

Esta clase va a ser

- grabada

Clase 02. DESARROLLO WEB

Primeros pasos con HTML

Temario

01

Prototipado y conceptos básicos de HTML

- ✓ Prototipado desde papel
- ✓ HTML
- ✓ Etiquetas

02

Primeros pasos con HTML

- ✓ [Listas](#)
- ✓ [Formularios](#)
- ✓ [Enlaces](#)
- ✓ [Multimedia con HTML](#)

03

Incluyendo CSS a nuestro proyecto

- ✓ Bases de CSS
- ✓ Sintaxis de CSS
- ✓ Herencia y cascada

Objetivos de la clase

- **Comprender** la sintaxis de HTML.
- **Conocer** las diferentes etiquetas y el uso de cada una.
- **Dominar** el concepto de web semántica, y las etiquetas HTML5 de estructura.

Glosario

Sketch: es un dibujo rápido o bosquejo guía, que reproduce de manera muy sencilla un concepto, una idea o generalidad de un proyecto.

Wireframe: es la representación estática, en baja calidad, de un diseño.

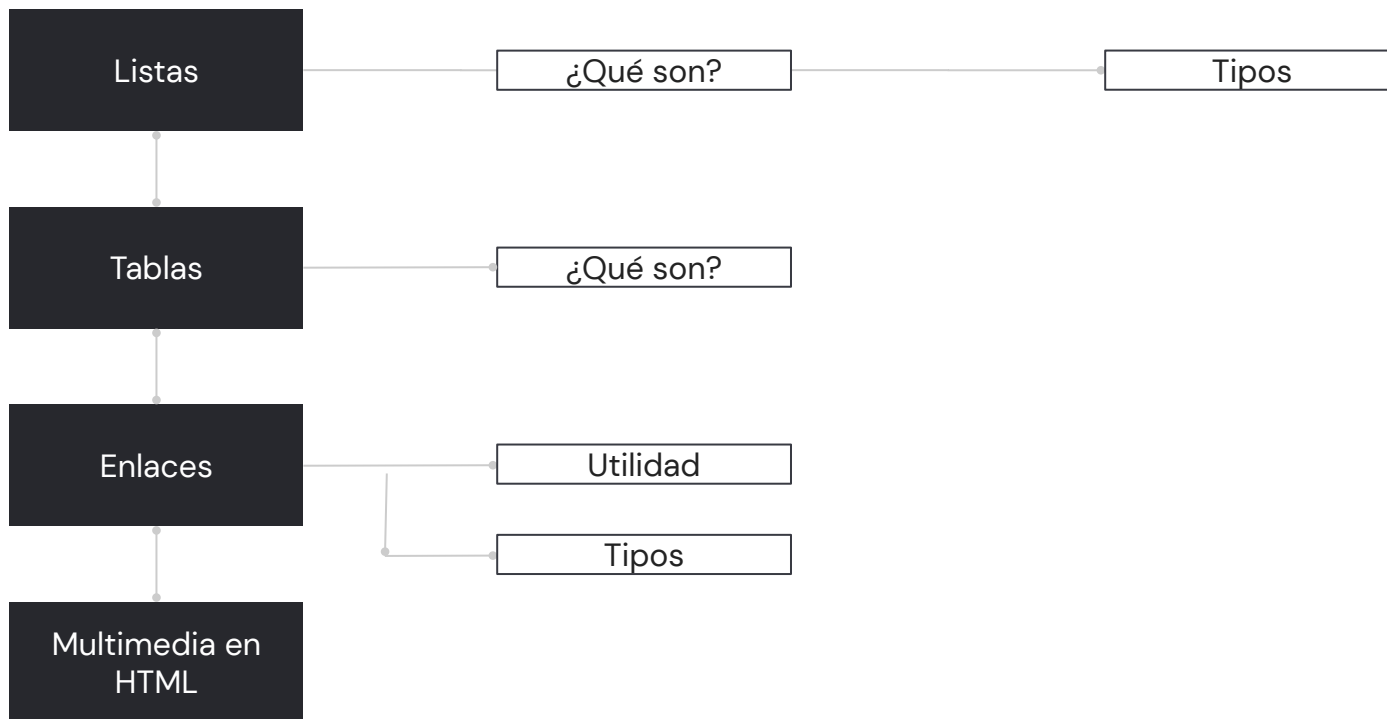
Mockup: es la representación estática de un diseño, en calidad media o alta.

Prototipo: es la representación navegable del producto final.

HTML: es un "lenguaje" de marcado de etiquetas, que permite crear documentos para web.

Doctype: cuando escribes tu documento HTML, lo primero que debes hacer es escribir el DOCTYPE, el cual declara el tipo de documento. Es decir, sirve para indicar que tu documento está escrito siguiendo la estructura determinada por un DTD concreto. Un DTD es la definición del tipo de documento.

MAPA DE CONCEPTOS





Para pensar

¿HTML es un lenguaje de programación?

¿Si o No?

Contesta mediante el chat de Zoom

Listas

Listas

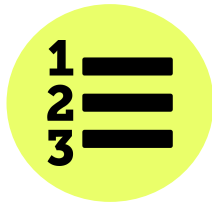
HTML permite agrupar elementos que tienen más significado de forma conjunta. El menú de navegación de un sitio web, por ejemplo, está formado por un grupo de palabras.

Aunque cada palabra por separado tiene sentido, de forma conjunta constituyen el menú de navegación de la página, por lo que su significado conjunto es mayor que por separado. Esto se denomina listas.

Tipos de listas



Listas no ordenadas



Listas ordenadas



Listas de definición

Ejemplos: paso a paso de un procedimiento (como una receta de cocina), características de una persona, galería de imágenes, el menú de una página web, entre otros.

¿Viñetas o números?

- ✓ Las listas numéricas establecen un orden en la lectura de sus ítems.
- ✓ Las listas de viñetas no representan ningún orden o importancia entre sus ítems. Son elementos compuestos.



``

define una lista ordenada de artículos (numéricas).



``

define una lista de artículos sin orden (viñetas).



``

define un artículo de una lista.



Veamos un ejemplo

Ambas listas se deben insertar mediante la etiqueta `` (list-item). Ejemplo de servicios de una empresa (lista de viñetas/sin orden):

```
<ul>  
  <li>Empresa</li>  
  <li>Producto</li>  
  <li>Servicios</li>  
  <li>Contacto</li>  
</ul>
```

- ✓ Empresa
- ✓ Producto
- ✓ Servicios
- ✓ Contacto



Anidar listas

Es probable que te veas en la necesidad de crear una estructura de sublistas como la siguiente:

- ✓ Computadoras portátiles:
 - Procesador I4.
 - Procesador I5.
- ✓ Computadoras de escritorio:
 - Procesador Pentium.
 - Procesador Celeron.



Listas

Crea dos listas usando las etiquetas de HTML.

Duración: **10 minutos**



ACTIVIDAD EN CLASE

Listas

Descripción de la actividad.

Crea dos listas usando las etiquetas de HTML: una con viñetas que contenga cinco nombres, y otra ordenada con 5 pasos para preparar un mate o café.



CODERHOUSE

Tablas

Tablas

Son un conjunto de celdas organizadas, dentro de las cuales es posible alojar distintos contenidos. HTML dispone de una gran variedad de etiquetas y atributos para crear tablas. Sirven para representar información tabulada, en filas y columnas.

En HTML4 las tablas se usaban para maquetar. Cuando CSS creció y se hizo más fuerte, nacieron los detractores de las tablas.

Etiquetas básicas para tablas en HTML

Fila 1 - Columna 1	Fila 1 - Columna 2	Fila 1 - Columna 3	Fila 1 - Columna 4	Fila 1 - Columna 5
Fila 2 - Columna 1	Fila 2 - Columna 2	Fila 2 - Columna 3	Fila 2 - Columna 4	Fila 2 - Columna 5
Fila 3 - Columna 1	Fila 3 - Columna 2	Fila 3 - Columna 3	Fila 3 - Columna 4	Fila 3 - Columna 5

Diagram illustrating the basic HTML tags for tables:

- `<table>` (blue box) points to the entire table structure.
- `<th></th>` (yellow box) points to the header row.
- `<tr>` (purple boxes) points to each row.
- `<td></td>` (purple box) points to a data cell.



Etiquetas básicas para tablas en HTML

```
<table>
  <tr><!-- inicio de fila-->
    <td>Fila 1 – Columna 1</td>
    <td>Fila 1 – Columna 2</td>
    <td>Fila 1 – Columna 3</td>
  </tr><!-- cierre de fila -->
  <tr><!-- inicio de otra fila-->
    <td>Fila 2 – Columna 1</td>
    <td>Fila 2 – Columna 2</td>
    <td>Fila 2 – Columna 3</td>
  </tr><!-- cierre de la segunda fila -->
</table>
```

<table>

</table>

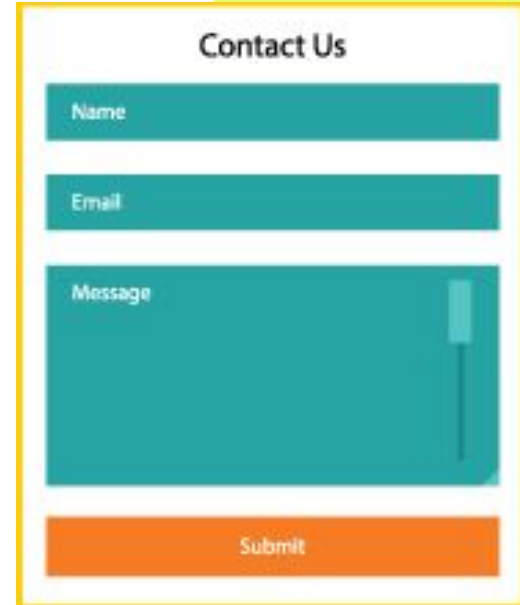
Acepta 3 atributos de "diseño":

- ✓ **Border:** bordes de la tabla.
- ✓ **Cellpadding:** especifica el espacio, en píxeles, entre la pared de la celda y su contenido.
- ✓ **Cellspacing:** indica la distancia entre las celdas y el margen exterior de la tabla

Formularios

Definición

Son etiquetas donde el usuario ingresará o seleccionará valores, que serán enviados a un archivo encargado de procesar la información.



The image shows a 'Contact Us' form with a yellow border. It contains three teal input fields: 'Name', 'Email', and 'Message'. The 'Message' field is a text area with a vertical scrollbar. Below these fields is an orange 'Submit' button.

Contact Us

Name

Email

Message

Submit

Etiqueta <form>

Para insertar un formulario se usa la etiqueta <form>, que dentro lleva todos los controles que vayan al mismo destino. Un formulario requiere 3 atributos para funcionar:

- ✓ **Action:** documento que se encarga de recibir los datos y procesarlos.
- ✓ **Method:** la forma en que será enviada la información. Existen dos métodos de envío, que son GET y POST.
- ✓ **Enctype:** cómo se codificarán los contenidos.

Action

En este atributo se indicará **cuál es el archivo que recibe y procesa los datos**. Debe ser de un lenguaje de los llamados “del lado del servidor” (PHP / ASP / JSP). Si no se indica un valor, el **Action** será por defecto el mismo archivo donde está el formulario.

Method

Forma en la que se recopilan y envían los datos. Existen dos métodos comunes en el HTML:

- ✓ **GET:** la información viajará por la barra de direcciones a continuación del nombre del archivo.
- ✓ **POST:** la información viajará junto a los encabezados del HTML (será "invisible").

Si el method no se indica, por defecto será GET.

Enctype

Cuando el valor del atributo method es post, el mismo es el tipo MIME del contenido, que es usado para enviar el formulario al servidor. Los posibles valores son:

- ✓ application/x-www-form-urlencoded: será el valor por defecto si un atributo no está especificado.
- ✓ multipart/form-data: usar este valor si se está usando el elemento input con el atributo type ajustado a "file".
- ✓ text/plain (HTML5)

Normalmente, se utiliza para permitir el envío de archivos a través de un formulario.

Ingreso de texto

Existen tres controles generales para el ingreso de texto:

- ✓ Cajas de texto de una sola línea (no acepta el uso de la tecla Enter).
- ✓ Cajas para el ingreso de contraseñas (el contenido no será visible).
- ✓ Cajas para contenido multilínea. Puede ser una o muchas líneas de texto.

Atributo "name"

Control de formulario: `<input>`: Text, Email, Password.

Control de formulario: `<textarea></textarea>`

Botones

Los botones disparan las acciones del formulario. Hay 3 tipos:

- ✓ El que envía los datos al archivo indicado como Action.
- ✓ El que vacía todo lo ingresado y resetea los campos.
- ✓ El que “no hace nada”, pensado para usarse con Javascript.

Todos los botones son etiquetas `<input>`, con distintos tipos de “Type”. El botón debe estar dentro del `<form>` que afectará.

Atributo "value"



Representa la etiqueta del botón, la cual es normalmente mostrada por los navegadores dentro de éste.

```
<form>
  <input type="submit"
value="Enviar
formulario"/>
  <input type="reset"
value="Limpiar
formulario"/>
  <input type="button"
value="Sin acciones"/>
</form>
```

- ✓ Input de tipo "submit": envía el formulario.
- ✓ Input de tipo "reset": resetea el formulario.
- ✓ Input de tipo "button": no tiene acciones por defecto.

Controles de selección

En estos casos, el usuario no puede ingresar libremente un texto, sino que el programador le da una lista predefinida. El dato que llega al elegir una opción se define desde el atributo "value". Existen 3 grupos de controles de selección:

- ✓ Botones de radio: sólo se puede elegir una opción.
- ✓ Casillas de chequeo: de toda la lista de opciones, el usuario puede optar por una, todas o ninguna opción.
- ✓ Menú desplegable: sólo es posible seleccionar una opción.



Atributo "value"

En este caso es el valor que se enviará al enviarse el formulario.

✓ Botones de radio:

```
<form>
  <div>hombre</div>
  <input type="radio" name="sexo" value="hombre" />
  <div>mujer</div>
  <input type="radio" name="sexo" value="mujer" />
</form>
```

Atributo "value"



En este caso es el valor que se enviará al enviarse el formulario.

✓ Casillas de chequeo:

```
<form>  
  <div>Acepta términos y condiciones</div>  
  <input type="checkbox" name="acepta" value="1" />  
</form>
```



Etiqueta <label>

Define formalmente a cada elemento de un formulario. Esta etiqueta es de mucha ayuda para generar un formulario accesible.

Su principal atributo es “for”, que va a referenciar a “label” con su elemento del formulario. El valor del atributo “for” debe ser igual al valor del atributo “id” o “name” del elemento.

```
<form>
  <label for="nombre_apellido">Nombre:</label>
  <input type="text" name="nombre_apellido" />
</form>
```




Menú desplegable

Es el llamado combo-box, selector o menú. De toda la lista, se puede elegir una opción (aunque tiene un atributo que permite cambiarlo). Lo ideal es que sean al menos dos elementos distintos para observar el select:

```
<form>
  <select name="talles">
    <option value="L">Large</option>
    <option value="M">Medium</option>
    <option value="S">Small</option>
  </select>
</form>
```



Conjunto de campo

Las etiquetas `<fieldset>` y `<legend>` se utilizan en conjunto. La primera, tiene como objetivo crear grupos de elementos del formulario que posean un mismo propósito; mientras que la segunda, define formalmente el propósito del elemento `fieldset`. Se estructuran de la siguiente manera:

```
<form>
  <fieldset>
    <legend>Talle de remera</legend>
    <!-- Aquí irán los elementos de formulario -->
  </fieldset>
</form>
```



Formularios

Crear un formulario de contacto

Duración: **15 minutos**



ACTIVIDAD EN CLASE

Formularios

Descripción de la actividad.

Crea un formulario de contacto como indica la imagen a continuación, usando los códigos vistos anteriormente. Tienes 15 minutos para realizar la actividad.

Información Personal:

Sexo:

☐ hombre ☐ mujer

Nombre:

Apellido:

Talle:

Large

▼

Enviar

¿Preguntas?

#CoderTip: Ingresa al [siguiente link](#) y revisa el material interactivo que preparamos sobre Preguntas Frecuentes, estamos seguros de que allí encontrarás algunas respuestas.



Break

¡10 minutos y volvemos!

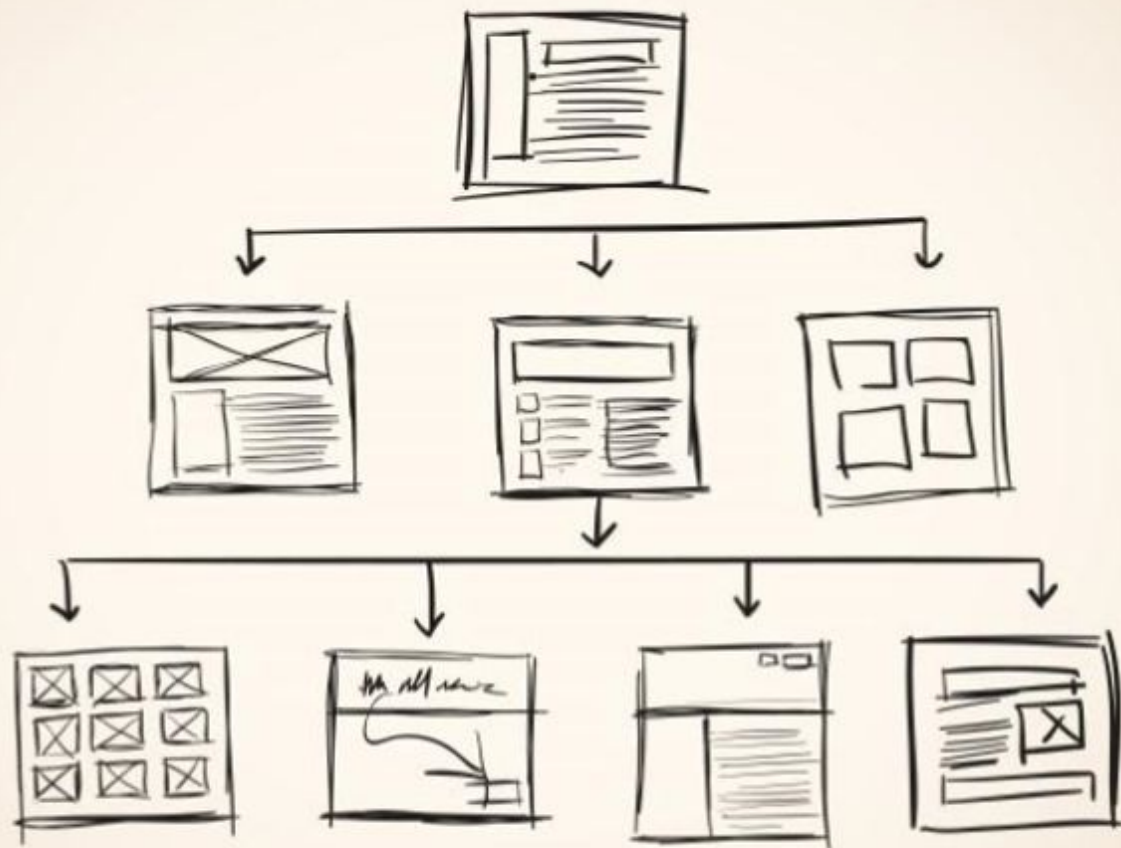
Enlaces

Arquitectura de un sitio

Los enlaces, también conocidos como links o anchors, se utilizan para relacionar partes del mismo documento. Por defecto, se visualizan azules y subrayados.

Para crear uno, es necesario utilizar la etiqueta de ancla `<a>` con el atributo "href", que establecerá el destino al que apunta. Por ejemplo:

```
<a href="productos.html">Productos</a>
```

Enlaces relativos, absolutos e internos



Enlaces relativos

Los **enlaces relativos** son aquellos que apuntan a páginas ubicadas dentro del mismo proyecto. Si la página referenciada se encuentra en el mismo directorio, alcanza con mencionar el nombre de la misma para generar el enlace.

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

En caso de que el archivo se encuentre en un directorio específico, el mismo deberá ser mencionado.

```
<a href="imagenes/mapa.jpg">ver mapa</a>
```



Enlaces absolutos

Los enlaces absolutos son aquellos cuyo destino apunta a un documento que está fuera del sitio, y debe ser especificado utilizando la URL completa:

```
<a href="http://www.coderhouse.com/frontend">Curso de Frontend</a>
```



Enlaces internos

Los enlaces internos permiten referenciar secciones de tu página, para lo cual se utiliza el id:

```
<a href="#pie">Ir al pie de página</a>  
...  
<footer id="pie"></footer>
```



Enlaces relativos

También puedes usar como destino una sección específica una página distinta:

```
<a href="contacto.html#formulario">Formulario de contacto</a>
```

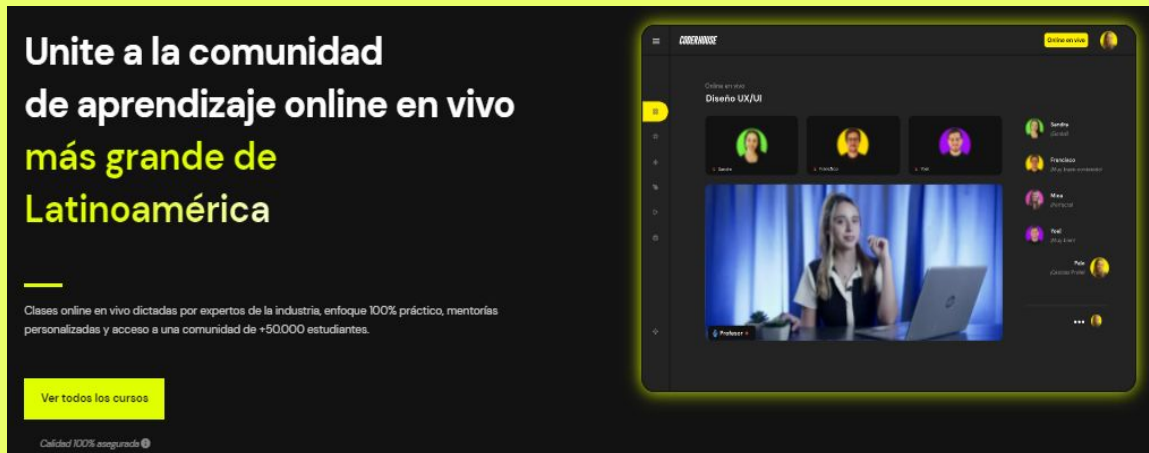
En el ejemplo anterior, el enlace apunta a la sección que tiene el id formulario dentro de la página "contacto.html". No sólo es posible agregar enlaces a texto, también puedes hacerlo con otros elementos. Por lo general, se usan textos o imágenes. Veamos un ejemplo de enlaces con una imagen:

```
<a href="http://www.coderhouse.com/cursos.html#frontend">  
    
</a>
```


Multimedia en HTML


Imágenes


Enriquecen el HTML: las imágenes son elementos que, bien utilizados, mejoran la experiencia de los usuarios.



Insertar imágenes

 Se insertan con la etiqueta ``, que pertenece al grupo de las etiquetas que se cierran a sí mismas (con la barra al final).

 Para funcionar requiere, como mínimo, indicar en dónde está el archivo a mostrar. Eso se hace con el atributo “src” (el source o fuente), que respeta todas las reglas de ruteo vistas en los links.

 Se comportan como elementos de línea, esto significa que se verán una al lado de la otra.

ALT



El "alt" es un texto que debe representar la foto que se está visualizando. Tiene que ser conciso y breve, pero dejar en claro de qué se trata la imagen.

```

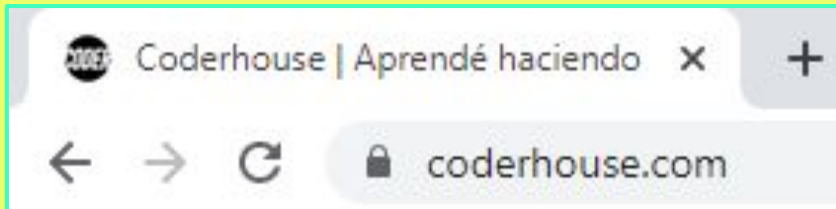
```



Favicon

El favicon es un pequeño ícono que identifica un sitio web cuando está abierto en una pestaña o cuando es guardado como favorito.

HTML recomendado para agregar dentro de tu etiqueta <head>:



```
<link rel="shortcut icon" href="favicon.png">
```



Etiqueta iframe

Es un elemento HTML que permite insertar o incrustar un documento HTML dentro de un documento HTML principal.

```
<iframe src="pagina_fuente.html"  
width=290 height=250>Texto para cuando  
el navegador no conoce la etiqueta  
iframe</iframe>
```

Etiqueta iframe



Insertar vídeo

```
<iframe width="560" height="315"
src="https://www.youtube.com/embed/
P03IJBtrFyc" title="YouTube video
player" frameborder="0"
allow="accelerometer; autoplay;
clipboard-write; encrypted-media;
gyroscope; picture-in-picture"
allowfullscreen></iframe>
```

☐ Empezar en 0:12

COPIAR



HTML

Crear un archivo HTML

Duración: **15 minutos**

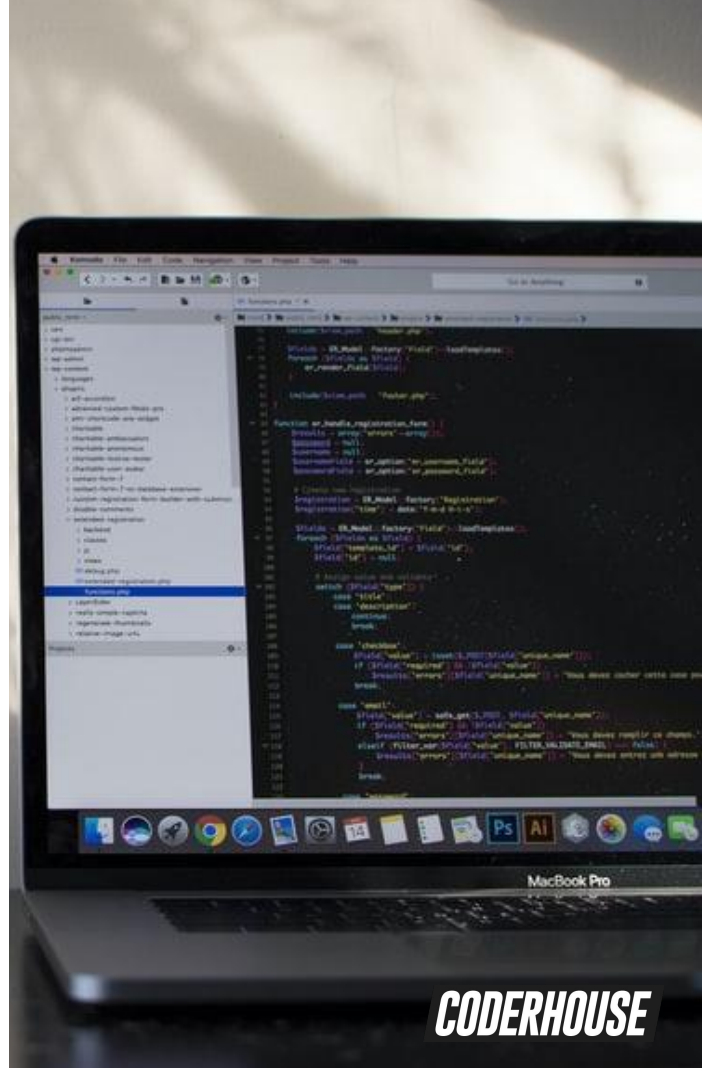


ACTIVIDAD EN CLASE

HTML

Descripción de la actividad.

Crea un archivo HTML que contenga: un video, un audio (puedes descargar ambos de Drive), y un iframe que muestre el video de Coderhouse. Tienes 15 minutos para realizar la actividad.



CODERHOUSE



#Codelalert

Ingresa al manual de prácticas y realiza la primera actividad "Wireframe y estructura del proyecto". Ten en cuenta que el desarrollo de la misma será importante para la resolución del Proyecto Final.



Actividad N° 1

Wireframe y estructura del proyecto

Descripción de la actividad.

- ✓ Generar el **wireframe** correspondiente a una vista para desktop y una vista mobile, de tu sitio web, en Balsamiq.
- ✓ Crea **5 archivos HTML** para cada sección del sitio web, aplica entre estos los enlaces relativos y escribe con etiquetas semánticas. Deberás incluir:
 - Una lista no ordenada con el menú principal del sitio web con los nombres de cada una de las secciones y replicarlo en las mismas.
 - Un formulario en la página de contacto.
 - Un footer y replicarlo en todos tus html.
 - Etiquetas multimedia como img e iframes.

Podrás encontrar un ejemplo en la carpeta de clase.

¿Preguntas?



Encuesta

Por encuestas de Zoom

¡Terminamos el **módulo 1: HTML** !

Cuéntanos qué temas te resultaron más complejos de entender. **Puedes elegir más de uno.** Vamos a retomar aquellos temas que resultaron de mayor dificultad en el próximo AfterClass.

Resumen de la clase hoy

- ✓ Sintaxis de HTML.
- ✓ Diferentes etiquetas y el uso de cada una.
- ✓ Acercamiento al concepto de web semántica, y las etiquetas HTML5 de estructura.

Opina y valora
esta clase

Muchas gracias.

#DemocratizandoLaEducación