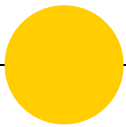


# **UD2 - Uso lenguajes de marcas en entorno web. HTML**





# Índice

1. Introducción HTML.
  - 1.1. Características.
  - 1.2. Estructura.
2. Etiquetas, elementos y atributos.
  - 2.1. Etiquetas.
  - 2.2. Elementos.
  - 2.3. Atributos.
3. Formularios.
4. Introducción a XHTML.
  - 4.1. Sintaxis y versiones.
  - 4.4. Diferencias con HTML.

---

1

# **Introducción HTML**

---

# 1. Introducción HTML

1.1

## Características

SGML es complejo, surge **HTML (Hyper Text Markup Language)**, más simple y adaptado a mostrar contenido en la web.

- **Distribuido:** La información está repartida en páginas sin mucha información.
- **Navegación fácil.**
- **Compatible** con cualquier ordenador y sistema operativo.
- **Dinámico:** es fácil y rápido cambiar y actualizar la información.

Lenguaje encargado de convertir un inocente archivo de texto inicial en una página web con diferentes tipos y tamaños de letra, con imágenes impactantes, animaciones sorprendentes, formularios interactivos, etc.



# 1. Características HTML

## 1.2 Estructura

Todo documento HTML está formado por tres partes:

1. Declaración de la versión HTML con la que se ha creado el documento.
2. Cabecera con información sobre el documento.
3. Cuerpo con el contenido real del documento.

`<html></html>` Etiquetas de inicio y fin,  
todo el contenido debe estar dentro de  
estas dos etiquetas.

```
<!DOCTYPE HTML>
<html>

  <head>
    <title>Mi primera página WEB</title>
  </head>

  <body>
    Contenido de mi primera página en html.
  </body>

</html>
```



Crea un HTML con la estructura básica y visualízala en un navegador.

# 1. Características HTML



**DTD** → Establece las reglas de formación del lenguaje forma, es decir, qué combinaciones de símbolos elementales son sintácticamente correctas.

## 1.2 Estructura – Declaración de la versión

En HTML 4 la declaración depende de la DTD a la que se ajustan

	DTD	
Script	<code>&lt;!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01//EN" "http://www.w3.org/TR/html4/strict.dtd"&gt;</code>	Incluye todos los elementos y atributos que no han sido declarados (desaprobados).
Transaccional	<code>&lt;!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd"&gt;</code>	Incluye todos los elementos y atributos desaprobados.
Marcos	<code>&lt;!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Frameset//EN" <a href="http://www.w3.org/TR/REC-html40/frameset.dtd">http://www.w3.org/TR/REC-html40/frameset.dtd</a>&gt;</code>	Transicional más lo relativo a la creación de documentos con marcos.

# 1. Características HTML

## 1.2 Estructura – Declaración de la versión

En HTML 5 no se necesita la referencia a una DTD.

Requiere la declaración siguiente, para que los navegadores se comporten como deben:

```
<!DOCTYPE HTML>
```

# 1. Características HTML

## 1.2 Estructura - Cabecera

```
<head>
  <title>Mi primera página WEB</title>
</head>
```

- `<head></head>` Cabecera de la página. Contiene información que afectará a toda la página.
- `<title></title>` Título de la ventana del navegador.



# 1. Características HTML

## 1.2 Estructura - Cuerpo

```
<body>  
  Contenido de mi primera página en html.  
</body>
```

- **<body></body>** Incluye todos los elementos que formarán la página web.

---

2

## **Etiquetas, elementos y atributos**

---

En un documento de marca siempre encontramos etiquetas, elementos y atributos.

## 2. Etiquetas, elementos y atributos

2.1

### Etiquetas

Una **etiqueta** es un texto que va entre el símbolo menor que “<” y el símbolo mayor que “>”

Etiqueta de inicio

```
<alumno>
  <nombre>Carlos</nombre>
  <apellidos>Garrido Nieto</apellidos>
  <asignaturas>
    <asignatura>LM</asignatura>
  </asignaturas>
</alumno>
```

Etiqueta de fin

Lo que contiene la etiqueta, suele ser el texto que se ve directamente en pantalla.

## 2. Etiquetas, elementos y atributos

### 2.1 Etiquetas - Encabezados

Etiquetas que permiten mostrar titulares de hasta 6 niveles de importancia.



**Título de primer nivel**

**Título de segundo nivel**

**Título de tercer nivel**

**Título de cuarto nivel**

**Título de quinto nivel**


**Título de sexto nivel**

## 2. Etiquetas, elementos y atributos

### 2.1 Etiquetas - Otras

Etiqueta	Define:
<code>&lt;p&gt;&lt;/p&gt;</code>	Párrafos.
<code>&lt;a href="URL"&gt;Enlace&lt;/a&gt;</code>	Hipervínculos.
<code>&lt;img src="imagen.jpg" width="" height="" /&gt;</code>	Incorpora imágenes.
<code>&lt;br&gt;</code>	Inserta un salto de línea.
<code>&lt;b&gt; &lt;/b&gt;</code>	Texto en negrita.
<code>&lt;i&gt; &lt;/i&gt;</code>	Texto en cursiva.
<code>&lt;ul&gt; &lt;/ul&gt;</code>	Listas no numeradas.
<code>&lt;ol&gt; &lt;/ol&gt;</code>	Lista numeradas.
<code>&lt;li&gt; &lt;/li&gt;</code>	Item de una lista

## 2. Etiquetas, elementos y atributos

 Ver  
ejemplos  
tablas

### 2.1 Etiquetas - Otras

Etiqueta	Define:
<code>&lt;table&gt; &lt;/table&gt;</code>	Tabla.
<code>&lt;tr&gt; &lt;/tr&gt;</code>	Fila de una tabla.
<code>&lt;td&gt; &lt;/td&gt;</code>	Columna de una tabla.
<code>&lt;form&gt; &lt;/form&gt;</code>	Formulario.
<code>&lt;input&gt;</code>	Insertar datos.
<code>&lt;option&gt;</code>	Opción dentro de un menú desplegable.
<code>&lt;textarea&gt;</code>	Control de entrada de texto multimedia.
<code>&lt;cols&gt;&lt;/cols&gt;</code>	Anchura visible
<code>&lt;rows&gt;&lt;/rows&gt;</code>	Número de líneas visibles
<code>&lt;button&gt;</code>	Botón.

## 2. Etiquetas, elementos y atributos

### 2.2

### Elementos

Los **elementos** representan estructuras mediante las que se organizará el contenido del documento o acciones que se desencadenan cuando el programa navegador interpreta el documento.

Etiqueta de inicio

```
<table>
<tr>
  <td></td>
</tr>
```

Etiqueta de fin

```
</table>
```

Está formada por las etiquetas de inicio, fin y todo lo que estas contengan dentro.

Algunos elementos no tienen contenido. Se les denomina elementos vacíos y no deben llevar etiqueta de fin

## 2. Etiquetas, elementos y atributos

### 2.7 Atributos

Un **atributo** es un par nombre-valor que se encuentra dentro de la etiqueta de inicio de un elemento e indican las propiedades que pueden llevar asociadas los elementos.

```
<ficha>  
  <nombre>Juan</nombre>  
  <apellidos>García Pérez</apellidos>  
  <direccion>c/ Real 12</direccion>  
  <ciudad provincia="SE"></ciudad>  
</ficha>
```

Inconvenientes:

- No pueden contener valores múltiples.
- No pueden contener estructuras complejas.
- No son fáciles de extender



## 2. Etiquetas, elementos y atributos

### 2.3 Atributos

- ◉ Un elemento puede llevar asociado propiedades llamadas **atributos**.
- ◉ Un atributo puede llevar asociado un **valor**.
- ◉ Los pares atributo-valor se colocan antes del final de la etiqueta inicio.
- ◉ Pueden utilizarse todos los pares atributo-valor que se deseen separados por comas.
- ◉ El orden de los atributos no es relevante.
- ◉ El nombre del atributo va seguido del signo “=” y el valor del atributo.
- ◉ El valor del atributo se delimita por comillas dobles.



*Agrega a tu HTML cada una de las etiquetas vistas.*

## 2. Etiquetas, elementos y atributos

### 2.3 Atributo - id

Puede ir asociado a casi todos los elementos.

- Asigna un nombre a un elemento en el documento.
- Debe ser único.



#### ¿USOS?

- Como selector en una hoja de estilos.
- Como un ancla de destino en enlaces de hipertexto.
- Como recurso para hacer referencia a un elemento particular desde un script.
- Como nombre declarado de un elemento OBJECT.
- Para propósito general en el funcionamiento de los navegadores.

## 2. Etiquetas, elementos y atributos

### 2.3 Atributo - class

Puede ir asociado a casi todos los elementos.

- Asigna uno o más nombres de clase a un elemento.
- Un elemento puede pertenecer a una o varias clases.



#### ¿USOS?

- Como selector en una hoja de estilos cuando se desea asignar información de estilo a un grupo de elementos.
- Para propósito general en el funcionamiento de los navegadores.

## 2. Etiquetas, elementos y atributos

### 2.3 Atributo – Anclas

Sirven para definir posiciones dentro de un documento y se puede usar como destino de hiperenlaces.

```
<!-- Al final del documento ponemos el siguiente ancla -->  
<a name="final">Este es el final del documento!!</a>
```

```
<!-- Hiperenlace para acceder al final del documento -->  
<a href="#final">Vamos al final del documento</a>
```

## 2. Etiquetas, elementos y atributos

### 2.4 Referencia a caracteres

Caracteres numéricos o símbolos de caracteres que pueden incluirse en un documento HTML.

`&carácter;`

Caracter	Referencia a entidades
á	<code>&amp;aacute;</code>
é	<code>&amp;eacute;</code>
í	<code>&amp;iacute;</code>
ó	<code>&amp;oacute;</code>
ú	<code>&amp;uacute;</code>

## 2. Etiquetas, elementos y atributos

### 2.5 Comentarios

Los comentarios son ignorados por el navegador y no se visualizan.

```
<!-- Comentario en una línea -->
```

```
<!-- Primera línea del comentario,  
segunda línea del comentario -->
```

```
<!-- Esto es un <b>comentarios</b> y no se  
muestra <i> en el navegador </i> -->
```

---

3

## Formularios

---

## 3. Formularios

### 3.1 Definición

Los formularios permiten interactuar con el usuario que generará información para poder ser procesada de alguna manera.

Elemento que puede contener:

- Texto normal.
- Etiquetas.
- Controladores.
- Etiquetas asociada a los controladores.



The image shows a screenshot of a web browser window. The address bar displays the file path 'file:///C:/Users/Maria/Drop'. Below the address bar, there are three folder icons labeled 'manualidades', 'ingles', and 'GrupoStadium'. The main content area of the browser shows a form titled 'Formulario'. The form contains a label 'Escribe tu nombre:' followed by a text input field. Below the input field is a button labeled 'Enviar'.



## 3. Formularios

### 3.1 Definición

```
<html>
<head>
  <title>Ejemplo de formulario</title>
</head>
<body>
  <h3>Formulario</h3>
  <form action="http://www.google.com" method="post" enctype="application/x-www-form-urlencoded" accept="">
    Escribe tu nombre:
    <input type="text" name="nombre" value="" />
    <br/>
    <input type="submit" value="Enviar" />
  </form>
</body>
</html>
```



Agrega a tu HTML un formulario que incorpore este código y visualiza lo que aparece en el navegador