

CAMPUS LAB

Ejercicio Formateo Texto HTML

Abra su editor de código y cree un documento HTML de tal forma que sea lo más parecido a la siguiente imagen:

Entonces, Tenemos esta página que habla de “Internet” , al comienzo de la página se ve el índice , cuando pulsemos sobre “Ocio” se verá en el navegador la parte del documento que habla de “Ocio”.

1 Historia

2 Internet y sociedad

2.1 Ocio

2.2 Internet y su evolución

2.3 Preponderancia como fuente de información

2.4 Trabajo

2.5 Principales buscadores

2.5.1 Índices o directorios temáticos

2.5.2 Motores de búsqueda

2.5.3 Metabuscadores

2.6 Publicidad en Internet

3 Tamaño de Internet

3.1 Cantidad de páginas

3.2 Cantidad de usuarios

4 Censura

5 Tecnología de Internet

5.1 Acceso a Internet

5.2 Nombres de dominio

6 Véase también

7 Referencias

7.1 Notas

7.2 Bibliografía

8 Enlaces externos

Esto es lo que se ve al principio en el navegador, pero el documento es más largo y sigue hacia abajo.

Historia

Artículo principal: *Historia de Internet*

En el mes de julio de 1961 Leonard Kleinrock publicó desde el MIT el primer documento sobre la teoría de conmutación de paquetes. Kleinrock convenció a Lawrence Roberts de la factibilidad teórica de las comunicaciones vía paquetes en lugar de circuitos, lo cual resultó ser un gran avance en el camino hacia el trabajo informático en red. El otro paso fundamental fue hacer dialogar a los ordenadores entre sí. Para explorar este terreno, en 1965, Roberts conectó una computadora TX2 en Massachusetts con un Q-32 en California a través de una línea telefónica conmutada de baja velocidad, creando así la primera (aunque reducida) red de computadoras de área amplia jamás construida.

1969. La primera red interconectada nace el 21 de noviembre de 1969, cuando se crea el primer enlace entre las universidades de UCLA y Stanford por medio de la línea telefónica conmutada, y gracias a los trabajos y estudios anteriores de varios científicos y organizaciones desde 1959 (ver Arpanet). El mito de que ARPANET, la primera red, se construyó simplemente para sobrevivir a ataques nucleares sigue siendo muy popular. Sin embargo, este no fue el único motivo. Si bien es cierto que ARPANET fue diseñada para sobrevivir a fallos en la red, la verdadera razón para ello era que los nodos de conmutación eran poco fiables, tal y como se atestigua en la siguiente cita:

A raíz de un estudio de RAND, se extendió el falso rumor de que ARPANET fue diseñada para resistir un ataque nuclear. Esto nunca fue cierto, solamente un estudio de RAND, no relacionado con ARPANET, consideraba la guerra nuclear en la transmisión segura de comunicaciones de voz. Sin embargo, trabajos posteriores enfatizaron la robustez y capacidad de supervivencia de grandes porciones de las redes subyacentes. (Internet Society, *A Brief History of the Internet*)

1972. Se realizó la Primera demostración pública de ARPANET, una nueva red de comunicaciones financiada por la DARPA que funcionaba de forma distribuida sobre la red telefónica conmutada. El éxito de ésta nueva arquitectura sirvió para que, en 1973, la DARPA iniciara un programa de investigación sobre posibles técnicas para interconectar redes (orientadas al tráfico de paquetes) de distintas clases. Para este fin, desarrollaron nuevos protocolos de comunicaciones que permitiesen este intercambio de información de forma "transparente" para las computadoras conectadas. De la filosofía del proyecto surgió el

Una vez pulsemos sobre “Ocio” se verá en pantalla la parte del documento que habla de “Ocio”.

Internet y sociedad



Este artículo o sección necesita **referencias** que aparezcan en una **publicación acreditada**, como revistas especializadas, monografías, prensa diaria o páginas de Internet fidedignas.

Puedes añadirlas así o avisar al autor principal del artículo en su página de discusión pegando:

```
{{subst:Aviso referencias|Internet}} ----
```

Internet tiene un impacto profundo en el **trabajo**, el **ocio** y el conocimiento a nivel mundial. Gracias a la web, millones de personas tienen acceso fácil e inmediato a una cantidad extensa y diversa de información en línea. Un ejemplo de esto es el desarrollo y la distribución de colaboración del software de Free/Libre/Open-Source (SEDA) por ejemplo GNU, Linux, Mozilla y OpenOffice.org.

Comparado a las enciclopedias y a las bibliotecas tradicionales, la web ha permitido una descentralización repentina y extrema de la información y de los datos.

Algunas compañías e individuos han adoptado el uso de los **weblogs**, que se utilizan en gran parte como diarios actualizables. Algunas organizaciones comerciales animan a su personal para incorporar sus áreas de especialización en sus sitios, con la esperanza de que impresionen a los visitantes con conocimiento experto e información libre.

Internet ha llegado a gran parte de los hogares y de las empresas de los países ricos, en este aspecto se ha abierto una **brecha digital** con los países pobres, en los cuales la penetración de Internet y las nuevas tecnologías es muy limitada para las personas.



Sitios de Internet por países.

Ocio

Muchos utilizan la Internet para descargar música, películas y otros trabajos. Hay fuentes que cobran por su uso y otras gratuitas, usando los servidores centralizados y distribuidos, las tecnologías de P2P. Otros utilizan la red para tener acceso a las noticias y el estado del tiempo.

La mensajería instantánea o **chat** y el correo electrónico son algunos de los servicios de uso más extendido. En muchas ocasiones los proveedores de dichos servicios brindan a sus afiliados servicios adicionales como la creación de espacios y perfiles públicos en donde los internautas tienen la posibilidad de colocar en la red fotografías y comentarios personales. Se especula actualmente si tales sistemas de comunicación fomentan o restringen el contacto de persona a persona entre los seres humanos.^[*cita requerida*]

En tiempos más recientes han cobrado auge portales como **YouTube**, en donde los usuarios pueden tener acceso a una gran variedad de videos sobre prácticamente cualquier tema.

La **pornografía** representa buena parte del tráfico en internet, siendo a menudo un aspecto controvertido de la red por las implicaciones morales que le acompañan. Proporciona a menudo una fuente significativa del rédito de publicidad para otros sitios. Muchos gobiernos han procurado sin éxito poner restricciones en el uso de ambas industrias en Internet.

El sistema **multijugador** constituye también buena parte del ocio en Internet.

En ejercicio debe construir bien el texto (con su formato) y las anclas. Puede guiarse con el sitio web original: [Internet - Wikipedia, la enciclopedia libre](#)

El texto de la página está en el archivo “03 ejercicio anclas.txt”.