

## Etiquetas de formularios HTML

### **<form>**

Se utiliza para marcar el inicio y final de un formulario.

### **<input>**

Permiten el ingreso de distintos tipos de datos por parte del usuario a un sitio o aplicación web. El valor del atributo `type` de esta etiqueta depende de la información que se desea obtener del usuario.

**Atributo `name`:** Permite definir el nombre que se le asignará a los datos ingresados por el usuario en una etiqueta `input`.

```
<input name="nombre">
```

**Atributo `type`:** Define el tipo de campo de entrada de datos a mostrar al usuario. Cada valor del atributo `type` tiene asociado un formato distinto de datos aceptados en la casilla correspondiente.

### **<input type="text">**

*Ingreso de cadenas de caracteres (texto).*

```
<input type="text" name="nombre">
```

### **<input type="email">**

*Ingreso de texto con formato de correo electrónico (xxx@xxxxxx.xx).*

```
<input type="email" name="email">
```

### **<input type="password">**

# CRACK THE CODE.

Ingreso de texto enmascarado.

```
<input type="password" name="password">
```

`<input type="number">`

Ingreso de números enteros. Al agregar el atributo `step="any"` se permite el ingreso de decimales.

```
Edad: <input type="number" name="edad">  
<br>  
Peso: <input type="number" name="peso" step="any">
```

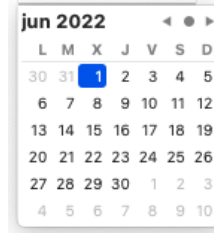
Edad:

Peso:

`<input type="date">`

Permite el ingreso de fechas con la ayuda de un calendario flotante.

```
<input type="date" name="fechaNacimiento">
```

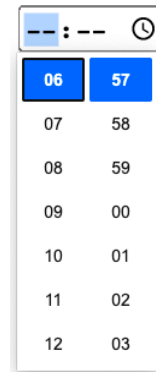
  


`<input type="time">`

Permite el ingreso de horas. Dependiendo del navegador se desplegará una lista de opciones de hora y minutos (HH:MM).

```
<input type="time" name="horaCita">
```

# CRACK THE CODE.



Extra: Dependiendo del navegador, al definir un valor para el atributo `step` se puede cambiar el paso o cantidad de segundos que existirá entre un valor y el siguiente al hacer clic en las flechas hacia arriba/abajo o al presionar las flechas arriba/abajo en el teclado, dependiendo del navegador. El valor debe ser escrito en segundos.

```
<input type="time" name="horaCita" step="900">
```

`<input type="hidden">`

Agrega un campo de entrada pero este está oculto para el usuario. Es útil si se desea enviar datos no modificables por el usuario al servidor definiendo un valor para el atributo `value`.

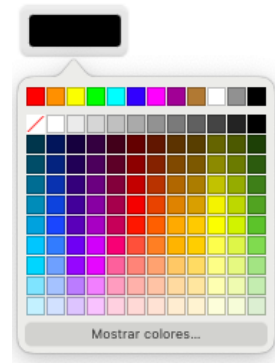
```
<input type="hidden" name="tipoUsuario" value="PACIENTE">
```

`<input type="color">`

Agrega un campo de entrada de selección de un color desde una paleta de colores que se despliega al hacer clic en dicho campo.

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

# CRACK THE CODE.



## `<input type="range">`

Permite a los usuarios elegir un valor dentro de un rango al mover con el cursor un círculo a lo largo de una recta.

```
<input type="range" name="satisfaccion" min="0" max="100">
```



Extra: Este tipo de input permite definir una lista de datos (`datalist`) con los valores que puede tomar este campo y, opcionalmente, marcadores o etiquetas que sirven de referencia al usuario. Es importante que tanto el valor del atributo `list` de la etiqueta `input` como el del atributo `id` de la etiqueta `datalist` sean iguales,

## `<input type="radio">`

Agrega un campo de entrada marcabable, pudiendo seleccionarse solo una opción o valor a la vez.

Es importante que todas las etiquetas `input` de tipo `radio` asociadas a un mismo campo tengan el mismo valor para el atributo `name`. Además, cada opción (etiqueta `input` de un mismo campo) debe tener un valor distinto para el atributo `value`.

# CRACK THE CODE.

Género:

☐ Masculino ☐ Femenino ☒ Otro

```
Género:  
<br>  
<input type="radio" name="genero" value="masculino">Masculino  
<input type="radio" name="genero" value="femenino">Femenino  
<input type="radio" name="genero" value="otro">Otro
```

`<input type="checkbox">`

Agrega un campo de entrada marcabable/desmarcabable, pero a diferencia de los input tipo radio permiten marcar más de una casilla a la vez asociada a un mismo campo (inputs con el mismo valor para el atributo `name`). Cada input asociado a un mismo campo debe contener un valor distinto para el atributo `value` para que tenga sentido.

```
Mascotas:  
<br>  
<input type="checkbox" name="mascotas" value="perro"> Perro(s)  
<br>  
<input type="checkbox" name="mascotas" value="gato"> Gato(s)  
<br>  
<input type="checkbox" name="mascotas" value="pajaro"> Pájaro(s)  
<br>  
<input type="checkbox" name="mascotas" value="pez"> Pez/Peces  
<br>  
<input type="checkbox" name="mascotas" value="conejo"> Conejo(s)  
<br>  
<input type="checkbox" name="mascotas" value="otro"> Otro(s)
```

Mascotas:

- ☐ Perro(s)
- ☐ Gato(s)
- ☐ Pájaro(s)
- ☐ Pez/Peces
- ☐ Conejo(s)
- ☐ Otro(s)

`<input type="submit">`

Define un botón, el cual desencadena el envío del formulario al ser presionado.

# CRACK THE CODE.

```
<input type="submit" value="Enviar">
```

Enviar

`<input type="reset">`

Define un botón, el cual desencadena el limpiado del formulario al ser presionado, es decir, la eliminación de los datos ingresados por el usuario.

```
<input type="reset" value="Limpiar">
```

Limpiar

`<input type="button">`

Define un botón sin acción asociada por defecto. La acción a desencadenarse al ser presionado se debe programar utilizando JavaScript.

```
<input type="button" value="Atrás">
```

Atrás

`<label>`

Permite agregar un texto instructivo al usuario sobre el dato que debe ingresar en el input asociado a una etiqueta. Deben coincidir los valores del atributo `for` de esta etiqueta y el del `id` del input al que está asociada.

```
<label for="edad">Edad</label>  
<input type="number" name="edad" id="edad">
```

Edad

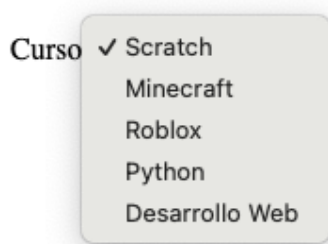
`<select>`

Permite crear listas desplegables de opciones (definidas con la etiqueta `option`), de las cuales el usuario debe elegir una. Siempre se debe definir el valor de cada opción (`option`) declarada dentro de una etiqueta `select`. También se debe agregar

# CRACK THE CODE.

como contenido de cada etiqueta option el texto que aparecerá al usuario al desplegar la lista.

```
<label for="curso">Curso: </label>
<select id="curso">
  <option value="scratch">Scratch</option>
  <option value="minecraft">Minecraft</option>
  <option value="roblox">Roblox</option>
  <option value="python">Python</option>
  <option value="desarrolloWeb">Desarrollo Web</option>
</select>
```



Curso ✓ Scratch  
Minecraft  
Roblox  
Python  
Desarrollo Web

## <button>

Al igual que las etiquetas input de tipo submit, reset y button, esta etiqueta permite definir botones. Es importante darle valor submit, reset o button al atributo **type**, dependiendo de si se desea que al presionar el botón se envíe el formulario, se limpie o no tenga acción por defecto, respectivamente. Además, se debe agregar un texto como contenido de la etiqueta, el cual debe orientar al usuario respecto a lo que ocurrirá al presionarlo.

```
<button type="submit">Confirmar</button>
```



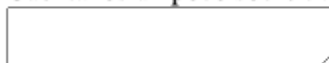
Confirmar

## <textarea>

Permite crear campos de ingreso de texto multilínea.

```
<label for="descripcion">Cuéntanos un poco sobre ti: </label>
<br>
<textarea name="descripcion" id="descripcion"></textarea>
```

Cuéntanos un poco sobre ti:



# CRACK THE CODE.

Extra: Se puede definir valores para los atributos `minlength` (largo mínimo) y `maxlength` (largo máximo) para limitar la cantidad de caracteres que el usuario puede introducir.

```
<textarea name="descripcion" id="descripcion" minlength="100" maxlength="250">  
</textarea>
```