



Tips (2) para HTML



1. Atributo capture para abrir la cámara de tu dispositivo

Así como la etiqueta input tiene atributos para email, texto y contraseña, también hay un atributo para abrir la cámara de los dispositivos móviles para capturar imágenes.

Esto se hace con el atributo capture que puede tomar dos valores:

- user para la cámara frontal.
- environment para la cámara trasera.

```
<input type="file" capture="user" accept="image/*">
```

Este código HTML utiliza el elemento <input> con el tipo "file", lo que permite al usuario subir un archivo. El atributo capture="user" indica que cuando se utilice este input en un dispositivo móvil, se debe activar la cámara frontal para tomar una foto. El atributo accept="image/*" limita los archivos que se pueden seleccionar a solo imágenes.



2. Actualización automática de la página web

¡Puedes configurar tu página web para que se refresque automáticamente después de un tiempo determinado desde la etiqueta head!

```
<head>
<meta http-equiv="refresh" content="10">
</head>
```

Este fragmento de código hace que la página web se actualice cada 10 segundos. Se utiliza una etiqueta `<meta>` dentro del `<head>` de la página HTML, con el atributo `http-equiv` establecido en "refresh" y el atributo `content` establecido en "10", que es el número de segundos entre cada actualización automática.

3. Activar el corrector ortográfico

Puedes utilizar el atributo `spellcheck` de HTML y configurarlo en `true` para activarlo. Especifica el idioma que se va a utilizar con el atributo `lang`.

```
<input type="text" spellcheck="true" lang="en">
```

Este fragmento de código HTML demuestra cómo activar el corrector ortográfico en un campo de entrada de texto. El atributo `spellcheck="true"` activa el corrector ortográfico, y el atributo `lang="en"` especifica que el idioma a utilizar para la corrección ortográfica es el inglés.

Es un atributo estándar y es compatible con la mayoría de los navegadores. Esto significa que la funcionalidad del corrector ortográfico debería funcionar en la mayoría de las configuraciones de navegadores web modernos.

4. Especificar tipo de archivo a ser subido

Puedes especificar los tipos de archivo que los usuarios están permitidos subir en la etiqueta `input` usando el atributo `accept`.

El código proporcionado en la imagen es el siguiente:

```
<input type="file" accept=".jpeg, .png">
```

Este código muestra un elemento `<input>` con el atributo `type="file"`, que se usa para que los usuarios suban archivos. El atributo `accept` se utiliza para indicar qué tipos de archivos son aceptables para subir. En este caso, `.jpeg` y `.png` son los tipos de archivo especificados, lo que significa que el usuario solo podrá seleccionar archivos con estas extensiones para subir.



5. Evitar la traducción

Configurar el atributo `translate` a "no" previene la traducción.

Esto es importante en casos en los que no quieres que una frase o palabra sea traducida, por ejemplo, tu logotipo, nombre de empresa o de marca.

```
<p translate="no">Nombre de la marca</p>
```

El código HTML muestra cómo prevenir que un navegador o servicio de traducción automática traduzca el texto que está dentro del elemento `<p>`. Al establecer el atributo `translate` en "no", estás indicando que el contenido de este párrafo no debe ser traducido, manteniendo así el nombre de la marca en su idioma original.

6. Introducir múltiples elementos en la etiqueta de entrada

Esto se puede hacer con el atributo `multiple`.

El código proporcionado en la imagen es el siguiente:

```
<input type="file" multiple>
```

Este código muestra cómo usar el atributo `multiple` en un elemento `<input>` con el tipo `file`. Al incluir el atributo `multiple`, se le permite al usuario seleccionar varios archivos a la vez en el campo de carga de archivos. El texto también menciona que esto funciona tanto para archivos como para correos electrónicos. En el caso de correos electrónicos, se deben separar cada uno con una coma.

7. Crear un póster (miniatura) para tus videos

Con el atributo `poster`, puedes crear una imagen que se muestra mientras se está descargando el video, o hasta que el usuario presiona el botón de reproducción.

Si esto no se incluye, en su lugar se usará el primer fotograma del video.

El código proporcionado en la imagen es el siguiente:

```
<video poster="picture.png"></video>
```

Este código muestra cómo usar el atributo `poster` en un elemento `<video>`. El atributo `poster` se utiliza para especificar una imagen que se mostrará como póster o miniatura del video antes de que se inicie su reproducción. En este caso, "picture.png" es la imagen que se mostrará. Si no se proporciona un póster, se mostrará el primer fotograma del video por defecto.



8. Descarga automática al hacer clic en un enlace

Si quieres que un recurso en particular sea descargado cuando se haga clic en un enlace al recurso objetivo, añade el atributo download.

```
<a href="image.png" download></a>
```

Este código muestra cómo usar el atributo download en un elemento <a> de HTML. Al incluir el atributo download, se indica al navegador que el recurso vinculado, en este caso "image.png", debe descargarse en lugar de ser mostrado en el navegador. Cuando un usuario hace clic en este enlace, el archivo "image.png" se descargará automáticamente a su dispositivo.

9. Color picker

En HTML la etiqueta input nos ofrece gran variedad de elementos de entrada, entre ellos tenemos un selector de color, el cual muestra una interfaz que permite al usuario seleccionar un color.

El valor del este input del tipo color es una cadena de siete caracteres en la cual se especifica un color RGB en su forma hexadecimal, por lo que los valores de color seleccionados por el usuario son compatibles con CSS.

```
<input type="color">
```

Este input puede contener otros atributos como el value para definir un color predeterminado en el selector de color.

```
<input type="color" value="#00FF00">
```



10. Progress bar

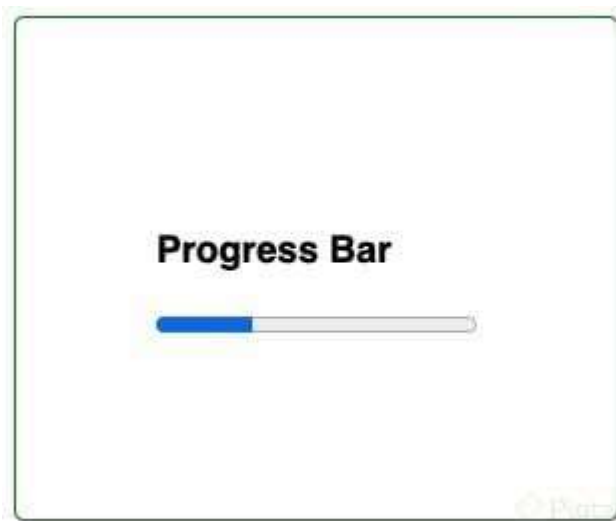
¿Quieres indicar en tu página el progreso de una tarea? Bueno, HTML ya tiene una etiqueta que te muestra una barra de progreso sin mucha complicación.

Su sintaxis básica es la siguiente, pero se puede jugar con sus atributos para sacarle todo el jugo.

```
<progress></progress>
```

Los atributos de la etiqueta progress son value y max, los cuales se usan para definir el valor actual de la barra de progreso y el valor máximo de la misma.

```
<progress id="progress-bar" max="100" value="30"></progress>
```



11. Optgroup

Esta etiqueta permite agrupar diferentes opciones de un select, esto permite hacer agrupaciones por temáticas. El nombre de cada grupo se define con el atributo label, esto es lo que usarán los navegadores para mostrar como nombre del grupo.

```
<select>
  <optgroup label="Comida mexicana">
    <option>Tacos</option>
    <option>Enchiladas</option>
  </optgroup>
  <optgroup label="Comida colombiana">
```

Optgroup

Tacos ▼



12. Acronym

La etiqueta acronym sirve para definir un acrónimo, es decir, las siglas de una palabra. Tiene un funcionamiento similar a la etiqueta abbr con la diferencia de que acronym es exclusivamente para acrónimos la anterior es para abreviaciones.

```
<acronym title="World Wide Web">WWW</acronym>
```



13. Figure

Figure es una etiqueta que permite agregar una imagen, ilustración o diagrama y a su vez asociarle una descripción o título.

La clave de esta etiqueta es que nos permite asociar cualquier cosa con una descripción, de tal forma que quedan asociados semánticamente, para lograr esto se utiliza en conjunto con `figcaption` para la descripción.

```
<figure>  
    
  <figcaption>Banana con fondo rosa. </figcaption>  
</figure>
```



14. Map

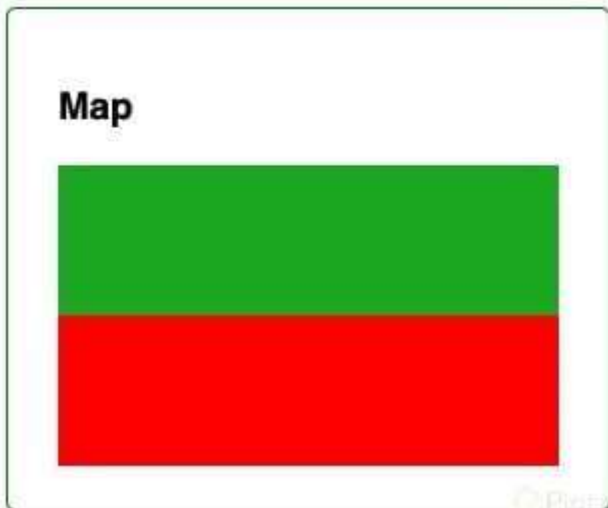
Esta etiqueta como su nombre lo indica es un mapa, pero no es cualquier mapa, es un mapa de imagen que se puede utilizar para generar uno o más hipervínculos en una imagen.

En otras palabras, map es una imagen con área en la que se puede hacer clic y trabaja en conjunto con la etiqueta area la cual es la encargada de definir los espacios interactivos de la imagen.

```

```

```
<map name="workmap">
    <area shape="rect" coords="0,0,350,110" href="https://en.wikipedia.org/wiki/Green">
    <area shape="rect" coords="0,110,350,220" href="https://en.wikipedia.org/wiki/Red">
```



15. Párrafo editable

La etiqueta de párrafo, mejor conocida como `p` tiene un atributo llamado `contenteditable` que permite a cualquier párrafo volverse editable en el navegador.

```
<p contenteditable="true">Este es un parrafo editable.</p>
```

Parrafo editable

Este es un parrafo editable.

16. Tooltip

¿Sabías que el párrafo no es la única etiqueta que tiene atributos que le dan ciertos superpoderes? El `span` los tiene, en este caso es el de `title` que crea un *tooltip* utilizando únicamente HTML.

```
<span title="Este es un tooltip.">¡Pasa el mouse sobre mí!</span>
```

Tooltip

¡Pasa el mouse sobre mí!



17. Noscript

Esta etiqueta permite definir un contenido alternativo que será mostrado en caso de que el usuario tenga deshabilitado los scripts en su navegador o que use un navegador que no admita scripts.

```
<noscript>
  <h2>Sorry, your browser does not support JavaScript!</h2>
</noscript>
```

18. Source

La última etiqueta es source la cual permite definir diferentes versiones de un archivo multimedia, o sea, audio, video o imágenes. Un elemento multimedia puede contener uno o más elementos source, cada uno con una versión diferente, en el caso de las imágenes, cada source tendrá una imagen en formato diferente o en resolución diferente.

```
<picture>
  <source media="(min-width:650px)" srcset="https://images.unsplash.com/photo-1514848567240-a81cb051807a">
  <source media="(min-width:465px)" srcset="https://images.unsplash.com/photo-1618252256389-7c0963af7b8a">
```

Source

