Informática y Comunicaciones

IFCD0210

DESARROLLO DE **APLICACIONES** CON TECNOLOGÍAS **WEB**

Módulo Formativo 0491_3

Programación web en el entorno cliente

Unidad Formativa 1841

Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marca

Certificado de Profesionalidad

Unión Editorial para la Formación

© Unión Editorial para la Formación (UEF)
www.unioneditorialformacion.es

I.S.B.N.: 978-84-16047-00-0

Impreso en España. Printed in Spain

1ª edición

Autor: Fernando Rivas Romero

«Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com; 91 702 19 70 / 93 272 04 47)».

Reservados todos los derechos. Está prohibido, bajo las sanciones penales y el resarcimiento civil previstos en las leyes, reproducir, registrar o transmitir esta publicación, íntegra o parcialmente por cualquier sistema de recuperación y por cualquier medio sea mecánico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o por cualquier otro medio presente o futuro, sin la autorización previa de Unión Editorial para la Formación (UEF).

IFCD0210

DESARROLLO DE **APLICACIONES** CON TECNOLOGÍAS **WEB**

Módulo Formativo 0491_3

Programación web en el entorno cliente

Unidad Formativa 1841

Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marca

REFERENCIA AL CERTIFICADO DE PROFESIONALIDAD 6
INTRODUCCIÓN 7
OBJETIVOS 7
MAPA CONCEPTUAL 8

UNIDAD DIDÁCTICA 1. DISEÑO WEB 10

1.1 PRINCIPIOS DEL DISEÑO WEB 10
1.2 DISEÑO ORIENTADO AL USUARIO 13
1.3 DISEÑO ORIENTADO A OBJETIVOS 14
1.4 DISEÑO ORIENTADO A LA IMPLEMENTACIÓN 16
1.5 EL PROCESO DEL DISEÑO WEB 17
1.6 NAVEGABILIDAD Y ESTRUCTURA DEL SITIO WEB 20
1.7 ESTRUCTURA Y COMPOSICIÓN DE PÁGINAS 23
1.8 COMPATIBILIDAD CON NAVEGADORES 24
1.9 DIFERENCIAS ENTRE EL DISEÑO ORIENTADO A PRESENTACIÓN E IMPRESIÓN 25

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LENGUAJE DE MARCADO GENERALES 28

2.1 ORIGEN Y CARACTERÍSTICAS. SGML Y XML 28
2.2 ESTRUCTURA GENERAL DEL DOCUMENTO 30

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LENGUAJES DE MARCADO PARA PRESENTACIÓN DE PÁGINAS WEB 36

3.1 HISTORIA DE HTML Y XHTML. DIFERENCIAS ENTRE VERSIONES 36
3.2 ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO 37
3.3 ETIQUETAS, ELEMENTOS. 38
3.4 ELEMENTOS DE LA CABECERA 39
3.5 ELEMENTOS DEL CUERPO DEL DOCUMENTO 40
3.6 COLOR 41
3.7 TEXTO 44
3.8 PÁRRAFOS 46
3.9 ENLACES DE HIPERTEXTO 48
3.10 IMÁGENES 54
3.11 LISTAS 58

3.12 TABLAS 60
3.13 MARCOS (FRAMES) 63
3.14 FORMULARIOS 67
3.15 ELEMENTOS ESPECÍFICOS PARA TECNOLOGÍAS MÓVILES 75
3.16 ELEMENTOS EN DESUSO (DESPRECATED) 77

UNIDAD DIDÁCTICA 4. HOJAS DE ESTILO WEB 80

4.1 TIPOS DE HOJAS 80
4.2 ELEMENTOS, CREACIÓN Y ESTRUCTURA 81
4.3 APLICACIÓN DE ESTILOS 82
4.4 HERENCIA 83
4.5 APLICACIÓN EN CASCADA 85
4.6 ESTRUCTURA Y FORMATEADO DE PÁGINAS CON ESTILOS 85
4.7 DISEÑO DE ESTILOS PARA OTROS DISPOSITIVOS 88
4.8 BUENAS PRÁCTICAS 89

RESUMEN 91
BIBLIOGRAFÍA 93
GLOSARIO 94
ANEXOS 96

ANEXO I 96
ANEXO II 103
ANEXO III 106

REFERENCIA AL CERTIFICADO
DE PROFESIONALIDAD

CERTIFICADO DE PROFESIONALIDAD:

(IFCD0210) DESARROLLO DE APLICACIONES
CON TECNOLOGÍAS WEB

(RD 1531/2011, de 31 de octubre)

MODULO FORMATIVO:

MF0491_3: Programación web en el entorno cliente.

UNIDAD FORMATIVA:

UF1841: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marca

Introducción

En esta unidad se abordarán todos los aspectos de la elaboración de páginas web mediante los lenguajes de marca. De manera sencilla y práctica, sin necesidad de tener conocimientos avanzado en el diseño o programación.

Se trataran todos los aspectos, definiciones y procesos, del principio del diseño web. Desde el principio y tipos del diseño hasta las estructuras de los sitios y páginas web.

Conoceremos las características generales de los lenguajes de marca, que son, de que partes consta y que estructura hay que seguir.

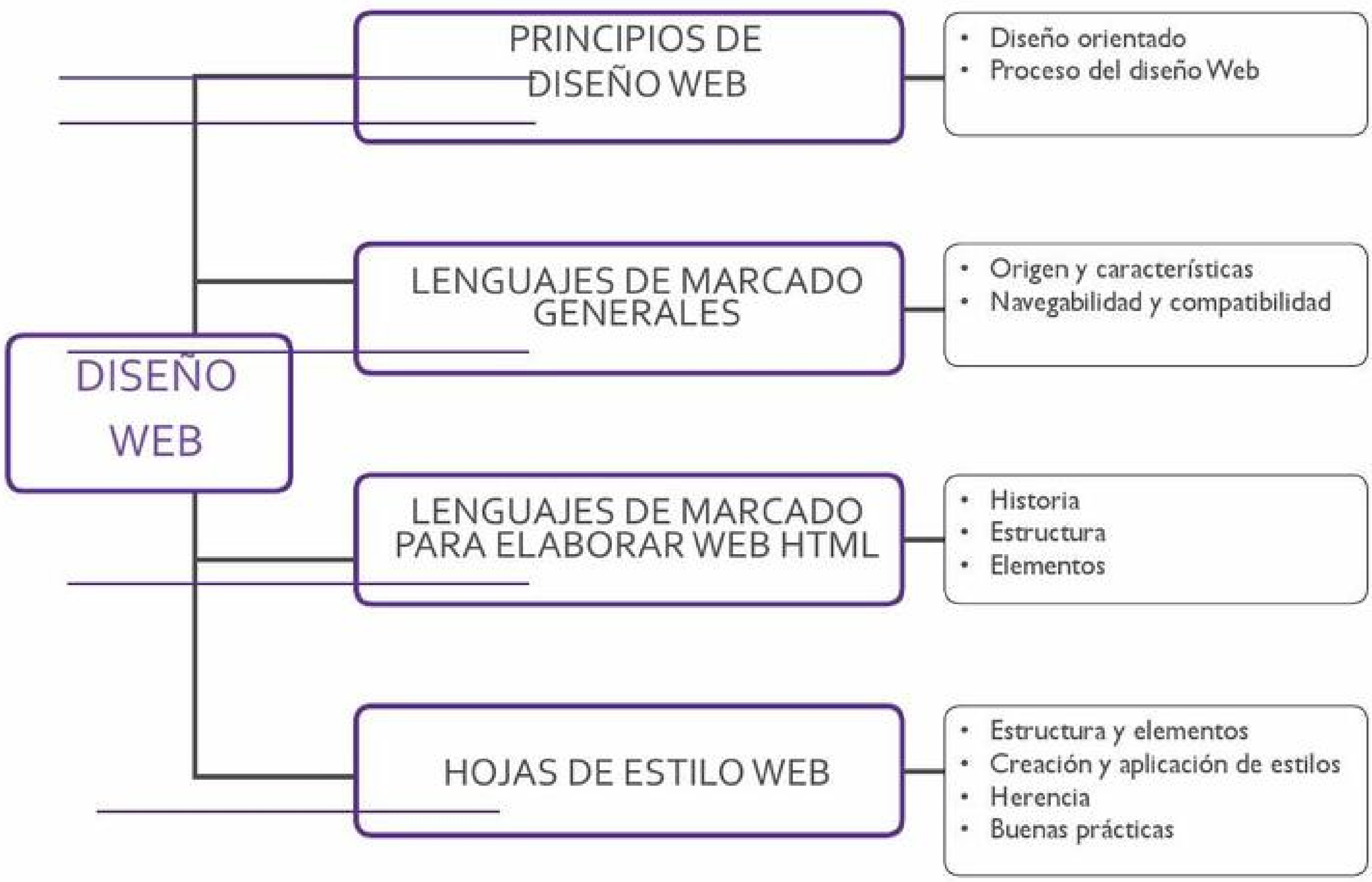
Estudiaremos a fondo uno de los más famosos lenguajes de marcado, como es el HTML, que nos permitirá la creación de páginas y sitios web profesionales y potentes.

Las paginas creadas las complementaremos con la inclusión de las potentes hojas de estilo, que permitirán un diseño profesional y eficaz de las páginas web a diseñar.

Objetivos

- Elaborar documentos utilizando lenguajes de marcas y estándares de desarrollo software.
- Determinar las diferentes partes de un documento creado con lenguaje de marcas utilizado para su implementación.
- Reconocer las diferentes técnicas de desarrollo de software existentes en el mercado para mejorar la integración en el sistema y elaboración de documentos según el diseño especificado.
- Utilizar marcas adecuadas para generar la documentación interna en el desarrollo según las especificaciones del diseño.
- Ser capaz de realizar documentos con un lenguaje de marcas que permitan la interacción con el usuario contando con especificaciones dadas
- Enunciar características generales referentes a «hojas de estilo» para ser aplicados en los documentos a elaborar según el diseño especificado.
- Usar marcas para proporcionar diferentes estilos a los documentos desarrollados según el diseño especificado.
- Construir documentos utilizando lenguajes de marcas para permitir al usuario el uso de dispositivos móviles y medios específicos de accesibilidad.

Mapa conceptual



01

DISEÑO WEB

1.1 Principios del diseño web.

1.2 Diseño orientado al usuario.

1.3 Diseño orientado a objetivos.

1.4 Diseño orientado a la implementación.

1.5 El proceso de diseño web.

1.6 Navegabilidad y estructura del sitio web.

1.7 Estructura y composición de páginas.

1.8 Compatibilidad con navegadores.

1.9 Diferencias entre diseño orientado a presentación e impresión.

UNIDAD DIDÁCTICA 1. DISEÑO WEB

1.1 PRINCIPIOS DEL DISEÑO WEB

Las tendencias actuales y de alguna forma la exigencia de expansión de cualquier actividad, genera en la sociedad unas preferencias que derivan en las herramientas telemáticas e informáticas. Sin duda alguna, una de las más utilizadas es la **creación de páginas web,** donde podremos ubicar todo el producto que cada uno de nosotros quiera dar a conocer. No sólo son utilizadas para "vender algo", sino que también para exponer y enseñar cualquier tipo de actividad social, cultural, musical, etc.

Si nos paramos a pensar, cuantas son las veces que al día entramos en alguna página a consultar o informarnos de algo, valoraremos realmente la implantación e importancia en el día a día de cualquiera de nosotros de las páginas web.

Diseñar una página web es por lo tanto un elemento esencial y básico que requiere un aprendizaje pausado pero perfecto, con el fin de conseguir una ubicación en la red atractiva, aprovechando para ello todas las herramientas disponibles, y darle así mismo un carácter personal, que nos diferencie del resto.

Internet es un medio muy rico tanto en contenidos como posibilidades. Existe mucha competencia en Internet debido a que crear una web requieres una relativa pequeña inversión.

Debido a que los lenguajes empleados para crear la web son muy flexibles, y que una navegación difícil por la web puede ser el motivo de perder a los posibles usuarios, podemos ver la gran importancia que tiene el especificar algunos **principios de diseño** para el desarrollo de las webs.

1.1.1 La ley de Fitts

Hace referencia a las características que tienen que tener los objetos, esencialmente los enlaces, para que sea más fácil o difícil interaccionar con ellos: posición en la que se encuentren, tamaño del mismo, y una característica adicional, la 'expresividad' de dichos elementos, cambios sufridos cuando por ejemplo se pasa el puntero del ratón por encima.

1.1.2 Feedback del usuario

Cuando el usuario realice alguna acción en la web, como por ejemplo cumplimentar un formulario, debe mostrarse al usua-

rio información de que su acción ha sido ejecutada correctamente, o que ha ocurrido algún fallo o problema. Es importante dar al usuario información de retorno sobre las acciones que ha realizado.

1.1. 3 Reutilización de la experiencia del usuario

Consiste en exponer al usuario ante lo conocido, es decir, no es conveniente crear interfaces que requieran por parte del usuario, perder tiempo para asimilarlos, comprenderlos y aprenderlos a utilizar. Debido a las potentes herramientas de las que se disponen para crear efectos visuales, se crean nuevos interfaces que suelen confundir al usuario, por lo tanto, perjudicando la estructura de navegación. Este es el error más grave.

1.1.4 Scroll

Es importante que nada mas finalizada la carga de la web por parte del usuario, se muestren todos los elementos de navegación, sin necesidad de que el usuario tenga que hacer scroll, mover la pantalla con las barras de desplazamiento.

1.1.5 Velocidad de acceso

Aunque el diseño web ofrece multitud de posibilidades multimedia e interactivas, muchos usuarios disponen de velocidades de conexión reducidas, aunque han aumentado significativamente, por lo que pueden necesitar bastante tiempo en la carga de las páginas web. La simplicidad y la economía son normas esenciales en el diseño web.

Tipografía

Los textos los podemos separar en dos grupos, títulos y cuerpos de texto o mensajes.

En los títulos y cuerpos de texto usaremos fuentes con más resalte, más ricas en detalles y con un trazo mayor. Deben coincidir con el aspecto del diseño y tener colores adecuados

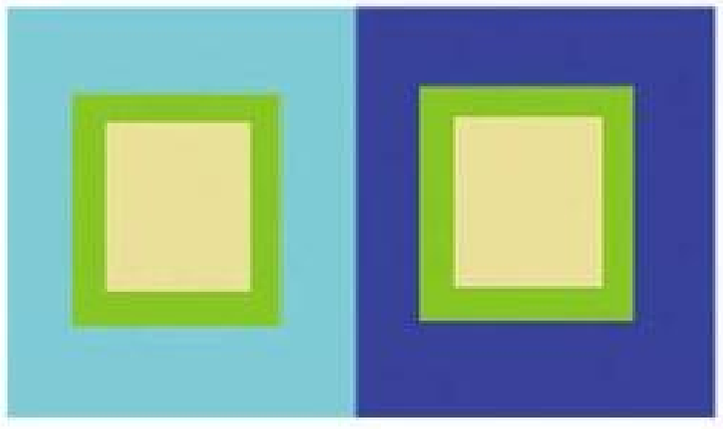
En los mensajes usaremos fuentes más sencillas y no con tanto detalle como en los títulos. Estas fuentes son más sencillas de representar por las pantallas, al ser de líneas más rectas.

- **Teoría del color:** Los colores de los objetos nos transmiten emociones muy fuertes, aunque no nos percatemos. Lo más importante que debemos saber sobre el color es:

El color y su expansión

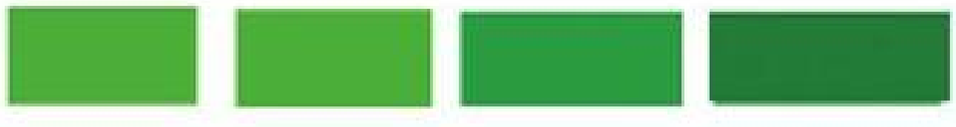
Hay que utilizar una correcta asignación de colores. El usuario visualiza mejor textos que estén en páginas con fondos blancos, esto ocurre por la expansión de color. Lo mismo ocurre con colores claros y oscuros.

También afecta a los objetos que estén en la web. Si el objeto está rodeado de u color tenue, da la sensación visual que se expande. Si se utiliza u, color más oscuro para rodear al objeto, dicho objeto parece más compacto, mas unificado.

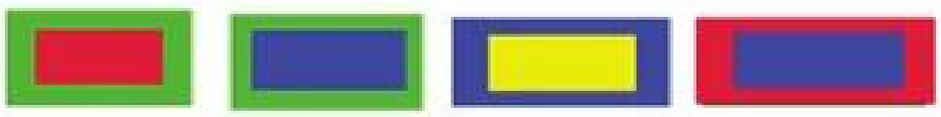


Armonía y contraste

- **Armonía:** es necesario que la web utilice colores similares, con el mismo tono. Por lo tanto hay que fabricar una paleta de colores apta para ello.



- **Contraste:** A veces para resaltar objetos y partes de la web es necesario realizar una combinación de colores con gran contraste, con alta diferencia de color.



Significado del color

El color afecta de diferente forma al ser humano, produciendo diferentes sensaciones de las que normalmente no somos conscientes. Desde hace años se han hecho todo tipo de estudios para comprender las sensaciones que sugieren los colores. Por lo tanto hay que utilizar la gama de colores que más se adecue a lo que queramos expresar, para crear en el usuario las sensaciones optimas.

Espaciado y composición

Es importante dejar el suficiente espacio entre las imágenes y los textos, así como los interlineados de los mismos, para que el contenido de la web sea más legible.

No hay que abusar de líneas de texto demasiado anchas. El usuario leerá a más velocidad si la línea es más corta. Pero tampoco hay que acortar demasiado las líneas de texto, ya que obliga al usuario a cambiar de línea frecuentemente, lo que dificulta la lectura por romper el ritmo visual.

Colocando elementos

Posicionar los elementos de la web en la pantalla es uno de los puntos más cruciales a la hora de realizar nuestro diseño, ya que darán personalidad a la web. Hay que usar de manera eficiente el espacio entre textos y posicionar por importancia y tamaño las imágenes.

Es importante colocar imágenes pequeñas cerca del texto, las cuales harán que el usuario tenga una información visual sobre lo que va a leer y hacer más atractiva la web, como se ve en el ejemplo.

1.2 DISEÑO ORIENTADO AL USUARIO

Tenemos que tener como premisa, que la página web no la vamos a realizar para nuestro deleite sino que tiene que ir dirigida a los posibles perfiles que la puedan visitar. Por lo tanto, es requisito indispensable "conocer" a que sectores de público va dirigido utilizando componentes como edad,
localización, perfil profesional, actividades de ocio, etc....

Una vez determinado el sector o sectores tanto de público como de actividad donde dirigirse, es **tremendamente importante** adecuar el diseño de nuestra página a los perfiles con mayor probabilidad de visitarla. Recuerda la premisa básica de una página web "está hecha para los demás no para mi".

Para saber más sobre el grado de impacto que puede producir el diseño en nuestra página web, no es excluyente el poder buscar ejemplos en otras que nosotros visitamos habitualmente y poder llegar a conclusiones y razonamientos del porque las visitamos o que rasgos de las mismas nos produce mejor impacto. No se trata de imitar, sino

solamente de trasladarte a la situación que se pueden ver los posibles visitantes de nuestra web.

Os recuerdo que es extremadamente importante la elección de los componentes que formen parte del diseño y utilizar todas las armas que las herramientas disponen para confeccionar un diseño altamente atractivo y de impacto directo.

Todo el proceso de diseño y desarrollo del sitio web debe estar influido por las necesidades, características y objetivos del usuario.

Centrar el diseño en los usuarios implica la participación del usuario desde el principio en el desarrollo de la web.

Hay que conocer como es el usuario, para qué utiliza la web, qué buscan, qué ne-

cesitan, ver cómo reaccionan al ver el diseño de la web, como la usan y mejorar siempre para que la experiencia del usuario sea cada vez mejor.

1.3 DISEÑO ORIENTADO A OBJETIVOS

Se podrían enumerar diversos y numerosos objetivos que se persiguen a la hora de llevar a cabo el diseño de una página web. A nuestro entender la posibilidad de alcanzarlos estarán basados en que la página destaque por las siguientes **características**:

Imaginativa

Es importante usar la imaginación para desarrollar el diseño de una página web. Convertirla en una herramienta novedosa y diferente a la vez que actual en el reclamo que pretendemos.

Dinámica

A la hora de diseñar el manejo o visita a nuestra página web, debemos de dotarla de una dinámica extremadamente ágil, directa y nítida. La facilidad del manejo de todas las herramientas disponibles es un recurso básico para a la información que dispongamos.

Impactante

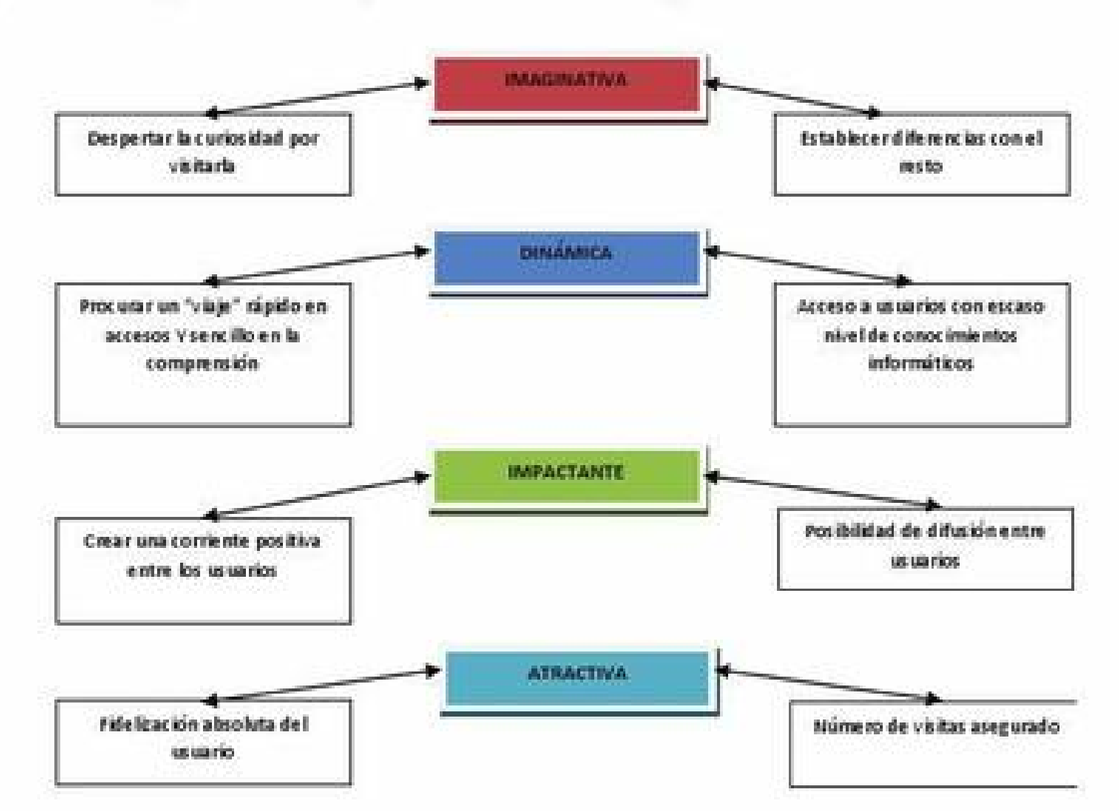
Dotar a la página de registros tanto visuales como sonoros que "asombren" a los usuarios a base de elección de colores y sonidos atrayentes puede hacer que adquiera el carácter de impactante que se pretende.

Atractiva

Te recuerdo que la primera impresión habitualmente es la que vale, o eso dicen. Aplicado al diseño de una página web se hace aún más determinante, procurando que el usuario reciba un impacto visual en su primera toma de contacto, consiguiendo con ello el carácter de atractiva a la par que funcional. No "llenarla" demasiado y dejar que se vea más puede ser un motivo más atrayente para viajar por ella.

Objetivos

Clasificación de los objetivos que conseguiremos aplicando los componentes anteriormente referenciados:



Para alcanzar los objetivos que se han establecido en la página web a diseñar tiene que obtener, existen una serie de **medidas** que ayudaran a la obtención de dichos objetivos.

• Todas las páginas web necesitan una introducción, pues este apartado describe sobre qué trata la web, qué tipo de servicios o productos se ofrecen. Tiene que ser breve, con textos atractivos que atraigan la atención.

• Tener un apartado de contacto en una página web es esencial. Es un apartado que se encargará de crear confianza en los usuarios a los que queremos llegar.

• El diseño gráfico de la web es fundamental. Si se posee un diseño avanzado y profesional, el usuario objetivo se fiará de la profesionalidad de la empresa o entidad que ha elaborado la pagina.

• Si el objetivo es construir y fortalecer confianza y demostrar profesionalidad ante los usuarios, una sección de FAQ es necesaria. De esta manera se ayuda al usuario, con las típicas preguntas más frecuentes, evitándole que pierda tiempo en ponerse en contacto de otra manera y en recibir la posible respuesta.

1.4 DISEÑO ORIENTADO A LA IMPLEMENTACIÓN

Puede deducirse que entramos en uno de los terrenos más importantes del diseño, la **implantación**. Debemos establecer doctrinas o normas de funcionamiento de esta herramienta que no funciona por sí sola, sino que está conformada dentro de las tecnologías de internet, que desemboquen en un manejo accesible y entendible en un período breve de utilización.

Es interesante la visualidad de las pestañas y accesos a la información completamente visibles y de fácil localización. La diversidad funcional entraña un acoplamiento usuario/página mucho más sencilla y rápida.

No se nos puede olvidar abastecer de nuevos contenidos a la página de forma regular, aspecto que proporciona viveza en sí misma trasmitiendo una gran riqueza de actualización. El período de actualización se puede determinar por el número de visitas o la propia "urgencia" de las novedades o de los aspectos que uno mismo determine objetivamente.

Hay que conocer las palabras clave, Keywords, que hay que incluir en el diseño del código de la pagina web, para que cuando este implementada en internet, los buscadores la localices de forma rápida y sencilla.

Estas palabras claves hay que incluirlas en la codificación HTML (encabezados,

metatags, etc.) También hay que incluirlas, en la justa medida, en las páginas más importantes del sitio web. Es importante revisar la elaboración de los enlaces que apunten al sitio web, para aumentar el ranking, valoración, del sitio web en los buscadores.

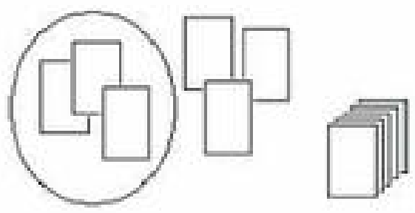
1.5 EL PROCESO DEL DISEÑO WEB

Vamos a ilustrar todo el **proceso del diseño de una página web**, con el objetivo de cumplir de forma idónea y ordenada los objetivos finales en cada una de las fases.

Es de vital relevancia cumplir estrictamente cada una de las fases que componen el proceso de diseño de una página web y que a continuación detallamos:

Elección y delimitación del tema

Como primer paso a seguir, determinaremos qué contenidos, productos u ofertas vamos a incluir y poner a disposición de los visitantes. Una elección concreta a la par que concisa otorgará a nuestra página una capacidad de respuesta directa a nuestros usuarios.



Tendremos en cuenta que la **no diversificación** de contenidos hará más efectiva la búsqueda de lo necesitado. Por lo tanto también debe tenerse claro la información que debemos desechar para no interferir o confundir al visitante.

Captación e información

Una vez determinada la información que vamos a implantar en la web, debemos obtenerla manteniendo una única dirección informativa. Es una fase muy relevante dentro del proceso, por lo que consideramos que hay que elaborar los contenidos con suma precisión e impacto, determinando con mimo los textos a incluir y mantener una línea de novedad constante.

Hay que obtener la información que se va a implantar en la web. Y hay que limitar la información que se va a incluir.

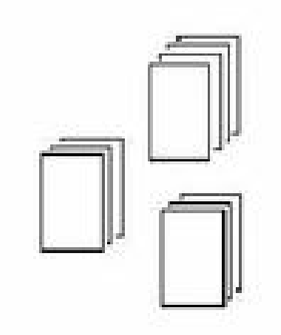
EJEMPLO

La información la podemos clasificar bajo varios aspectos:

- Elementos visuales
- Elementos escritos
- Elementos sonoros
- Elementos en red

RECUERDE

Toda la información que recojas en tu página debes considerarla como el mejor activo de la misma, por lo que debes esforzarte para elegir la más práctica y funcional a la vez que rigurosa.



Classificación

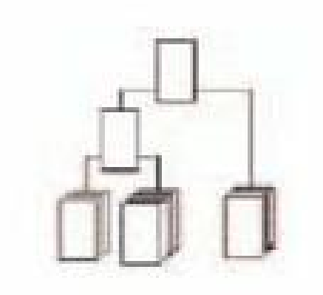
Con toda la información definida en nuestras manos, debemos proceder a una clasificación idónea de la misma. Valoraremos cual de toda ella es la más recomendable y la que pretendemos que sea la más visitada.

La clasificación debe estar influida por una única línea, sin diversificar ni dudar. Entendamos que toda esta información puede denominarse como nuestro espacio publicitario, ya que será una de las bases más solidas que garantizarán el éxito de nuestra página.

Hay que realizar una clasificación correcta de toda la información disponible, creando un equilibrio entre la clasificación lineal y clasificación jerárquica.

1. La clasificación de **tipo lineal** se aplica a fragmentos de información que requieren que la persona que los lee vaya avanzando poco a poco en el conocimiento de algo, como en un libro.

2. La clasificación de **tipo jerárquica** se utiliza en trozos de información que dependan uno de otro o que se complementen, como apartados y subapartados.



Estructuración

Todos los elementos componentes de la página web, deben estar bajo una estructura ordenada y bajos los parámetros definidos en la anterior fase. Una estructura bien diseñada, conlleva una distribución de los elementos que irán apareciendo a través de los enlaces correspondientes, manteniendo una línea de fluidez que consiga la adquisición por parte del usuario de la información que demanda de forma operativa.

EJEMPLO

Como observamos en el ejemplo, en pocos minutos nuestro visitante podrá decidir sobre casos concretos y con todas las particularidades a su disposición.

Estilo y diseño gráfico

En este apartado, debemos poner todos los sentidos a disposición para determinar como "vestir" nuestra página web. **Recuerda** que como hemos comentado anteriormente cuando los usuarios se adentren en nuestra web, la primera impresión será vital para mantener vivo el interés por seguir visitándola.

Procuraremos elegir tanto colores, sonidos, gráficos o textos que permiten una facilidad de navegación al usuario absoluta, permitiendo localizaciones ágiles y directas.

Como podemos observar el diseño está basado en los colores, genera una búsqueda sistematizada y rápida ya que ese color sólo referencia un producto que a través de los distintos enlaces nos permitirá dar a conocer todos y cada uno de los componentes que contiene ese producto.

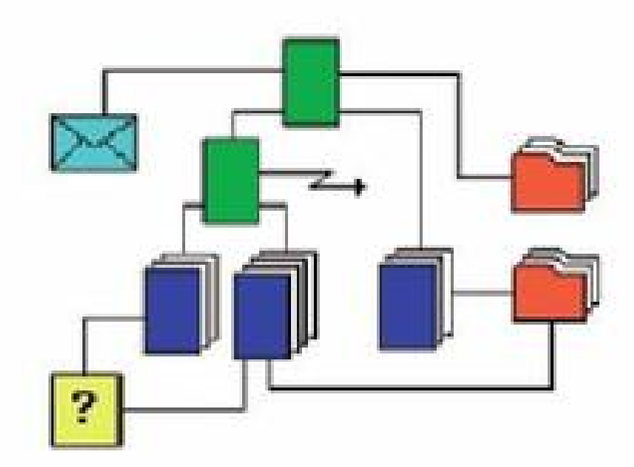
El diseño y el estilo grafico es muy importante para que el usuario que vea la web se sienta cómodo y como una forma de hacer que el contenido sea más fácil de asimilar.

Hay que conseguir un equilibrio en el tamaño y cantidad de imágenes, intentar adoptar una coherencia grafica e innovarla.

RECUERDE

Nuestro objetivo es procurar la comodidad y rapidez al usuario para que encuentre lo que busca.

El usuario no olvida fácilmente un fondo, con color, o una colocación interesante de los elementos de la web.



Ensamble final

Para llegar a la conclusión final de disponer de nuestra página web, debemos de sumar todas los pasos anteriores que hemos detallado y aplicarlo a través de enlaces en nuestra web. Ese ensamblaje permitirá relacionar cada enlace con el producto o servicio a mostrar, por ello es muy recomendable que el engranaje sea perfecto y directo, en pos de una mejora de la calidad de manejo de nuestra página web.

Como punto final, es muy **importante** elaborar una portada "chula", novedosa y tremendamente atractiva, que facilite el interés del usuario y provoque al menos de primera impresión la curiosidad de adentrarse en nuestra página.

Concretamos el diseño, añadimos los últimos enlaces que sean necesarios, adaptamos el estilo gráfico a las páginas, se monta el sitio con una portada que sea capaz de presentar en una página lo más importante del sitio, se instalan links hacia la página personal del autor y/o su dirección de correo electrónico.

Testeo

Probar el sitio web, revisar la coherencia del sitio, que no hayan enlaces que no conduzcan a ninguna parte; revisar la redacción y ortografía de las páginas, hacer los ajustes necesarios para separar las páginas que sean demasiado extensas en páginas más pequeñas.

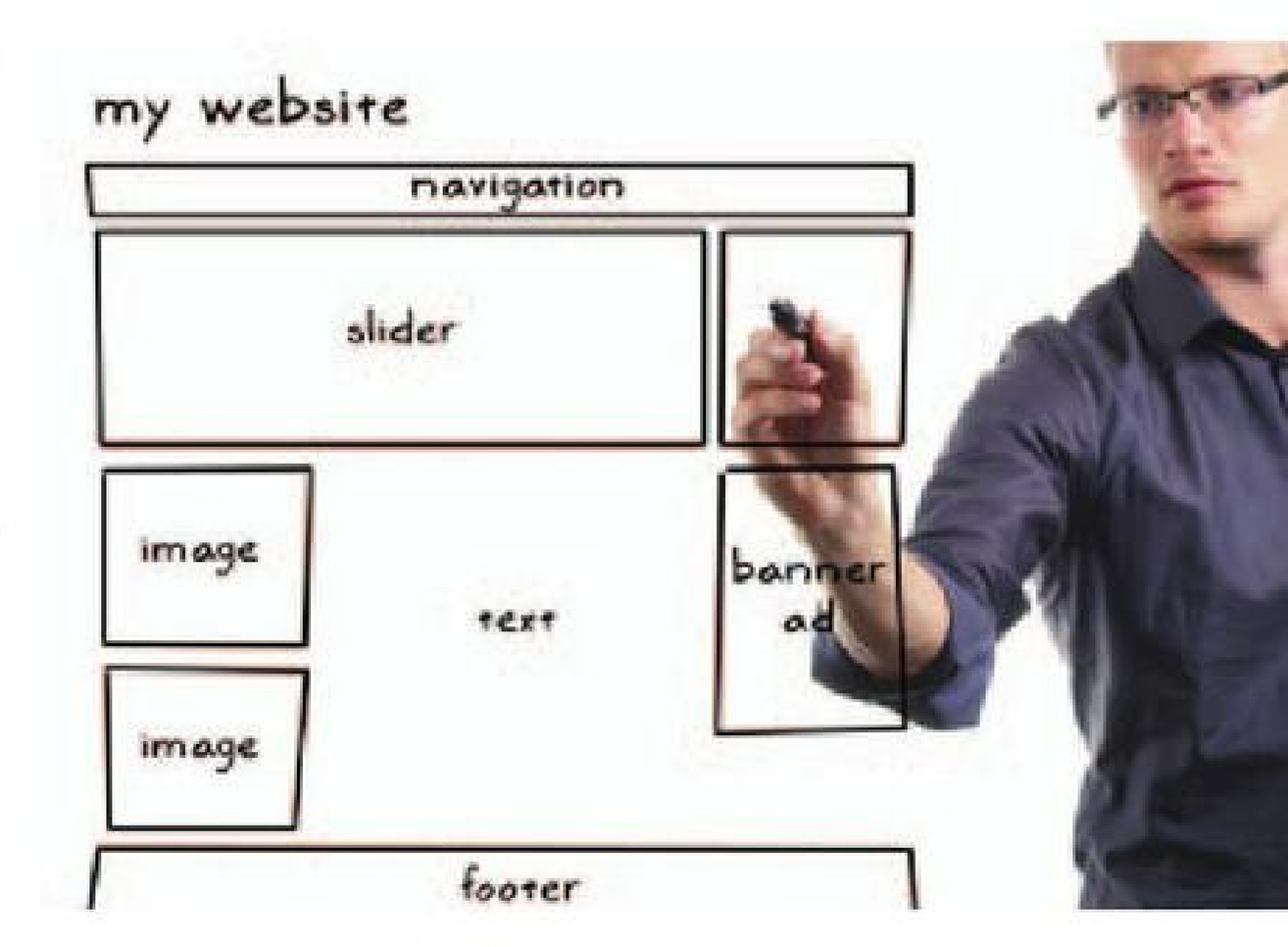
1.6 NAVEGABILIDAD Y ESTRUCTURA DEL SITIO WEB

Por lo tanto es importante disponer de una excelente navegabilidad porque fruto de ella aumentaremos las posibilidades de certificar nuestro éxito de cara a los usuarios y su afianzamiento.

DEFINICIÓN

Definiremos la navegabilidad como aquellas propiedades que contiene nuestra página web, que posibilitan al usuario la capacidad para moverse por la estructura de la web y detallar los distintos apartados o secciones, así como acceder a los contenidos de los mismos de forma sencilla y eficaz, sin provocar pérdidas o cambios de ruta entre los enlaces que conforman la página web.

Destacaremos como **elementos primordiales** los siguientes:



• Estructura de la página web
- Contenidos agrupados
- Aparatados
- Secciones

• Localización
- Permitir conocer en qué lugar de la estructura se encuentra el usuario
- Clasificación ordenada de los contenidos

• Contexto
- Escrito
- Visual

• Contenidos
- Priorización
- Diferenciación entre secciones y apartados

Y según esto tenemos que elegir que **estructura de navegabilidad** debemos adoptar. Existen diversos tipos de estructura como son:

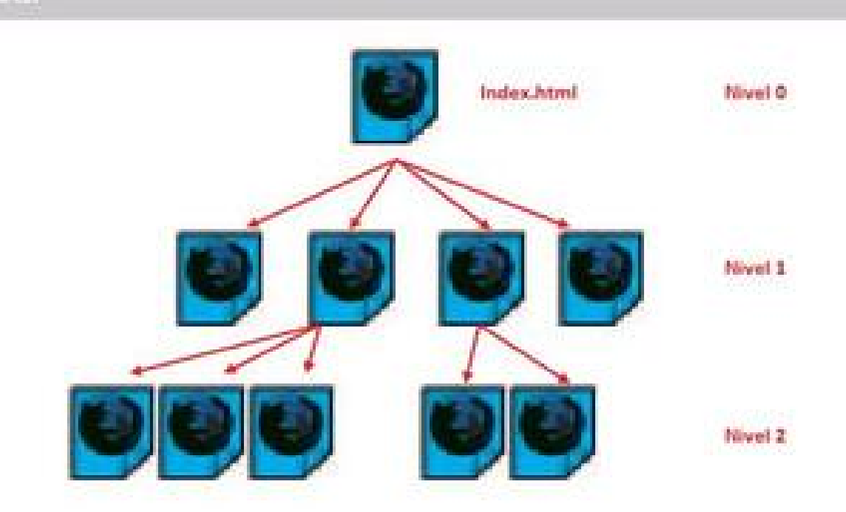
Jerárquica

Es una estructura donde existe una página principal, que es la primera que se ve en el navegador, una especie de índice, que esta enlazada con el resto de páginas.

Estas a su vez están enlazadas a otras páginas que son de un nivel inferior en cuanto a contenido. Es decir que hay que crear una jerarquía, diferentes niveles según la importancia o la cantidad de los contenidos.

Debido a esta clasificación por jerarquía es muy conveniente que todas las páginas dispongan de una especia de barra de menú, con los enlaces a todas las páginas del sitio, facilitando al usuario la navegación.

Lineal



RECUERDE

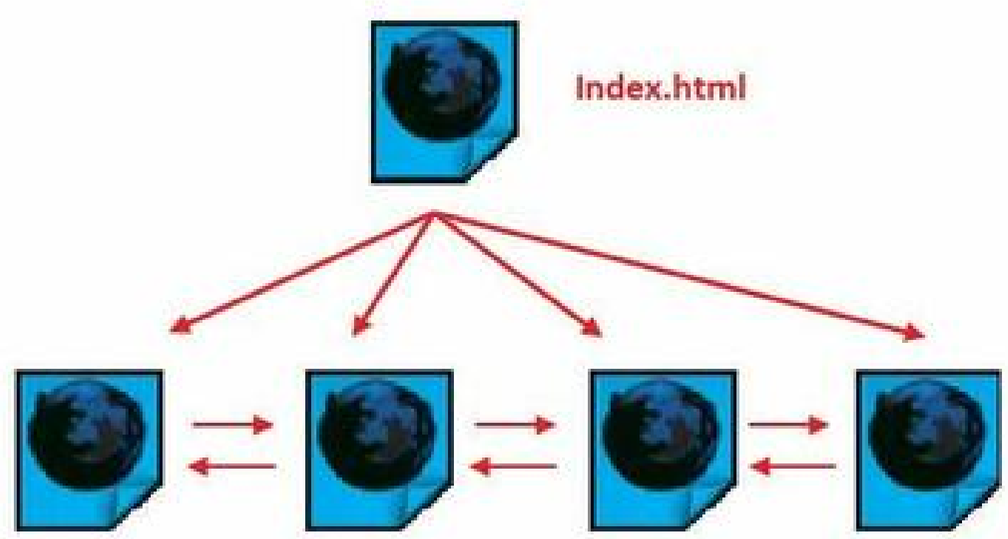
Un sitio web contiene varias páginas, a veces su número es ingente.
Por lo tanto hay que crear una estructura correcta dependiendo de la cantidad de páginas que se disponen y de su contenido

Similar a un libro. Desde una página se puede ir a la siguiente o volver a la anterior. De esta forma el usuario recorre un camino guiado por los enlaces, pero como suele pasar, no es nada recomendable cuando el número total de páginas del sitio es grande.

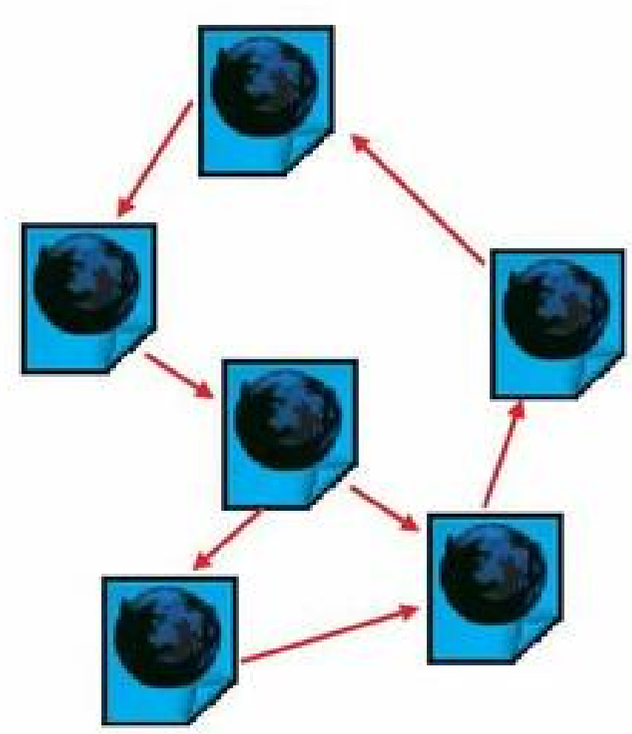
Lineal con jerarquía

Es una mezcla de las dos anteriores, aprovechando las ventajas de la jerarquía y dando la posibilidad de moverse por las páginas de una a otra y volver atrás.

Red



El usuario puede moverse entre páginas pero sin ningún orden establecido partiendo de la principal. Da total libertad al usuario, pero a la vez lo desorienta al no saber dónde está.



1.7 ESTRUCTURA Y COMPOSICIÓN DE PÁGINAS

Las páginas que vamos a introducir en la web son las conformantes del contenido que mostraremos a los usuarios, por lo tanto son la pieza fundamental en la cual se sustentará el éxito de la página web.

Toda página web contendrá una serie de páginas individuales que funcionan de forma autónoma en algunos casos y en otras de forma anexionada a otras páginas.

La percepción que tenemos los usuarios de forma habitual cuando visitamos una página web, es que su funcionamiento es similar a la de un bloque compacto, opinión que se sustenta debido a que los enlaces originan la formación de una presunta cohesión, añadiendo a ello nuestra percepción visual, la cual permite al usuario tener la sensación de unidad del sitio.

Para ejemplarizar lo comentado anteriormente podemos imaginar una colección de CD'S de música de un año determinado con título "MUSICA DE LOS AÑOS 90". Todas las cajas de los CD'S, tienen la misma forma y tamaño y nuestra percepción visual asimila en todo ello una única unidad, aunque se conforma de CD'S de música de diferentes artistas y diferentes estilos de música. Todo ello es aplicable a los sitios web.

Entendiendo la multitud de posibilidades que podemos utilizar en la estructura de las páginas web, lo habitual sería recoger en la parte superior un destacado encabezado y a continuación un tronco principal, el cual estará flanqueado por columnas laterales, finalizando con un pie de página donde aparezca toda la información de otros enlaces, información de contacto.

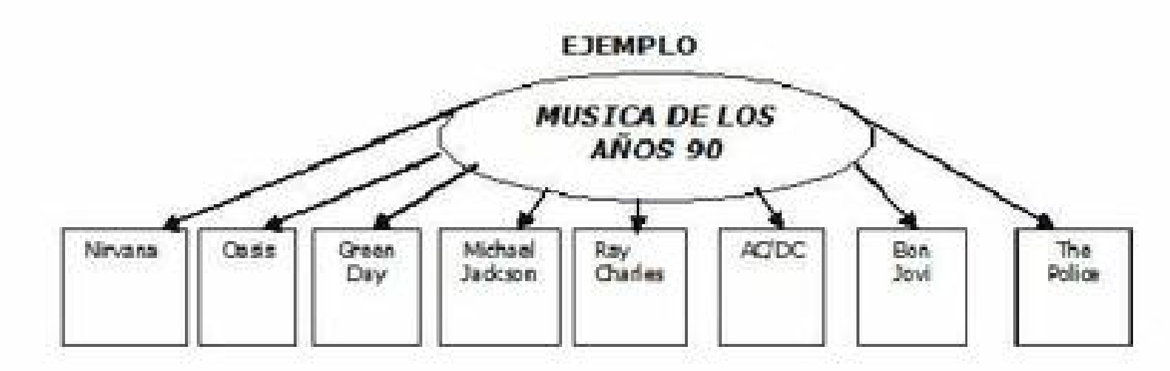
Una página web es similar a cualquier otro tipo de documento, con su contenido de texto y diversos objetos gráficos o de maquetación.

Los **principales componentes de una página web** son:

• Texto: es la información propiamente dicha que aparecerá en el navegador, los párrafos de información, etc.

• Gráficos: son las imágenes que estarán dispuestas en la web. Son archivos de formato JPG o GIF, que están enlazados a la página.

• Formularios: partes de la página web que permiten al usuario mandar información. Está compuesto de diversos elementos, como campos y etiquetas, donde el usuario debe de escribir o simplemente elegir alguna opción que se le ofrece.



• Elementos de programación: pequeños programas que potencian la web que el propio navegador es capaz de ejecutar, como el javascript, o que necesitan de programas adicionales que complementen al navegador, como Java. Están escritos en un lenguaje de programación completamente distinto al HTML.

• Animaciones: imágenes en movimiento que enriquecen el diseño de la web, crean menús interactivos o incluso pequeños reproductores multimedia. Los más comunes son los realizados con Flash, el cual necesita un programa que complementa al navegador, el plugin.

• Ficheros adjuntos: archivos con información extra. No están escritos en HTML. Suelen ser documentos en PDF o en otros formatos. Además suelen estar comprimidos en zip o rar para que el usuario los pueda descargar más rápidamente.

1.8 COMPATIBILIDAD CON NAVEGADORES

Para asegurar una perfecta focalización de nuestra página web, debemos de asegurar que se pueda visualizar de manera eficaz y correcta en los principales navegadores existentes:

• Explorer
• Firefox
• Opera
• Safari
• Mozilla

Asegurando que estos 5 navegadores se vean bien, el éxito de una perfecta visualidad de nuestra página web está confirmado.

Como hemos mencionado en todo el proceso de elaboración de una página web, es necesario conformar una portada "chula", nombre impactante, etc. Todos estos puntos quedarían de lado si el visitante no puede visualizar la página correctamente, porque entre con un navegador que no tuvimos en cuenta.

Para mejorar la compatibilidad con los navegadores debemos utilizar recursos

como el de escanear tu web a la busca de posibles errores o fallos que hayamos podido incurrir y una vez detectados poderlos corregir e incluso el propio escáner puede facilitarnos y explicarnos el motivo que ha causado ese error, con lo cual además de depurar tu página web, te permitirá adquirir conocimientos que en futuras ocasiones podrás aplicarlos.

Si disponemos de una página sin errores, agrandarán la posibilidad de compatibilizar entre distintos y variados navegadores, por lo que es **muy importante** eliminar de errores nuestra página.

Para permitir que tu web tenga mayor y mejor accesibilidad a la hora de verse igual en los distintos navegadores, deberás validar el código CSS de nuestra web. Lo podrás llevar a cabo on-line a través del validador de CSS del W3C.

Lo más recomendable es evitar, en la medida de lo posible, el uso de ciertas propiedades del código que puedan causar problemas en ciertos navegadores, especialmente en los más utilizados por los usuarios.

1.9 DIFERENCIAS ENTRE EL DISEÑO ORIENTADO A PRESENTACIÓN E IMPRESIÓN

Básicamente en este punto incidiremos en dos de los puntos que se puede experimentar en una página web, a la hora de visualizar la misma y la podemos definir así:

"Diferencias entre ver y leer"

Estaremos de acuerdo en que la web debe disponer de una visualidad a los ojos de los usuarios, limpia y nítida. Es una prueba inequívoca que ésta percepción visual, será el primer nexo de unión entre nuestra herramienta y el visitante.

Cada apertura de una pestaña o viaje por cualquier enlace debe ser como un libro abierto.

Y hablando de libros, incido en este punto entre la diferencia de ver y leer. Como todos hemos hecho alguna vez o varias, hemos querido tener impreso lo que nos ha interesado de forma particular en alguna de las partes de una página web. En algunas ocasiones no tenemos el tiempo suficiente en el momento que estamos visitando una página web, de leer toda la información que necesitamos, es por ello por lo que procedemos a imprimir dicho contenido. Con esta referencia y para seguir ofreciendo al usuario todas las facilidades, debemos dotar a nuestra página web de una impresión correcta, accediendo de una manera rápida y sencilla al apartado de Impresión. Es una de las más importantes actuaciones que la página web debe facilitar al usuario.

DEFINICIÓN

¿Qué es la compatibilidad web? Se trata sencillamente de que una página web se pueda ver igual o muy similar en todos los navegadores.

RECUERDE

Algunas de las mencionadas diferencias son tan relevantes que provocan en una parte de nuestra web, dificultades para ser vistas. Para evitar este tipo de situaciones y ello provoque una insatisfacción por parte de los usuarios, procuraremos que la web funcione en el máximo de navegadores posibles.

Debemos conjugar los dos puntos que hemos comentado **"ver y leer"**, para que cualquiera de ambos pueda llevarse a cabo fácilmente y ofreciendo ambas alternativas a todos los visitantes.

Las diferencias a la hora de diseñar una web para su impresión son básicamente la eliminación de anuncios publicitarios, decoraciones, elementos de navegación, vínculos y otros aspectos que no son importantes cuando el contenido se encuentra en papel. También es necesario un fondo blanco con fuentes de color negro, sin fondos con imágenes, para garantizar una buena visualización en papel. Las fuentes recomendadas para una buena lectura en el papel las fuentes de la familia Serif y la muy conocida Times New Roman. El tamaño recomendado está entre 12 y 14 puntos.

Es recomendable que los elementos que se emplean para organizar el contenido de una página tengan programado el ancho de forma relativa. Así se garantiza que el contenido se ajuste al tipo de papel que seleccione el usuario a la hora de imprimir.

02

LENGUAJE DE MARCADO GENERALES

2.1 Origen y características. SGML y XML

2.2 Estructura general del documento

UNIDAD DIDÁCTICA 2.
LENGUAJE DE MARCADO GENERALES

En este apartado vamos a desgranar el origen y las características que conforman los lenguajes de marcado generales.

Entraremos a definir su composición, utilización y funcionabilidad, para que a la hora de elegir entre los existentes y dentro de ellos los más utilizados y solventes, dispongamos de todas las características que los conforman, para una posterior definición, la cual dará mayor capacidad de ejecución a la hora de introducir todo tipo de datos e información

Hablaremos de cuáles son sus funciones y aplicabilidades dentro de la estructura funcional de una página web. **No olvides** que este lenguaje, determinará de qué forma aparecerá reflejada en la web toda la información que contenga. **IMPORTANTE!!**

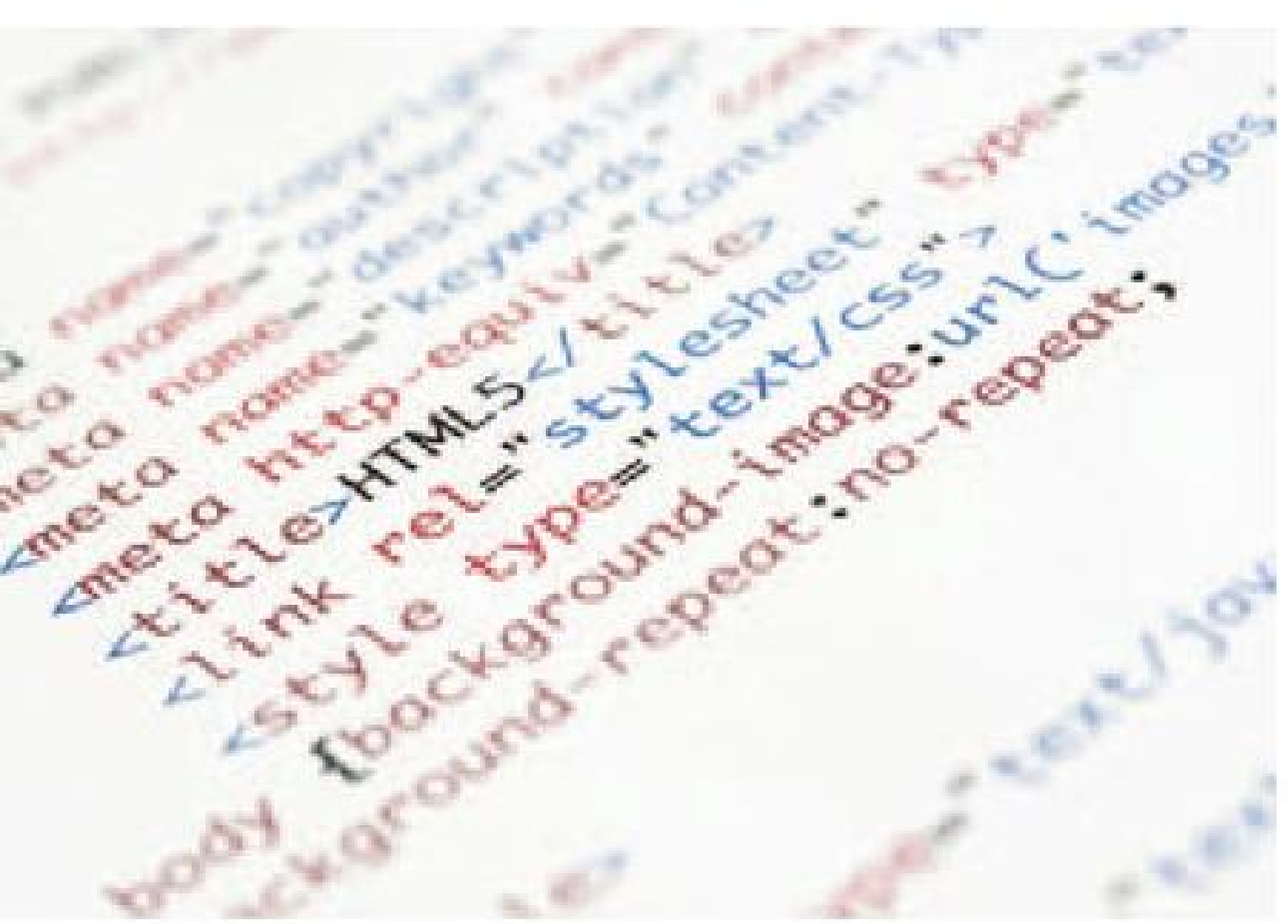
2.1 ORIGEN Y CARACTERÍSTICAS. SGML Y XML.

Los lenguajes de marcado son utilizados en la creación de documentos que a parte de la información a mostrar, los datos, poseen otras partes que afectan a la distribución y aspecto del documento.

Los lenguajes de marcado no poseen variables o funciones de cálculo aritmético, por lo que no deben confundirse con los lenguajes de programación.

Se utiliza en la comunicación, así como entre autores y editores.

SGML (Standard Generalized Markup Language)



Su creación fue en 1986. Es un metalenguaje que permite definir lenguajes de marcado. Especifica la sintaxis para incluir marcas en los textos. La definición del contenido y su estructura está contenida en su DTD (Document Type Definition).

EJEMPLO DE DOCUMENTO EN SGML

```
<!DOCTYPE article PUBLIC "-//OASIS//DTD DocBookV3.1//EN">
<article>
<sect1 id="introduction"><title>Introducción a SGML</title>
<para>
Bienvenido a SGML
</para>
</sect1>
</article>
MAX_LENGTH="30"
COLLATION="SQL_Latin1_General_CP1_CI_AS"/>
</RECORD>
<ROW>
<COLUMN SOURCE="1" NAME="age"
xsi:type="SQLINT"/>
<COLUMN SOURCE="2" NAME="firstname"
xsi:type="SQLVARYCHAR"/>
<COLUMN SOURCE="3" NAME="lastname"
xsi:type="SQLVARYCHAR"/>
</ROW>
</BCPFORMAT>
```

Las ventajas del SGML son que permitían la reutilización de datos e información, mayor control sobre los datos y era muy flexible y adaptable a la hora de su visualización. Uno de sus mayores inconvenientes era su alta dificultad a la hora de elaborar documentos.

XML (Extensible Markup Language)

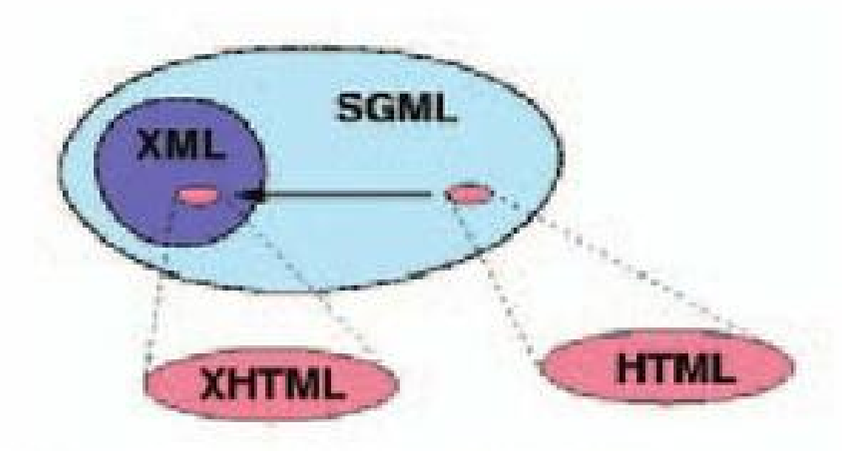
Se creó en 1996 en el World Wide Web Consorium (W3C). Es una forma restringida de SGML optimizada para su utilización en Internet.

Era un lenguaje más estructurado y extenso que permitía su verificación. La información que se transmite estaba estructurada.

EJEMPLO DE DOCUMENTO EN XML

```
<?xml version="1.0"?>
<BCPFORMAT
xmlns="http://schemas.microsoft.com/sqlserver/2004/bulkload/format"
xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance">
  <RECORD>
    <FIELD ID="1" xsi:type="CharTerm" TERMINATOR="\t"
      MAX_LENGTH="12"/>
    <FIELD ID="2" xsi:type="CharTerm" TERMINATOR="\t"
MAX_LENGTH="20" COLLATION="SQL_Latin1_General_CP1_CI_AS"/>
  <FIELD ID="3" xsi:type="CharTerm" TERMINATOR="\r\n"
```

Las características del XML comprenden casi todas las ventajas del SGML pero más sencillo de elaborar. Está basado en etiquetas de texto. Como se basaba en el SGML, era una forma ya probada de elaborar documentos web. Se orienta más a los datos en sí que a su representación. SU uso es muy extendido para manejo de bases de datos en la web. El intercambio de información entre aplicaciones es muy sencillo. Y posee un lenguaje extensible.



2.2 ESTRUCTURA GENERAL DEL DOCUMENTO

En este punto vamos a mostrarte cual es la **estructura genérica de un documento,** con todas sus características y recursos de los que dispone y nos llevará a conocer cómo y para qué puedes utilizarlas para generar la información que de manera escrita o a través de imágenes aparezcan en nuestra web.

Valora de forma correcta como estructurar un documento ya que formará parte troncal de tu página web.

Un documento con lenguaje de marcado se basa en el uso de ciertos elementos.

EJEMPLO

```
<meta name="language" content="es"/>
<meta name="robots" content="all"></meta>
<meta name="revisit-after" content="15 day"></meta>
<meta http-equiv="Pragma" content="no-cache"></
meta>
<meta http-equiv="Cache-Control" content="no-cache"></
meta>
<meta http-equiv="Content-type" content="text/html;
charset=iso-8859-15"></meta>
<meta name="description" content="Información sobre
Ministerio de Medio Ambiente"/>
<meta name="keywords" content="Medio Ambiente, Biodiversidad,
Cambio climático,"/>
```

Metadatos

Información añadida al documento que no forman parte del texto en sí mismo, aunque le dan información extra al programa navegador. Este es un ejemplo de metadatos de una página web del Ministerio de Medio Ambiente:

Caracteres especiales

Son textos, letras, que los navegadores no interpretan bien con el lenguaje HTML.

Se incluyen, por ejemplo, caracteres con acento o letras especiales, como la Ñ. Para que se interpreten bien se necesita codificarlo de una manera especial.

Se coloca el símbolo ampersand, '&', el código del carácter a representar y se finaliza con punto y coma ';'.

Por ejemplo: (Véase Cuadro Pág. 32)

Resultado	Descripción	Nombre
	Espacio en blanco	
<	Menor que	<
>	Mayor que	>
&		&
"	Comillas	"
¡	Apertura signo de exclamación	¡
¿	Apertura signo de interrogación	¿
®	Marca registrada	®
©	Derecho de autor	©
€	Euro	€
á	a minúscula con acento	á
é	e minúscula con acento	é
í	i minúscula con acento	í
ó	o minúscula con acento	ó
ú	u minúscula con acento	ú
ñ	ñ minúscula	ñ
ü	u minúscula con diéresis	ü
Á	A mayúscula con acento	Á
É	E mayúscula con acento	É
Í	I mayúscula con acento	Í
Ó	O mayúscula con acento	Ó
Ú	U mayúscula con acento	Ú
Ñ	Ñ mayúscula	Ñ
Ü	U mayúscula con diéresis	Ü

Etiquetas

Las etiquetas son las instrucciones del lenguaje HTML que al ser interpretadas por los navegadores, crearan los diferentes elementos que aparecerán en la página web.

Su sintaxis se elabora colocando los símbolos < y > y entre ellos la instrucción de la etiqueta.

Justamente después de la etiqueta se escribirá el contenido textual e inmediatamente la etiqueta de cierre correspondiente, igual que la anterior pero incluyendo el símbolo /.

EJEMPLO

<FONT> </FONT>

Atributos

Parámetros, valores, que dotan de más propiedades a la etiqueta. Se escriben dentro de la propia etiqueta de inicio, no es necesario en la etiqueta de cierre.

Contenido

EJEMPLO

<FONT SIZE="3"> </FONT>

Literalmente es el contenido textual que aparecerá en la página web, pero creándolo con la propiedad que le ha indicado la etiqueta..

Comentario

EJEMPLO

<FONT SIZE="3"> Como diseñar páginas web </FONT>

Es un texto que no aparecerá en la página. Es como una anotación del diseñador, un apunte, que hace referencia a algo del código o de la estructura.

Su etiqueta de apertura es <!—y de cierre -->.

EJEMPLO

<FONT SIZE="3"> Como diseñar páginas web </FONT>
<!—recordar que aparecerá en tamaño 3–>

Para que un documento creado con lenguaje de marcado se considere valido y con una buena estructura, los documentos tienen que tener jerarquía. Una etiqueta debe estar correctamente incluida en otra, correctamente anidadas.

Los elementos con contenido deben estar correctamente cerrados. Sólo se permite un elemento raíz del que todos los demás formen parte. Los valores atributos siempre deben estar encerrados entre comillas. Hay que tener en cuenta el uso de mayúsculas y minúsculas, ya que pueden ser tratados de manera distinta.

Es recomendable que las estructuras, elementos, etc., tengan nombre con alguna característica en común. Las etiquetas, referencias de entidad y declaraciones se

llaman marcas; son partes del documento que el procesador entiende. El resto del documento entre marcas son los datos entendibles los usuarios.

03

LENGUAJE DE MARCADO PARA LA PRESENTACIÓN DE PÁGINAS WEB

3.1 Historia de HTML y XHTML. Diferencias entre versiones.

3.2 Estructura de un documento.

3.3 Etiquetas, elementos.

3.4 Elementos de la cabecera.

3.5 Elementos del cuerpo del documento.

3.6 Color.

3.7 Texto.

3.8 Párrafos.

3.9 Enlaces de hipertexto.

3.10 Imágenes.

3.11 Listas.

3.12 Tablas.

3.13 Marcos (frames).

3.14 Formularios.

3.15 Elementos específi cos para tecnologías móviles.

3.16 Elementos en desuso (deprecated).

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LENGUAJES DE MARCADO PARA PRESENTACIÓN DE PÁGINAS WEB

Una vez que hemos descubierto toda la gama y sus peculiaridades de los lenguajes de marcado, vamos a ofreceros toda la información, utilidad, componentes, diferencias e incluso la historia de los lenguajes más utilizados para una presentación de páginas web.

Ahondaremos en las ventajas de cada una de ellas para su posible y posterior aplicación, será el componente que nos preocupe en esta unidad formativa. Descomponer cada particularidad y mostrarte las utilidades y donde pueden ser aplicadas en este momento del proceso de creación.

Después tendrás que elegir entre ellas, por ello las desnudaremos ante ti y al final de una verificación óptima y rentable, saber cual utilizar, para cada apartado que componga la presentación. Observa de las diferencias para una buena elección.

3.1 HISTORIA DE HTML Y XHTML. DIFERENCIAS ENTRE VERSIONES.

La idea de utilizar un lenguaje de marcado en un documento web venía de la corrección manual de manuscritos. En la década de los 60' se empieza a desarrollar la idea de separar presentación de datos y estructura. Desde IBM se impulsa la creación del lenguaje GML, que fue el prototipo e impulsor del SGML.
Pero la potencia del SGML implicó que su aplicación, uso y aprendizaje fueran muy dificultosos. El HTML se crea a partir del SGML.

El lenguaje HTML tiene su origen en 1989 en el Laboratorio Europeo de Física de Partículas (CERN). Su objetivo inicial era presentar información estática. Su papel en el crecimiento de Internet fue fundamental.

Aunque presenta limitaciones en el tratamiento de la información dinámica, en la limitación del número de etiquetas, en la creación de estructura lógica, ya que carece de ella y en su vocabulario, escaso.

Pero dispone de ciertas **ventajas**, como que es muy sencillo de aprender y aplicar, no requiere software especial y que su difusión en la red es muy amplio.
El lenguaje XHTML es muy similar al lenguaje HTML. Simplemente es una adaptación del HTML al XML. El lenguaje HTML es descendiente directo del lenguaje SGML, mientras que XHTML lo es del XML (que a su vez, también es descendiente de SGML).

Las páginas y documentos creados con XHTML son muy parecidas a las creadas en HTML.

La diferencia del XHTML con respecto al HTML es que su forma de codificación, su sintaxis, es más estricta. Todos los elementos han de escribirse en minúsculas, los atributos han de entrecomillarse, las etiquetas deben ir cerradas y anidadas correctamente, se evita el uso de caracteres especiales y es necesaria la declaración de tipo de documento.

3.2 ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO

Ya hemos elegido el lenguaje que vamos a utilizar y ahora nos enfrentaremos a determinar la **estructura del documento.**

Te mostraremos como editar un documento y en que versión deberás guardarlo para asegurar que cuando sea reclamado por un visitante a través de cualquier navegador, responda de forma segura y rápida a esa llamada.

Vamos a elaborar el documento que insertaremos en la página web y en este punto os haremos ver cómo debemos estructurar el mismo, para ofrecer toda la información que vamos a ofrecer bajo un orden jerárquico para que la exposición documental pueda ser asimilable a los ojos de los visitantes de nuestra web.

En definitiva, seguiremos desgranando cada parte de las que componen el diseño y elaboración de una página web. Es muy importante una elaboración bajo una estructura óptima de los documentos para conseguir primero un rápida búsqueda y luego un perfecto seguimiento sobre los documentos, jerarquizando cada uno de ellos.

Te proporcionaremos así mismo las herramientas necesarias para que puedas identificar de forma nítida las partes de las que consta la página web, para su perfecta identificación.

Para la creación de un documento HTML no es obligatorio el uso de ningún software editor específico.

Basta con un editor simple como, por ejemplo el Bloc de notas, que se incluye en las versiones de Windows.

Simplemente hay que guardar el documento con la extensión .htm para que el navegador reconozca ese formato e interprete bien el código.

Todos los documentos deben comenzar por la etiqueta <HTML> y finalizar con </HTML>

Después se identifican bien las dos partes que componen la página web:

1. Cabecera: indicada por la etiqueta <HEAD> y su cierre </HEAD>. Contiene información, que no se visualiza en la página web, y contiene el titulo que se mostrara en la barra de titulo del navegador. Este título se realiza con la etiqueta <TITLE>, y debe ser breve y conciso.

2. Cuerpo: viene detrás del encabezado. Se identifica por la etiqueta <BODY> y su cierre </BODY>. Dentro del cuerpo se incluirán todos los demás elementos que se desea aparezcan en la página web.

3.3 ETIQUETAS,ELEMENTOS.

DEFINICIÓN

Las etiquetas son las instrucciones del lenguaje HTML que al ser interpretadas por los navegadores, crearan los diferentes elementos que aparecerán en la página web.

Su sintaxis se elabora colocando los símbolos < y > y entre ellos la instrucción de la etiqueta.

Justamente después de la etiqueta se escribirá el contenido textual e inmediatamente la etiqueta de cierre correspondiente, igual que la anterior pero incluyendo el símbolo /.

EJEMPLO

<B> Bienvenido a mi pagina web </B>

Este ejemplo coloca el texto en negrita. Si no existiera la etiqueta de cierre, el resto del documento también aparecería en negrita. Por lo tanto, es muy importante cerrar la etiqueta cuando ya no se necesite ejecutar su instrucción.

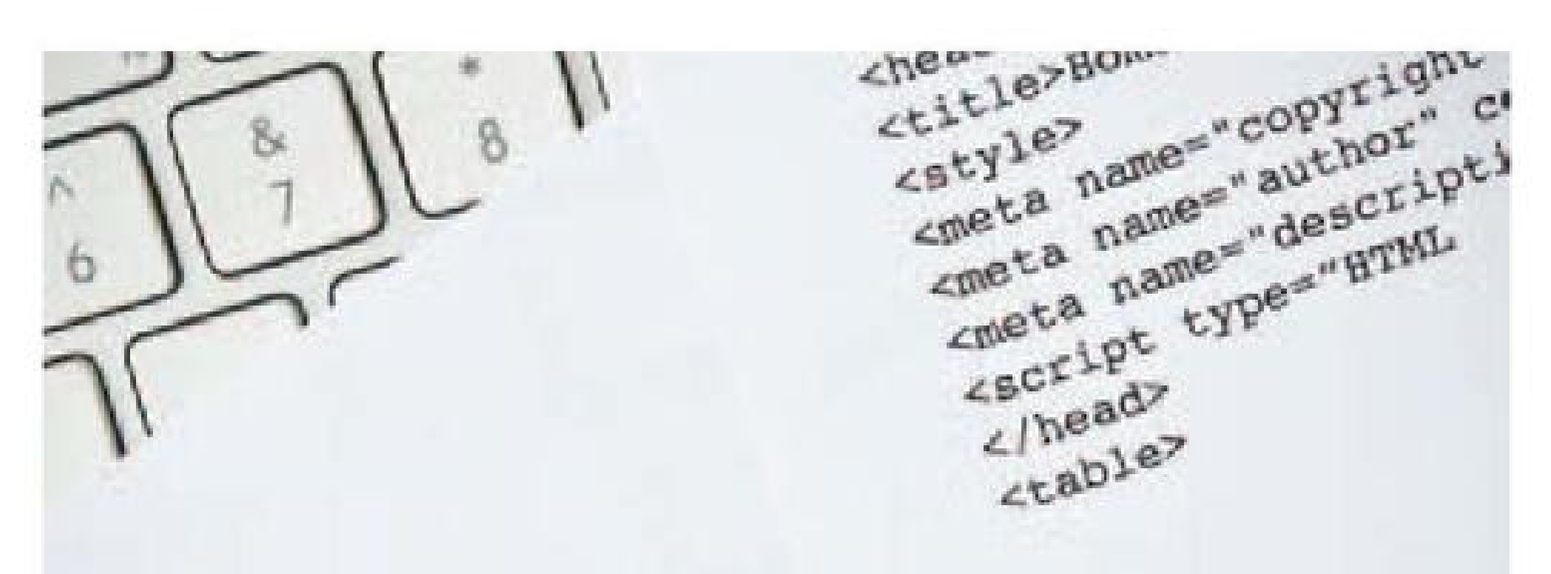
Algunas de estas etiquetas necesitan parámetros que la doten de más propiedades.

EJEMPLO

<FONT SIZE="3"> Como diseñar páginas web</FONT>

Significa que al texto le hemos colocado una letra de tamaño 3.

Las etiquetas pueden escribirse una detrás de otra, anidarse, para conseguir varias aplicaciones a la vez.



EJEMPLO

<B><I> Bienvenido a mi pagina web </I></B>

En este ejemplo obtenemos el texto en negrita y en cursiva. Hay que anidar de forma correcta, es decir, cerrar de manera inversamente proporcional a la que se ha abierto. Si no generará fallos.

El mismo ejemplo anterior pero incorrecto:

EJEMPLO

<B><I> Bienvenido a mi pagina web </B></I>

Las etiquetas en HTML se pueden escribir indistintamente en mayúsculas o minúsculas, naturalmente se obtiene una mejor visualización del código si esta en mayúsculas. Pero hay que tener cuidado en este aspecto si utilizamos cualquier lenguaje distinto al HTML.

3.4 ELEMENTOS DE LA CABECERA

La cabecera por sí sola, dijéramos y para entendernos, es como el cartel anunciador de los contenidos de la página web.

En este apartado vamos a facilitar como confeccionar los elementos que constituyen la cabecera y sus aledaños. Mostraremos ejemplos significativos sobre hechos concretos, para situarte de frente a la realidad de actuaciones que deberás llevar a cabo en la fase que nos encontramos ahora mismo.

Es de vital importancia señalar y situar donde puede encontrar el visitante las opciones de búsqueda y seguimiento de contenidos existentes. Cuanta más sea la información que puedas darle al usuario para su navegación y su pronta situación allá donde quiera ir, procurará una mayor fluidez de nuestra página, convirtiéndose en un activo difícil de rebatir.

Por ejemplo, si la pagina web trata de jardinería y plantas, colocaríamos lo siguiente:

EJEMPLO

```
<HEAD>
<TITLE>Todo Jardin </TITLE>
<META NAME="keywords" CONTENT="jardineria, plantas, cuidados,consejos ">
</HEAD>
```

IMPORTANTE

En la cabecera de una página web se incluye información que no aparecerá en la web, pero da información adicional al navegador.

Contiene el titulo de la página que aparecerá en la barra de titulo del navegador y un conjunto de datos, llamados metadatos, que aportan información extra.

Los metadatos tienen su etiqueta correspondiente, <META NAME="">

Uno de esos metadatos son las keyword, las palabras clave. Estas palabras son las que identificaran a la web en los motores de los buscadores, haciendo que la pagina sea más fácil de localizar.

Otro caso de metadato seria la descripción de la web, para que cuando un buscador localice la página, pueda ofrecer un breve resumen. Siguiendo el ejemplo anterior:

EJEMPLO

```
<HEAD>
<TITLE>Todo Jardin </TITLE>
<META NAME="keywords" CONTENT="jardineria, plantas, cuidados,consejos ">
<META http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1>
</HEAD>
```

Otro metadato sería el de indicar el juego de caracteres que emplea nuestra web. Los nuevos navegadores son capaces de detectar el juego de caracteres en los que se ha escrito una web. Si no lo indicamos, es posible que el navegador interprete mal los caracteres y ciertos símbolos especiales. Siguiendo el ejemplo anterior:

EJEMPLO

```
<HEAD>
<TITLE>Todo Jardin </TITLE>
<META NAME="keywords" CONTENT="jardineria, plantas, cuidados, consejos ">
<META NAME="description" CONTENT="Todo sobre jardineria ">
</HEAD>
```

IMPORTANTE

El cuerpo (BODY) es la segunda y última de las dos partes en que se estructura un documento HTML. Por supuesto es obligatoria, ya que es aquí donde reside el verdadero contenido de la página, el que se visualiza al navegar por la página.

```
<BODY>

Aquí va todo el contenido de la página web

</BODY>
```

3.5 ELEMENTOS DEL CUERPO DEL DOCUMENTO

Ahora nos dedicaremos en este punto a la parte básica e indispensable de la elaboración de un documento que será incluido en nuestra página web y no es otro que estudiar los elementos que contiene el cuerpo del documento.

Si hablamos de cuerpo y emulando a la raza humana, el cuerpo humano contiene todos los órganos tanto externo como internos que permite el funcionamiento general. Trasladado al mundo web, el cuerpo de un documento web, será la suma de los elementos que lo compongan, que tienen un carácter de primordial debido a todos los componentes que conlleva y que a continuación explicamos.

Recuerda que el cuerpo del documento web consta de varios componentes que facilitarán de forma definitiva el guión de nuestra "película" web. No te la pierdas!!!

Los navegadores, por defecto, representan el texto de una página ajustando los contenidos a la esquina superior izquierda de la pantalla. El elemento **BODY** tiene parámetros que permiten modificar los márgenes por defecto.
El problema radica en que no todos los navegadores lo interpretan igual.
Por ejemplo, **Netscape** utiliza solamente dos instrucciones que afectan simultáneamente a los márgenes superior e inferior e izquierdo y derecho respectivamente:

EJEMPLO

marginwidth="pixels" *para los márgenes izquierdo y derecho.*
marginheight="pixels" *para los márgenes superior e inferior.*

En cambio, **Internet Explorer**, utiliza uno para cada cual:

leftmargin="pixels"para el margen izquierdo
topmargin="pixels"para el margen superior
rightmargin="pixels"para el margen derecho
bottommargin="pixels"para el margen inferior

Pixels es el número de pixels que se quiere desplazar cada margen hacia el interior de la página. Estos parámetros también son accesibles desde instrucciones de estilo.
Los colores que adoptaran los enlaces, links, en la web también pueden ser controlados desde la etiqueta BODY.

<BODY LINK="#FF0000"VLINK="#00FF00"ALINK="#0000FF">

El parámetro **LINK** controla el color normal del enlace, el **VLINK** es el color que adoptara un enlace ya visitado, y el **ALINK** es el color que adopta en enlace justo al activarlo.

3.6 COLOR

Por supuesto que dentro de los elementos corporativos, un aspecto que no puede pasarse por alto es el **color.** Forma parte del proceso de elaboración del documento, ocupando un lugar especial, primordial y altamente importante, debido a su impacto visual.

Podemos conseguir con los colores con los cuales diseñemos todos los componentes de una página web, en un principio y más importante la sorpresa visual que favorezca la situación de la web, así como de cada uno de sus componentes (documentos, imágenes, textos....)

Recordaremos aquella frase tan manida de "Sevilla tiene un **color** especial", frase que parece en este momento fuera de contexto, pero sólo quiero reflejarla para emularla a la imputación de los colores que formen parte de nuestra web, es decir hacerla a través del color, una web "especial" además de innovadora, accesible e impactante.

Pondremos a tu alcance los consejos más favorecedores y más utilizados. **Recuerda** que el color es un elemento totalmente significativo en cualquier documento visual y que en gran medida, su elección, también definirá de alguna forma nuestra personalidad.

El color pasa por ser un ingrediente muy significativo de tu página web. Por sí sólo tiene la característica de poder manejar nuestro subconsciente, haciendo tan sólo a golpe de clic que la web resulte seductora y producto de esa seducción se sumerjan en los entresijos de nuestra web.

Como ejemplo te detallamos en la tabla siguiente algunos **ejemplos**:

COLORES DE TU PÁGINA WEB		
PRODUCTO	COLORES RECOMENDADOS	MOTIVO
Medioambiente		Definen el sentido del medioambiente
ONG	Colores blancos	Dan imagen de ternura y dulzura
Infantil y Ocio		Sensación de alegría
Lencería		Provoca intensidad y erotismo

Es muy importante que antes de elegir los colores con los que vas a impregnar tu página web, tengas en cuenta estas tres pautas:

1. Que producto, servicio vas a ofrecer: Deberás diseñar tu página web con colores relacionados intensamente con el producto que vendes.

2. A que segmento de público la diriges: No es lo mismo diseñar colores para segmentos de público juvenil, adultos o personas mayores.

3. Tener una idea básica del significado de los colores: Aunque parezca mentira o poco creíble, cada color tiene un significado que luego detallaremos.

Te ofrecemos para tu asesoramiento el significado relativo de los colores en la siguiente tabla:

SIGNIFICADO DE LOS COLORES	
COLOR	SIGNIFICADO
Negro	Poder, elegancia y formalidad
Azul	Tranquilidad, confianza y estabilidad
Gris	Inteligencia y seguridad
Naranja	Seguridad, amistad y buen estado de ánimo
Marrón	Seguridad y relajación
Lila	Poder, lujo y misterio

Todos los colores se forman a partir de tres básicos: rojo, verde y azul (red, green, blue, RGB).

En HTML los colores se expresan en modo hexadecimal, o mediante un nombre. En hexadecimal los colores empiezan con el símbolo de almohadilla, #, seguido de seis dígitos que van del 0 al 15. Los dos primeros se refieren a la cantidad de rojo, que va desde el 00, ausencia total de rojo, al FF que es máxima cantidad de rojo.

Para los demás colores es igual. Un ejemplo: #C0FF14

Colores en hexadecimal		
#CO	*FF*	*14*
Rojo	*Verde*	*Azul*

Todos estos código se colores se emplearan en las propiedades de varias etiquetas de HTML que veremos más adelante.

EJEMPLO

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Todo Jardin </TITLE>
<META NAME="keywords" CONTENT="jardineria, plantas, cuidados,consejos ">
<META http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1>
</HEAD>
<BODY>
<FONT COLOR="#001100">Bienvenido a mi jardín</FONT>
</BODY>
</HTML>
```

3.7 TEXTO

Seguimos avanzando en la confección de los documentos. Abordaremos y te mostraremos en este momento del proceso que nos encontramos, todos los tipos de textos que puedes utilizar e insertar. Sus modalidades, característica, tamaños, etc.

Recuerda que a través del texto quedarán expuestos los detalles de cada documento que insertemos en la página web. Estudia con detalla y detenimiento este punto que te ofrecemos y elige la forma y diseño más adecuado.
Te mostraremos así mismo todo tipo de combinaciones que puedes utilizar con las diferentes modalidades de texto y trata de ser original e innovador, también se puede serlo utilizando el texto.

Puedes aprovechar la multitud de posibilidades que te ofrece este punto para identificar dentro de un documento las particularidades del producto o servicio que ofrezcas identificándolo con un tipo y tamaño de texto. Atrevete!!!
Para indicar atributos a las fuentes de texto contamos con la etiqueta <FONT> la cual posee varios atributos.

El atributo COLOR establece el color que se aplicara al texto encerrado entre la etiqueta de apertura y cierre:

```
<FONT COLOR="#001100">Bienvenido a mi jardín</FONT>
```

El atributo FACE define el tipo de fuente que se empleara en el texto:

```
<FONT FACE="Arial">Bienvenido a mi jardín</FONT>
```

Para definir el tamaño de la fuente contamos con el atributo SIZE. El lenguaje HTML proporciona 7 tamaños de fuente, del 1 al 7.

<FONT SIZE="5">Bienvenido a mi jardín</FONT>

Por supuesto es posible crear una combinación de todos los atributos a la vez para dotar al texto de un formato completo:

<FONT FACE="Arial" SIZE="5" COLOR="#001100">Bienvenido a mi jardín</FONT

Como hemos visto en el ejemplo anterior, se pueden elaborar todas las combinaciones deseadas, pero hay que tener presente que si en la máquina cliente no está instalada una determinada fuente, ésta no se verá y en su lugar aparecerá la fuente por defecto del visualizador.

No es interesante por tanto, definir tipos poco comunes.

Quedan algunos otros elementos que modifican el aspecto del texto, referente a colocar el texto en negrita, subrayado, cursiva y otros efectos.

- Texto en negrita: *<B>Texto en negrita</B>*
- Texto realzado: *<STRONG>Texto realzado</STRONG>*
- Texto en itálica: *<I>Texto en itálica</I>*
- Texto con énfasis: *<EM>Texto con énfasis</EM>*
- Texto ejemplo de código: *<CODE>Texto ejemplo de código</CODE>*
- Texto subrayado: *<U>Texto subrayado</U>*
- Texto tachado: *<STRIKE>Texto tachado</STRIKE>*
- Texto de dirección: *<ADDRESS>Texto de dirección</ADDRESS>*
- Texto superíndice: *^{Texto Superíndice}*
- Texto subíndice: *_{Texto Subíndice}*
- Texto grande: *<BIG>Texto grande</BIG>*
- Texto pequeño: *<SMALL>Texto pequeño</SMALL>*

También disponemos de etiquetas más específicas y directas para los títulos, encabezados, de los textos.

Para definir distintos tamaños de letra, en HTML se utiliza el elemento lleno <Hx> </Hx> donde x es un número que puede variar entre 1 y 6, siendo 1 el tamaño mayor:

<H1> Este texto aparece en el tamaño H1, el mayor</H1>

No hay que olvidar poner el cierre </Hx> a cada elemento utilizado. Este tipo de elemento se suele utilizar para escribir encabezamientos, ya que después del cierre automáticamente el visualizador inserta un salto de párrafo.

3.8 PÁRRAFOS

En este apartado nos enfrentaremos a cómo definir los párrafos que se forman con los diferentes textos estudiados anteriormente.

Lógicamente nos interesa mostrar los textos perfectamente justificados y con la separación entre ambos suficientes, como para poder ser leídos a través de la misma pantalla y de igual forma a la hora de imprimirlos. **Recuerda** que la mayor parte de las páginas visitadas por nosotros o por los demás, siempre hay algo que imprimes, por lo cual debes facilitar esa calidad a la hora de visualizar lo escrito a través del papel.

Aprenderás por lo tanto a justificar, separar, crear sangrías a ambos lados y todos los pormenores que puedan otorgar una calidad de situación de lo que se pueda leer en nuestra página web.

Para ello te mostraremos **ejemplos** con el fin de que puedas comprobar cómo se materializaría las decisiones que puedas tomar a la hora de diseñar los párrafos que confecciones. Este diseño dará un determinado carácter personal a tu web, a través del estilo que tengan los párrafos que diseñes

Para separar textos en párrafos HTML dispones de varias **etiquetas.**

Cuando se necesite un salto de línea se especifica con la etiqueta **
** sin cierre.

Si lo que se desea es insertar un salto de párrafo se emplea la etiqueta **<P>**, que además de insertar un salto de línea, coloca una línea en banco justo detrás del párrafo.

La etiqueta <P> si posee etiqueta de cierre, además del atributo **ALIGN** con los valores **LEFT, CENTER , RIGHT** Y **JUSTIFY**, para alinear el texto del párrafo.

EJEMPLO

Esto sería un párrafo justificado:
<P ALIGN="JUSTIFY"> Un enlace es un área de la pantalla, que puede contener una o varias palabras o una imagen, que es "sensible" al puntero del ratón, que al colocarlo sobre el enlace y pulsar el botón izquierdo el navegador llamará a la página que tiene asignada el enlace. </P>

Cuando se desea aplicar sangrías a ambos lados del párrafo, se emplea la etiqueta <BLOCKQUOTE>

EJEMPLO

<BLOCKQUOTE>
Nombre Apellidos
Pepe Garcia
Antonio Gonzalez
</BLOCKQUOTE>

Otra forma de separar párrafos es creando una línea horizontal. Esto se consigue con la etiqueta **<HR>.** Admite los atributos **WIDTH**, especificado en % de tamaño de la pagina y SIZE, un numero, para indicarle la longitud y el ancho de la línea y ALIGN para alinear la línea con la pagina.

Existe otra etiqueta que permite rodear el párrafo con un marco, es **<FIELDSET>**, pero hay que tener en cuenta que puede fallar en ciertos navegadores.

EJEMPLO

<FIELDSET>
<P ALIGN="JUSTIFY"> Un enlace es un área de la pantalla, que puede contener una o varias palabras o una imagen, que es "sensible" al puntero del ratón, que al colocarlo sobre el enlace y pulsar el botón izquierdo el navegador llamará a la página que tiene asignada el enlace. </P>
</FIELDSET>

<FIELDSET> se combina con la etiqueta **<LEGEND>**,que permite crear una etiqueta al marco. Esta etiqueta admite también el atributo ALIGN:

EJEMPLO

<FIELDSET><LEGEND ALIGN="CENTER">Que es un enlace</LEGEND>
<P ALIGN="JUSTIFY"> Un enlace es un área de la pantalla, que puede contener una o varias palabras o una imagen, que es "sensible" al puntero del ratón, que al colocarlo sobre el enlace y pulsar el botón izquierdo el navegador llamará a la página que tiene asignada el enlace. </P>
</FIELDSET>

3.9 ENLACES DE HIPERTEXTO

DEFINICIÓN

Un enlace es un área de la pantalla, que puede contener una o varias palabras o una imagen, que es "sensible" al puntero del ratón, que al colocarlo sobre el enlace y pulsar el botón izquierdo el navegador llamará a la página que tiene asignada el enlace.

Es el elemento más importante del **HTML**, permite realmente "navegar" por las páginas web de un sitio web o a otros sitios web.

Los enlaces se consiguen el elemento <A> (por Anchor, en inglés = ancla o punto de anclaje). Pero los llamaremos enlaces o simplemente links (en inglés link=eslabón o enlace).

Habitualmente por defecto los navegadores marcan un área de enlace subrayándola, si es texto, o colocándole un borde si es una imagen, ambas cosas en color azul.

Un enlace se codifica de la siguiente manera:

<A HREF="http://www.miserver.es/portada.htm">Enlace de Prueba</A>.

Al atributo **HREF** se le asigna el valor que aparece entre comillas, que es la página a la cual nos dirigirá el navegador una vez se pulse el enlace.

El texto sobre el que se crea el enlace es Enlace de Prueba, el que aparece entre las dos etiquetas, y realiza un enlace con la página que aparece en el atributo HREF.

Esta forma de escribir la ruta del enlace de forma completa, se utiliza cuando hay que saltar de una servidor a otro, si el enlace es para otra página de nuestro propio servidor es suficiente escribir la ruta virtual corta: /portada.htm o bien: /carpeta2/portada.htm según proceda.

El punto de enlace se realiza en el texto escrito antes del cierre del elemento </A>, pero también puede hacerse con una imagen cualquiera, que iría en lugar del texto, incluso colocando texto junto con una imagen:

Ir al índice <A HREF="indice.htm"><img src="casa.gif"></A>

El valor de los atributos hay que escribirlos exactamente como corresponda.

Dentro de los **parámetros pasados a HREF**, se puede adaptar el tipo de servicio al que el navegador va a llamar, va a conectar. Existen varios:

	Servicios WWW	*<A HREF="http://www.google.es/"> WWW</A>*
ftp://	*Servicios FTP*	*<A HREF="ftp://ftp.terra.es/">FTP</A>*
news://	*Servicios NEWS*	*<A HREF="news://news.terra. es/">NEWS</A>*
mailto://	*Servicios E-mail*	*<A HREF="mailto:gest@terra.es/">Email</ A>*
file:///C|	*Fichero local*	*<A HREF="indice.html">Fichero</A>*

Además de HREF, el elemento <A> puede tener otro atributo: **TARGET.** Se utiliza para que la página que se enlaza se abra en otra ventana del navegador.

```
<A HREF="portada.htm" TARGET="Ventana-1">Portada</A>
```

Esta instrucción mostrará la página portada.htm pero con otra ventana del navegador, que estará cargado 2 veces.

El atributo **TARGET** también puede utilizarse para salir de una pantalla compuesta de frames, marcos.

Si en la web existen por ejemplo, dos frames, cualquier enlace invocado desde cualquiera de ellos, hace que la página conectada con el enlace aparezca en ese mismo frame. Para volver a una pantalla sin frames, se puede escribir un enlace de esta manera:

```
<A HREF="portada.htm" TARGET="_parent">Portada</A>
```

Existen otros valores para **TARGET**:

• TARGET="_blank": Para que el enlace se muestre en una nueva ventana vacía. También puede darse un nombre cualquiera con el mismo efecto.

• TARGET="_self": Para mostrar el enlace en la misma ventana o frame que lo referencia (valor por defecto).

• TARGET="_top": El documento solicitado se cargará en la pantalla actual, ocupando toda la ventana y destruyendo la estructura de frames anterior, si existe.

El elemento <A> también posee otro atributo, **NAME**, que se podría definir como un punto de anclaje en una línea del documento de destino. Así cuando se activa en enlace nos lleva a otro documento pero exactamente a la línea que le indiquemos, no al principio. Esto es muy útil cuando se trata de documentos largos divididos en secciones.

La sintaxis hay que realizarla en los dos documentos, donde generemos en enlace y donde será el destino de ese enlace.

1. En el documento activo, donde estará el enlace:

```
<A HREF="http://www.miserver.es/portada.htm#1punto">Ir al punto 1
de la Portada</A>
```

2. En el documento destino, en este ejemplo portada.htm, en la línea deseada:

```
<A NAME="1punto"></A>
```

NAME también puede utilizarse para saltar de una línea a otra dentro de un mismo documento.

En el documento activo, donde estará el enlace:

```
<A HREF="#punto1">Ir al punto 1</A>
```

Y en el mismo documento, en la línea de destino deseada:

```
<A NAME="punto1"></A>
```

Es posible enviar un e-mail desde un enlace con la instrucción:

```
<A HREF="mailto:gest@terra.es">Enviar e-mail</A>
```

Con esta sintaxis se activa al cliente de correo predeterminado para que abra una ventana con la dirección deseada ya escrita. También podemos que se abra con el asunto (subject) y el texto (body) ya escritos:

```
<A HREF="mailto:gest@terra.es?&subject=Asunto de
prueba&body=Texto de prueba">Enviar e-mail</A>
```

Con los enlaces, al igual que con los formularios, es posible moverse usando la tecla de tabulación, para conseguir que el enfoque salte de un enlace a otro en un cierto orden. Para ello se utiliza el atributo **TABINDEX:**

Esto solamente funciona con versiones recientes de navegadores. Otro atributo

```
<A HREF="tablas.htm" tabindex="2">Tablas</A>
<A HREF="formulario.htm" tabindex="3">Formulario</A>
<A HREF="productos.htm" tabindex="1">Productos</A>
```

reciente de los links es TITLE que permite escribir una descripción del enlace sin necesidad de pulsar en él, simplemente poniendo encima el puntero del ratón.

```
<A HREF="tablas.htm" title="Ir a la sección de tablas">Tablas</A>
```

Un ejemplo de una serie de enlaces. Están colocados dentro de tablas para conseguir una correcta alineación. Además son enlaces que aparecen en un marco y cargan las páginas enlazadas en otro marco:

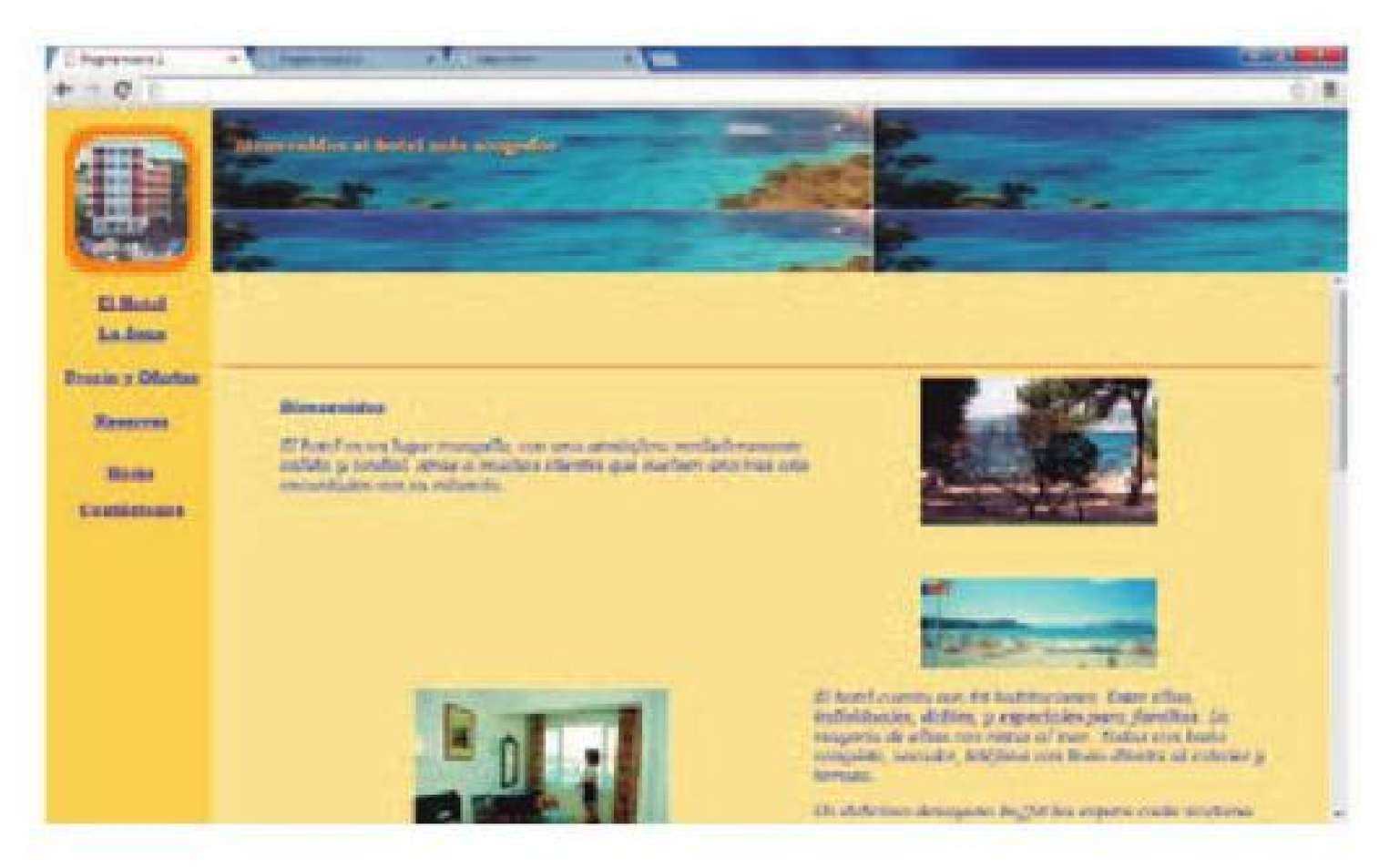
EJEMPLO

```
<table border="0" width="59%" height="293" align="left" cellspacing="1">
  <tr>
   <td width="50%" align="center" height="163"><img border="0" src="images/
Fachhot22.jpg" width="132" height="145"><br>
    </td>
  </tr>
  <tr>
    <td width="150" align="center" height="35" valign="middle" nowrap>
          <b><font color="#0000FF" face="Bookman Old Style" size="3"><a
href="central.htm" target="inferiord">El
       Hotel</a></font></b>
    </td>
   </tr>

<tr>
    <td width="150" align="center" height="35" valign="middle" nowrap>
     <h1><b><a href="lazona1.htm" target="inferiord"><font color="#0000FF"
size="3" face="Bookman Old Style">La
       Zona</font></a></b></h1>
    </td>
   </tr>
```

```
  <tr>
    <td width="150" align="center" height="35" valign="middle" nowrap>
      <h1><b><a href="precios.htm" target="inferiord"><font color="#0000FF"
face="Bookman Old Style" size="3">Precio
      y Ofertas</font></a></b></h1>
    </td>
  </tr>
  <tr>
    <td width="150" height="35" align="center" valign="middle" nowrap>
      <h1 align="center"><b><a href="reservas.htm" target="inferiord"><font
color="#0000FF" face="Bookman Old Style" size="3">Reservas</font></a></
b></h1>
    </td>
  </tr>
  <tr>
  <td width="150" height="35" align="center" valign="middle" nowrap><b><font
face="Bookman Old Style" size="3" color="#0000FF"><a href="index.htm"
target="_top">Home</a></font></b></td>
  </tr>
  <tr>
  <td width="150" height="35" align="center" valign="middle" nowrap><b><font
face="Bookman Old Style" size="3" color="#0000FF"><a href="contactenos.htm"
target="inferiord">Contáctenos</a></font></b></td>
  </tr>
 </table>
```

Este sería el resultado:



También tenemos la posibilidad de conseguir varios enlaces en un mismo objeto, en una imagen. Esto se consigue con la etiqueta MAP.

Es posible conseguir que cada parte de una misma imagen enlacen con diferentes páginas.

Hay que indicar que la imagen es un mapa incluyendo el atributo **USEMAP** dentro de la etiqueta <IMG>, aginándole el valor entre comillas y precedido del símbolo almohadilla, #.

```
<IMG SRC="imagen.jpg" USEMAP="#mapa1">
```

Una vez realizado esto, debes especificar las zonas interactivas y sus correspondientes enlaces.

Para definir el mapa se emplea la etiqueta **<MAP>** con el atributo **NAME** seguido del nombre que se ha definido anteriormente. Antes de colocar el cierre del mapa </MAP>, hay que definir las coordenadas de las zonas interactivas y sus enlaces de la siguiente manera:

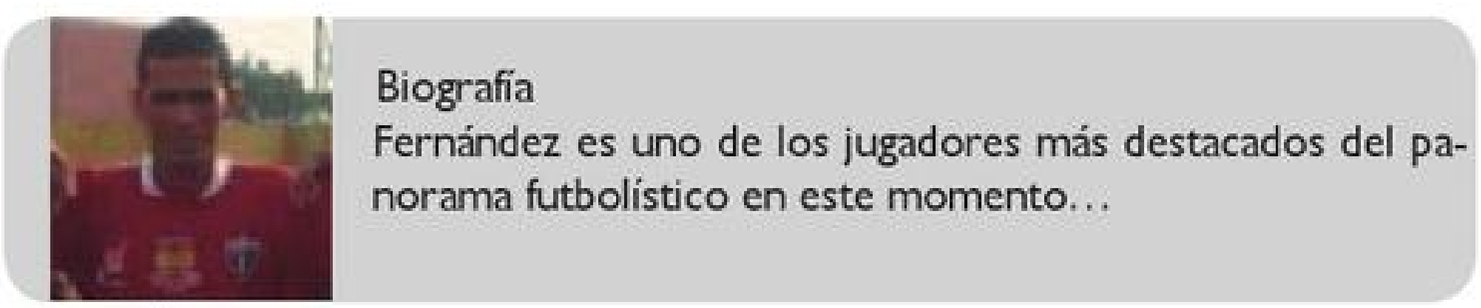
Abrimos la etiqueta **<AREA>** con el atributo **SHAPE** que define el tipo de área, y el atributo COORDS que especifican las coordenadas de dicha área. No debemos olvidar colocar el atributo **HREF** que es el que indicara el enlace a crear. Los valores del atributo **SHAPE** pueden ser **RECT**, si el área es rectangular, **CIRCLE**, si es circular, y POLY si es un área en forma de polígono.

EJEMPLO

```
<html>
<head><title>inf</title></head>
<body background="fondo3.jpg" bgproperties="fixed">
<p align=center>
<img src="plantilla.jpg" usemap="#plantilla">
<map name="plantilla">
<area shape=circle coords="235,127,15"href="perez.htm" alt="Pérez">
<map name="plantilla">
<area shape=circle coords="404,265,20"href="lopez.htm" alt="López">
<map name="plantilla">
<area shape=circle coords="448,261,14"href="martinez.htm" alt="Martínez">
<map name="plantilla">
<area shape=circle coords="305,123,14"href="fernandez.htm" alt="Fernández">
</map>
</body>
</html>
```

Este sería el resultado del mapa:

Y en este ejemplo, el jugador que aparece con el círculo amarillo, esta enlazado con su web correspondiente:



3.10 IMÁGENES

Podemos asegurar sin lugar a la duda, que la parte que mejor va a hablar de nuestra web, será a través de las imágenes que "hablarán" de nuestros productos y será el atractivo que provoque una fidelización real a nuestros visitantes.

Lo más aconsejable en términos generales, será utilizar imágenes originales fotografiadas por uno mismo, ya que con esta herramienta evitaremos cualquier denuncia por utilizar imágenes de otros. Así mismo debes compaginar las imágenes con texto explicativo lo cual le dará una riqueza de argumentos y una mejor comprensión de los contenidos.

Procura exponer fotografías o imágenes que estimulen al visitante.

En definitiva tomate con mucha atención y dedicación la elección e inserción de las imágenes, ya que proporcionarán fluidez y dinamismo ante los ojos que la vean. Además y como elemento a favor, y basándonos en la recomendación de insertar fotos originales, dicho hecho es mucho más sencillo debido a que podemos utilizar nuestro propio teléfono móvil para ello, obteniendo resultados de una calidad excelente, otorgando un plus de calidad a nuestra web.

EJEMPLO

Si vendes en tu web productos para la mejora de la condición física de las personas, ilústrala con fotos de cuerpos sutiles, vigorosos y elegantes, ya que el visitante querrá verse como las personas que mostremos en las imágenes. Despertarás las intenciones de evolución de los visitantes.

Tomate tu tiempo y decide cuando estés seguro. Gústate!

IMPORTANTE

Las imágenes que podemos utilizar son las de tipo JPG, GIF, PNG y BMP.

Hasta ahora solo hemos visto como introducir texto en la web y crear los enlaces necesarios. Pero ahora veremos cómo insertar imágenes.

Hay que recordar que es necesario tener una carpeta con todas las imágenes que vamos a emplear, guardada dentro de la carpeta que contiene los documentos HTML.

Para insertar una imagen se emplea la etiqueta **<IMG>** sin cierre, pero con un atributo obligatorio, el SRC, que es la ruta de acceso de donde esta almacenada la imagen:

```
<IMG SRC="fotoportada.jpg">
```

Si es necesario, hay que especificar la ruta completa de carpetas, desde donde está la pagina HTML hasta la carpeta que contendrá la imagen:

```
<IMG SRC="/imágenes/fotoportada.jpg">
```

La etiqueta **<IMG>** pude estar acompañada por el atributo **ALT,** que definirá un comentario que el diseñador quiera asociar a esa imagen. Este comentario aparecerá cuando el usuario coloque el cursor del ratón sobre la imagen, o cuando la imagen no se cargue, visualice, en el navegador:

```
<IMG SRC="/imágenes/fotoportada.jpg" ALT="Portada Principal">
```

La etiqueta **<IMG>** puede incorporar el atributo **ALIGN**, para indicar la posición que ocupara el texto u otro elemento respecto a la imagen.

Este atributo puede tener los valores siguientes:

• TOP: alinea la parte superior de la imagen con la parte superior del elemento más alto de la actual línea.

• MIDDLE: alinea la parte central de la imagen con la línea actual.

• BOTTOM: alinea la base del elemento con la parte inferior de la imagen.

• LEFT: el texto se sitúa a la derecha de la imagen empezando desde arriba.

• RIGHT: el texto se sitúa a la izquierda de la imagen empezando desde arriba.

```
<IMG SRC="/imágenes/contactos.jpg"ALT="Contacto"
ALIGN="MIDDLE">Ir a contacto.
```

Para poder asignar un **tamaño distinto a las imágenes,** y facilitar su carga por el navegador, se puede emplear los atributos **WIDTH y HEIGHT** con los valores en pixeles o en % respecto a la imagen original:

```
<IMG SRC="/imágenes/fotoportada.jpg"WIDTH=75% HEIGTH=60%>
```

Además de todos los atributos que hemos visto para la etiqueta **<IMG>** existen otros atributos:

• BORDER, que indica el grosor de la línea que bordee la imagen.

• HSPACE: indica el espaciado en pixeles que se añadirá a los lados de la imagen.

• VSPACE: indica el espaciado en pixeles que se añadirá por encima y por debajo de la imagen

Veamos en el siguiente **ejemplo completo** como se colocan las imágenes. Estas dispuestas con textos y dentro de una tabla para conseguir una correcta colocación de los diversos elementos:

Ejemplo

```
<tr>
   <td width="370" height="17">
    <p align="center"><img border="0" src="images/habitacion.jpg" width="250"
```

```
height="184" align="middle">
      <br>
       <font color="#000000"><b>Habitaciones con vistas sobre la bahía.</b></
font></p>
      <p align="center"> </p>
    </td>
    <td width="314" height="1" valign="top"><font size="3">El hotel cuenta con
64
      habitaciones. Entre ellas, individuales, dobles, y especiales para
      familias. La mayoría de ellas con vistas al mar. Todas con baño
      completo, secador, teléfono con línea directa al exterior y
      terraza. </font>
      <p><font size="3">Un delicioso desayuno buffet les espera cada mañana en
      el alegre comedor.</font></td>
  </tr>
  <tr>
    <td width="370" height="17">
      <p align="center"><img border="0" src="images/vistadeterrazahamacas.jpg"
width="250" height="168"><br>
      <font color="#000000"><b>Piscina con terraza y jardín.</b></font></p>
      <p align="center"> </p>
    </td>
    <td width="314" height="15" valign="top"><font size="3">Para relajarse están
el patio ajardinado y la piscina. Además de un solarium con vistas panorámicas
      sobre la bahía y mar abierto, para los amantes del sol.</font></td>
  </tr>
  <tr>
    <td width="370" height="1"><font size="3">El restaurante ofrece platos
      caseros. El bar-cafetería, salón con televisión por satélite, mesa de
      billar, ping-pong, diversos  juegos, animación y música en vivo
      mantendrán entretenidos a todos. <br>
      Para los más pequeños hay juegos en el jardín.</font>
      <p> </p>
    </td>
    <td width="316" height="1">
          <p  align="center"><img  border="0"  src="images/bar.jpg"  width="247"
height="138">
      <br>
      <b><font color="#000000" size="2">Disfrute de comidas caseras y cócteles
      exóticos</font></b><b><font color="#000000" size="1">.</font></b></p>
    </td>
  </tr>
```

El resultado sería este:

3.11 LISTAS

Existen varias modalidades en las que pueden aparecer las listas, como por **ejemplo**:

- Viñetas
- Letras
- Números

Podemos darle mucho más atractivo a la página, situando delante de cada párrafo ilustraciones o signos que decoren de alguna forma todo lo expuesto.

Los principales tipos de listas y las más utilizadas de las que disponemos, son las siguientes:

- Listas no ordenadas
- Listas ordenadas
- Listas de definiciones

Deberás probar a trabajar con todas ellas de manera individual y así mismo podrás combinar las unas con las otras y aprovechar en tu beneficio todas y cada una de las utilidades de que dispondremos al estudiar este punto del proceso de elaboración de una página web.

DEFINICIÓN

Las listas dentro de una página web, tienen por objeto organizar el texto que acompañará a las imágenes que podamos incluir en nuestra web. Las listas son enumeraciones de elementos organizados, cada elemento se sitúa en un párrafo diferente.t

Lista desordenada

Para crear una lista desordenada se utiliza la etiqueta **<UL>** y cada elemento de la lista se escribirá entre las etiquetas **<LI>** y **</LI>.** Incluso podemos establecer qué tipo de viñeta con el atributo **TYPE** aginándole los valores de **DISK**, viñeta de círculo relleno, **CERCLE**, círculo vacio, y **SQUARE,** cuadrado relleno.

EJEMPLO

```
<UL>
<LI> Tema 1
<LI TYPE=CERCLE>Apartado 1
<LI TYPE=CERCLE>Apartado 2
<LI> Tema 2
<LI TYPE=CERCLE>Apartado 1
<LI TYPE=CERCLE>Apartado 2
</UL>
```

Si no colocamos el atributo TYPE aparece por defecto la viñeta de círculo relleno.

Lista ordenada

Para crear una lista ordenada el proceso es similar a las listas desordenadas pero empleando la etiqueta **<OL>**

Esta etiqueta además del atributo **TYPE** tiene el atributo **START** que indica el número con el que se empezara la lista.

El atributo **TYPE** toma otros valores como por ejemplo, 1 utiliza numero, a utiliza letras minúsculas, A letras mayúsculas, i números romanos en minúscula el numero romanos en mayúscula.

EJEMPLO

```
<OL>
<LI TYPE=A START=1> Tema 1
<LI TYPE=i>Apartado 1
<LI TYPE=i>Apartado 2
<LI TYPE=A START=2> Tema 2
<LI TYPE=i>Apartado 1
<LI TYPE=i>Apartado 2
</OL>
```

Lista de definiciones

Las listas de definición dan una apariencia de definiciones de términos o glosario a las listas.

Se emplea la etiqueta **<DL>** y su cierre **</DL>**. Para los términos a definir se emplea las etiquetas **<DT>** y cierre **</DT>** y sus definiciones entre las etiquetas **<DD>** y **</DD>**. Veamos un ejemplo:

EJEMPLO

```
<DT>Procesador</DT>
<DD> es el componente que da velocidad al ordenador</DD>
<DT>Disco duro</DT>
<DD> es el componente que da la capacidad de almacenaje</DD>
<DT>Tarjeta grafica</DT>
<DD> es el componente que genera las imágenes</DD>
</DL>
```

IMPORTANTE

Las tablas se utilizan para distribuir elementos de la página, textos imágenes u otros elementos.

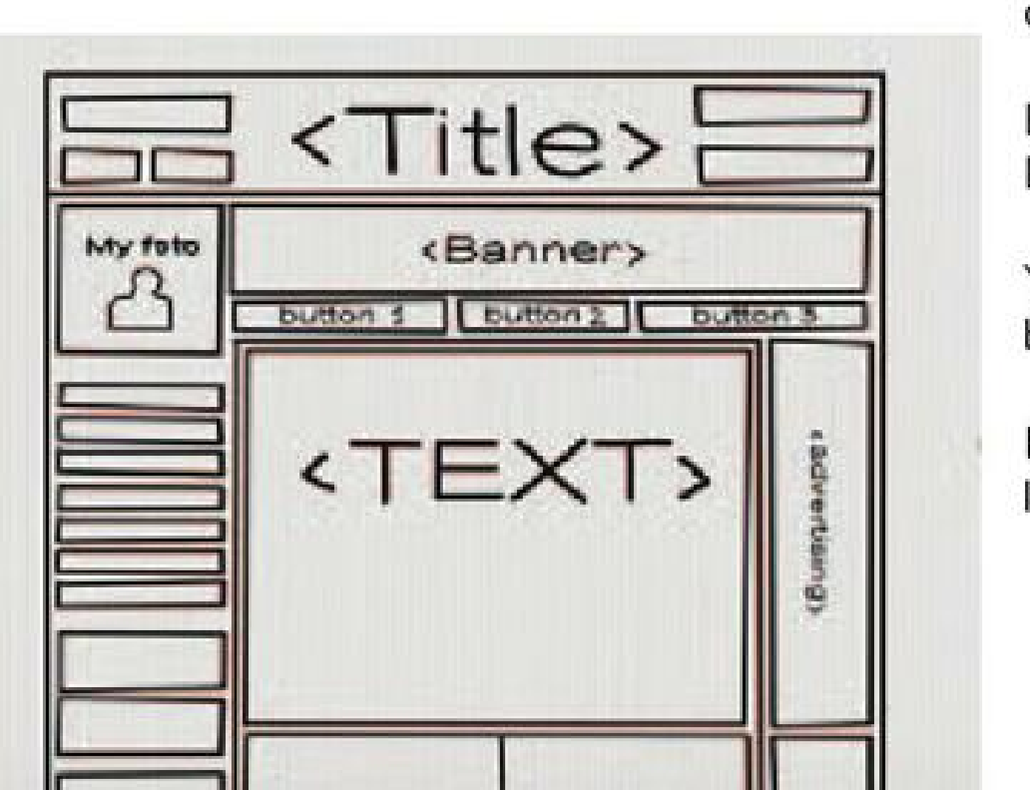
Muchas páginas web bien alineadas y encuadradas emplean tablas, con líneas no visibles, de manera que el usuario ve los objetos perfectamente colocados pero sin ver la tabla.

3.12 TABLAS

Y nos preguntaremos. ¿Cómo organizaremos el texto en una página web? Pues la respuesta es: a través de las tablas. Para ello sirven básicamente las tablas.

Para que me puedas entender, toda la información que generamos bien sean textos, imágenes, se colocan en celdas, que contienen una colección ingente de listas y columnas agrupadas todas ellas en tablas. Para hacer el ejemplo más práctico, la **tabla** podríamos definirla como el trastero donde guardamos todas las cosas que de alguna forma se utilizan pero en determinados momentos (verano, invierno, montaña, playa), así como podemos incluir en las tablas información sobre servicios o productos que van variando según pasa el tiempo o la temporada. Espero haberme explicado bien.

Te explicaremos detalladamente todas las variantes que puedes utilizar para la creación de las tablas que sean convenientes e incluirlas en la página web.



Las tablas comienzan con la etiqueta **<TABLE>** y se cierran con **</TABLE>**. Las etiquetas **<TR>** y **</TR>** son para crear filas dentro de la tabla.

Y las etiquetas **<TD>** y **</TD>** crean las celdas, aquí es donde se escribirá el contenido de la celda.

Existe una gran **variedad de atributos** para dar un correcto formato a las tablas:

• BORDER: genera el grosos del borde en pixeles, solo aplicable en **<TABLE>**.

• BORDERCOLOR: colorea los bordes de la tabla. Se puede aplicar a las etiquetas **<TABLE>**, **<TR>** y **<TD>**.

• WIDTH y HEIGTH: controlan la altura y anchura expresadas en pixeles o % relativos al tamaño de la ventana del navegador. Se puede aplicar a las etiquetas **<TABLE>** y **<TD>**.

• ALIGN: alinea el texto en el interior de una tabla, ya sea en una celda o fila completa. Sus valores son LEFT, CENTER, RIGHT o JUSTIFY. Se puede aplicar a las etiquetas **<TABLE>, <TR>** y **<TD>**.

• BGCOLOR y BACKGROUND: color de fondo o imagen de fondo. Se puede aplicar a las etiquetas **<TABLE>**, **<TR>** y **<TD>**.

• COLSPAN: une varias celdas de la misma fila en una. Se le asigna un valor que es el número de columnas que ocupara la celda combinada. Solo aplicable en **<TD>.**

• ROWSPAN: une varias celdas de la misma columna en una. Se le asigna un valor que es el número de filas que ocupara la celda combinada. Solo aplicable en **<TD>.**

• CELLSPACING: es el espaciado entre las celdas de la tabla, medida en pixeles y por defecto es cero. Solo aplicable a **<TABLE>.**

• CELLPADDING: es el margen en el interior de la celda, entre el borde y su contenido. Solo aplicable a **<TABLE>.**

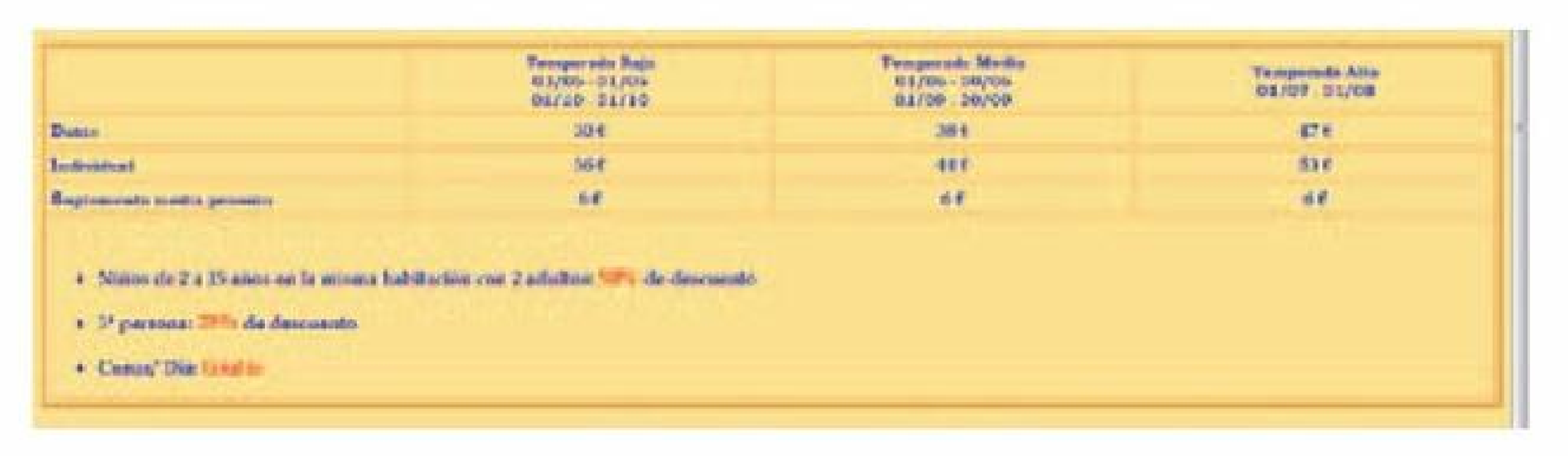
Veamos un ejemplo con tablas, con todas las combinaciones de celdas:

```
<table border="3" cellpadding="2" width="100%" >
  <tr>
    <td width="25%" height="23" align="center"></td>
    <td width="25%" height="23" align="center"><font face="Bookman Old Style"
color="#0000FF" size="2">Temporada
      Baja<br>
      01/05 - 31/05<br>
      01/10 - 31/10</font></td>
    <td width="25%" height="23" align="center"><font face="Bookman Old Style"
color="#0000FF" size="2">Temporada
      Media<br>
      01/06 - 30/06<br>
```

```
01/09 - 30/09</font></td>
   <td width="25%" height="23" align="center"><font face="Bookman Old Style"
color="#0000FF" size="2">Temporada
     Alta<br>
     01/07 - 31/08<br>
     </font></td>
 </tr>
 <tr>
      <td width="25%" height="23" align="left"><b><font face="Bookman Old
Style" color="#0000FF" size="3">D</font><font face="Bookman Old Style"
color="#0000FF" size="2">oble</font></b></td>
   <td width="25%" height="23" align="center">30 €</td>
   <td width="25%" height="23" align="center">38 €</td>
   <td width="25%" height="23" align="center">47 €</td>
  </tr>
  <tr>
      <td width="25%" height="23" align="left"><b><font face="Bookman Old
Style" color="#0000FF" size="3">I</font><font face="Bookman Old Style"
color="#0000FF" size="2">ndividual</font></b></td>
   <td width="25%" height="23" align="center">36 €</td>
   <td width="25%" height="23" align="center">44 €</td>
   <td width="25%" height="23" align="center">53 €</td>
  </tr>
  <tr>
   <td width="25%" height="23" align="center">
        <p align="left"><b><font face="Bookman Old Style" color="#0000FF"
size="3">S</font></b><font face="Bookman Old Style" color="#0000FF"
size="2"><b>suplemento
     media pensión</b></font></td>
   <td width="25%" height="23" align="center">6 €</td>
   <td width="25%" height="23" align="center">6 €</td>
   <td width="25%" height="23" align="center">6 €</td>
  </tr>
  <tr>
   <td width="100%" colspan="4" height="49" align="center">
    <p align="left"> 
    <ul>
      <li>
        <p align="left"><font size="3">Niños de 2 a 15 años en la misma
          habitación con 2 adultos: </font><font color="#FF6600" size="4">50%
</font><font color="#0000FF" size="3">de
        descuento</font></li>
      <li>
```

```
        <p align="left"><font size="3">3ª persona:</font><font color="#FF6600"
size="4">
         25% </font><font size="3" color="#0000FF">de descuento</font></li>
        </li>
        <p align="left"><font size="3" color="#0000FF">Cunas/ Día: </font><font
color="#FF6600" size="4">Gratis</font></li>
      </ul>
    </td>
  </tr>
</table>
```

Y este sería el resultado:



3.13 MARCOS (FRAMES)

Es un documento HTML que incluye el número, posición, tamaño de los marcos y la dirección de la página web que hay que mostrar al inicio en cada marco. Por lo tanto son necesarios varios documentos HTML, uno para el conjunto de marcos, y otro por cada marco que se ha definido, que son las páginas mostradas en cada marco.

Hay que tener en cuenta que el archivo que contiene el conjunto de marcos no posee código HTML que se visualizara en el navegador. Solo contiene la estructura de los marcos.

El documento de definición de marcos es distinto al resto de páginas web, pero también tiene la extensión .htm.

Su estructura es similar al de una página web, pero en lugar de la etiqueta <BODY>, se coloca la etiqueta <FRAMESET> con su cierre </FRAMESET>: entre ellas incluiremos una etiqueta <FRAME> por cada marco que deseemos definir.

DEFINICIÓN

Un marco, o frames, es una parte de la ventana del navegador que mostrar un documento HTML, una página, independiente a lo que se visualiza en el resto de la ventana.

Para definir las propiedades y el diseño de marcos agrupados, se emplean el llamado conjunto de marcos.

• Dentro de la etiqueta <FRAME> es necesario el atributo SRC para indicar la ruta de la página que se cargara en el frame que crea.

• Dentro de la etiqueta <FRAMESET> hay que definir el número de filas o columnas, y el tamaño que tendrán.

Para definir las filas se utiliza en atributo ROWS y el atributo COLS para las columnas. En ellos van los tamaños de cada frame en pixeles. SI se desea, una vez asignado un tamaño a un frame, el resto puede coger el espacio que queda colocando un *.

EJEMPLO

```
<html>
<head></head>
<frameset rows="100,*">
<frame src="superior.htm">
<frame src="inferior.htm">
</frameset>
</html>
```

En este ejemplo la ventana esta partida en dos marcos en forma de filas, el primero ocupa 100 pixeles y el Segundo el resto de la ventana. En el primero se carga la pagina superior.htm, y en el segundo, inferior.htm.

Para poder definir características de cada marco que compone la pagina, necesitamos los siguientes atributos dentro de la etiqueta <FRAME>:

• NAME: asigna un nombre al marco, importante a la hora de cargar otra pagina dentro de él mediante un enlace.

• MARGINWIDTH: tamaño de los márgenes laterales en pixeles.

• MARGINHEIGTH: tamaño de los márgenes superior e inferior en pixeles.

• SCROLLING: que las barras de desplazamiento aparezcan o no. Si se le asigna el valor YES, aparecerán siempre, NO, nunca aparecerán y el valor AUTO, aparecerán cuando sea necesario. Este es el valor por defecto.

• NORESIZE: para que el usuario no cambie el tamaño de los marcos arrastrándolos desde sus bordes.

• FRAMEBORDER: para que aparezca un borde que delimite el marco.

Si en un marco se visualiza una página con enlaces, podemos indicar que cuando se ejecute dicho enlace, en que marco queremos ver la página enlazada.

Para esto se emplea el atributo TARGET, dentro de la etiqueta <A>, del enlace. Este atributo puede tener los siguientes valores:

NAME del frame: nombre del frame en el cual se cargara la página. Ese nombre viene especificado por el atributo NAME en la etiqueta <FRAME> del documento que define los marcos.

Y además puede tener otros valores:

- _blank: abrirá la página en una nueva ventana del navegador, omitiendo los marcos.

- _self: mostrara la página enlazada en el mismo marco donde está situado el enlace.

- _top: carga la pagina a ventana completa, pero en la misma ventana, sin abrir otra nueva, y omitiendo los marcos.

- parent: carga la pagina en el frame superior al que contiene en enlace. Pero este valor solo es aplicable si existe anidación de frames, uno dentro de otro.

EJEMPLO

```
<HTML>
<HEAD><TITLE>Titular web de frames</TITLE></HEAD>
<FRAMESET>
<NOFRAMES>
<BODY>
Su navegador no soporta frames.
<A HREF="indice.htm">Pulse</A>para volver.
        </BODY>
    </NOFRAMES>
    <FRAME SRC="pagina1.htm" >
    <FRAME SRC="pagina2.htm" >
</FRAMESET>
</HTML>
```

A pesar de todo lo que podemos realizar con los frames, existe el problema de que el navegador del usuario no los pueda interpretar bien.

Por eso es recomendable el uso de la etiqueta **<NOFRAMES>,** que permite la visualización de una página alternativa sin frames.

Existe otro tipo de frame, que se incluye en cualquier parte de la página, que se asemeja a una sección de la página en la cual aparece otra página completamente distinta

Este frame se consigue con la etiqueta **<IFRAME>** y cuenta con una serie de atributos como:

• NAME: es el nombre del frame incrustado.

• SRC: la pagina que se visualizara dentro.

• WIDTH: es el ancho del marco, especificado en pixeles o en % relativo al ancho de la página.

• HEIGHT: es la altura del marco, especificado en pixeles o en % relativo al ancho de la página.

• FRAMEBORDER: si necesitamos un borde que delimite el marco.

• MARGINWIDTH: los márgenes laterales internos que tendrá el marco respecto a su contenido, especificado en pixeles.

• MARGINHEIGHT: los márgenes superior e inferior que tendrá el marco respecto a su contenido, especificado en pixeles.

• SCROLLING: para mostrar barras de scroll dentro del marco. Los valores son los mismos que en los frames convencionales.

EJEMPLO

```
<IFRAME NAME="principal" SRC="principal.htm"WIDTH="300" HEIGHT="100"
FRAMEBORDER="1"          MARGINWIDTH="5"          MARGINHEIGHT="5"
SCROLLING="Auto"><IIFRAME>
```

Veamos un **ejemplo completo** de una página web con marcos, con tres marcos, dos laterales pero uno de ellos a su vez distribuido en dos más, uno arriba y otro abajo más grande.

EJEMPLO

```
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=windows-1252">
<title>Página nueva 1</title>
</head>
<frameset cols="152,*" framespacing="0" border="0" frameborder="0">
  <frame name="izquierdo" scrolling="no" noresize target="inferiord" src="leftside.
htm" marginwidth="5" marginheight="16">
  <frameset rows="21%,*">
    <frame name="superiord" target="inferiord" src="above.htm" marginwidth="5"
marginheight="16" scrolling="no">
    <frame name="inferiord" src="middle.htm" target="inferiord" marginwidth="5"
marginheight="16" scrolling="auto">
  </frameset>
  <noframes>
  <body>
  <p>Esta página usa marcos, pero su explorador no los admite.</p>
  </body>
  </noframes>
</frameset>
</html>
```

Este sería el resultado:

3.14 FORMULARIOS

Más allá de la función básica de una página web que no es otra que mostrar documentos de forma más o menos atractiva al visitante, también te ofrecen la posibilidad de a través de elementos como los **formularios** "hablar" con ella.

Vamos a enseñarte **como crear formularios**, con todos sus componentes para facilitar al usuario actuaciones tales como comprar en línea, reservar entradas para el teatro, comprar billetes de avión, opinar sobre un libro, comentar su estancia en un hotel, etc. Como puedes ver es algo que todos hemos hecho alguna vez y parece no tener mucha importancia debido a la naturalidad que ya ofrece. Sin duda alguna es una herramienta funcional y en la cual vamos a incidir a través de esta unidad.

DEFINICIÓN

Los formularios son partes de la página encargadas de interaccionar con el usuario, permitiéndole el envío de información, a través de campos en los cuales el usuario escribirá, o dando al usuario las opciones directamente a escoger.

Una vez terminada la obtención de datos, estos forman un registro que es enviado a un servidor http (web) que lo procesará y devolverá una respuesta. Pueden utilizarse también para enviar su contenido a una dirección de correo electrónico.

Quien no recuerda este sencillo formulario:

Nombre

¿Estás registrado?

SI

NO

Enviar | Borrar

Si el formulario se diseña para ser enviado por e-mail, simplemente hay que escribir sus códigos en HTML, pero si hay que guardar los datos del formulario en un servidor, como se suele hacer en comercio electrónico, se vuelve una tarea algo más difícil.

Los servidores están dotados de **programas CGI**, que son los encargados de recoger la información del formulario, de todos los campos, y almacenarla en el servidor, a la vez que genera un mensaje al usuario que ha utilizado el formulario. Estos CGI están realizados mediante programación en otros lenguajes distintos al HTML.

La etiqueta o elemento base del formulario es el elemento **<FORM>,** y es el que define una zona de la página como formulario. En una página puede haber varias zonas definidas como formulario, en cuyo caso es conveniente asignarle distintos nombres a cada uno.

Por lo tanto la primera línea de un formulario debe de tener la etiqueta **<FORM>** con sus correspondientes atributos, que son: **METHOD, ACTION y NAME.**

• **METHOD**: es la forma en la que se enviaran los datos del formulario una vez el usuario lo rellene y envíe. Posee dos propiedades; **POST** es el que más cantidad de información puede enviar, el recomendable, y **GET** simplemente sirve para enlazar con otra página.

• **ACTION**: es la forma en la que se ejecutara la orden de envío de los datos al servidor. En ella se escribiría la ruta del servidor, donde esté alojada la web, y que a su vez contiene el programa CGI.

Podemos hacer que simplemente recoja los datos del formulario y genere un correo electrónico, por lo que el usuario necesitaría tener un programa de gestión de correo electrónico instalado. Si optamos por esto último es recomendable utilizar el atributo **ENCTYPE** con su valor **TEXT/PLAIN,** ya que así el email que se reciba con los datos del formulario estarán mejor estructurados.

• **NAME:** nombre del formulario. Es opcional y solo necesario si existen más de un formulario en la página web, o si se emplean otros lenguajes de programación en la elaboración de la misma.

Un **ejemplo de la primera línea** de un formulario seria:

De esta manera, se prescinde utilizar un programa CGI, y los datos del formulario llegaran mejor estructurados. Pero hay que recordar que es necesario que el usuario posea un programa de manejo de correo.

EJEMPLO

```
<FORM METHOD="POST" NAME="DATOS" ACTION="MAILTO:USUARIO@
SERVIDOR"  ENCTYPE="TEXT/PLAIN">
```

Podemos potenciar esta función, haciendo que el email generado con los datos aparezca con el asunto ya creado, utilizando el parámetro **SUBJECT**:

EJEMPLO

```
<FORM METHOD="POST" NAME="DATOS" ACTION="MAILTO:USUARIO@
SERVIDOR?&SUBJECT=FORMULARIO DE CONTACTO"  ENCTYPE=
"TEXT/PLAIN">
```

Dentro de este elemento se colocaran los demás elementos que forman parte del formulario y que representaran los campos de datos.
Estos elementos son:

• <INPUT>: son campos para escribir los datos con el teclado, los botones de enviar y borrar formulario, casillas de selección múltiple y casillas de selección única, casillas de radio.

• <SELECT>: son campos en los que el usuario no tiene que escribir, ya aparecerán los datos que tiene que seleccionar, los menús desplegables

Elementos del formulario:el elemento IMPUT

Para incluir un elemento de formulario se emplea la etiqueta **<INPUT>**. No tiene etiqueta de cierre. Y según el tipo de elemento que deseemos, sus atributos varían.

En el atributo TYPE se define el tipo de elemento que deseamos insertar. Todos ellos deben de tener el atributo **NAME**, nombre que recibirá el dato que servirá para distinguirlo cuando se reciban los datos del formulario.

Para un elemento de cuadro de texto, en el atributo **TYPE** se coloca el valor **TEXT**, indicando el número de caracteres que podrá almacenar con el atributo **MAXLENGTH**. No confundir con el atributo SIZE que asigna los caracteres que se mostraran en la pantalla. Si es necesario se puede mostrar un valor predeterminado dentro del cuadro de texto con el atributo VALUE. Este es un **ejemplo**:

EJEMPLO

<input type="text" name="apellidos" maxlength="30" size="30" value="introduzca aquí sus apellidos">

Para que en el cuadro de texto no muestre el texto que introduce el usuario, como por ejemplo en un campo confidencia, tipo clave, se asigna al atributo **TYPE** el valor **PASSWORD**.

Si es necesario se pueden incluir cajas de texto con barras de desplazamiento, donde el usuario puede introducir varias líneas. Para ello se utiliza la etiqueta **<TEXTAREA>**, que aunque posee etiqueta de cierre no hay que escribir nada entre ellas.

La etiqueta **<TEXTAREA>** posee diferentes atributos:

- NAME: es el nombre del elemento.
- COLS y ROWS: el número de columnas y filas visibles.
- WRAP: que ajusta el texto dentro de la caja. Puede tener los valores de **VIRTUAL**, que ajusta la línea al llegar al borde derecho y pasa a la siguiente línea pero en la pantalla, no al enviar los datos, **PHYSICAL**, que mantiene el ajuste en la pantalla y al enviar los datos, y **OFF** que impide que el texto se ajuste en la siguiente línea. Un ejemplo de este elemento seria:

EJEMPLO

```
<p> Puede incluir alguna sugerencia</p>
<textarea name="sugerencias" rows="5" cols="30" wrap="physical">
</textarea>
```

Para un elemento de tipo botón de radio, botón circular que van acompañados de una opción, que el usuario solamente puede marcar una de las opciones pertenecientes al mismo grupo, se da al atributo **TYPE** el valor **RADIO**. Y en el atributo **VALUE** se introduce el valor de la opción que representa el botón.

Un típico ejemplo en el **uso de botones** de radio seria:

EJEMPLO

```
<input type="radio" name="sexo" value="Mujer"">Mujer
<input type="radio" name="sexo" value="Hombre"">Hombre
```

Si es necesario, se puede conseguir que uno de los botones aparezca activado inicialmente con el atributo **CHEKED**, pero solamente una de las opciones.
Para el elemento de tipo casilla de verificación se utiliza en el atributo **TYPE** el valor **CHECKBOX**. Y en el atributo **VALUE** se introduce el valor de la opción que representa el botón. La diferencia con respecto a los botones de radio es que el usuario puede seleccionar tantos como quiera de manera simultánea.

Un ejemplo seria:

EJEMPLO

```
<p>Que deporte te gusta</p>
<input type="checkbox" name="deporte" value="futbol""> futbol
<input type=" checkbox" name="deporte" value="baloncesto""> baloncesto
<input type=" checkbox" name="deporte" value="tenis""> tenis
<input type=" checkbox" name="deporte" value="Formula 1""> Formula 1
```

Se puede dar al usuario una lista de opciones en un menú desplegable, que puede elegir sin tener que escribir. Para ello se emplea la etiqueta **<SELECT>**, que necesita su etiqueta de cierre.

Debe de tener el atributo **NAME** para el nombre del elemento y **SIZE** donde se colocan el número de opciones disponibles para mostrar en el formulario.

El usuario puede elegir varias de las opciones a la vez si añadimos el atributo **MULTIPLE**, pero deberá de hacerlo con la tecla CTRL pulsada, la típica selección múltiple.

Entre las etiquetas **<SELECT>** y su cierre hay que escribir las opciones que se van a mostrar.

Se utiliza para ello la etiqueta **<OPTION>** seguida del dato de la lista. Un ejemplo de dicho elemento seria:

EJEMPLO

```
<p>Estado civil</p>
<select size="1">
<option value="Soltero/a">Soltero/a</option>
<option value="Casado/a">Casado/a</option>
<option value="Viudo/a">Viudo/a</option>
 </select>
```

Los botones de formulario son el último elemento de los formularios. Normalmente hay dos, el que envía los datos del formulario y el que borra, limpia, el formulario.

Para ellos se emplea de nuevo la etiqueta <INPUT> con el atributo **SUBMIT** para crear el botón de envío de datos, el cual ejecutara la acción que está dispuesta en la etiqueta **<FORM>,** o con el atributo **RESET**, que creara el botón de borrado del formulario.

Para ambos se especifica en el atributo **VALUE** el texto que aparecerá dentro del botón.

Un ejemplo seria:

EJEMPLO

```
<INPUT TYPE="SUBMIT"VALUE="Enviar">
<INPUT TYPE="RESET"VALUE="Borrar">
```

Orden de tabulación en los formularios

Podemos facilitar al usuario en movimiento por los elementos del formulario, de manera que pulsando la tecla del tabulador, salten de un campo a otro según el orden que establezcamos.

Para ello todas las etiquetas de los elementos de los formularios poseen el atributo **TABINDEX** que se le asigna un valor numérico, un número que asigna el orden de selección del campo.

Un ejemplo es:

EJEMPLO

```
<p>Que deporte te gusta</p>
<input type="checkbox" name="deporte" value="futbol" tabindex=4> futbol
<input type=" checkbox" name="deporte" value="baloncesto" tabindex=5>
baloncesto
<input type=" checkbox" name="deporte" value="tenis" tabindex=6> tenis
<input type=" checkbox" name="deporte" value="Formula 1" tabindex=7>
Formula 1
<p>Estado civil</p>
<select size="1">
<option value="Soltero/a" tabindex=1>Soltero/a</option>
<option value="Casado/a" tabindex=2>Casado/a</option>
<option value="Viudo/a" tabindex=3>Viudo/a</option>
</select>
```

En este caso primero se seleccionaría el estado civil, de soltero hasta el último, y después pasaría a los deportes, desde futbol hasta formula 1
Este es un ejemplo completo de un formulario, con diferentes campos:

EJEMPLO

```
<form method="POST" action="mailto: aaaa@aaaa.es "
name="reservasclientesesp">
  <p align="left">  <b> </b></p>
  <p align="left"><font face="Batang" color="#0000FF"
size="3"><b>Nombre:<input type="text" name="T1"
size="21">   </b></font>
   </p>
  <p align="left">
  <font face="Batang" color="#0000FF" size="3"><b>Apellidos:<input
type="text" name="T2" size="37"></b></font></p>
  <p align="left"><b><font face="Batang" color="#0000FF"
size="3">Sr</font></b><b><font face="Batang" color="#0000FF"
size="3">   
```

```
  <input type="radio" value="V4" checked
name="R1">    Sra   
  <input type="radio" name="R1" value="V5">   
Srta   
  <input type="radio" name="R1" value="V6"></font></b></p>
  <p align="left"><b><font face="Batang" color="#0000FF"
size="3">Calle</font></b><b><font face="Batang" color="#0000FF"
size="3">:<input type="text" name="T3" size="64"> 
  </font></b></p>
  <p align="left"><font face="Batang" color="#0000FF"
size="3"><b>Número/ Piso:
  <input type="text" name="T14" size="21"></b></font> <font
face="Batang" color="#0000FF" size="3"><b>Ciudad:<input type="text"
name="T4" size="21">
  </b></font></p>
  <p align="left"><b><font face="Batang" color="#0000FF"
size="3">Código
  postal: <input type="text" name="T5" size="21">    </
font></b></p>
  <p align="left"><b><font face="Batang" color="#0000FF"
size="3">Provincia:<input type="text" name="T6" size="21">
  País</font></b><b><font face="Batang" color="#0000FF"
size="3">:<input type="text" name="T7" size="21"></font></b></p>
  <p align="left"><b><font face="Batang" color="#0000FF" size="3">E-
mail:</font></b><input type="text" name="T13" size="45"></p>
  <p align="left"><b><font face="Batang" color="#0000FF" size="3">Nº
Tel.</font></b><b><font face="Batang" color="#0000FF" size="3">:<input
type="text" name="T8" size="24">
  Nº Fax:<input type="text" name="T9" size="23"></font></b></p>
  <p align="left"><b><font face="Batang" color="#0000FF"
size="3">Cuando tiene   planeado venir</font></b><b><font face="Batang"
color="#0000FF" size="3">?</font></b></p>
  <p align="left"><b><font face="Batang" color="#0000FF" size="3"><input
type="text" name="T10" size="10" value="DD/MM/AA">
  </font><font face="Batang" size="3" color="#FF6600">hasta el </
font><font face="Batang" color="#0000FF" size="3">
  <input type="text" name="T11" size="10" value="DD/MM/AA"></
font></b></p>
  <p align="left"><b><font face="Batang" color="#0000FF"
size="3">Cuantas
  personas?    <input type="text" name="T12"
size="42"></font></b></p>
  <p align="left"><b><font face="Batang" color="#0000FF" size="3">Que
```

```
 clase de  alojamiento desean</font></b><b><font face="Batang"
color="#0000FF" size="3">?</font></b></p>
  <p align="left"><b><font face="Batang" size="3"
color="#FF6600">Doble<input type="checkbox" name="C1"
value="ON">   
  Individual<input type="checkbox" name="C2"
value="ON">   
  Habitación familiar<input type="checkbox" name="C3"
value="ON">   
  </font></b></p>
  <p align="left"><b><font face="Batang" size="3"
color="#FF6600">Niño comp.<input type="checkbox" name="C4"
value="ON">   
  3ª Persona<input type="checkbox" name="C5" value="ON"></font>
</b></p>
  <p align="left"><b><font face="Batang" size="3">Habitación y desayuno
<input type="radio" name="R1" value="V7"> 
  Media pensión <input type="radio" name="R1" value="V8"></font></b>
</p>
  <p align="left"><b><font face="Batang" color="#0000FF" size="3">Tiene
algún
  otro comentario, sugerencia o pregunta.<br>
 Adelante:<br>
  <br>
   </font></b><textarea rows="9" name="S1" cols="64"></
textarea><br>
  <br>
  <br>
  <font size="5"><input type="submit" value="Enviar!" ></p>
</form>
```

Y este sería el resultado:

3.15 ELEMENTOS ESPECÍFICOS PARA TECNOLOGÍAS MÓVILES

Vamos a actualizarnos en el sentido de las nuevas tecnologías, ya que a través de este apartado, veremos los caminos que debemos seguir, para conseguir que nuestros contenidos puedan ser vistos desde o a través de cualquier dispositivo. No dudes que este camino es actualmente uno de los más utilizados para cualquier tipo de visita a una página web, por lo tanto os procuraremos todos los elementos conformantes para poder conseguir alcanzar esa meta.

Los dispositivos móviles no suelen interpretar ni usar HTML o XHTML de forma completa. Debido a esto se definen nuevos tipos de documentos, que son adaptaciones de los anteriores.

WML

Lenguaje apropiado para las web que vayan a ser visitadas a través de dispositivos móviles, como teléfonos y PDAs

Este lenguaje soporte para imágenes y texto, con posibilidad de texto con formato.

Posee tarjetas agrupadas en barajas, una página WML es como una página HTML en la que hay una serie de cartas, conjuntadas en barajas y la posibilidad navegar entre cartas y barajas de la misma forma que se navega entre páginas Web. Maneja los formularios y los datos para la comunicación entre dispositivo móvil y servidor. Tiene que cumplir con la sintaxis del XML, ya que deriva de él.

XHTML Basic

Pretende proporcionar un tipo de documento XHTML que pueda ser compartido a través de dispositivos como teléfonos móviles, televisiones, PDAs, máquinas expendedoras, sistemas de navegación de coches y lectores de libros digitales, con la suficiente potencia y eficacia para crear contenidos. Se presento en diciembre de 2000 por la organización W3C.

XHTML MP (XHTML Mobile Profile) es una ampliación del XHTML Basic, pero con mejoras, incluyendo soporte en el uso de imágenes, tablas complejas y formularios. Está incluido dentro de WAP 2.0 y es el futuro lenguaje oficial de esta plataforma por estar orientado a dispositivos móviles.

Así como existen lenguajes de marcas creados para dispositivos móviles, también existen hojas de estilo propias para este entorno.

CSS2

Publicada en 1998 y recomendada por el W3C. No está creada para los dispositivos móviles de manera específica. Se basa en CSS1, usada en HTML. Son hojas de estilo específicas para cada medio, se puede adaptar la presentación de sus documentos a los navegadores, a los dispositivos sonoros, a las impresoras, a los dispositivos braille, de mano, etc.

CSS Mobile Profile

Pensada expresamente para dispositivos móviles. También recomendada por la W3C.

3.16 ELEMENTOS EN DESUSO (DESPRECATED)

Y como en cualquier orden de la vida las cosas van pasando de moda o en su caso quedando totalmente desfasadas. Te mostraremos en este punto las fases que existen para poder eliminar de nuestros elementos textos, imágenes, o cualquier elemento que ya no se considere actualizado. Dar una imagen de novedoso y actual a través de nuestra página web, proporcionará a la misma un rango de establecimiento y consolidación que será tenida en cuenta sin lugar a dudas por nuestros usuarios.

Las etiquetas y atributos desaprobados son partes del estándar HTML cuyo uso ya no es recomendado. Esto sucede por las actualizaciones en las versiones de los lenguajes de marcado y algunas etiquetas o características del lenguaje son removidas, desaprobadas o agregadas.

Para preservar la compatibilidad muchos fabricantes de navegadores proveen soporte para los elementos desaprobados, aunque los retiran tarde o temprano. Por lo tanto hay que evitar en la medida de lo posible utilizar estos elementos ya en desuso, e intentar conseguir los mismos resultados empleando otras técnicas.

La recomendación general es no utilizar dichos elementos en desuso e intentar lograr los efectos de los elementos desaprobados de otras maneras, siempre que sea posible.

Algunas de las etiquetas en desuso son:

- <blink> consigue que el texto parpadee.

- <marquee> crea una marquesina, un texto que se va desplazando por la pantalla.

- para alinear el texto en el centro

04

HOJAS DE ESTILO WEB

4.1 Tipos de hojas.

4.2 Elementos, creación y estructura.

4.3 Aplicación de estilos.

4.4 Herencia.

4.5 Aplicación en cascada.

4.6 Estructura y formateado de páginas con estilos.

4.7 Diseño de estilos para otros dispositivos.

4.8 Buenas prácticas.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. HOJAS DE ESTILO WEB

4.1 TIPOS DE HOJAS

Las hojas de estilo dotan al diseñador de páginas web de mayores posibilidades para potenciar y mejorar la apariencia y funcionalidad de las páginas web.

Cuando el estándar web fue creado, los diseñadores estaban más preocupados por el contenido de la web que por su apariencia y presentación.

Cuando la web fue haciéndose de dominio de más personas, los límites del HTML se convirtieron en un obstáculo para los nuevos diseñadores, que se vieron obligados a superar dichas limitaciones a la hora de dotar a sus web de un mejor aspecto y visualización.

Las hojas de estilo ayudan a superar las limitaciones a la hora de crear la presentación con el lenguaje HTML. Es más fácil especificar la cantidad de espacio entre líneas, el sangrado de las líneas, los colores a utilizar para el texto y el fondo, el tamaño y estilo de las fuentes, y otros muchos detalles.

Aportará una dosis de mayor creatividad, el poder utilizar las hojas a la medida que uno las crea más convenientes o idóneas y a la que vez le des un criterio personal, aportará un plus a nuestra página.

La utilización de toda la gama de particularidades que poseen las hojas de estilo web, podrá diferenciar los diferentes apartados que puede contener una misma hoja de estilo.

	TAMAÑO TEXTO	FONDO	ESTILO FUENTE
Producto	14	Verde	Verdana
Precio	16	Rojo	Arial
Descuentos	20	Naranja	Calibri

Como puedes apreciar la influencia sobre los expuesto del estilo y propiedades que utilices, será fundamental para una mejor compresión y asimilación de una manera rápida y concisa de lo quieres dar a conocer sobre tu página web.

Aprovecha todas las herramientas que dispones para ti en este apartado y lúcete!. La dotación de hojas de estilo, redundará en el posible éxito de tu página web.

4.2 ELEMENTOS, CREACIÓN Y ESTRUCTURA

En este punto descompondremos las partes de una hoja de estilo web, todos sus componentes y sus contenidos así como recomendaciones.

La estructura de una hoja web facilitará al usuario una recepción de la información que conllevan los documentos de manera jerarquizada, realizando un viaje sobre la información adecuada, ilustrativa y capaz de dejar satisfecho al "viajante".

EJEMPLO

Estructura correcta

Producto → *Precio* → *Descuento por compras*

Estructura incorrecta

Precio → *Producto* → *Descuento por compras*

Una hoja de estilo simplemente es un documento convencional, pero con la extensión .css en el archivo. La hoja de estilos CSS no contiene código HTML, no debe aparecer ninguna etiqueta.

En la hoja de estilo deben de aparecer las denominadas **reglas de estilo.** Las reglas de estilo constan de varias partes:

elemento, clase o id { propiedad: valor ; propiedad: valor ; propiedad: valor ; ...}

En la parte izquierda indicaremos el elemento, la clase o el identificador a modificar.

En los corchetes escribiremos la propiedad y el valor, separado por dos puntos, que se le va asignar, separando la siguiente propiedad y valor por un signo de punto y coma.

Los espacios y los saltos de línea no afectan a las reglas CSS. Por lo tanto es muy habitual que la pagina de estilo este diseñada con saltos de línea y espacios, que mejoran la visibilidad y facilitan visualizar las diferentes propiedades.

```
elemento, clase o id {
propiedad:valor;
propiedad:valor;
propiedad: valor;
...}
```

Un ejemplo de hoja de estilo:

EJEMPLO

```
<STYLE TYPE="text/css">
BODY {
background: yellow ;font-size: 10pt; font-family: Arial;
margin-left: 0.5in; margin-right: 0.5in
}
H1 {
background: blue; font-size: 14pt;font-weight: bold; color: red}
H2 {font-size: 12pt;font-weight: bold; color: red}
DIV {background: URL(fondo.jpg)}
</STYLE>
</HEAD>
```

Puedes ver más información en el **Anexo II: Resumen de elementos CSS.**

4.3 APLICACIÓN DE ESTILOS

Parece un detalle sin importancia, pero cuidar la imagen de los componentes de una página web, se torna en un aspecto que no debemos descuidar. En este apartado vamos a aprender las reglas del juego en relación con esta fase del proceso. Mostraremos los elementos que nos facilitarán un control de forma más solvente la "fachada" de todos los elementos expuestos conformantes de una página web Los documentos HTML pueden contener **reglas de hojas de estilo** directamente, o bien pueden **importar de las hojas de estilo.**

Se puede usar cualquier lenguaje de hojas de estilo con HTML.

Un lenguaje simple de hojas de estilo puede ser suficiente para la mayoría de los diseñadores web pero para otras necesidades más especializadas pueden ser apropiados otros lenguajes. Esta especificación utiliza para los ejemplos el lenguaje de estilo llamado "Hojas de Estilo en Cascada" ("Cascading Style Sheets"), abreviado CSS.

4.4 HERENCIA

Se pueden establecer elementos originales basados tan sólo en colores, textos, bordes, sombreados, etc., teniendo en cuenta que todo lo derivado del original aparecerá "heredado" en los elementos sucesivos.

Estudiaremos con ejemplos en este punto que nos encontramos, como se adhieren de forma hereditaria y con los mismo perfiles documentos que forman parte todos entre sí de un mismo apartado.

Cuando se establece el valor de una propiedad CSS en un elemento, sus elementos descendientes heredan de forma automática el valor de esa propiedad. Como aparece en el siguiente ejemplo:

DEFINICIÓN

El término herencia en una página web, hace referencia al estilo con el que definimos un elemento de la página y los elementos descendientes que "heredan" automáticamente los términos o cualidades que le otorgamos al elemento originario.

EJEMPLO

```
<html>
<head>
<title>Estilos heredados</title>
<style type="text/css">
  body { color: blue; }
</style>
</head>
 <body>
  <h1>Titulo de la pagina</h1>
  <p>Parrafo de texto.</p>
</body>
 </html>
```

En este ejemplo, en el estilo se asigna el color de letra azul en el selector de estilo body. Y como la propiedad color se hereda automáticamente, implica que todos los elementos de texto que aparezcan en la etiqueta <body> sean de color azul.

Pese a que la herencia de estilos se aplica de manera automática, se puede evitar estableciendo otro valor a la propiedad que se ha heredado.

EJEMPLO

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
  "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
<title>Ejemplo de herencia de estilos</title>
<style type="text/css">
```

```
  body { font-family: Arial; color: black; }
 h1 { font-family: Verdana; }
 p { color: red; }
</style>
</head>
 <body>
 <h1>Titulo de la pagina</h1>
 <p>Parrafo de texto.</p>
</body>
</html>
```

En este ejemplo aunque se establece la letra Arial y el color negro en el selector de estilo body, y aparentemente en todos los textos que aparezcan en la etiqueta <body> se aplicaran estas propiedades, no sucede de esa manera.

Es debido a que se ha modificado la propiedad color en otro selector de estilo, en este caso el selector p, asignándole el color rojo. Por lo tanto cualquier texto que aparezca en la etiqueta <body> y que este situado entre las etiquetas <p> adoptaran el color rojo.

No sucederá así en los textos de la etiqueta <h1> ya que como no tiene redefinido otro color en su selector de estilo, aplicara el color negro asignado en el selector body, es decir, hereda esa propiedad.

4.5 APLICACIÓN EN CASCADA

La **estructura jerárquica de CSS** es una de sus más importantes características, y es además de donde toma su denominación de "cascada". La idea de cascada procede del efecto causado por el orden en que las propiedades del estilo son aplicadas a un elemento desde diferentes orígenes. Los tres orígenes posibles son, ordenados por importancia: el diseñador, el usuario y el navegador.

Los atributos y propiedades que no sean especificados por el diseñador serán establecidos por el visitante o navegador (y los valores predeterminados de los navegadores pueden variar).

Se puede invertir el orden de importancia con ayuda de la regla "!importan". Se aplicada a las propiedades al final de la declaración (antes del punto y coma) y separada del resto por un espacio.

```
 p {
font-family: arial;
font-size: 10px !important;
color: black;
}
```

En el anterior ejemplo, cualquier párrafo con estilo normal tendrá un tamaño de fuente de 10 pixeles, porque es la que tiene la regla importante.

4.6 ESTRUCTURA Y FORMATEADO DE PÁGINAS CON ESTILOS.

Utilizando la etiqueta **<SPAN>** conseguimos aplicar un estilo a una pequeña sección de la página. Con su atributo style indicamos en sintaxis CSS las características de estilos. En este ejemplo aparece un párrafo con un texto sin formato y otro texto de color verde debido al color asignado en el estilo.

```
<p> Este texto aparecerá normal <SPAN style="color:green">Y este el
color verde</SPAN></p>
```

También podeos aplicar un estilo directamente a una etiqueta de HTML. Para ello utilizamos el atributo style, que es admitido por todas las etiquetas del HTML.

```
<p style="color:#00FF00">Parrafo de texto de color verde.</p>
```

Podemos aplicar estilos a toda una parte de la página web, utilizando la etiqueta **<DIV>** para crear secciones, y aplicando el atributo style:

Así mismo, podemos aplicar estilos a toda la página a la vez, aunque aumenta la dificultad, ya que debemos usar la sintaxis CSS. Pero es una manera potente y

```
<div style="color:#FF0000; font-weight:bold">
<h3>Estos textos van en<i>rojo y negrita</i></h3>
<p> Este texto sigue en rojo y negrita porque aun esta dentro de la misma sec-
ción
</p> </div>
```

cómoda de aplicar estilos al documento, a la vez que ahorramos etiquetas y atributos HTML. Y además, podremos varias las propiedades del aspecto del estilo de una sola vez.

Se utiliza la etiqueta **<STYLE>** colocada en la cabecera de la página para definir los distintos estilos del documento.

Entre **<STYLE>** y **</STYLE>**, se coloca el nombre de la etiqueta que queremos definir los estilos y entre llaves **-{}-** colocamos en sintaxis CSS las características de estilos.

```
<html>
<head>
 <title>Estilos para toda una pagina</title>
 <STYLE type="text/css">
  H1 {text-decoration: underline; text-align:center}
 P {font-Family:arial,verdana; color: white; background-color: black}
 BODY {color:black;background-color: #00FF00}
 </STYLE>
</head>
<body>
<h1>Pagina con estilos</h1>
<p>Que son aplicados a toda la pagina</p>
</body>
</html>
```

En el ejemplo anterior el texto entre la etiqueta **<H1>** aparecerá subrayado y centrado. Los textos entre la etiqueta **<BODY>** aparecerán de color negro y fondo verde.

Para poder definir en todas las páginas web de un mismo sitio el mismo estilo se crea un archivo externo con extensión .css donde estarán las reglas de estilo de la página a parte de la página en HTML, que luego se vinculará.

Se consigue así que la página de HTML tenga un peso más reducido y una carga más rápida y a su vez, como todas las páginas web usarán las mismas reglas de

estilo, al modificar el archivo .css se modificaran todos los estilos de todas las páginas.

Podemos ver un **ejemplo** a continuación de la creación del archivo .css externo

EJEMPLO

```
P {
font-Family:arial;
color: white;
}
H1 {
  font-family : verdana;
  text-decoration : underline;
}
```

Una vez creado y guardado, con el nombre de estilos.css, se crea el enlace de la pagina web HTML con la hoja de estilo CSS.

Para ello, vamos a colocar la etiqueta **<LINK>** con los atributos:

• rel="STYLESHEET" indicando que el enlace es con una hoja de estilos.

• type="text/css" porque el archivo es de texto, en sintaxis CSS.

• href="estilos.css" indica el nombre del archivo de los estilos creado anteriormente.

Veamos una página HTML con el enlace creado:

EJEMPLO

```
<html>
<head>
 <link rel="STYLESHEET" type="text/css" href="estilos.css">
 <title>Página con estilos desde archivo externo</title>
</head>
<body>
<h1>Este texto aparecerá con letra Verdana, subrayada</h1>
<p>Y este texto aparecerá con letra Arial y de color blanco</p>
</body>
 </html>
```

4.7 DISEÑO DE ESTILOS PARA OTROS DISPOSITIVOS

Existen otros dispositivos por donde visualizar páginas web. Por lo tanto, es un error pensar en diseñar los estilos exclusivamente para ver la página a través de un monitor de ordenador. Los estilos además de dar formato a la Web cuando sale por el monitor, también lo puede dar para cuando se imprima la página o por otras salidas, como dispositivos móviles, televisores, etc.

Debemos acercarnos irremediable y obligatoriamente a la diversidad de dispositivos tecnológicos como vías de acceso a poder ser vista nuestra web. La actualidad tecnológica y constante renovación nos hace ser mucho más efectivos a la para que actuales, para que nuestra página web pueda llegar a todos los usuarios que quieran verla y utilizando el dispositivo que dispongan para ello. En consecuencia presta especial atención a todo lo que te mostramos a continuación, aspectos que te darán la oportunidad de cómo utilizar las herramientas necesarias, para acceder a todos los canales de comunicación existentes, o al menos a los más importantes y utilizados.

Cuanto más lejos llegues, más posibilidades podrás tener de éxito seguro. El mundo ahora tan global y tan fácil de acceder a él, es el mejor escaparate que podemos tener. Aprovéchate de ello.

Usaremos el atributo media para aplicar los estilos en una salida u otra.

Este atributo tiene los siguientes valores reconocidos por el W3C:

- screen: Para pantallas de ordenador no paginadas
- tty: Para medios de comunicación como teletipos, terminales
- tv: Para dispositivos de tipo televisión (resolución baja, scroll limitado, ...)
- projection: Para proyectores
- handheld: Para dispositivos de mano (pequeña pantalla, colores limitados)
- print: Para salida por dispositivos de página, opacos o vista preliminar
- braille: Para dispositivos braille
- embossed: Para impresoras braille
- aural: Para salida por dispositivos de audio
- all: Para todos los dispositivos

Podremos definir estilos para más de un dispositivo a la vez enumerándolos separados por comas:

```
media="print, screen"
```

Este atributo puede ser establecido directamente al ser llamado un archivo de estilos con la etiqueta **"link"**:

```
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="archivo_estilos_impresora.css"
media="print">
```

O dentro del texto CSS:

```
<style type="text/css">
@media screen, handheld{
body{background-color:#ffffff}
}
@media all{
}
<style>
```

4.8 BUENAS PRÁCTICAS

Como para todas nuestras actividades, actuaciones o formas de hacer y pensar, debemos ponerlo en acción utilizando un código de buenas prácticas, las cuales darán cuenta de nuestra personalidad y de la exposición de ella misma ante los demás.

Esta reflexión también, cómo no, será perfectamente aplicable al crear las hojas que conforman los documentos de una página web. Debes cuidar al detalle y con mucho recelo y mimo, la redacción, el texto, la semántica, las imágenes y cualquier aspecto que forme parte de los documentos, ya que será el escaparate donde aparecerán los contenidos que expondremos. Es tu forma de hacerte ver ante los usuarios y además personas, tu personalidad por lo tanto también está expuesta ante tantos ojos a través de la suma de todos esos elementos que hemos mencionado anteriormente.

Por lo tanto este punto es de mucha importancia, aunque creamos que está carente de ella. Por favor extrema el cuidado en disponer de buenas prácticas hacia los demás a través de esta página web, que vas a crear.

Controlar las llaves que acotan la declaración de las reglas de estilo CSS. Cada llave en su propia línea, para separar aún más el selector de su declaración. Este es el modelo más usado:

EJEMPLO:

```
selector
{
 propiedad1: valor1;
 propiedad2: valor2;
}
```

Para facilitar la lectura del código, se suelen emplear 2 o 4 espacios en blanco justo antes de cada propiedad, para tenerlas todas al mismo nivel.

```
selector {
   propiedad1: valor1;
   propiedad2: valor2;
}
```

También se suele realizar esta acción para alinear las reglas relacionadas entre sí. Es común escribir las reglas CSS en la misma línea siempre y cuando se aplique una propiedad igual a varios selectores.

```
#contenedor #principal h1 { font-size: 2em;  }
```

Se suelen agrupar las propiedades según su función, según a que elementos afectan:

```
selector {
  width: 300px;        /* propiedades de tamaño */
  height: 250px;
  color: #000;        /* propiedades tipográficas */
  font-size: 2em;
}
```

Se recomienda utilizar selectores lo más específicos posibles para facilitar el mantenimiento de la hoja de estilos:

```
p.especial { ... }                          /* poco específico */
#contenedor #principal p.especial { ... }  /* muy específico */
```

Si una hoja de estilos tiene cientos de reglas, es recomendable organizarla en secciones para facilitar su mantenimiento. Una sección para los estilos típicos y básicos de tipo de letra, color, estilo del **<body>**, otra sección para los estilos del menú de navegación, otra para cada una de las zonas de cabecera, titulares, etc. Separar las secciones de la hoja de estilos y otros bloques importantes es mucho más fácil cuando se incluyen comentarios.

Resumen

Cuando se va a diseñar una web, necesitamos respetar ciertos principios que rigen un diseño web eficaz. Hay que conocer los diferentes enfoques que nos ofrece diseño, ya sea para visualizar la web como para imprimirla.

El seguimiento del proceso de diseño, respetando todas sus etapas, es fundamental, para que el laborioso trabajo de diseño genere el sitio web deseado desde el principio de la fase de diseño.

Hay que elegir una correcta estructuración de las páginas del sitio web, basado en lo que se va a ofrecer al usuario, para no poner en riesgo uno de los principales factores que influirán en la web, como es la navegabilidad.

Y asegurar que el sitio web sea visible de manera correcta independientemente del navegador que emplee el usuario, validando los código de los lenguajes que se emplean, a los estándares W3C.

Los lenguajes de marcado se emplean para crear las páginas web. Ver la evolución que han sufrido a lo largo de los años, según las necesidades que deben de cubrir, necesidades observadas por los diseñadores web para dar la máxima calidad, funcionalidad a los usuarios que visiten dichas páginas web. Conocer de que elementos está compuesto un lenguaje de marcas, etiquetas, atributos, metadatos, es esencial para crear documentos web bien estructurados.

El lenguaje HTML es un lenguaje de marcado esencial para crear páginas web. Conocer la estructura de un documento HTML, sus partes bien diferenciadas y la función de cada una de ellas es imprescindible.

El lenguaje HTML se compone de elementos básicos, etiquetas, que a su vez tienen asociadas una serie de atributos y valores (Anexo I). La estructura de las etiquetas es simple, aunque existe una gran variedad de ellas. Es importante conocer que cada etiqueta se inicializa y se cierra para crear el objeto deseado, teniendo en cuenta que el contenido que se va a mostrar tiene que estar entre esa apertura y cierre correspondiente.

Las etiquetas se anidan, se colocan unas dentro de otras para combinar objetos de la web, por ejemplo, crear una tabla que nos ayude a estructurar todo el resto del contenido de la página web

Con toda la serie de atributos y valores, estas etiquetas formaran toda la variedad de elementos de las páginas web con todas sus variantes posibles, todo tipo de textos, imágenes, tablas, formularios, listas y enlaces, elementos

fundamentales en cualquier página web ya que permiten al usuario navegar por cada una de las páginas.

Actualmente existe una forma de crear interfaces de manera rápida, potente y que permite una actualización de los elementos de manera rápida; las hojas de estilos.

Su estructura está basada en elementos llamadas reglas de estilos; un conjunto de instrucciones que modificaran el formato de cualquier elemento creado en una página web.

Dichas reglas pueden colocarse dentro del propio documento web HTML, que afecte a una, varias o todas las secciones de la pagina.

También pueden crearse de manera separada a la página, permitiendo una carga más rápida de la web, creando una mayor cantidad de reglas que enriquecerán más el interface y el diseño de la web. Estas hojas de estilo pueden ser utilizadas por cualquier página del sitio web.

Se crean enlaces entre la página web y la hoja de estilo para que dicha hoja de estilo modifique las etiquetas, elementos, que tiene programadas, en el código HTML de la página web.

Además las propiedades de las reglas de estilo, que van a modificar la pagina, pueden aplicarse enlazadas, en cascada, o pueden heredarse, de manera que no hay que modificar las propiedades repetidas veces, sino que emplean las anteriores si es que el diseñador no quiere modificarlas.

De esta manera se aumentan las prestaciones de los estilos creados en las hojas de estilo.

Bibliografía

- Guía para escribir documentos HTML. Versión 1.8.19. © jac. 1996 – 2013
- Dave Raggett. HTML 4.01 Specification. W3C Recommendation 1999.
- Principios básicos del diseño para Web. Internet, el instrumento esencial de la diplomacia del siglo XXI.
- Tognazini, 1999. Principios generales para el diseño de sitios Web.
- Dpto. Org. Empresas. Universidad Politécnica Valencia.
- Joaquín Gracia. 2009. Manual de CSS.
- Artículo: ¿Está protegido tu navegador web? Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación. 2011

Glosario

ALTERNATIVA TEXTUAL

Contenido equivalente y accesible que se proporciona para el contenido no textual (imágenes, vídeos, audios, elementos de programación, etc.) Si todo contenido no textual dispone de una alternativa textual que proporcione la misma información o funcionalidad nos aseguramos que esa información estará disponible para todos los usuarios.

BROWSER, NAVEGADOR

Programa que permite leer y visualizar documentos en la Web y seguir enlaces (links) de documento en documento de hipertexto. Sin ellos no se podría acceder a los recursos de la WWW.

BITRATE

Término bastante utilizado al hablar de calidades de video y audio. Define cuánto (o el promedio) de espacio físico (en bits) toma un segundo de audio o video.

CSS

Cascade Style Sheet. Conjunto de instrucciones HTML que definen la apariencia de uno o más elementos de un conjunto de páginas web con el objetivo de uniformizar su diseño.

EXTENSIÓN

Cadena de caracteres junto al nombre de un archivo, separada por un punto y al final del nombre del archivo. Son usados para que el sistema operativo del ordenador pueda reconocer fácilmente los archivos y usar los programas asociados a sus extensiones para abrirlos y manipularlos.

HIPERTEXTO

Cualquier documento que contiene vínculos con otros documentos de forma que al seleccionar un vínculo se despliega automáticamente el segundo documento.

HIPERVÍNCULO

Vínculo existente en un documento hipertexto que apunta o enlaza a otro documento que puede ser o no otro documento hipertexto.

HTML

Siglas del inglés Hypertext Markup Language (Lenguaje de Marcado Hipertexto). Es un lenguaje para crear documentos de hypertexto para uso en el WWW.

HTTP

En inglés Hypertext Transfer Protocol. Protocolo de Transferencia de Hipertexto. HTTP es un protocolo con la ligereza y velocidad necesaria para distribuir y manejar sistemas de información hipermedia. HTTP ha sido usado por los servidores World Wide Web desde su inicio en 1993.

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Programación Orientada a Objetos (POO) es una filosofía de programación que se basa en la utilización de objetos. El objetivo de la POO es crear una serie de normas de desarrollo que aseguren y faciliten mantener y reutilizar del código.

PROTOCOLO

Descripción formal de formatos de mensaje y de reglas que dos ordenadores deben seguir para intercambiar dichos mensajes. Un protocolo puede describir detalles de bajo nivel de las interfaces máquina a máquina o intercambios de alto nivel entre programas de asignación de recursos.

RGB

RGB es un modelo de color (Red Green Blue) utilizado normalmente para presentar color en los sistemas de video, cámaras, y monitores de ordenadores. Representa todos los colores como combinaciones de rojo, verde y azul.

URL

Acrónimo de Uniform Resource Locator. Localizador Uniforme de Recurso. Es el sistema de direcciones en Internet. El modo estándar de escribir la dirección de un sitio específico o parte de una información en el Web.

WEB SITE

Sitio web. Conjunto de páginas web que usualmente comparten un mismo tema e intención.

Anexos

ANEXO I. GUÍA DE HTML. POR ORDEN ALFABÉTICO

IMPORTANTE

Tradicionalmente, los nombres de los elementos y las etiquetas en HTML se escribían en mayúsculas, pero con la llegada del XHTML esta tradición ha ido desapareciendo para parecerse al estándar del XHTML, ya que en este estándar es obligatorio que todas las etiquetas y atributos estén en minúsculas.

<a> </a>: define un hipervínculo o ancla		
Atributo	Valores	Significado
coords	datos de carácter	coordenadas de zonas interactivas en objetos
href	datos de carácter	destino del hipervínculo
name	datos de carácter	nombre del ancla
shape	rect, circle, poly, default (rect)	forma de la zona interactiva
tabindex	número	posición en la sucesión del tabulador para hipervínculos
target	caracteres, _blank, _parent, _self,¬_ top	nombre del marco o ventana de destino del enlace

<area></area>:delimita un área en un mapa de imagen		
Atributo	Valores	Significado
alt	datos de carácter	breve descripción del destino de enlace
coords	datos de carácter	coordenadas de la zona interactiva
href	datos de carácter	destino del hipervínculo
shape	rect, circle, poly, default (rect)	forma del área de enlaces sensitivos
tabindex	número	posición en la sucesión del tabulador para hipervínculos
target	caracteres, _blank, _parent, _self,¬_ top	nombre del marco o ventana de destino del enlace

:aplica el estilo negrita al texto
Esta etiqueta no tiene atributos

<blockquote></blockquote>: formatea el texto como cita		
Atributo	Valores	Significado
cite	datos de carácter	URL de la fuente de la cita
<body></body>:determina el cuerpo del documento		
Atributo	Valores	Significado
alink	datos de carácter	color de los enlaces activados
background	datos de carácter	URL de la imagen de fondo
bgcolor	datos de carácter	color de fondo
link	datos de carácter	color de los enlaces
text	datos de carácter	color del texto
vlink	datos de carácter	color de los enlaces visitados
 </br>: añade un salto de línea		
Atributo	Valores	Significado
clear	left, right, all, none (none)	posición a seguir por un texto que se dispone alrededor de una imagen u objeto
: centra los elementos afectados		
Esta etiqueta no tiene atributos		
<col>: establece propiedades para una o varias columnas de una tabla		
Atributo	Valores	Significado
align	left, right, center, justify	alineación horizontal
valign	top, botton, middle, baseline	alineación vertical
with	datos de carácter	anchura
<dd></dd>: establece una definición dentro de una lista de definición		
Esta etiqueta no tiene atributos		
<dl></dl>: delimita una lista de definición		
Esta etiqueta no tiene atributos reseñables		
<dt></dt>: indica un término a definir de una lista de definición		
Esta etiqueta no tiene atributos		
<font></font>: fija el tamaño, color y tipo del texto afectado		
Atributo	Valores	Significado
color	datos de carácter	color de la fuente
face	datos de carácter	tipo de fuente
size	datos de carácter	tamaño de la fuente
<form></form>: define un formulario		
Atributo	Valores	Significado
action	datos de carácter	URL del archivo que procesa los datos o dirección de envío
enctype	datos de carácter	tipo MIME con que el archivo es enviado
method	datos de carácter	método de envío de los datos

name	datos de carácter	nombre del formulario
target	datos de carácter, _blank, _parent, _self, _top	nombre del marco o ventana que mostrará las respuestas
<frame></frame>: define un marco		
Atributo	Valores	Significado
frameborder	1|0	indica si el marco tiene borde
marginheight	datos de carácter	distancia de los bordes inferior y superior al contenido
marginwidth	datos de carácter	distancia de los bordes izquierdo y derecho al contenido
name	datos de carácter	nombre
noresize		impide que el usuario modifique el tamaño del marco
scrolling	yes, no, auto	establece si el marco emplea o no barras de desplazamiento
src	datos de carácter	URL que se debe visualizar en marco
<frameset></frameset>: establece un conjunto de marcos		
Atributo	Valores	Significado
cols	datos de carácter	relaciones de anchura para los marcos en columna
rows	datos de carácter	relaciones de altura para los marcos dispuestos en fila
<hn></hn>: define un encabezado de primer a sexto nivel		
Atributo	Valores	Significado
align	left, right, top, botton	alineación del encabezado
<hr>: crea una línea horizontal		
Atributo	Valores	Significado
align	left, right, center, justify	alineación de la línea
noshade		la línea se muestra sin efecto de sombra
size	datos de carácter	grosor de la línea en píxeles
with	datos de carácter	longitud de la línea en píxeles o %
<html></html>: define un archivo HTML		
Atributo	Valores	Significado
version	datos de carácter	versión de HTML empleada
: aplica el estilo cursiva al texto		
Esta etiqueta no tiene atributos		
<img<: referencia un archivo de imagen		
Atributo	Valores	Significado
align	left, right, top, bottom, middle, baseline, absbottom, absmiddle, texttop	alineación de un objeto respecto a la imagen
alt	datos de carácter	texto alternativo

border	datos de carácter	grosor del borde alrededor de la imagen
heigth	datos de carácter	altura de la imagen
hspace	datos de carácter	espacio reservado horizontal alrededor de la imagen
name	datos de carácter	nombre de la imagen
src	datos de carácter	URL del archivo de imagen que se visualiza
usemap	datos de carácter	nombre del mapa de imagen asociado (precedido de #)
vspace	datos de carácter	espacio reservado vertical alrededor de la imagen
width	datos de carácter	anchura de la imagen
<input>: crea un elemento de formulario		
Atributo	Valores	Significado
align	left, right, top, bottom, middle, baseline, absbottom, absmiddle, texttop	alineación del elemento respecto a lo que lo rodea
alt	datos de carácter	descripción del elemento
checked	datos de carácter	el elemento aparecerá marcado por defecto (radio o casilla)
maxlength	número	máximo número de caracteres que se pueden introducir
name	datos de carácter	nombre del elemento
size	datos de carácter	numero de caracteres que se muestran en pantalla
src	datos de carácter	URL del archivo de imagen para un elemento de tipo image
tabindex	número	posición en la sucesión del tabulador
type	text, password, checkbox, radio, submit, reset, file, hidden, image, button	tipo de elemento de formulario
value	datos de carácter	valor o valor inicial del elemento
<li></li>: define una entrada de lista		
Atributo	Valores	Significado
type	disc, square, circle, 1, a, A, i, I	tipo de viñeta o numeración empleada en la lista
value	número	en listas ordenadas indica la posición del elemento
<map></map>: define un mapa de imagen		
Atributo	Valores	Significado
name	datos de carácter	nombre del mapa
<meta>: registra información sobre la página		
Atributo	Valores	Significado
name	nombre	información descriptiva de la página

content	datos de carácter	contenido de la etiqueta META
http-equiv	nombre	información sobre encabezados http
<noframes></noframes>: define el código que se muestra si no se pueden visualizar los marcos		
Esta etiqueta no tiene atributos		
<ol></ol>: delimita una lista ordenada		
Atributo	Valores	Significado
start	número	número del primer elemento
type	1, a, A, i, I	tipo de numeración
<option></option>: inserta una opción en una lista o menú		
Atributo	Valores	Significado
selected		el elemento está seleccionado por defecto
value	datos de carácter	valor del elemento de la lista
: define un párrafo		
Atributo	Valores	Significado
align	left, center, right, justify	alineación del texto
<script></script>: define un área para scripts		
Atributo	Valores	Significado
language	datos de carácter	lenguaje y versión del script
src	datos de carácter	URL del archivo que contiene el código
type	datos de carácter	tipo MIME en que está escrito el script (text/javascript)
<select></select>: define una lista o menú		
Atributo	Valores	Significado
multiple		permite seleccionar varios elementos
name	datos de carácter	nombre de la lista
size	datos de carácter	número de de elementos que se muestran simultáneamente
tabindex	número	posición en la sucesión del tabulador
<style></style>: marca un área para definir estilos CSS o javascript		
Atributo	Valores	Significado
type	datos de carácter	tipo de hojas de estilo
<table></table>: crea una tabla		
Atributo	Valores	Significado
align	left, right, center	alineación de la tabla
background	datos de carácter	imagen de fondo
border	datos de carácter	grosor del borde
bordercolor	datos de carácter	color del borde

bgcolor	datos de carácter	color de fondo
cellpadding	datos de carácter	distancia entre el borde de la celda y el contenido
cellspacing	datos de carácter	espacio en píxeles entre las celdas de la tabla
heigth	datos de carácter	altura de la tabla en píxeles o porcentaje
hspace	datos de carácter	espacio horizontal reservado alrededor de la tabla
vspace	datos de carácter	espacio vertical reservado alrededor de la tabla
width	datos de carácter	anchura de la tabla en píxeles o porcentaje

<td></td>: define una celda de una tabla		
Atributo	Valores	Significado
align	left, right, center, justify	alineación de la tabla
background	datos de carácter	imagen de fondo
bordercolor	datos de carácter	color del borde
bgcolor	datos de carácter	color de fondo
colspan	número	número de columnas que ocupa una celda
heigth	datos de carácter	altura de la celda en píxeles o porcentaje
nowrap		las líneas de texto no se pueden romper
rowspan	número	número de filas que ocupa una celda
scope	row, col, rowgroup, colgroup	rango de celdas que actúan como cabecera
valign	top, bottom, middle, baseline	alineación vertical
width	datos de carácter	anchura en píxeles o porcentaje

<textarea></textarea>: define un campo de texto de varias líneas		
Atributo	Valores	Significado
cols	número	número de columnas de texto que ocupa el área
name	datos de carácter	nombre del área
rows	número	número de filas de texto que ocupa el área
tabindex	datos de carácter	posición en la sucesión del tabulador

<th></th>: define una celda de la cabecera de una tabla		
Atributo	Valores	Significado
align	left, right, center, justify	alineación de la tabla
background	datos de carácter	imagen de fondo
bordercolor	datos de carácter	color del borde
bgcolor	datos de carácter	color de fondo
colspan	número	número de columnas que ocupa una celda
heigth	datos de carácter	altura de la celda en píxeles o porcentaje
nowrap		las líneas de texto no se pueden mover
rowspan	número	número de filas que ocupa una celda
scope	row, col, rowgroup, colgroup	rango de celdas que actúan como cabecera
valign	top, bottom, middle, baseline	alineación vertical
width	datos de carácter	anchura en píxeles o porcentaje

<title></title>: define el título de un archivo HTML
Esta etiqueta no tiene atributos

<tr></tr>: crea una fila en la tabla		
Atributo	Valores	Significado
align	left, right, center, justify	alineación horizontal
bgcolor	datos de carácter	color de fondo
valign	top, bottom, middle, baseline	alineación vertical

<u></u>: aplica al texto estilo subrayado
Esta etiqueta no tiene atributos

<ul></ul>: delimita una lista desordenada		
Atributo	Valores	Significado
type	disc, square, circle	tipo de viñeta

ANEXO II. CÓDIGOS DE LOS COLORES EN HTML

COLOR	CODIGO	Apariencia
White	#FFFFFF	
Red	#FF0000	
Green	#00FF00	
Blue	#0000FF	
Magenta	#FF00FF	
Cyan	#00FFFF	
Yellow	#FFFF00	
Black	#000000	
Aqua	#70DB93	
Baker's Chocolate	#5C3317	
Blue Violet	#9F5F9F	
Brass	#B5A642	
Bright Gold	#D9D919	
Brown	#A62A2A	
Bronze	#8C7853	
Bronze II	#A67D3D	
Cadet Blue	#5F9F9F	
Cool Copper	#D98719	
Copper	#B87333	
Coral	#FF7F00	
Corn Flower Blue	#42426F	
Dark Brown	#5C4033	
Dark Green	#2F4F2F	
Dark Green Copper	#4A766E	
Dark Olive Green	#4F4F2F	
Dark Orchid	#9932CD	
Dark Purple	#871F78	
Dark Slate Blue	#6B238E	

COLOR	CODIGO	Apariencia
Dark Slate Grey	#2F4F4F	
Dark Tan	#97694F	
Dark Turquoise	#7093DB	
Dark Wood	#855E42	
Dim Grey	#545454	
Dusty Rose	#856363	
Feldspar	#D19275	
Firebrick	#8E2323	
Forest Green	#238E23	
Gold	#CD7F32	
Goldenrod	#DBDB70	
Gray	#C0C0C0	
Green Copper	#527F76	
Green Yellow	#93DB70	
Hunter Green	#215E21	
Indian Red	#4E2F2F	
Khaki	#9F9F5F	
Light Blue	#C0D9D9	
Light Grey	#A8A8A8	
Light Steel Blue	#8F8FBD	
Light Wood	#E9C2A6	
Lime	#32CD32	
Mandarian Orange	#E47833	
Maroon	#8E236B	
Medium Aquamarine	#32CD99	
Medium Blue	#3232CD	
Medium Forest Green	#6B8E23	
Medium Goldenrod	#EAEAAE	
Medium Orchid	#9370DB	
Medium Sea Green	#426F42	
Medium Slate Blue	#7F00FF	
Medium Spring Green	#7FFF00	
Medium Turquoise	#70DBDB	

COLOR	CODIGO	Apariencia
Medium Violet Red	#DB7093	
Medium Wood	#A68064	
Midnight Blue	#2F2F4F	
Navy	#23238E	
Neon Blue	#4D4DFF	
Neon Pink	#FF6EC7	
New Midnight Blue	#00009C	
New Tan	#EBC79E	
Old Gold	#CFB53B	
Orange	#FF7F00	
Orange Red	#FF2400	
Orchid	#DB70DB	
Pale Green	#8FBC8F	
Pink	#BC8F8F	
Plum	#EAADEA	
Quartz	#D9D9F3	
Rich Blue	#5959AB	
Salmon	#6F4242	
Scarlet	#8C1717	
Sea Green	#238E68	
Semi-Sweet Chocolate	#6B4226	
Sienna	#8E6B23	
Silver	#E6E8FA	
Sky Blue	#3299CC	
Slate Blue	#007FFF	
Spicy Pink	#FF1CAE	
Spring Green	#00FF7F	
Steel Blue	#236B8E	
Summer Sky	#38B0DE	
Tan	#DB9370	
Thistle	#D8BFD8	

ANEXO III. GUÍA DE CSS

SELECTORES BÁSICOS

- *: Selector universal. Afecta a toda la página.
- h1 : Selector de etiqueta. Afecta a todas las etiquetas con ese nombre.
- .clase : Selector de clase. Afecta a una clase marcada mediante class="clase".
- #idUnico : Selector de id. Afecta a toda la etiqueta marcada mediante id="idUnico".

AGRUPACIÓN DE SELECTORES

- h1, h2, h3: Combinación de selectores. La regla se aplica a todos los selectores indicados.
- p b : Selector descendente. La regla se aplica a la última etiqueta si está englobada en las anteriores .
- p.tipo1 : selector de etiqueta de clase. La regla se aplica la etiqueta si lleva el atributo de clase (<p class="tipo1">).
- p < em : Selector de hijos. Se aplica al segundo si es hijo directo del primero.
- elemento1 + elemento2: Selector adyacente Selecciona elemento2 siempre que: elemento1 y elemento2 son hermanos y además elemento2 aparece inmediatamente después de elemento1.

SELECTORES DE ATRIBUTOS

Se escriben siempre entre corchetes [...].

- [nombreAtributo]: por el nombre. Selecciona a todos los atributos cuyo nombre es "nombreAtributo" sea cual sea su valor.
- [nombreAtributo="miValor"]: por nombre y valor. Selecciona los atributos con nombre "nombreAtributo" y valor "miValor".
- [nombreAtributo~="miValor"]: por nombre y uno de los valores. Selecciona los atributos con nombre "nombreAtributo" y al menos uno de los valores es "miValor".

PSEUDOCLASES

- p:first-line : primera línea. Afecta sólo a la primera línea del texto seleccionado
- p:first-letter : primera letra. Afecta sólo a la primera letra del texto seleccionado. Se emplea para hacer letras capitales.

- Pseudoclases de enlaces
- a:link : normal Enlace en su estado inicial
- a:visited : visitado Enlace que ya ha sido visitado
- a:hover : seleccionado Enlace cuando se le pasa el ratón por encima
- a:active : activo Enlace en el momento desde que es pulsado hasta que se carga.
- Pseudoelementos before/after: con la propiedad "content"
- p:before : antes: para insertar texto antes de un elemento.
- p:after : después: para insertar texto después de un elemento.

MODOS DE ENLAZAR CSS Y HTML

- En la etiqueta: style="propiedad: valor;"
- En la página: <style type="text/css"> ... </style>
- En archivo aparte; <link rel="stylesheet" type="text/css" href="" media="" />

COMENTARIOS Se escriben entre los signos /* ... */

PROPIEDADES		
	Propiedades de tipografía	
Propiedad	Valores	Descripción
color	<color>|inherit	color de texto
font-family	((<nombre_familia> | <familia_generica>) (,<nombre_familia> | <familia_generica>)*) | inherit	Tipo de letra
font-size	<tamaño_absoluto> | <tamaño_relativo> | <medida> | <porcentaje> | inherit	Tamaño de letra
font-weight	normal | bold | bolder | lighter | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 | 600 | 700 | 800 | 900 | inherit	Grosor de letra
font-style	normal | italic | oblique | inherit	estilo de letra (inclinada)
font-variant	normal | small-caps | inherit	letra tipo versalles
font	((<font-style> || <font-variant> || <font-weight>)? <font-size> (/ <line-height>)? <font-family>) | caption | icon | menu | message-box | small-caption | status-bar | inherit	propiedad sorthand. Tipo de letra
Propiedades de texto		
Propiedad	Valores	Descripción
line-height	normal | <numero> | <medida> | <porcentaje> | inherit	interlineado
text-decoration	none | (underline || overline || line-through || blink)| inherit	resaltar el texto (tachado, subrayado, etc.)
text-transform	capitalize | uppercase | lowercase | none | inherit	transforma el texto original (mayusc. minusc. etc.)
text-indent	<medida> | <porcentaje> | inherit	tabulación de primera línea

letter-spacing	normal | <medida> | inherit	espaciado entre letras
word-spacing	normal | <medida> | inherit	Espaciado entre palabras
white-space	normal | pre | nowrap | pre-wrap | pre-line | inherit	Tratamiento de los espacios en blanco

Bordes		
Propiedad	Valores	Descripción
border-top-width	(<medida> | thin | medium | thick) | inherit	Anchura borde sup.
border-right-width		Anchura borde dcho.
border-bottom-width		Anchura borde inf.
border-left-width		Anchura borde izdo.
border-width	(<medida> | thin | medium | thick) {1, 4} | inherit	tipo shorthand: Anchura de los bordes.
border-top-color	<color> | transparent | inherit	Color borde sup.
border-right-color		Color borde dcho.
border-bottom-color		Color borde inf.
border-left-color		Color borde izdo.
border-color	(<color> | transparent) {1, 4} | inherit	tipo shorthand: Color de los bordes.
border-top-style	none | hidden | dotted | dashed | solid | double | groove | ridge | inset | outset | inherit	Estilo borde sup.
border-right-style		Estilo borde dcho.
border-bottom-style		Estilo borde inf.
border-left-style		Estilo borde izdo.
border-style	(none | hidden | dotted | dashed | solid | double | groove | ridge | inset | outset) {1, 4} | inherit	tipo shorthand: Estilo de los bordes.
border	(<medida_borde> || <color_borde> || <estilo_borde>) | inherit	tipo shorthand: Estilo completo de todos los bordes.

Márgenes		
Propiedad	Valores	Descripción
padding-top	(<medida> | <porcentaje>) | inherit	Margen interno sup.
padding-right		Margen interno dcho.
padding-bottom		Margen interno inf.
padding-left		Margen interno izdo.
padding	(<medida> | <porcentaje>) {1, 4} | inherit	Tipo shorthand: Margen interno.

margin-top	(<medida> | <porcentaje> | auto) | inherit	Margen externo sup.
margin-right		Margen externo dcho.
margin-bottom		Margen externo inf.
margin-left		Margen externo izdo.
margin	(<medida> | <porcentaje> | auto) {1, 4} | inherit	Tipo shorthand: Margen externo.

Propiedades de las listas		
Propiedad	Valores	Descripción
list-style-type	disc | circle | square | decimal | decimal-leading-zero | lower-roman | upper-roman | lower-greek | lower-latin | upper-latin | armenian | georgian | lower-alpha | upper-alpha | none | inherit	Tipo de viñeta
list-style-position	inside | outside | inherit	posición de la viñeta
list-style-image	<url> | none | inherit	Imagen de viñeta
list-style	<list-style-type> || <list-style-position> || <list-style-image>) | inherit	tipo shorthand: Estilo de viñeta.
Fondo de la página		
Propiedad	Valores	Descripción
background-color	<color> | transparent | inherit	Color de fondo
background-image	<url> | none | inherit	Imagen de fondo
background-repeat	repeat | repeat-x | repeat-y | no-repeat | inherit	Repetición de la imagen de fondo
background-position	((<porcentaje> | <medida> | left | center | right)|| (<porcentaje> | <medida> | top | center | bottom)?) | inherit	posición de la imagen de fondo
background-attachment	scroll | fixed | inherit	Comportamiento de la imagen de fondo
background	(<background-color> || <background-image> || <background-repeat> || <background-attachment> || <background-position>) | inherit	tipo shorthand: Estilo de fondo

Propiedades de tablas		
Propiedad	Valores	Descripción
border-collapse	collapse | separate | inherit	Fusión de bordes
border-spacing	<medida> <medida>? | inherit	Espaciado entre bordes

empty-cells	show | hide | inherit	Tratamiento de celdas vacías
caption-side	top | bottom | inherit	Posición del título de la tabla
Tamaño de cajas		
Propiedad	Valores	Descripción
width	<medida> | <porcentaje> | auto | inherit	Anchura
height	<medida> | <porcentaje> | auto | inherit	Altura
max-width	<medida> | <porcentaje> | none | inherit	Anchura máxima
min-width	<medida> | <porcentaje> | inherit	Anchura mínima
max-height	<medida> | <porcentaje> | none | inherit	Altura máxima
min-height	<medida> | <porcentaje> | inherit	Altura mínima
Posicionamiento		
Propiedad	Valores	Descripción
position	static | relative | absolute | fixed | inherit	Tipo de posicionamiento
top	<medida> | <porcentaje> | auto | inherit	desplazar arriba
right	<medida> | <porcentaje> | auto | inherit	desplazar dcha
bottom	<medida> | <porcentaje> | auto | inherit	desplazar abajo
left	<medida> | <porcentaje> | auto | inherit	desplazar izda
float	left | right | none | inherit	Posicionamiento flotante
clear	none | left | right | both | inherit	Despeja elementos flotantes
Visualización		
Propiedad	Valores	Descripción
display	inline | block | none | list-item | run-in | inline-block | table | inline-table | table-row-group | table-header-group | table-footer-group | table-row | table-column-group | table-column | table-cell | table-caption | inherit	Visualización de un elemento
visibility	visible | hidden | collapse | inherit	visibilidad de un elemento
overflow	visible | hidden | scroll | auto | inherit	parte sobrante de un elemento
z-index	auto | <numero> | inherit	Orden tridimensional

Otras propiedades		
Propiedad	Valores	Descripción
cursor	((<url> ,)* (auto | crosshair | default | pointer | move | e-resize | ne-resize | nw-resize | n-resize | se-resize | sw-resize | s-resize | w-resize | text | wait | help | progress)) | inherit	Aspecto del puntero del ratón
outline	<medida> || <color> || <estilo>	Estilo del perfil de un elemento
content	normal|[<cadena> | <url> | <contador> |attr(<identificador>)|openquote| close-quote|no-open-quote|no-close-quote] +| inherit	introducir contenido de texto.
counter-increment	[<identificador> <entero>?]+ | none | inherit	Contador de incremento
counter-reset	[<identificador> <entero>?]+ | none | inherit	Reinicio del contador
quotes	[<cadena> <cadena>] +|none| inherit	Texto para comillas

Certificado de Profesionalidad **IFCD0210**

DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB

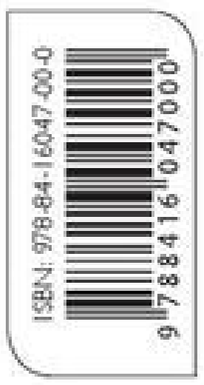
Las competencias profesionales que se adquieren con este Certificado de Profesionalidad son desarrollar documentos y componentes software que constituyan aplicaciones informáticas en entornos distribuidos. Utilizando tecnologías web, partiendo de un diseño técnico ya elaborado, realizando la verificación, documentación e implantación de los mismos.

Módulos formativos y Unidades formativas

MF0491_3: Programación web en el entorno cliente

UF1841: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marca
UF1842: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión
UF1843: Aplicaciones técnicas de usabilidad y accesibilidad en el entorno cliente

MF0492_3: Programación web en el entorno servidor

UF1844: Desarrollo de aplicaciones web en el entorno servidor
UF1845: Acceso a datos en aplicaciones web del entorno servidor
UF1846: Desarrollo de aplicaciones web distribuidas

MF0493_3: Implantación de aplicaciones web en entorno internet, intranet y extranet