

HTML 5: Introducción

Tema 1. Introducción

- ¿Qué es?
- ¿Por qué surge?
- ¿Qué diferencias tiene con HTML 4?
- Novedades

HTML 5: Introducción

¿Qué es?

- Nuevas etiquetas de markup:
 - header, footer, nav, section, article, aside
 - video, audio, canvas
- CSS3:
 - Media Queries
 - Animaciones
- JavaScript
- Tecnologías complementarias:
 - Web Storage
 - Microdatos
 - Geolocalización

HTML5 no es solo la especificación de marcado HTML5, sino que la familia HTML5 incluye también CSS3, JS y otros elementos:

- Geolocalización
- Almacenamiento web
- Microdatos

HTML 5: Introducción

¿Por qué surge?

- Auge del contenido multimedia
 - Plugins: Adobe Flash o Microsoft Silverlight
- Adaptar la web de forma lógica y funcional
- Web semántica
- Adaptación a múltiples dispositivos
- Aplicaciones web complejas:
 - Geolocalización

La web tiene mayor capacidad y velocidad, lo que permite mejorar la experiencia web y acercarla a las aplicaciones de ordenador:

- Editor de imágenes
- Mapas
- Office online
- Multimedia

XHTML y XML no eran adecuados. Se trabajó en XHTML 2 pero se abandonó. Se desarrolló HTML5 a partir de HTML4 (originariamente: era Web Applications 1.0).

HTML 5: Introducción

¿Qué diferencias tiene con HTML 4?

- <div id="header">
- <div id="footer">
- <div id="nav">
- <div id="content">
-

En HTML4 se utiliza la etiqueta DIV para separar cada parte del documento mediante la utilización de estilos de clase
(ver ejercicio1)

HTML 5: Introducción

¿Qué diferencias tiene con HTML 4?

- <header>
- <footer>
- <nav>
- <article>
-

SEMANTICA

En HTML5 aparecen nuevas etiquetas para cada parte específica de la página
(ver ejercicio2)

HTML 5: Introducción

Novedades

- Objetos multimedia sin usar plugins:
 - <video>, <audio>
- Adaptación a dispositivos:
 - CSS: Media Queries
- Web semántica:
 - <header>, <footer>, <nav>, <article>, <section>
 - Microdatos
- Web Storage

HTML5 aporta:

- Estructura más lógica y funcional (del div a cada elemento propio)
- Elementos nativos multimedia: la muerte de los plugins para reproducir vídeo y audio (**ver ejercicio3**)
- Semántica con los nuevos elementos y microdatos => SEO
- Geolocalización para enriquecer las aplicaciones => Mapas
- Web Storage para guardar variables en el ordenador del usuario aporta más potencia que los mecanismos anteriores (cookies): mayor cantidad de datos, más fácil y eficiente. 2 opciones en HTML5: localStorage (permanecen al cerrar el navegador) y sessionStorage (se pierden al cerrar el navegador) (**ver ejercicio4**)
- Adaptación a dispositivos móviles mediante CSS3 media queries