**UN POCO DE HISTORIA:**

Para adentrarnos en el desarrollo web considero que es necesario familiarizarnos con términos y definiciones que aparecerán en cualquier documento que consultemos.

Por lo tanto, empecemos por definir qué es HTML:

Podríamos definirlo sencillamente como el leguaje que utilizamos los diseñadores para crear páginas web que los exploradores: Chrome, Edge, FireFox, Opera, …., interpretan y muestran según el contenido que hayamos incluido en ellas. Este proceso habitualmente recibe el nombre de renderizado: El renderizado es un proceso utilizado en desarrollo web para convertir el código de un los documentos HTML ( y sus complementos ) que escribimos en una página con la que las usuarias y usuarios puedan interactuar, tal y como los vemos en los exploradors.

En este punto he de comentar que cualquier editor nos sirve para crear estas páginas web, por ejemplo el propio NOTEPAD de Windows ( para empezar es suficiente ) o cualquier editor de texto plano que incluya nuestro sistema operativo, aunque actualmente existen muchos editores especializados en HTML y que nos ofrecen muchas ayudas a la hora de escribir en este lenguaje.

Sus orígenes:

En realidad, HTML son las siglas de HyperText Markup Language, siendo hoy en día, estándares aceptados para la confección de las páginas en la red, supervisados internacionalmente. El lenguaje HTML es un estándar reconocido en todo el mundo y cuyas normas define un organismo sin ánimo de lucro llamado World Wide Web Consortium (http://www.w3.org/), más conocido como W3C. Como se trata de un estándar reconocido por todas las empresas relacionadas con el mundo de Internet, una misma página HTML se visualiza de forma muy similar en cualquier navegador de cualquier sistema operativo. El propio W3C define el lenguaje HTML como "un lenguaje reconocido universalmente y que permite publicar información de forma global". Desde su creación, el lenguaje HTML ha pasado de ser un lenguaje utilizado exclusivamente para crear documentos electrónicos a ser un lenguaje que se utiliza en muchas aplicaciones electrónicas como buscadores, tiendas online y banca electrónica. Breve historia: Evolución y juventud La historia completa de HTML, aunque reciente es, además de extensa, francamente interesante, y debido a esa extensión, es por lo que, a continuación, se muestra un resumen de la misma. El origen de HTML se remonta a 1980, cuando el físico Tim Berners-Lee, trabajador del CERN (http://www.cern.ch/) (Organización Europea para la Investigación Nuclear) propuso un nuevo sistema de "hipertexto" para compartir documentos. Los sistemas de "hipertexto" habían sido desarrollados algunos años antes con la finalidad de permitir a los usuarios acceder a la información relacionada con los documentos electrónicos que estaban visualizando, conviertiéndose, sin ellos esperarlo, en los “precursores” de los enlaces de las páginas web actuales. Tim Berners-Lee presentó su sistema de “hipertexto”, una vez finalizado y depurado, a una convocatoria organizada para desarrollar un sistema de "hipertexto" para Internet (que nada tenía que ver con la Internet que conocemos hoy). Después de trabajar junto al ingeniero de sistemas Robert Cailliau sobre su proyecto inicial, ambos, crearon una propuesta conocida como WorldWideWeb o W3, que como habrán podido comprobar, fué la que gano el concurso. El primer documento formal con la descripción de HTML se publicó en 1991 bajo el nombre "HTML Tags" (Etiquetas de HTML) y aún se puede consultar, como histórico, en: (<http://www.w3.org/History/19921103-hypertext/hypertext/WWW/MarkUp/Tags.html>)

La primera propuesta oficial para convertir HTML en un estándar se realizó en 1993 por parte de la IETF (http://www.ietf.org/) (Internet Engineering Task Force). Aunque se consiguieron avances significativos, definiéndose las etiquetas para imágenes, tablas y formularios, ninguna de las dos propuestas realizadas como “estándar” (las llamadas HTML y HTML+), consiguieron convertirse de forma oficial en un estándar. Dos años después (1995), el mismo IETF organiza un grupo de trabajo de HTML, tras el cual, consigue publicar, en septiembre de dicho año, el estándar conocido como HTML 2.0, siendo, a pesar de su versión 2.0, el primer estándar oficial del “lenguaje” HTML. A partir de 1996, es el W3C, acrónimo de World Wide Web Consortium, el que publica los estándares de HTML. La versión HTML 3.2 se publicó en Enero de 1997 y es la primera recomendación ofical de HTML publicada por dicha organización. Esta revisión ya recogen e incorpora los últimos avances utilizados en el diseño de las páginas web hasta ese año, de entre los que podemos destacar los applets de Java y la posibilidad de textos “enmarcados” y que se disponen “alrededor” de las imágenes. Con la publicación del estándar HTML 4.0 en Abril de 1998 (versión corregida y ampliada de la publicada originalmente en Diciembre de 1997), se produce un gran avance en relación a versiones anteriores. Alguna de las novedades más relevantes de esta versión, es la incorporación, por primera vez, de las “hojas de estilos CSS”, así como la posibilidad de incluir pequeños programas o scripts en el diseño de las páginas web. Una significativa mejora en la accesibilidad de las páginas diseñadas, la posibilidad de elaborar tablas complejas e importantes mejoras en la confección y uso de formularios, son además, algunas de sus otras aportaciones. Se publica en diciembre de 1999 el penúltimo “estándar oficial” de HTML conocido como la versión 4.01, revisión y actualización de la versión anterior que no llega a aportar novedades significativas. Desde la publicación de HTML 4.01, la actividad de estandarización de HTML se detuvo por parte del W3C, que se centró en el desarrollo de un nuevo estándar, el XHTML. Debido a ello, y en el año 2004, las empresas Apple, la Fundación Mozilla y Opera, mostraron su preocupación por la falta de interés del W3C en el estámdar HTML y decidieron crear una nueva asociación llamada WHATWG , en las que las tres entidades estaban representadas. El acróniomo se corresponde a Web Hypertext Application Technology Working Group, y su página en la red es http://www.whatwg.org/. La actividad del WHATWG se centró desde su inicio en el desarrollo del estándar HTML 5.0, y cuyo primer borrador oficial se publica en enero de 2008. Debido a la fuerza de las empresas que forman el grupo WHATWG y a la publicación de un primer borrador de la versión 5.0, en marzo de 2007, el Consorcio W3C decidió retomar la actividad estandarizadora de HTML, publicándose hace poco tiempo este estándar. (http://www.w3.org/TR/html5/) Además, W3C ha continuado con la estandarización de XHTML, una versión avanzada de HTML y basada en XML. La primera versión de XHTML se denominó 1.0 y fué publicada en enero de 2000, con posterior revisión en agosto de 2002. XHTML nace como una adaptación específica al lenguaje XML del estándar HTML 4.01, mantieniendo casi todas sus “etiquetas” y características, a las que añade algunas propias de XML. XHTML y HTML se desarrollan en la actualidad de forma conjunta en el seno del W3C.

Estándares y especificaciones oficiales Existe un organismo conocido como el W3C, acrónimo del World Wide Web Consortium, al que ya hemos mencionado, y cuya página oficial es http://www.w3.org/, que elabora las normas que deben seguirse en el diseño de las páginas web en la actualidad, usando como estándar, el “lenguaje HTML”. Dichas normas oficiales, que van por la versión 5.0, están escritas en inglés y se pueden consultar, de forma gratuita, en las siguientes direcciones de la red: ▪ http://www.w3.org/TR/html5/ ▪ http://dev.w3.org/html5/spec/Overview.html Otro estándar es el XHTML (complemento para páginas dinámicas), que incluye en torno al 95% del estándar HTML. En la actualidad, ambos estándares se desarrollan de forma paralela y, muy probablemente, en un futuro no lejano, ambos estándares se podrían llegar a unificar. Afortunadamente, no es necesario leer todas las especificaciones y recomendaciones oficiales de HTML o XHTML para aprender a diseñar páginas sencillas. Sin intención de desanimar a ninguna persona a que disfrute de dicha lectura, les informamos que ambas están escritas en inglés, con lenguaje técnico y con abundantes expresiones de tipo técnico–formal, por lo que algunas de sus secciones, pueden hacerse de dificil “digestión” por parte de alguno de nuestros lectores. Diferencias entre HTML y XHTML El lenguaje XHTML es muy similar al lenguaje HTML. De hecho, XHTML no es más que una adaptación o ampliación, con algunas características específicas, de HTML con elementos de programación del lenguaje XML. Desde un punto de vista técnico, HTML es descendiente directo del lenguaje SGML, mientras que XHTML lo es del XML (que a su vez, también es descendiente de SGML).

Existen discusiones, en los foros profesionales, sobre si HTML es mejor que XHTML o viceversa, si bien, no existe una conclusión ampliamente aceptada al respecto. Las páginas y documentos creados con XHTML son muy similares a las páginas y documentos de tipo HTML.

CSS Grid Layout ha llegado para cambiarlo todo. Para ello veremos un ejemplo real con fallbacks para navegadores antiguos.

## Un poco de historia

Resulta curioso como la inmensa mayoría de las personas que trabajamos en la web hemos tenido que maquetar alguna vez, pero hasta ahora, tras tantos años no ha habido ningún módulo de CSS especialmente dedicado a ordenar nuestras estructuras HTML para crear layouts complejos sin usar 'hacks'.

Llevamos tanto tiempo dedicándonos a usar 'trucos' en maquetación para crear layouts que me sorprende enormemente cuando alguien dice que el CSS es fácil. Fácil es aprenderse la sintaxis y el usar la cascada decentemente, pero te encuentras con que a algunas personas les resulta complicado. No porque el CSS en si lo sea, si no porque bajo mi punto de vista hay que tener visión espacial y saber pensar en como colocar "cajas" en una pantalla. Esto no quita que a cada uno se nos de mejor una cosa que otra o nos guste más maquetar o programar.

Si nos remontamos a la antigüedad del CSS todo comenzó allá por 1996 y tras pasar por el uso de tablas, floats y Flexbox ahora podemos decir que CSS se ha transformado en uno de los standards más amados en la web.

Hoy 18 de octubre del 2017 podemos decir que los principales navegadores al fin, tienen soporte para la especificación oficial de [CSS Grid](http://caniuse.com/#feat=css-grid), la cual veía la luz gracias a la gente de [Mozilla](https://www.mozilla.org/) (con la especificación moderna) con su navegador Firefox cuando el 7 de marzo de este mismo año lanzaban por primera vez la versión final tras muchas semanas bajo 'flag'.

Pero ojo, nos reímos porque el último siempre es nuestro amigo Internet Explorer, en su versión [Microsoft Edge](https://www.microsoft.com/es-es/windows/microsoft-edge). Aún así, no nos podemos olvidar que fue Microsoft con Internet Explorer 10 allá por 2012 quien impulsó por primera vez este standard cuando ninguno del resto de los navegadores parecía creer.

Siete meses han pasado y Firefox, Chrome, Opera, Safari y Edge (los principales navegadores que usamos en occidente y parte del mundo) ya pueden usar CSS Grid Layout. ¡Vivimos un momento maravilloso en la web!

## Flexbox vs CSS Grid

La diferencia es clara entre [Flexbox](https://css-tricks.com/snippets/css/a-guide-to-flexbox/" \t "_blank) y [CSS Grid](https://css-tricks.com/snippets/css/complete-guide-grid/). El primero permite la alineación de elementos en una dirección (filas o columnas), horizontal o vertical y el segundo que usa tanto filas como columnas a la vez.

## ropiedades

No creo que tenga sentido escribir otro artículo más sobre como funciona cada propiedad (puesto que se han escrito infinidad), por ello os dejaré una serie de recursos extra al pie de este artículo para que podáis aprender a usar cada una de ellas.

Cuando hablamos de un grid podemos pensar en una rejilla de elementos con espacios (gaps) entre ellos. Ejemplos clásicos son [Bootstrap Grid](https://getbootstrap.com/docs/3.3/css/#grid-intro) o el archiconocido [960 grid system](https://github.com/nathansmith/960-Grid-System).

Aunque todos habremos usado alguna librería CSS para crear grids, siempre hemos tenido repercusiones al hacerlo.

* El peso de la librería aumentaba considerablemente nuestras hojas de estilos.
* Añadíamos multitud de clases CSS a nuestro HTML que lo ensuciaba en exceso.

Por no entrar en la [especificación](https://www.w3.org/TR/css-grid-1/) os invito a leer la documentación en castellano de [CSS Grid de la MDN](https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/CSS/CSS_Grid_Layout), ver una serie de videos en inglés llamada [Grid by Example](https://gridbyexample.com/" \t "_blank) creada por [Rachel Andrew](https://twitter.com/rachelandrew) o echar un vistazo la estupenda guía que han creado en CSS-Tricks llamada [A Complete Guide to Grid](https://css-tricks.com/snippets/css/complete-guide-grid/).

CSS Grid es uno de los módulos de CSS más amplios que se han creado hasta la fecha y tiene muchas propiedades. La mayoría funcionan exactamente igual para la vertical como la horizontal.