**Actividad Formativa**

**Realiza una tabla con las etiquetas HTML utilizadas para la creación de formularios con sus diferentes propiedades.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Etiquetas** | **Propiedades** |
| <form> | Se utiliza para crear un formulario HTML para el input del usuario. Es un contenedor para diferentes tipos de elementos de input, como: campos de texto, casillas de verificación, botones de opción, botones de envío, etc. |
| <input> | Es el elemento de formulario más utilizado. Se puede mostrar de muchas formas, según el atributo de tipo, tales como “text”, “radio”, “chockbox”, “submit” y “button” |
| <label> | Forma formal de definir una etiqueta para un control de un formulario HTML. Los lectores de pantalla leen la etiqueta de un elemento de formulario junto con las instrucciones relacionadas, y esto además resulta muy útil para los usuarios videntes. |
| <select> | Define una lista desplegable. Representa un elemento de control que permite la selección entre un conjunto de opciones. Cuenta de atributos como, size y multiple. |
| <textarea> | Define un campo de entrada de varias líneas. Consta de atributos como rows y cols. |
| <button> | Define un botón en el que se puede hacer clic. Siempre hay que especificar el atributo de tipo para el elemento de botón. |
| <fieldset> | Utilizado para agrupar datos relacionados en un formulario. |
| <legend> | Define un título para el elemento <fieldset>. |
| <datalist> | Especifica una lista de opciones predefinidas para un elemento <input>. Los usuarios verán una lista desplegable de las opciones predefinidas a medida que ingresan datos. |
| <output> | Representa el resultado de un cálculo |
| <option> | Define una opción que se puede seleccionar. Representa una opción en un elemento <select> o <datalist>. Consta de atributos como selected. |
| <optgroup> | Representa un conjunto de opciones, agrupadas lógicamente. |

**Investiga sobre:**

* **HTML Canva**

Se utiliza para dibujar gráficos en una página web, sobre la marcha, a través de JavaScript. <canvas> es solo un contenedor para gráficos. Se debe utilizar JavaScript para dibujar realmente los gráficos.

Ésta tiene varios métodos para dibujar trazados, cuadros, círculos, texto y agregar imágenes. Es un área rectangular en una página HTML. De forma predeterminada, un lienzo no tiene bordes ni contenido.

Canva es renderizado píxel a píxel. En Canva, una vez que se dibuja el gráfico, el navegador lo olvida. Si se debe cambiar su posición, es necesario volver a dibujar toda la escena, incluidos los objetos que podrían haber sido cubiertos por el gráfico.

* **HTML SVG**

Son las siglas de Scalable Vector Graphics. Es un lenguaje que define gráficos basados en vectores, gráficos 2D en formato XML, se utiliza para definir gráficos para la Web. Tiene varios métodos para dibujar trazados, cuadros, círculos, texto e imágenes gráficas.

El contenedor de gráficos de SVG es el elemento HTML <svg>.

En SVG, cada forma dibujada es recordada como un objeto. Si se cambian los atributos de un objeto SVG, el navegador puede volver a rerenderizar automáticamente la forma

|  |  |
| --- | --- |
| Canvas | SVG |
| * Depende de la resolución * Sin soporte para controladores de eventos * Pobre capacidad de representación de texto * Puede guardar la imagen resultante como .png o .jpg * Muy adecuado para juegos con uso intensivo de gráficos | * Resolución independiente * Soporte para controladores de eventos * Más adecuado para aplicaciones con grandes áreas de renderizado Representación lenta si es compleja * No apto para aplicaciones de juegos |