

# HTML



## Contents

Conceptos básicos de HTML5 .....	6
¿Qué es HTML5? .....	6
¿Para qué sirve? .....	6
Sintaxis básica de una etiqueta HTML .....	7
Estructura completa de un documento HTML5 .....	7
DOCTYPE y compatibilidad con navegadores .....	9
Atributos .....	13
id .....	13
class .....	13
style .....	14
lang .....	14
dir .....	14
title .....	15
data- .....	15
accesskey .....	15
Estructura y etiquetas semánticas .....	16
¿Por qué usar etiquetas semánticas? .....	16
article .....	17
nav .....	17
header .....	17
footer .....	17
h1, h2, h3, h4, h5, h6 .....	18
section .....	18
main .....	18
aside .....	19
address .....	19
search .....	19
Head, meta & link .....	21
¿Por qué usar las etiquetas dentro de head? .....	21
title .....	21
base .....	21

link .....	22
meta.....	22
meta-etiquetas enfocadas a redes sociales.....	22
script .....	23
Ejemplo completo.....	23
Etiquetas de texto.....	24
¿Por qué usar etiquetas semánticas de texto?.....	24
anchor.....	24
strong.....	24
em .....	25
mark.....	25
b.....	25
u .....	26
span .....	26
sup .....	26
sub .....	26
Muestra un texto en subíndice.....	26
small.....	26
cite .....	27
q .....	27
abbr.....	27
dfn.....	27
kbd .....	27
time.....	28
code .....	28
ins y del.....	28
Referencia MDN.....	28
Etiquetas de agrupación .....	29
Las más utilizadas: .....	29
div .....	29
p .....	29
main .....	29

hr y br.....	30
ol .....	30
ul .....	30
li .....	31
pre.....	31
blockquote .....	31
dl, dt y dd.....	32
figure y figcaption .....	32
Referencia MDN.....	32
Etiquetas multimedia.....	33
Las más utilizadas: .....	33
img .....	33
picture.....	34
video .....	35
audio .....	36
track .....	37
iframe.....	37
Referencia MDN.....	38
Etiquetas de formularios .....	39
Las más utilizadas: .....	39
form .....	39
Atributos: .....	39
input.....	40
Atributos: .....	40
Tipos de input .....	40
Etiquetas interactivas.....	51
Las más utilizadas: .....	51
details .....	51
dialog .....	51
contenteditable .....	52
atributo hidden.....	52
Referencia MDN.....	52



# Conceptos básicos de HTML5

## ¿Qué es HTML5?

**HTML5**, la quinta versión del lenguaje de marcado **HyperText Markup Language**, es la base fundamental de la web moderna.

Define la estructura y el contenido de las aplicaciones web, permitiendo la creación de sitios web más dinámicos, interactivos y accesibles.

## ¿Para qué sirve?

**HTML5** no solo define la estructura de una aplicación web, sino que también permite:

- **Incluir contenido multimedia:** Videos, audios, imágenes y gráficos con mayor flexibilidad y control.
- **Crear formularios interactivos:** Formularios de contacto, encuestas y otras funcionalidades interactivas. HTML5 introduce nuevas etiquetas y atributos para los formularios, como `<input type="email">` y `<input type="range">`, que permiten crear formularios más sofisticados y fáciles de usar. Los desarrolladores pueden utilizar estas etiquetas para crear formularios más personalizados que se adaptan mejor a las necesidades de los usuarios. Además, HTML5 introduce nuevas validaciones de formularios que permiten a los desarrolladores crear formularios que se completan automáticamente y detectan errores en tiempo real.
- **Mejorar la accesibilidad:** La **semántica** de HTML5 facilita la comprensión del contenido por parte de los navegadores web y las tecnologías de asistencia para usuarios con determinadas necesidades de accesibilidad. HTML5 introduce etiquetas como `<header>`, `<footer>`, `<article>` y `<section>` que permiten definir mejor la estructura y el propósito del contenido. Estas etiquetas proporcionan una forma más clara y consistente de estructurar contenido en la página, lo que facilita su comprensión.
- **Geolocalización:** HTML5 permite acceder a la ubicación del usuario a través del navegador, lo que permite crear aplicaciones más personalizadas y contextuales. Esta característica es especialmente útil para aplicaciones de navegación y mapas, pero también se puede utilizar para crear aplicaciones más interactivas que se adaptan a la ubicación del usuario. Con la geolocalización de HTML5, los desarrolladores pueden crear aplicaciones más útiles y personalizadas que mejoran la experiencia del usuario.

<https://vimeo.com/818412954/6532c1b166>

## Sintaxis básica de una etiqueta HTML

Las etiquetas HTML son los elementos básicos que conforman la estructura de una aplicación web. Cada etiqueta tiene una función específica y se compone de dos partes:

### 1. Etiqueta de apertura:

- Comienza con el símbolo <.
- Indica el nombre de la etiqueta.
- Puede incluir atributos para modificar el comportamiento de la etiqueta.
- Se cierra con el símbolo >.

<p>...

### 1. Etiqueta de cierre:

- Comienza con el símbolo </.
- Indica el nombre de la etiqueta que se está cerrando.
- Se cierra con el símbolo >.

<h1>Esto es una etiqueta</h1>

Dentro de las etiquetas, si son de contenido tanto de texto como de agrupación, insertaríamos los datos que queremos reflejar. A fin y al cabo, una etiqueta es una manera de agrupar información y darle más importancia.

El nombre de la etiqueta se refiere a la **información** que contiene y siguen una estructura "casi siempre" igual:

<etiqueta atributo1="valor1" atributo2="valor2">Contenido</etiqueta>

### Ejemplo:

<h1>Título de la página</h1>

<p>Este es un párrafo de texto.</p>

Esto ha sido la sintaxis de una etiqueta, pero veamos un poco mejor cómo sería la estructura de un documento HTML:

## Estructura completa de un documento HTML5

### Declaración del tipo de documento:

<!DOCTYPE html>

- Indica al navegador que el **documento** es **HTML5**.

- Permite una mejor interpretación del contenido por parte del navegador.

#### Elemento **html**:

<html>

...

</html>

- Define el **inicio** y el **final** del documento HTML.
- Contiene todos los demás elementos del documento.
- Atributo **lang**: Define el idioma del documento.
- Atributo **dir**: Define la dirección del texto (ltr para izquierda a derecha, rtl para derecha a izquierda).

#### Elemento **head**:

<head>

...

</head>

- Contiene información sobre la página web, como el **título, metadatos y scripts**.
- No se muestra en la aplicación web.
- **title**: Título de la aplicación web.
- **meta**: Metadatos de la aplicación web, como la codificación de caracteres, la descripción y las palabras clave.
- **link**: Vincula archivos externos a la página web, como hojas de estilo CSS o scripts JavaScript.
- **script**: Define scripts JavaScript que se ejecutarán en el navegador.

#### Elemento **body**:

<body>

...

</body>

- Contiene el **contenido visible** de la aplicación web, como texto, imágenes, formularios, etc.
- Es la parte principal de la aplicación web.



### Ejemplo completo:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Título de la página web</title>
    <meta charset="utf-8" />
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0" />
    <link rel="stylesheet" href="style.css" />
  </head>
  <body>
    <h1>Título de la página</h1>
    <p>Este es un párrafo de texto.</p>
  </body>
</html>
```

### DOCTYPE y compatibilidad con navegadores

Es importante tener en cuenta que la declaración `<!DOCTYPE html>` es necesaria para que los navegadores modernos interpreten el documento como HTML5.

Si no se incluye esta declaración, el navegador puede interpretar el documento como HTML 4.01 o XHTML, lo que puede afectar a la representación del contenido.

### Validación de HTML

Se recomienda **validar** el código HTML para asegurarse de que cumple con los estándares del W3C. Esto ayudará a evitar errores en la representación del contenido y a mejorar la accesibilidad de la aplicación web.

Se puede realizar la validación utilizando el servicio online del W3C.

[The W3C Markup Validation Service](https://validator.w3.org/)

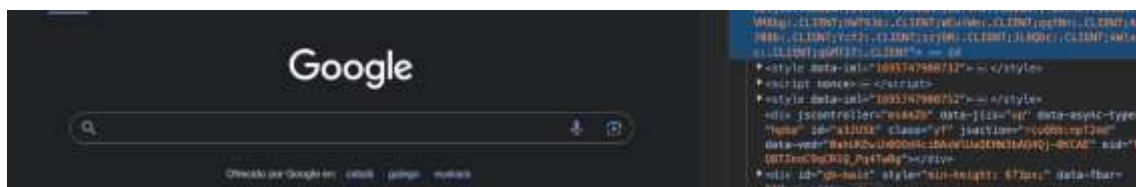
## Inspeccionando elementos

¿Alguna vez te has preguntado qué pasa cuando entras en una página web? Pues es muy sencillo, tu navegador web pide un documento de texto a la máquina que tiene almacenada la página.

Si abres la opción "Inspeccionar elementos" en tu navegador, podrás ver el "código fuente" de la página. Es decir, el archivo que nosotros vamos a crear. El navegador interpretará esa información y eso es lo que verás en la pantalla de tu ordenador.

Dentro de cualquier aplicación web podemos inspeccionar los elementos para ver el **código fuente (os dejamos un ejemplo a continuación)**, es decir el fichero que vamos a generar nosotros. El navegador web interpretará esa información y es lo que nosotros veremos en nuestra pantalla

Podemos abrir el inspector de elementos directamente si pulsamos: Control + Mayús + J en Windows o  $\text{⌘} + \text{Option} + \text{I}$  en macOS



## Los comentarios en HTML

Los comentarios en HTML son líneas de código que son ignoradas por los navegadores web. Se utilizan para añadir notas, aclaraciones o información adicional al código fuente, facilitando la comprensión y el mantenimiento del mismo.

Tened cuidado, ya que, aunque a nivel de contenido no se vea en el navegador, se puede seguir viendo al inspeccionar la web. Inspeccionad, por ejemplo, la página principal de Disney+ y mirad lo que ocurre en la parte superior de HTML:

<https://www.disneyplus.com/home>

<!-- Esto es un comentario -->

## Reto

**Crear una página web sencilla con HTML5 que incluya:**

- Un título
- Un párrafo de texto
- Una imagen

## Instrucciones:

- Crea un nuevo archivo **index** y guárdalo con la extensión **.html**.
- Añade la declaración **<!DOCTYPE html>** al inicio del archivo.
- Crea la estructura básica de la aplicación web con los elementos **html**, **head** y **body**.
- En el elemento **head**, añade un título para la página web utilizando la etiqueta **title**.
- En el elemento **body**, añade un párrafo de texto utilizando la etiqueta **p**.
- Inserta una imagen en la página web utilizando la etiqueta **img**. Asegúrate de especificar el atributo **src** con la ruta de la imagen. Más adelante profundizaremos en estas etiquetas.
- Guarda el archivo y ábrelo en Chrome para ver el resultado.
- Puedes utilizar la extensión **"Live Server"** para clicar en el VSCode en el segundo botón encima de **index.html** dentro del Explorador y **"Abrir con Live Server"** para ver los cambios en vivo.

Si nos fijamos, todo el documento al completo se declara mediante **etiquetas**.

Con este ejercicio podemos comprobar cómo el navegador lee sin problemas un documento HTML5, ahora debemos aprender en profundidad cada una de las partes de estas etiquetas que hemos declarado.

## Tip:

Si creamos un fichero **index.html** en Visual Studio Code y dentro escribimos **html:5**, al pulsar **Enter** nos creará la estructura base de un documento HTML5.

Es una forma rápida de crear un documento correctamente sin necesidad de escribir la estructura desde cero. No lo olvidéis, ya que será un punto de arranque importante a lo largo de muchos proyectos.

Os aconsejamos que echéis un ojo a la documentación oficial acerca de las etiquetas de HTML y crees algunos documentos haciendo uso de ellas.

<https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/HTML/Reference>

# Atributos

Los **atributos** HTML5 son características adicionales que se agregan a las etiquetas para modificar su comportamiento o apariencia.

Son esenciales para diferenciar las etiquetas, atacarlas de forma dinámica y acceder a ellas aportando más información o de una forma más selectiva.

## id

Un identificador único para un elemento dentro de la página. Lo utilizaremos para:

- Seleccionar elementos con JavaScript.
- Aplicar estilos específicos con CSS.
- Mejorar la accesibilidad para lectores de pantalla.
- Crear enlaces a secciones específicas de la página.

```
<a href="#contacto">Contacto</a>
```

```
<section id="contacto">  
  <h2>Formulario de contacto</h2>  
  ...  
</section>
```

## class

Asigna una o más clases a un elemento para agruparlo con otros elementos similares.

Lo utilizaremos para:

- Aplicar estilos CSS a un grupo de elementos.
- Seleccionar elementos con JavaScript.
- Facilitar la gestión del diseño de la página.

```
<div class="noticia">  
  <h2>Título de la noticia</h2>  
    
  <p>Resumen de la noticia...</p>  
</div>
```

```
<div class="noticia">...</div>
```

## style

Aplica estilos CSS directamente a un elemento. Lo utilizaremos para:

- Modificar la apariencia de un elemento sin afectar a otros.
- Aplicar estilos dinámicos con JavaScript.
- Utilizaremos hojas de estilos externas, pero en algún caso nos será útil para maquetar con información dinámica.
- No recomendamos abusar de su uso, a no ser que sea imposible hacerlo a través de una hoja de estilos externa.

```
<h1 style="color: red; font-size: 36px;">¡Importante!</h1>
```

## lang

Define el idioma del contenido del elemento. Lo utilizaremos para:

- Mostrar el contenido en el idioma correcto.
- Mejorar la accesibilidad para usuarios con diferentes idiomas.
- Optimizar la página web para los motores de búsqueda.

```
<html lang="es">
<head>
  <title>Mi página web</title>
</head>
<body>
  <p lang="klíngon">tlhIngan Hol</p>
  <p>Hola a todos</p>
</body>
</html>
```

## dir

Indica la dirección del texto (ltr para izquierda a derecha o rtl para derecha a izquierda). Lo utilizaremos para:

- Mostrar el texto en la dirección correcta.
- Mejorar la accesibilidad para usuarios de idiomas con diferentes direcciones de escritura.

```
<p dir="rtl">لغة عربية</p>
```

## title

Muestra un texto informativo al pasar el cursor sobre el elemento. Lo utilizaremos para:

- Proporcionar información adicional sobre un elemento.
- Mejorar la accesibilidad para usuarios con lectores de pantalla.

```

```

## data-

Permite almacenar datos personalizados en un elemento. Lo utilizaremos para:

- Almacenar información que no se muestra en la página.
- Acceder a la información con JavaScript.
- Facilitar la interacción con frameworks JavaScript.

```
<button data-action="eliminar" data-id="123">Eliminar</button>
```

## accesskey

Permite asignar una tecla de acceso rápido a un elemento HTML, facilitando la navegación para usuarios con necesidad de accesibilidad o que prefieren el teclado al ratón.

```
<a href="contacto.html" accesskey="c">Contacto</a>
```

## Estructura y etiquetas semánticas

Las **etiquetas semánticas** en HTML son como señales que leen los navegadores y los lectores de pantalla para comprender el significado y la organización del contenido de una página web.

Estas etiquetas van más allá de la simple presentación visual y ayudan a crear una estructura clara y comprensible.

Nuestro objetivo como desarrolladores es que los navegadores entiendan el **propósito** del contenido que reflejamos en la aplicación. Por ejemplo, si miramos la portada de un libro en una biblioteca, como seres humanos podemos entender que el título es lo "grande", el subtítulo es lo "más pequeño" y el autor y editorial aparecen más pequeños.

Pero es por convención humana, un navegador **no** sabe interpretarlo, y al igual que el navegador, una persona con dificultad visual tampoco. Por lo tanto, estas etiquetas nos ayudarán a aportar **contenido semántico y significado** a los datos de la aplicación.



### ¿Por qué usar etiquetas semánticas?

- **Mejora la accesibilidad:** Los lectores de pantalla pueden interpretar mejor la estructura y el contenido de la página.
- **Facilita la navegación:** Los usuarios pueden encontrar la información que buscan más fácilmente.
- **Optimiza el SEO:** Los motores de búsqueda pueden comprender mejor el contenido de la página.
- **Mejora la usabilidad:** La página web se vuelve más intuitiva y fácil de usar.

Veamos algunas de las más utilizadas:



## article

Define una entidad importante del documento, como un artículo de blog, un mensaje en un foro o un comentario.

```
<article>
  <h2>Reseña: "El Señor de los Anillos"</h2>
  <p>
    La épica historia de Frodo Bolsón y su viaje para destruir el Anillo Único
    cobra vida en esta trilogía...
  </p>
</article>
```

## nav

Define un apartado o zona de navegación dentro de la página, como enlaces a diferentes secciones, categorías o páginas.

```
<nav>
  <ul>
    <li><a href="inicio.html">Inicio</a></li>
    <li><a href="personajes.html">Personajes</a></li>
    <li><a href="sinopsis.html">Sinopsis</a></li>
  </ul>
</nav>
```

## header

Define la cabecera visual de la página, que generalmente incluye el logotipo, el título y otros elementos decorativos.

```
<header>
  <h1><a href="index.html">Netflix</a></h1>
  
</header>
```

## footer

Define el pie de página del documento o de una sección concreta, que generalmente incluye información de contacto, derechos de autor o enlaces legales.

```
<footer>
  <p>Copyright &copy; 2024 - Dev</p>
  <a href="politica-privacidad.html">Política de privacidad</a>
</footer>
```

## h1, h2, h3, h4, h5, h6

Definen encabezados o titulares con diferentes niveles de importancia, del 1 (el más importante) al 6 (el menos importante). En un documento HTML solo puede haber un solo h1 por regla general, aunque puede aparecer si su contenedor padre le aporta el sentido correcto.

```
<div>
  <h1>Mi blog de videojuegos</h1>
  <p>Aquí encontrarás reseñas, artículos y recomendaciones</p>
  <p>No olvides de suscribirte para estar al día</p>
  <h2>The Last of Us</h2>
  <p>...</p>
  <h3>Valoración</h3>
  <p>...</p>
  <h2>Elden Ring</h2>
  <!-- ... -->
</div>
```

## section

Define una sección o grupo temático de contenido dentro de la página, como la sección de noticias, la sección de productos o la sección de comentarios.

```
<section id="noticias">
  <h2>Últimas noticias</h2>
  <article>...</article>
  <article>...</article>
</section>
```

## main

```
<main>
  <section>
    <h2>Sinopsis</h2>
    <p>
      Frodo Bolsón, un hobbit de la Comarca, hereda el Anillo Único, un
      artefacto maligno creado por el Señor Oscuro Sauron...
    </p>
  </section>
  <section>
    <h2>Personajes</h2>
    <ul>
      ...
    </ul>
  </section>
</main>
```

```
</ul>
</section>
</main>
```

## aside

Define una sección de contenido no relacionado directamente con el tema principal del documento, como una barra lateral con anuncios o información adicional.

```
<aside>
  <h2>Recomendado</h2>
  <ul>
    <li><a href="libro.html">El libro original</a></li>
    <li><a href="pelicula.html">La película</a></li>
  </ul>
</aside>
```

## address

Define la información de contacto o ubicación del autor del artículo o documento.

```
<address>
  <p>Kazuma Kyriu</p>
  <p>kiryu@likeadragon.com</p>
  <p>Kamurocho</p>
</address>
```

## search

Define un área de búsqueda dentro de la página, permitiendo a los usuarios buscar contenido específico.

```
<search>
  <form>
    <input type="search">
    <input type="submit" value="Search">
  </form>
</search>
```

Las etiquetas semánticas en HTML son una herramienta poderosa para mejorar la accesibilidad, la usabilidad y el SEO de nuestras aplicaciones web. Si nos fijamos en muchas aplicaciones web, estas utilizan y abusan de la etiqueta div, que no es más que un divisor, por lo tanto tienen poco contenido semántico.

Es el mismo "fastidio" que si nos pusieran todas las fuentes de un artículo en papel del mismo tamaño sin separación alguna. No sabríamos interpretarlo. Utilizándolas

correctamente, puedes crear una estructura clara y comprensible para tu contenido, facilitando la navegación y la comprensión de la información por parte de los usuarios y navegador.

## Head, meta & link

Las etiquetas dentro de la sección <head> de un documento HTML son fundamentales para definir información crucial sobre la página web, como su título, la ruta base de los enlaces, las relaciones con otros recursos y la carga de scripts y estilos.

Este contenido no será visible en el navegador. Además de esto, definiremos los metadatos en ellas, es decir, los datos de los datos.

Un ejemplo de metadato en nuestro día a día sería una fotografía desde nuestro teléfono móvil.

Cuando hemos ido de viaje, pasan los días y subimos una fotografía a una red social, puede que nos sugiera la misma localización desde donde fue tomada para etiquetarla. Esto es porque el dispositivo incrusta el **metadato** de la geolocalización, así como el dispositivo desde donde fue tomada, la fecha, etc... Son los datos de los datos.

### ¿Por qué usar las etiquetas dentro de head?

- **Organización:** Permiten separar la información de la estructura y el contenido de la página.
- **Mantenimiento:** Simplifican la gestión de la página web.
- **Rendimiento:** Optimizan la carga de la página.

Podemos entender la etiqueta head como el **cerebro** de nuestro documento. Veamos las etiquetas más utilizadas dentro de head:

#### title

Define el título de la página que se muestra en la pestaña del navegador y en los resultados de búsqueda.

```
<head>
  <title>Dune</title>
</head>
```

#### base

Define la URL base para los enlaces relativos dentro de la página.

```
<head>
  <base href="https://www.amazon.com/" />
</head>
<body>
  <a href="index.html">Página de inicio</a>
```

```
<a href="/ropa/">Ropa y complementos</a>
</body>
```

## link

Establece una relación entre el documento actual y otro recurso externo, como una hoja de estilos, un icono o una fuente tipográfica, entre otros.

```
<head>
  <link rel="stylesheet" href="style.css" />
  <link rel="icon" href="favicon.png" />
  <link rel="preconnect" href="https://fonts.googleapis.com" />
  <link rel="preconnect" href="https://fonts.gstatic.com" crossorigin />
  <link
    href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=Roboto:wght@100&display=swap"
    rel="stylesheet"
  />
</head>
```

## meta

Define metadatos específicos del documento, como la codificación de caracteres, el valor inicial del viewport, el autor, la descripción de la página o las palabras clave para el SEO.

```
<head>
  <meta charset="UTF-8" />
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0" />
  <meta
    name="description"
    content="Mi página web sobre El Señor de los Anillos"
  />
  <meta name="keywords" content="El Señor de los Anillos, Tolkien, fantasía" />
  <meta name="author" content="Peter Parker" />
</head>
```

## meta-etiquetas enfocadas a redes sociales

- **meta property="og:title"**: Define el título de la página para las redes sociales.
- **meta property="og:description"**: Define una descripción breve de la página para las redes sociales.
- **meta property="og:image"**: Define la imagen que se muestra en las redes sociales.

- **meta property="og:url"**: Define la URL de la página para las redes sociales.
- **meta name="twitter:title"**: Define el título de la página para Twitter.
- **meta name="twitter:description"**: Define una descripción breve de la página para Twitter.
- **meta name="twitter:image"**: Define la imagen que se muestra en Twitter.
- **meta name="twitter:card"**: Define el tipo de tarjeta que se muestra en Twitter.

## script

Permite cargar o ejecutar un script en el navegador para añadir funcionalidades a la página.

```
<head>
  <script src="script.js" defer></script>
</head>
```

## Ejemplo completo

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Cinopolis - Tu pasión por el cine</title>
  <meta name="description" content="Cinopolis: Tu sala de cine favorita con las mejores películas y estrenos. Compra tus entradas online y disfruta de una experiencia única.">
  <meta name="keywords" content="Cinopolis, cine, películas, estrenos, cartelera, entradas, online, experiencia">
  <base href="https://www.cinopolis.com/>">
  <link rel="icon" href="favicon.ico">
  <link rel="stylesheet" href="style.css">
  <script src="script.js" defer></script>
</head>
<body>
  ...
</body>
</html>
```

## Etiquetas de texto

Las **etiquetas semánticas de texto** en HTML5 permiten dar significado y contexto a los fragmentos de texto dentro de una aplicación web.

Estas etiquetas son esenciales para mejorar la accesibilidad, la legibilidad y la comprensión del contenido por parte de los usuarios y los motores de búsqueda.

### ¿Por qué usar etiquetas semánticas de texto?

- **Accesibilidad:** Los lectores de pantalla pueden interpretar mejor el significado del contenido.
- **Legibilidad:** La estructura del texto se hace más clara y comprensible.
- **SEO:** Los motores de búsqueda pueden comprender mejor el contenido de la página. Nosotros como seres humanos entendemos texto según el lugar o el contexto, pero el navegador no.
- **Usabilidad:** La aplicación web se vuelve más intuitiva y fácil de usar.

Veamos las más utilizadas:

### anchor

Con los **anchor** podemos crear un enlace a otra aplicación web o sección dentro del mismo documento. Dentro del atributo **href** indicaremos el destino de dicho enlace, mientras que con el atributo **target** podremos o no indicar que abra dicho enlace en una nueva pestaña. En este caso, el valor "\_blank" abre una pestaña nueva con el contenido del enlace.

### Google

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

### strong

Enfatiza un fragmento de texto importante o palabras clave.

Este es un texto normal, pero **aquí tenemos algo importante** que destacar.

```
<p>
```

Este es un texto normal, pero

```
<strong>aquí tenemos algo importante</strong>
```

que destacar.

```
</p>
```



## em

Enfatiza un fragmento de texto con un tono o intención diferente al resto del texto.

Deberás avanzar por la *Gran Vía* hasta que te encuentres con las paradas de bus

```
<p>
Deberás avanzar por la
<em>Gran Vía</em>
hasta que te encuentres con las paradas de bus
</p>
```

## mark

Resalta un fragmento de texto como si estuviera marcado con un subrayador amarillo.

La nota decía: "La reunión es a las 22:00 en el observatorio abandonado".

```
<p>
La nota decía: "La reunión es a las 22:00 en el
<mark>observatorio abandonado</mark>".
</p>
```

## b

No se recomienda su uso. Se utilizaba para mostrar un texto sin importancia destacable.

**Este párrafo es completamente opcional**

```
<p>
Este párrafo
<b>es completamente opcional</b>
</p>
```

## u

No se recomienda su uso. Se utilizaba para mostrar un texto como nombre propio o escritura incorrecta intencionada.

```
<p>En mi casa se dice <u>almóndigas</u>,  
y me hace mucha gracia</p>
```

## span

Define un fragmento de texto genérico sin significado semántico (útil para seleccionar).

```
<p>  
Este es un texto normal, pero  
<span>aquí tenemos algo que queremos pintar de rojo</span>  
con CSS.  
</p>
```

## sup

Muestra un texto en superíndice.

```
<p>Mide 24 m<sup>2</sup></p>
```

Mide 24 m<sup>2</sup>

## sub

Muestra un texto en subíndice.

```
<p>H<sub>2</sub>O</p>
```

H<sub>2</sub>O

## small

Muestra un texto de tamaño pequeño.

Este es un texto normal, pero aquí tenemos una pequeña anotación.

```
<p>  
Este es un texto normal, pero  
<small>aquí tenemos una pequeña anotación</small>.  
</p>
```

## cite

Indica el título de un trabajo creativo: obras, libros, películas, etc.

*Dune* de Frank Herbert

```
<p>  
  <cite>Dune</cite>  
  de Frank Herbert  
</p>
```

## q

Muestra una cita o frase extraída de otro contexto.

“Hazlo o no lo hagas, pero no lo intentes” - Yoda

```
<p>  
  <q>Hazlo o no lo hagas, pero no lo intentes</q>  
  - Yoda  
</p>
```

## abbr

Muestra una abreviatura o acrónimo.

```
<abbr title="Organización de las Naciones Unidas">ONU</abbr>
```

## dfn

Define un término que posteriormente será definido.

```
<p>  
  <dfn>CSS</dfn>  
  es un lenguaje de estilo para aplicaciones web.  
</p>
```

## kbd

Muestra una entrada de información del usuario (generalmente, combinación de teclado).

```
<p>Presiona <kbd>Ctrl</kbd> + <kbd>C</kbd> para copiar.</p>
```

Presiona **C** + **C** para copiar.

## time

Indica una fecha/hora legible para humanos, con formato para máquinas opcional.

```
<time>20/05/2024</time>
```

## code

Muestra un fragmento de código de desarrollo con una fuente monospace (como el que veis justo aquí debajo).

```
<code>const x = 4</code>
```

## ins y del

---

**ins** muestra un fragmento de texto o información añadida a posteriori de la publicación inicial, mientras que **del** muestra un fragmento de texto o información eliminada a posteriori.

```
<p>El ganador ha sido: <del>Peter</del><ins>Frank</ins></p>
```

El ganador ha sido: ~~Peter~~Frank

Para resumir, estas etiquetas le darán más contenido semántico a nuestros **textos**.

Si leemos cualquier fragmento de texto, como humanos lo podemos interpretar sin problemas, pero una máquina no. Por lo tanto, con estas etiquetas reflejaremos la intención y significado de cada uno de los fragmentos de un texto. Cuanto más nos esforcemos en dar a entender nuestra intención a la máquina, mejor será para el navegador y lectores de pantalla.

## Referencia MDN

Os recomendamos echarle un vistazo a la **referencia de MDN** para saber más sobre estas etiquetas de texto:

[Referencia de Elementos HTML - HTML: Lenguaje de etiquetas de hipertexto | MDN](#)

## Etiquetas de agrupación

Las **etiquetas de agrupación** en HTML5 son herramientas esenciales para estructurar y organizar el contenido de una aplicación web. Estas etiquetas permiten a los desarrolladores definir secciones, listas, citas y otros elementos con mayor claridad y accesibilidad.

### Las más utilizadas:

#### div

La etiqueta **div** define una capa o división genérica en el contenido. Se utiliza para agrupar elementos con un propósito común, como una sección de una página web, un bloque de contenido o un widget.

No tiene mucho significado semántico más allá de separar elementos.

```
<p>Esto es un párrafo</p>
```

```
<div>
```

```
<p>
```

```
  Y aquí colocaremos dos párrafos separados del otro para colocarlos de manera  
  independiente por CSS
```

```
</p>
```

```
<p>Es un mero capricho visual, no tiene significado</p>
```

```
</div>
```

#### p

La etiqueta **p** define un párrafo de texto. Se utiliza para separar bloques de texto y darle una estructura clara a la página.

```
<p>
```

```
  Spider-Man posee fuerza sobrehumana, reflejos arácnidos y la habilidad de  
  trepar por paredes. Además, cuenta con un sentido arácnido que le advierte del  
  peligro.
```

```
</p>
```

#### main

La etiqueta **main** define el contenido principal de la aplicación web.

Se utiliza para contener el cuerpo principal de la aplicación, sin incluir elementos como la cabecera, el pie de página o la barra lateral.

```
<main>
```

```
<h1>La llegada</h1>
```

```
<p>
```

Cuando una misteriosa raza alienígena llega a la Tierra, la Dra. Louise Banks, una experta en lingüística, es reclutada por los militares para intentar comunicarse con ellos.

</p>

<p>

A medida que Louise aprende su idioma, comienza a descubrir secretos sobre su pasado y su futuro.

</p>

</main>

## hr y br

hr crea una línea horizontal, mientras que br rompe la línea (es como meter un Enter).

Estas dos etiquetas están muy **desaconsejadas**, ya que su contenido semántico es absurdo. Cuando consumimos un audiolibro, el locutor no nos dice "Salto de línea" o "línea que separa elementos". Por lo tanto, es una mala práctica utilizarlas, ya que su uso puede llevar a confusión en los lectores de pantalla.

## ol

La etiqueta **ol** crea una lista numerada. Se utiliza para presentar una serie de elementos en orden secuencial.

<h2>Cómo crear un cosplay</h2>

<ol>

<li>Elige un personaje.</li>

<li>Investiga el traje y los accesorios.</li>

<li>Reúne los materiales necesarios.</li>

<li>Toma medidas y comienza a construir el traje.</li>

<li>Prueba el traje y haz los ajustes necesarios.</li>

<li>¡Disfruta de tu cosplay!</li>

</ol>

## ul

La etiqueta **ul** crea una lista sin numerar. Se utiliza para presentar una serie de elementos sin un orden específico.

<h2>Películas de 2022</h2>

<ul>

<li>"Dune" - Dirigida por Denis Villeneuve</li>

<li>"No Time to Die" - Dirigida por Cary Joji Fukunaga</li>

<li>"Spider-Man: No Way Home" - Dirigida por Jon Watts</li>

<li>"The French Dispatch" - Dirigida por Wes Anderson</li>

<li>"The Matrix Resurrections" - Dirigida por Lana Wachowski</li>

```
<li>"Black Widow" - Dirigida por Cate Shortland</li>
<li>"Eternals" - Dirigida por Chloé Zhao</li>
<li>"A Quiet Place Part II" - Dirigida por John Krasinski</li>
<li>
  "Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings" - Dirigida por Destin Daniel
  Cretton
</li>
<li>"Jungle Cruise" - Dirigida por Jaume Collet-Serra</li>
</ul>
```

## li

La etiqueta **li** define un elemento individual dentro de una lista numerada o sin numerar. Siempre va dentro de los **ul** y **ol**.

```
<h2>Los Vengadores</h2>
<ul>
  <li>Iron Man</li>
  <li>Capitán América</li>
  <li>Thor</li>
  <li>Hulk</li>
  <li>Black Widow</li>
  <li>Hawkeye</li>
</ul>
```

## pre

La etiqueta **pre** se utiliza para mostrar un texto preformateado, conservando los espacios en blanco y los saltos de línea.

```
<pre>
function hackearNaveEspacial(codigo) {
  if (codigo === "clave_secreta") {
    // ¡Acceso concedido!
  } else {
    // ¡Acceso denegado!
  }
}
</pre>
```

## blockquote

La etiqueta **blockquote** se utiliza para resaltar una cita o un fragmento de texto.

```
<blockquote>
  "El futuro pertenece a aquellos que creen en la belleza de sus sueños." -
```

Eleanor Roosevelt

</blockquote>

## dl, dt y dd

La etiqueta **dl** crea una lista de definiciones, donde cada término se asocia con una definición.

La etiqueta **dt** define un término dentro de una lista de definiciones.

La etiqueta **dd** define la descripción o explicación de un término definido con la etiqueta **dt**.

<h2>Glosario de "El Señor de los Anillos"</h2>

<dl>

<dt>Anillo Único</dt>

<dd>Un artefacto mágico creado por el Señor Oscuro Sauron.</dd>

<dt>Hobbit</dt>

<dd>Una raza de pequeñas criaturas que habitan la Tierra Media.</dd>

<dt>Elfo</dt>

<dd>Una raza de seres inmortales de gran belleza y sabiduría.</dd>

</dl>

## figure y figcaption

La etiqueta **figure** define un elemento visual, como una imagen, gráfico, diagrama o infografía. Mientras que la etiqueta **figcaption** proporciona una leyenda o descripción opcional para un elemento visual definido con la etiqueta **figure**.

<figure>



<figcaption>Clark Kent, alias Superman, el Hombre de Acero.</figcaption>

</figure>

## Referencia MDN

Os recomendamos echar un vistazo a la referencia de MDN para profundizar en estas etiquetas y ver más ejemplos:

[Referencia de Elementos HTML - HTML: Lenguaje de etiquetas de hipertexto | MDN](#)



## Etiquetas multimedia

Las **etiquetas multimedia** en HTML son herramientas esenciales para integrar imágenes, videos, audios y otros contenidos interactivos en una aplicación web.

Las más utilizadas:

### img

La etiqueta **img** se utiliza para mostrar una imagen en la aplicación web.

Es una de las etiquetas más utilizadas en HTML y es compatible con todos los navegadores web.



Atributos:

#### *src:*

Ruta de la imagen: Especifica la ruta del archivo de imagen que se desea mostrar. La ruta puede ser relativa o absoluta.

#### *alt:*

- Texto alternativo: Proporciona un texto alternativo que describe la imagen. Este texto se muestra si la imagen no se puede cargar o si el usuario tiene un lector de pantalla. Es importante para la accesibilidad web.

#### *title:*

- Información sobre la imagen: Muestra un texto informativo al pasar el cursor sobre la imagen.

### loading:

- Carga de la imagen: Indica cómo se debe cargar la imagen. Puede ser "eager" (carga la imagen inmediatamente), "lazy" (carga la imagen solo cuando es visible) o "auto" (el navegador decide cómo cargar la imagen).



### picture

La etiqueta **picture** ofrece una alternativa moderna para mostrar imágenes, permitiendo adaptar la imagen a diferentes dispositivos y resoluciones de pantalla. Es una etiqueta más reciente que **img** y ofrece mayor flexibilidad.

#### Atributos:

##### srcset:

- Lista de imágenes: Especifica una lista de imágenes con diferentes resoluciones. El navegador elige la imagen más adecuada para el dispositivo y la resolución actual.

##### media:

- Condición media: Define la condición media para la que se aplica cada imagen en la lista. Puede ser una consulta de medios CSS, como "(max-width: 480px)".

##### sizes:

- Tamaño relativo de las imágenes: Indica el tamaño relativo de las imágenes en la lista. Esto ayuda al navegador a elegir la imagen más adecuada para el espacio disponible.

##### type:

- Tipo de imagen: Define el tipo de archivo de imagen.

<picture>

<source srcset="tatooine\_small.jpg" media="(max-width: 480px)">

<source srcset="tatooine\_medium.jpg" media="(max-width: 1024px)">


</picture>
```

## video

La etiqueta **video** se utiliza para reproducir un video en la aplicación web. Permite mostrar videos en diferentes formatos, como MP4 o WebM.



### Atributos:

#### *controls:*

- Controles de reproducción: Muestra controles de reproducción en el video, como play, pause, stop, rewind y fast forward.

#### *type:*

- Tipo de video: Define el tipo de archivo de video.

#### *poster:*

- Imagen de portada: Muestra una imagen de portada mientras el video no se carga.

#### *loop:*

- Reproducción en bucle.

#### *autoplay:*

- Reproducción automática.

#### *muted:*

- Silencio del video: Reproduce el video sin sonido. Es una buena práctica comenzar los videos sin sonido y que el usuario indique si escucharlo o no.

```
<video controls muted poster="poster_de_matrix.jpg">
  <source src="matrix_trailer.mp4" type="video/mp4">
</video>
```

## audio

La etiqueta **audio** se utiliza para reproducir un archivo de audio en la aplicación web. Permite mostrar audios en diferentes formatos, como MP3, Ogg y WAV.



### Atributos:

#### *src:*

- Ruta del audio: Especifica la ruta del archivo de audio que se desea reproducir. La ruta puede ser relativa o absoluta.

#### *controls:*

- Controles de reproducción: Muestra controles de reproducción en el audio, como play, pause, stop, rewind y fast forward.

#### *type:*

- Tipo de audio: Define el tipo de archivo de audio.

#### *loop:*

- Reproducción en bucle.

#### *autoplay:*

- Reproducción automática. En el caso de los audios, es buena práctica que el usuario indique cuando escuchar el audio, por lo que este atributo no se suele implementar.

#### *muted:*

- Silencio del audio: Reproduce el audio sin sonido.

```
<audio controls>
  <source src="banda_sonora_zelda.mp3" type="audio/mp3">
</audio>
```

## track

La etiqueta **track** se utiliza para añadir subtítulos o audiodescripciones a videos o audios. Permite que personas con discapacidades auditivas o visuales puedan disfrutar del contenido multimedia.

### Atributos:

#### *kind:*

- Define el tipo de pista, como "subtitles" o "descriptions".

#### *srclang:*

- Especifica el idioma de la pista.

#### *src:*

- Especifica la ruta del archivo que contiene la pista de subtítulos o audiodescripción.

#### *label:*

- Etiqueta de la pista.

#### *default:*

- Indica si la pista es la predeterminada.

#### *delay:*

- Especifica un retraso en segundos para la sincronización de la pista.

<video controls>

```
<source src="video_youtuber.mp4" type="video/mp4">
```

```
<track kind="subtitles" srclang="es" label="Español" default src="subtitulos_es.vtt">
```

</video>

## iframe

La etiqueta **iframe** se utiliza para incrustar contenido externo, como un video de YouTube o un widget interactivo, en la página web.



Esto permite mostrar contenido de otros sitios web sin necesidad de salir de la página actual.

Por ejemplo, si clicamos en compartir un video de YouTube, nos da la opción de incrustar código justo al lado de las redes sociales. Esta opción nos devolverá el siguiente código.

```
<iframe width="560" height="315"
src="<https://www.youtube.com/embed/DJ_wEoW8Qcg?si=t-_iRVXfH1cLP36R>"
title="YouTube video player" frameborder="0" allow="accelerometer; autoplay;
clipboard-write; encrypted-media; gyroscope; picture-in-picture; web-share"
allowfullscreen></iframe>
```

Gracias a este código podremos insertar un video de YouTube en nuestra aplicación con la misma funcionalidad que la aplicación original.

Esto lo podemos hacer también con música en Spotify, con mapas en Google Maps o incluso PDF's en algún lector online. Os animamos a probar y crear vuestras propias aplicaciones haciendo uso de funcionalidades externas como estas.

## Referencia MDN

Os animamos que echéis un vistazo a la referencia de MDN para explorar más ejemplos de estas etiquetas:

[https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/HTML/Element#imagen\\_y\\_multimedia](https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/HTML/Element#imagen_y_multimedia)

# Etiquetas de formularios

Los **formularios** son elementos esenciales en cualquier página web que interactúa con el usuario.

Permiten recopilar información, realizar pedidos, registrarse en un servicio o incluso enviar archivos. Vamos a explorar en profundidad las etiquetas HTML más comunes para crear formularios interactivos y que el usuario pueda interactuar con la propia aplicación.

## Las más utilizadas:

### form

La etiqueta **form** define el inicio y final de un formulario en la página web.

Es fundamental para que el navegador interprete el contenido como un formulario y gestione su envío.

### Atributos:

#### *action:*

- Especifica la ruta del script o página que procesará los datos del formulario.

#### *method:*

- Define cómo se enviarán los datos del formulario. Los métodos más comunes son "GET" y "POST".

#### *enctype:*

- Indica cómo se codificarán los datos del formulario. El valor más común es "application/x-www-form-urlencoded".

#### *target:*

- Define dónde se mostrará la respuesta del formulario. Puede ser "\_self" (en la misma ventana) o "\_blank" (en una nueva ventana).

#### *name:*

- Asigna un nombre al formulario para poder acceder a él mediante JavaScript.

```
<form action="registro_cosplay.com" method="post">
  <input type="text" name="nombre" placeholder="Nombre completo">
  <input type="email" name="correo" placeholder="Correo electrónico">
  <select name="personaje">
    <option value="">Elige tu personaje</option>
    <option value="batman">Batman</option>
    <option value="spiderman">Spiderman</option>
    <option value="wonder_woman">Wonder Woman</option>
```

```
</select>
<input type="submit" value="Registrarse">
</form>
```

## input

La etiqueta **input** se utiliza para crear diferentes tipos de campos de entrada en un formulario, como campos de texto, casillas de verificación, botones de radio, etc.

Es una de las etiquetas más utilizadas en la creación de formularios.

### Atributos:

#### *type:*

- Define el tipo de campo de entrada que se crea. Los tipos más comunes son "text", "password", "checkbox", "radio", "submit", "reset", "file", etc.

#### *name:*

- Asigna un nombre al campo para poder acceder a su valor mediante JavaScript o en el script que procesa el formulario.

#### *value:*

- Define el valor inicial del campo.

#### *placeholder:*

- Muestra un texto informativo dentro del campo hasta que el usuario introduce un valor.

#### *required:*

- Indica si el campo es obligatorio.

#### *disabled:*

- Deshabilita el campo para que el usuario no pueda modificarlo.

## Tipos de input

Os dejamos con un listado de los inputs más utilizados y un ejemplo de su semántica al declararlos en un formulario:

### *Texto*

```
<!-- Input de tipo texto -->
<input type="text" placeholder="Texto">
```



### *Contraseña*

```
<!-- Input de tipo contraseña -->  
<input type="password" placeholder="Contraseña">
```

### *Número*

```
<!-- Input de tipo número -->  
<input type="number" placeholder="Número">
```

### *Fecha*

```
<!-- Input de tipo fecha -->  
<input type="date">
```

### *Checkbox*

```
<!-- Input de tipo checkbox -->  
<input type="checkbox" id="checkbox" />  
<label for="checkbox">Checkbox</label>
```

### *radio*

```
<!-- Input de tipo radio -->  
<input type="radio" id="radio1" name="gender" value="male" />  
<label for="radio1">Masculino</label>  
<input type="radio" id="radio2" name="gender" value="female" />  
<label for="radio2">Femenino</label>  
<input type="radio" id="radio3" name="gender" value="other" />  
<label for="radio3">Otro</label>
```

### *botón*

```
<!-- Input de tipo botón -->  
<input type="button" value="Botón">
```

### *submit*

```
<!-- Input de tipo submit -->  
<input type="submit" value="Enviar">
```

### *archivo*

```
<!-- Input de tipo archivo -->  
<input type="file">
```

### *color*

```
<!-- Input de tipo color -->  
<input type="color">
```

### *email*

```
<!-- Input de tipo email -->  
<input type="email" placeholder="Correo electrónico">
```

### *URL*

```
<!-- Input de tipo URL -->  
<input type="url" placeholder="URL">
```

### *teléfono*

```
<!-- Input de tipo teléfono -->  
<input type="tel" placeholder="Teléfono">
```

### *búsqueda*

```
<!-- Input de tipo búsqueda -->  
<input type="search" placeholder="Buscar">
```

### *textarea*

Se utiliza para crear un campo de entrada de texto extenso, ideal para comentarios, descripciones o información detallada.

#### **Atributos:**

##### *value:*

- Define el valor inicial del campo.

##### *placeholder:*

- Muestra un texto informativo dentro del campo hasta que el usuario introduce un valor.

##### *required:*

- Campo obligatorio.

##### *disabled:*

- Deshabilita el campo para que el usuario no pueda modificarlo.

##### *rows:*

- Define el número de filas visibles del campo de texto.

##### *cols:*

- Define el número de columnas visibles del campo de texto.

##### *maxlength:*

- Define la longitud máxima del texto que se puede introducir en el campo.

```
<textarea rows="4" cols="50" placeholder="Escribe tu comentario aquí..."></textarea>
```

### *input de texto*

#### **Atributos adicionales:**

##### *placeholder:*

- Muestra un texto informativo dentro del campo de texto hasta que el usuario introduce un valor.

##### *required:*

- Indica si el campo de texto es obligatorio.

##### *disabled:*

- Deshabilita el campo de texto.

**readonly:**

- Permite que el usuario vea el contenido del campo de texto, pero no lo pueda modificar.

**maxlength:**

- Define la longitud máxima del texto obligatorio.

**minlength:**

- Define la longitud mínima del texto obligatorio.

**pattern:**

- Define una expresión regular que el valor del campo de texto debe cumplir.

```
<input type="text" name="ciudad"
placeholder="Ciudad" maxlength="50"
required />
```

*input con números*

**Atributos adicionales:**

**type:**

- "number"

**min:**

- Valor mínimo: Define el valor mínimo que se puede introducir en el campo.

**max:**

- Valor máximo: Define el valor máximo que se puede introducir en el campo.

**step:**

- Intervalo de valores: Define el intervalo entre los valores que se pueden introducir en el campo.

```
<form action="calculo_daño.com" method="post">
  <input type="number" name="nivel" placeholder="Nivel del personaje" min="1"
max="20">
  <input type="number" name="daño_base" placeholder="Daño base del ataque">
  <select name="tipo_daño">
    <option value="">Elige el tipo de daño</option>
    <option value="fisico">Físico</option>
    <option value="magico">Mágico</option>
  </select>
  <input type="submit" value="Calcular daño">
</form>
```

### *input con fechas*

#### **Atributos adicionales:**

##### *type:*

- "date"

##### *min:*

- Fecha mínima: Define la fecha mínima que se puede seleccionar en el campo.

##### *max:*

- Fecha máxima: Define la fecha máxima que se puede seleccionar en el campo.

```
<form action="registro_usuario.com" method="post">
  <input type="text" name="nombre" placeholder="Nombre completo">
  <input type="email" name="correo" placeholder="Correo electrónico">
  <input type="date" name="fecha_nacimiento">
  <input type="submit" value="Registrarse">
</form>
```

### *input con casillas*

#### **Atributos adicionales:**

##### *type:*

- "checkbox" para casillas de verificación

##### *type:*

- "radio" para botones de radio

##### *value:*

- Valor del campo: Define el valor que se envía al servidor cuando se selecciona la casilla o el botón de radio.

##### *checked:*

- Casilla/botón preseleccionado: Indica si la casilla o el botón de radio está seleccionado por defecto.

```
<form action="personaje_favorito.php" method="post">
  <p>¿Cuáles son tus habilidades favoritas?</p>
  <input type="checkbox" name="habilidades[]" value="sigilo"> Sigilo
  <input type="checkbox" name="habilidades[]" value="hacking"> Hacking
  <input type="checkbox" name="habilidades[]" value="combate"> Combate
  <input type="submit" value="Enviar">
</form>
```

### *input con colores*

#### **Atributos adicionales:**

##### *type:*

- "color"

##### *value:*

- Valor del color: Define el color inicial que se muestra en el selector.

```
<form action="personalizar_armadura.com" method="post">
  <p>Elige el color de tu armadura:</p>
  <input type="color" name="color_armadura" value="#FF0000">
  <input type="submit" value="Aplicar">
</form>
```

### *select*

La etiqueta **select** se utiliza para crear una lista de opciones desplegadas en un formulario.

Permite al usuario seleccionar una opción de una lista predefinida.

#### **Atributos:**

##### *name:*

- Asigna un nombre al campo para poder acceder a su valor mediante JavaScript o en el script que procesa el formulario.

##### *value:*

- Valor predeterminado.

##### *required:*

- Campo obligatorio: Indica si el campo es obligatorio para enviar el formulario.

##### *disabled:*

- Campo deshabilitado: Deshabilita el campo para que el usuario no pueda modificarlo.

##### *size:*

- Número de opciones visibles: Define el número de opciones que se muestran al mismo tiempo en la lista desplegable.

##### *multiple:*

- Selección múltiple: Permite al usuario seleccionar varias opciones de la lista.

```
<form action="personaje_favorito.com" method="post">
  <p>¿Cuál es tu personaje favorito?</p>
  <select name="personaje">
    <option value="">Elige tu personaje</option>
    <option value="luke_skywalker">Luke Skywalker</option>
    <option value="han_solo">Han Solo</option>
    <option value="princesa_leia">Princesa Leia</option>
    <option value="darth_vader">Darth Vader</option>
  </select>
  <input type="submit" value="Enviar">
</form>
```

### *datalist*

La etiqueta **datalist** se utiliza para crear una lista de opciones autocompletables en un formulario. Permite al usuario seleccionar una opción de una lista predefinida mientras escribe en un campo de texto.

```
<form action="buscar_videojuego.php" method="post">
  <input list="videojuegos" name="nombre_videojuego" placeholder="Nombre del
videojuego">
  <datalist id="videojuegos">
    <option value="The Legend of Zelda: Breath of the Wild">
    <option value="Super Mario Odyssey">
    <option value="Red Dead Redemption 2">
    <option value="Horizon Zero Dawn">
  </datalist>
  <input type="submit" value="Buscar">
</form>
```

### *input con archivos*

#### **Atributos adicionales:**

##### *type:*

- "file"

##### *name:*

- Nombre del campo: Asigna un nombre al campo para poder acceder a los archivos seleccionados mediante JavaScript o en el script que procesa el formulario.

#### accept:

- Tipos de archivos permitidos: Define los tipos de archivos que se pueden seleccionar.

#### multiple:

- Selección múltiple: Permite al usuario seleccionar varios archivos.

#### capture:

- Captura de imágenes/video: Permite al usuario capturar una imagen o video directamente desde el dispositivo.

```
<form action="subir_foto_cosplay.php" method="post" enctype="multipart/form-  
data">  
  <input type="file" name="foto_cosplay" accept="image/*">  
  <input type="submit" value="Subir foto">  
</form>
```

#### *Organización de campos de un formulario*

- Etiquetas **fieldset** y **legend**: Se utilizan para agrupar campos relacionados en un formulario.
- Etiquetas **label**: Se utilizan para asociar un texto descriptivo a un campo de entrada. Mediante el atributo **for** podremos enlazarlo al **id** de un input para que semánticamente estén juntos e incluso que al pulsar en el label nos envíe dentro del mismo.

```
<form action="registro_usuario.php" method="post">  
  <fieldset>  
    <legend>Información personal</legend>  
    <label for="nombre">Nombre completo:</label>  
    <input type="text" id="nombre" />  
    <label for="correo">Correo electrónico:</label>  
    <input type="email" id="correo" />  
  </fieldset>  
  <fieldset>  
    <legend>Contraseña</legend>  
    <label for="contrasena">Contraseña:</label>  
    <input type="password" id="contrasena">  
    <label for="confirmar_contrasena">Confirmar contraseña:</label>  
    <input type="password" id="confirmar_contrasena">  
  </fieldset>
```



```
<input type="submit" value="Registrarse">
</form>
```

### Controles de progreso

- La etiqueta **progress** se utiliza para mostrar una barra de progreso al usuario.
- La etiqueta **meter** se utiliza para mostrar un medidor con valores mínimo, máximo y óptimo.

```
<form action="subir_archivo.php"
method="post"
enctype="multipart/form-data">
  <input type="file" name="archivo">
  <progress value="0" max="100"></progress>
  <input type="submit" value="Subir archivo">
</form>
```

```
<meter min="0" max="100" value="75">Nivel de energía</meter>
```

### Botones de envío

La etiqueta **input** con type: "**submit**" se utiliza para crear un botón que envía el formulario al servidor.

```
<form action="contacto.php" method="post">
  <input type="text" name="nombre" placeholder="Nombre completo">
  <input type="email" name="correo" placeholder="Correo electrónico">
  <input type="submit" value="Enviar mensaje">
</form>
```

Las etiquetas de formularios en HTML son herramientas fundamentales para crear interfaces interactivas y dinámicas en la web. Al comprender y utilizar correctamente estas etiquetas y sus atributos, los desarrolladores web pueden crear formularios para diferentes propósitos, como recopilar información, realizar pedidos, registrar usuarios o incluso subir archivos.

- Siempre organiza los campos de tu formulario de una manera clara y lógica.
- Utiliza etiquetas descriptivas para que los usuarios sepan qué información se les solicita.

- Valida los datos del formulario para asegurarte de que son correctos y completos.
- Ofrece una experiencia de usuario agradable y accesible. No compliques de más los formularios y divídelos en grupos si fuera posible.

#### *Referencia MDN*

Recomendamos echarle un vistazo a la referencia en MDN sobre cómo estructurar correctamente un formulario:

[https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/Forms/How\\_to\\_structure\\_a\\_web\\_form](https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/Forms/How_to_structure_a_web_form)

## Etiquetas interactivas

Las **etiquetas interactivas** en HTML5 permiten crear interfaces web más dinámicas y otorgan el usuario el poder de utilizar ciertas etiquetas para modificar de cierta manera el contenido de la misma. Por así decirlo, son etiquetas con las que el usuario puede interactuar para provocar ciertos efectos en el contenido de la aplicación.

### Las más utilizadas:

#### details

La etiqueta **details** crea un elemento desplegable similar a un acordeón, permitiendo mostrar u ocultar información adicional.

Su atributo **open** indica si el desplegable está abierto o no por defecto.

Mediante la etiqueta **summary** resumiremos el contenido de este elemento desplegable.

```
<details>
  <summary>¿Quiénes son los Vengadores?</summary>
  <ul>
    <li>Iron Man (Tony Stark)</li>
    <li>Capitán América (Steve Rogers)</li>
    <li>Thor</li>
    <li>Hulk (Bruce Banner)</li>
    <li>Viuda Negra (Natasha Romanoff)</li>
    <li>Ojo de Halcón (Clint Barton)</li>
  </ul>
</details>
```

#### dialog

La etiqueta **dialog** crea una ventana de diálogo modal nativa, similar a las ventanas emergentes, pero con mayor flexibilidad y accesibilidad.

Su atributo **open** indica si el desplegable está abierto o no por defecto.

Para darle funcionalidad deberemos interferir con **JavaScript**, cosa que podremos implementar más adelante en el programa.

En este ejemplo la abriremos por defecto:

```
<dialog open>
  <h2>¿Cuál es tu película de Star Wars favorita?</h2>
  <form action="encuesta-starwars.php" method="post">
```

```
<input type="radio" name="pelicula" value="episodio-iv"> Episodio IV: Una nueva  
esperanza  
<input type="radio" name="pelicula" value="episodio-v"> Episodio V: El imperio  
contraataca  
<input type="radio" name="pelicula" value="episodio-vi"> Episodio VI: El retorno del  
Jedi  
<input type="submit" value="Votar">  
</form>  
</dialog>
```

### contenteditable

El atributo **contenteditable** permite convertir el texto de una etiqueta en editable, permitiendo al usuario modificarlo directamente en la página web.

```
<p contenteditable="true">Nombre: Juan Pérez</p>
```

### atributo hidden

El atributo **hidden** oculta una sección de la página web, pero la mantiene accesible para los lectores de pantalla y los motores de búsqueda. Lo malo es que su espacio en el visor seguirá computando y además no es semánticamente correcto.

Si queremos hacer desaparecer algo de la pantalla, lo haremos más adelante mediante **CSS**.

### Referencia MDN

Os recomendamos que echéis un vistazo a la referencia en MDN para ver otros ejemplos:

[https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/HTML/Element#elementos\\_interactivos](https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/HTML/Element#elementos_interactivos)