da a conocer a la prensa que estaba trabajando en un sistema que va a permitir acceder a ficheros en línea que funcionaba sobre redes de computadoras o máquinas electrónicas basadas en el protocolo TCP/IP. Inicialmente fue desarrollado para que se pudiera compartir fácilmente información entre científicos de distintas universidades e institutos de investigación de todo el mundo.

A principios de 1990, define por fin el HTML como un subconjunto del conocido SGML y crea algo más valioso incluso, el World Wide Web.

Tim Berners-Lee creó el proyecto World Wide Web (Tejido o Telaraña Mundial), así como un sistema que facilitaba la lectura de información, mediante un programa de navegación. Sería el primer navegador web, llamado WorldWideWeb, y desarrollado durante la segunda mitad del año 1990; siendo tiempo después rebautizado como Nexus, para evitar confusiones por su nombre que era igual al de la tecnología que representaba. Le siguieron otros dos navegadores: el Line Mode Browser y el ViolaWWW. Este último, desarrollado en 1992, fue el primer navegador en popularizarse entre los primeros usuarios de la World Wide Web.

Pei-Yuan Wei presentó el ViolaWWW, que funcionaría en modo texto y sobre un sistema operativo UNIX.

Los trabajos para crear un sucesor del HTML, denominado HTML +, comenzaron a finales de 1993. HTML+ se diseñó originalmente para ser un superconjunto del HTML que permitiera evolucionar gradualmente desde el formato HTML anterior. A la primera especificación formal de HTML+ se le dio, por lo tanto, el número de versión 2 para distinguirla de las propuestas no oficiales previas. Los trabajos sobre HTML+ continuaron, pero nunca se convirtió en un estándar, a pesar de ser la base formalmente más parecida al aspecto compositivo de las especificaciones actuales.

El borrador del estándar HTML 3.0 fue propuesto por el recién formado W3C en marzo de 1995. Con él se introdujeron muchas nuevas capacidades; por ejemplo, facilidades para crear tablas, hacer que el texto fluyese alrededor de las figuras y mostrar elementos matemáticos complejos. Aunque se diseñó para ser compatible con HTML 2.0, era demasiado complejo para ser implementado con la tecnología de la época, y cuando el borrador del estándar expiró en septiembre de 1995, se abandonó debido a la carencia de apoyos de los fabricantes de navegadores web. El HTML 3.1 nunca llegó a ser propuesto oficialmente, y el estándar siguiente fue el HTML 3.2, que abandonaba la mayoría de las nuevas características del HTML 3.0 y, a cambio, adoptaba muchos elementos desarrollados inicialmente por los navegadores web Netscape y Mosaic. La posibilidad de trabajar con fórmulas matemáticas que se había propuesto en el HTML 3.0 pasó a quedar integrada en un estándar distinto llamado MathML.

En 1997, HTML 4.0 se publicó como una recomendación del W3C. HTML 4.0 adoptó muchos elementos específicos desarrollados inicialmente para un navegador web concreto, pero al mismo tiempo comenzó a limpiar el HTML señalando algunos de ellos como «desaprobados» (deprecated, en inglés).

HTML 4.0 implementa características como XForms 1.0 que no necesitan implementar motores de navegación que eran incompatibles con algunas páginas web HTML. En 2004 la W3C reabrió el debate de la evolución del HTML, y se dieron a conocer las bases para la versión HTML5. No obstante, este trabajo fue rechazado por los miembros del W3C y se daría preferencia al desarrollo del XML.

Apple, Mozilla y Opera anunciaron su interés en seguir trabajando en el proyecto bajo el nombre de WHATWG, que se basa en la compatibilidad con tecnologías anteriores.

En 2006, el W3C se interesó en el desarrollo de HTML5, y en 2007 se unió al grupo de trabajo del WHATWG para unificar el proyecto.