



Agencia de
Aprendizaje
a lo largo
de la vida

FULL STACK JAVA Clase:

HTML (2)

Les damos la bienvenida

Vamos a comenzar a grabar la clase

Temas a tratar:

HTML

- Rutas y enlaces
- Listas
- Tablas
- Videos (Local)
- Iframes
- Etiquetas de formularios

Enlaces y rutas / fuentes

Los enlaces son vínculos a otros recursos, puede ser otra página web, dirección, un archivo, un elemento de nuestro sitio con los que podremos interactuar.

Para ellos podemos hacer uso de la etiqueta <a> con sus respectivos atributos, pero primero veamos qué son las rutas o fuentes, que también afectan a otras etiquetas

The background of the slide features three large, overlapping circles. The leftmost circle is solid black. The middle circle is a dark gray and overlaps the black one. The rightmost circle is a lighter gray and overlaps both the black and dark gray circles. The word 'Rutas' is written in white, bold, sans-serif font on the left side, partially overlapping the black circle.

Rutas

Rutas

Las rutas (también llamadas fuente o recurso) nos indican la dirección del archivo o dirección a la que queremos hacer referencia, con lo que queremos interactuar.

Si quiero direccionar la etiqueta `` a una imagen desde internet deberé mencionar su dirección para que el navegador pueda interpretarla, si la quiero llamar desde mi proyecto tengo que indicar la dirección en dónde se encuentra esta imagen.

```
  

```

Rutas

Este recurso también se sucede en otras etiquetas que tienen el atributo src como ser <video>, <audio>, <iframe> entre otros.

Ahora: si nos fijamos la etiqueta <a> cuenta con otro nombre de atributo, lo llamamos href haciendo alusión a *hyperlink reference*, pero su mecánica es la misma que con el src de las anteriores.

```

```

Tipos de rutas: Absolutas

Ahora veremos que las rutas se clasifican en dos tipos.

Rutas Absolutas: Son aquellas que incluyen toda la dirección del elemento al que queremos hacer referencia. Por ejemplo:

C:\Workspaces\Codo_a_codo\clase2-html\src\assets\img\mapache.jpg ✗

Este tipo de rutas no debemos usarlas en nuestros proyectos porque por lo general nos dará errores, sí las usaremos en rutas absolutas de sitios o elementos web externos, por ejemplo:

<https://upload.wikimedia.org/mapache.jpg> ✓

Tipos de rutas: Relativas

Las rutas relativas son las que usamos generalmente para nuestros proyectos, nos darán mayor compatibilidad a la hora de moverlos de un lado a otro.

Rutas Relativas: Muestran su ubicación de manera relativa, o sea a partir de un punto de partida, como ser nuestro proyecto o el archivo en el que estamos trabajando. Tenemos tres formas de usarlas,

“**/src/imagen.jpg**”: Si iniciamos con una barra le indicamos que nuestro punto de partida es la raíz del proyecto.

“**./src/imagen.jpg**”: Si iniciamos con un punto y una barra le indicamos que nuestro punto de partida es la ubicación del archivo en donde nos encontramos.

“**../src/imagen.jpg**”: Si iniciamos con dos puntos y una barra le estamos pidiendo que se sitúe un nivel anterior al que se encuentra el archivo en el que estamos trabajando.



Enlaces

Enlaces <a>

Los enlaces nos comunicarán con otras páginas, o a otras secciones de nuestro sitio web de varias maneras.

Nos dirigimos a ellos con la etiqueta <a>, luego usaremos el atributo href para indicarle la dirección a la que deseamos acceder, el atributo target para decirle cómo deseamos abrir el documento, y podemos proporcionarle otro llamado download, que lo que hará es brindarle un nombre al archivo (además de darle la propiedad de descargable).

Enlaces

target:

_self: Abrirá el documento en la misma página donde nos encontramos.

_blank: Abre la dirección en una nueva pestaña.

_parent: Abre el sitio en el sitio padre (en caso de estar el link en un iframe).

_top: Abre el sitio en la página principal donde se encuentra, superando en rango al padre.

```
<p> <a href="http://www.youtube.com"  
    title="Link de Youtube"  
    target="_self">Link a la pagina de Youtube  
    en la misma pestaña</a></p>
```

También contamos con el atributo title, que (como en otras etiquetas ya vistas) permite agregar una descripción que se mostrará una vez nos posicionamos sobre dicha etiqueta en el navegador.

Dentro de la etiqueta no olvidemos que irá el texto que queremos marcar como vínculo, como si fuese una descripción!



Listas

Listas

Podemos encontrarnos con tres tipos de listas:

Ordenadas

Desordenadas

Definición

Y claro las listas anidadas, que es una combinación de las ya mencionadas.

Listas Ordenadas

Son aquellas que son enumeradas de alguna forma para mantener un orden visual, algunos atributos que podemos encontrar son:

Start: Le indica a sus hijos desde qué valor comenzaremos a listarlos

Type: Podemos elegir listarlas por defecto de manera numérica, o por letra, números romanos, mayúsculas o minúsculas

Reversed: Como si de una cuenta regresiva se tratara, las listará de un valor mayor hacia un valor menor.

```
<ol start="3">  
  <li>1</li>  
  <li>2</li>  
  <li>3</li>  
  <li>4</li>  
</ol>  
<ol type="A">  
  <li>1</li>  
  <li>2</li>  
  <li>3</li>  
  <li>4</li>  
</ol>
```

3. 1

4. 2

5. 3

6. 4

A. 1

B. 2

C. 3

D. 4

Listas Desordenadas

Son aquellas que son destacadas por viñetas, puntos, cuadros, sin asignarles orden alguno.

```
<ul>  
  <li>1</li>  
  <li>2</li>  
  <li>3</li>  
  <li>4</li>  
</ul>  
<ul contenteditable>  
  <li>1</li>  
  <li>2</li>  
  <li>3</li>  
  <li>4</li>  
</ul>
```

- 1
- 2
- 3
- 4

- 1
- 2
- 3
- 4

List Item

Es la etiqueta que debe tener cada valor que se decida poner en la lista, como se puede ver en los ejemplos anteriores.

```
<ul>  
  <li>1</li>  
  <li>2</li>  
  <li>3</li>  
  <li>4</li>  
</ul>  
<ul contenteditable>  
  <li>1</li>  
  <li>2</li>  
  <li>3</li>  
  <li>4</li>  
</ul>
```

Listas de Definición<dl>

Como si de un diccionario se tratara, tendrán una palabra clave, un término de definición <dt> y su descripción (de la definición)<dd>.

Su relación padre/hijo debe ser como en las otras listas, como se puede ver en el ejemplo.

```
<dl>  
  <dt>Primera letra:</dt>  
  <dd>A</dd>  
  
  <dt>Segunda letra:</dt>  
  <dd>B</dd>  
  
  <dt>Podemos decir que:</dt>  
  <dd>Según lo acontecido nuest  
</dl>
```

Anidamiento

Las listas anidadas no es otra cosa más que hacer uso de las listas anteriores y relacionarlas entre sí, dando paso a la creatividad según el problema a resolver.

```
<ul>
  <li>1</li>
  <li>2</li>
  <li>3</li>
  <li>Un anidamiento
    <ul>
      <li>a</li>
      <li>b</li>
    </ul>
  </li>
  <li>Otro anidamiento con numeros romanos
    <ol type="i">
      <li>a</li>
      <li>b</li>
      <li>c</li>
      <li>d</li>
    </ol>
  </li>
  <li>A
    <ul>
      <li>B
        <ul>
          <li>C</li>
        </ul>
      </li>
    </ul>
  </li>
</ul>
```



Tablas

Tablas

Las tablas hoy en día no se usan como antes, no dan la flexibilidad que podemos tener hoy gracias a la combinación de HTML y CSS, sin embargo podemos toparnos con ellas en algún momento.

Hoy hay muchas características de ellas que están ‘deprecadas’ por los lenguajes antes mencionados, lo que a futuro nos puede llevar más a problemas que a soluciones.

Tablas

Al igual que en las listas, debemos respetar las jerarquías para construirlas con éxito.

Empezamos por la etiqueta **<table>**

Luego seccionaremos cada fila con **<tr>**

Y cada celda (columna) tendrá su **<td>** que incluirá su valor

```
<table>
  <tr>
    <td>1</td>
    <td>2</td>
    <td>3</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>A</td>
    <td>B</td>
    <td>C</td>
  </tr>
</table>
```



Videos

Videos (local)

Con `<videos>` se puede acceder y reproducir videos en nuestro sitio, accediendo al mencionado material con el atributo `"src"` e indicando la ruta al mismo en nuestro directorio.

Algunos atributos que podremos usar son:

loop - Repite el video en bucle

controls - Da acceso al control del video

width - Nos deja seleccionar el ancho del video

autoplay - Reproducirá el video de forma automática apenas cargue la página

poster - Permite colocar una imagen preview a nuestro video antes de ser reproducido





Iframes

Iframes (Inline Frames)

<Iframes> se refiere a un 'contexto de navegación', con esto nos referimos a que podemos incrustar en nuestra página otro sitio, y que ambos convivan en la misma página.

A la fecha muchos sitios tienen restricciones fuertes acerca de compartir su material, por lo que hoy se usa en determinados casos puntuales, o elementos de nuestro sitio que queramos indexar.

Al ser cada documento único, se procesan de manera completa, lo que abusar de ellos puede traer consecuencias de rendimiento.



Formularios

Formularios

Llegamos a una de las áreas más demandadas y que involucra a toda la cadena del desarrollo web: los formularios.

¿Dónde los usamos?

Cuando hacemos una compra, cuando iniciamos una queja, en un chat, en un registro, en un login, al crear o comentar una publicación... En todo.

Formularios

Un formulario está conformado básicamente por el cuerpo cuya etiqueta es **<form>**, acompañados de varios **<input>**, y si se quiere por un **<button>**. Estas tres etiquetas están llenas de atributos que veremos a continuación, además de otros tags fuertemente ligados a las primeras tres. También haremos hincapié del atributo **"id"**.

```
<form id="" action="" method="">  
  <input id="username" name="username" type="text">  
  <input id="password" name="password" type="text">  
  <button type="submit"></button>  
</form>
```

Formularios

Form

Podemos destacar los siguientes atributos:

Action: Contiene la dirección donde se enviará el formulario.

Method: Se le indicará la forma en que se enviará la información (por lo general se usa 'POST').

Id: Es un atributo global que le proporciona a la etiqueta un identificador único, siempre que haga referencia a su id el navegador sabrá que se hace referencia a dicho tag.

Input

Tendremos los siguientes atributos en común para este tag:

Id: Idem Form.

Name: nombre que tendrá ese campo una vez que sea enviado al servidor.

Placeholder: Texto que figura como guía en el casillero (antes de ser completado).

Type: Tipo de contenido que tendrá.

Formularios: Input

Input puede ser complementado con la etiqueta **<label>**, que (como su nombre lo dice) le dará una etiqueta textual al input correspondiente, asociando su atributo **“for”** con el id del input.

```
<label for="password">Ingrese su contraseña</label>  
<input id="password" name="password" type="password"
```

En caso del type **“range”** se podrá asociar con la etiqueta **<datalist>**, dándole al input el atributo **“list”** y éste tendrá como valor el id del tag datalist correspondiente.

Datalist tendrá como hijos las etiquetas **<option>** que como su nombre lo dice representarán a determinados valores del rango del input. Muchos de sus atributos (como label) aún no son compatibles en todos los navegadores.

```
<label for="rango">Ingrese el rango de algo</label>  
<input id="rango" name="rango" type="range" list="listita" m  
  
<br>  
<datalist id="listita">  
  <option value="10" label="10 puntos"></option>  
  <option value="40" label="40 puntos"></option>  
  <option value="60" label="60 puntos"></option>  
  <option value="100" label="todos los puntos"></option>  
</datalist>
```

Formularios: Input

En caso de que el type del input sea "radio" debemos incluir una etiqueta **<label>**, y ambas deben estar dentro del tag **<fieldset>**, que puede tener como hijo la etiqueta **<legend>** que hará de título del cuadro que forma fieldset.

Un input puede tener el valor **"checked"** para marcar la opción por defecto que vendrá seleccionada.

```
<fieldset>
  <legend>Digame si quiere ser dev</legend>
  <label for="dev">Sí quiero</label>
  <input id="dev" name="dev" type="radio" value="soydev" checked>
  <label for="no-dev">Nonono no quiero</label>
  <input id="no-dev" name="dev" type="radio" value="nosoydev">
</fieldset>
```

A los inputs que consideres esenciales les puedes agregar la opción **"required"**, aunque hoy en día esta opción es muy vulnerable y poco segura, por lo que puede ser tomado como meramente informativo.

La etiqueta **<button>** funcionará como botón de envío, y llevará toda la información recolectada a la dirección indicada en el campo *"method"* del form. Un input puede tener la misma función, sea dándole como atributo **type="submit"** como así también al darle Enter a cualquier input.

Links de interés

Lenguajes
[LenguajeJs](#)

Recursos libres de imágenes y video

[Pixabay](#)
[Unsplash](#)
[Stocksnap](#)
[Pexels](#)
[Flaticon](#)

Recordá:

- **Revisar la Cartelera de Novedades.**
- **Hacer tus consultas en el Foro.**

Todo en el Aula Virtual.