

atributo	significado
onclick ondblclick onkeyup onkeydown onkeypress onmouseover onmouseout onmousedown onmouseup onmousemove	Permiten asignar código Javascript a alguna de esas acciones (un clic de ratón, un doble clic, pulsar tecla, dejar de pulsar tecla, mantener pulsada la tecla, entrar con el ratón en el elemento, mover el ratón por encima, sacar el ratón del elemento, pulsar tecla de ratón, liberar tecla de ratón,...)

(3.5) codificación en HTML

Como Unicode no está realmente adoptado por todos los sistemas, es un peligro que el texto del cuerpo del documento XHTML utilice símbolos como la **eñe** por ejemplo que están fuera del código ASCII original, a riesgo de que en lugar de una eñe nos encontremos con otro símbolo cuando visualicemos nuestra página. ¿Por qué ocurre esto?

Los navegadores compatibles con HTML4 deben de ser capaces de poder decodificar texto en formato **ISO-8859-1** además de en **UTF-8** y **UTF-16**. Por lo que en principio parece que no hay ningún problema para escribir el código que sea. De hecho es cierto que hoy en día los principales navegadores respetan tanto a Unicode como al resto de codificaciones nacionales.

El problema es que nuestro documento HTML puede haber sido codificado usando una tabla distinta a la nuestra en el servidor en el que alojemos la página. Por ejemplo Windows en el bloc de notas por defecto cifra usando la tabla WIN1252 que no es estándar. Y cuando publiquemos por ejemplo en Linux, nos encontraremos con que decodifica con otra tabla. Resultado: los símbolos fuera del ASCII no aparecen como debieran.

Eso provoca que los únicos caracteres que sabemos con seguridad que se codifican igual entre distintos sistemas sean los correspondientes al ASCII original. Por ello desde hace muchos años hay diseñadores de páginas que sólo utilizan caracteres dentro del ASCII original.

Además hay símbolos que no pueden ser escritos como texto normal ya que se malinterpretarían por los navegadores como los símbolos **>** o **<** por ejemplo.

El problema es que el ASCII no permite símbolos de otros idiomas como la eñe y por ello se ideó poder escribir códigos nacionales usando una notación especial. Son las entidades.

De este modo para especificar códigos fuera del ASCII, se coloca el símbolo **&**, seguido del **nombre del código** y finalizado con el **punto y coma**. Por ejemplo **ñ** es la entidad que representa a la eñe. Es lo mismo escribir ñ que escribir ñ

También es posible codificar utilizando la notación:

&#n;

n es el número del código dentro de la tabla Unicode (hay que recordar que los primeros 256 caracteres son los correspondientes a la tabla ISO-8859_1). Los símbolos que obligatoriamente se deben codificar de esta forma son:

Carácter	Número	Nombre
"	&#34;	&quot; ;
'	&#39;	&apos; (el navegador Explorer no le reconoce, por lo que no se aconseja su uso)
&	&#38;	&amp; ;
<	&#60;	&lt; ;
>	&#62;	&gt; ;

En definitiva las entidades de XML. Los caracteres fuera del código ASCII y dentro de la codificación 8859_1 son:

Carácter	Número	Nombre
À	&#192;	&Agrave;
Á	&#193;	&Aacute;
Â	&#194;	&Acirc;
Ã	&#195;	&Atilde;
Ä	&#196;	&Auml;
Å	&#197;	&Aring;
Æ	&#198;	&AElig;
Ç	&#199;	&Ccedil;
È	&#200;	&Egrave;
É	&#201;	&Eacute;
Ê	&#202;	&Ecirc;
Ë	&#203;	&Euml;
Ì	&#204;	&Igrave;
Í	&#205;	&Iacute;
Î	&#206;	&Icirc;
Ï	&#207;	&Iuml;
Ð	&#208;	&ETH;
Ñ	&#209;	&Ntilde;
Ò	&#210;	&Ograve;
Ó	&#211;	&Oacute;
Ô	&#212;	&Ocirc;
Õ	&#213;	&Otilde;
Ö	&#214;	&Ouml;
Ø	&#216;	&Oslash;
Ù	&#217;	&Ugrave;
Ú	&#218;	&Uacute;
Û	&#219;	&Ucirc;

Carácter	Número	Nombre
Ü	Ü	Ü
Ý	Ý	Ý
Þ	Þ	Þ
ß	ß	ß
à	à	à
á	á	á
â	â	â
ã	ã	ã
ä	ä	ä
å	å	å
æ	æ	æ
ç	ç	ç
è	è	è
é	é	é
ê	ê	ê
ë	ë	ë
ì	ì	ì
í	í	í
î	î	î
ï	ï	ï
ð	ð	ð
ñ	ñ	ñ
ò	ò	ò
ó	ó	ó
ô	ô	ô
õ	õ	õ
ö	ö	ö
ø	ø	ø
ù	ù	ù
ú	ú	ú
û	û	û
ü	ü	ü
ý	ý	ý
þ	þ	þ
ÿ	ÿ	ÿ

Otros símbolos de la tabla 8859_1 son:

Carácter	Número	Nombre
	&#160;	&nbsp; (espacio obligatorio, los navegadores respetan estos espacios en blanco)
¡	&#161;	&iexcl;
¢	&#162;	&cent;
£	&#163;	&pound;
¤	&#164;	&curren;
¥	&#165;	&yen;
	&#166;	&brvbar;
§	&#167;	&sect;
¨	&#168;	&uml;
©	&#169;	&copy;
ª	&#170;	&ordf;
«	&#171;	&laquo;
¬	&#172;	&not;
	&#173;	&shy;
®	&#174;	&reg;
—	&#175;	&macr;
°	&#176;	&deg;
±	&#177;	&plusmn;
²	&#178;	&sup2;
³	&#179;	&sup3;
´	&#180;	&acute;
µ	&#181;	&micro;
¶	&#182;	&para;
•	&#183;	&middot;
¸	&#184;	&cedil;
¹	&#185;	&sup1;
º	&#186;	&ordm;
»	&#187;	&raquo;
¼	&#188;	&frac14;
½	&#189;	&frac12;
¾	&#190;	&frac34;
¿	&#191;	&iquest;
×	&#215;	&times;
÷	&#247;	&divide;

Hay que tener en cuenta que en la tabla 8859_1 no aparece el símbolo del euro (sí en la 8859_1). Por lo que se permite usar el código `€` para el símbolo €.

Además es posible utilizar otros símbolos que son parte de Unicode, por ejemplo los matemáticos:

Carácter	Número	Nombre
∀	<code>&#8704;</code>	<code>&forall;</code>
∂	<code>&#8706;</code>	<code>&part;</code>
∃	<code>&#8707;</code>	<code>&exist;</code>
∅	<code>&#8709;</code>	<code>&empty;</code>
∇	<code>&#8711;</code>	<code>&nabla;</code>
∈	<code>&#8712;</code>	<code>&isin;</code>
∉	<code>&#8713;</code>	<code>&notin;</code>
∋	<code>&#8715;</code>	<code>&ni;</code>
∏	<code>&#8719;</code>	<code>&prod;</code>
Σ	<code>&#8721;</code>	<code>&sum;</code>
−	<code>&#8722;</code>	<code>&minus;</code>
*	<code>&#8727;</code>	<code>&lowast;</code>
√	<code>&#8730;</code>	<code>&radic;</code>
α	<code>&#8733;</code>	<code>&prop;</code>
∞	<code>&#8734;</code>	<code>&infin;</code>
∠	<code>&#8736;</code>	<code>&ang;</code>
∧	<code>&#8743;</code>	<code>&and;</code>
∨	<code>&#8744;</code>	<code>&or;</code>
∩	<code>&#8745;</code>	<code>&cap;</code>
∪	<code>&#8746;</code>	<code>&cup;</code>
∫	<code>&#8747;</code>	<code>&int;</code>
∴	<code>&#8756;</code>	<code>&there4;</code>
~	<code>&#8764;</code>	<code>&sim;</code>
≡	<code>&#8773;</code>	<code>&cong;</code>
≈	<code>&#8776;</code>	<code>&asymp;</code>
≠	<code>&#8800;</code>	<code>&ne;</code>
≡	<code>&#8801;</code>	<code>&equiv;</code>
≤	<code>&#8804;</code>	<code>&le;</code>
≥	<code>&#8805;</code>	<code>&ge;</code>
⊂	<code>&#8834;</code>	<code>&sub;</code>
⊃	<code>&#8835;</code>	<code>&sup;</code>
⊄	<code>&#8836;</code>	<code>&nsup;</code>
⊆	<code>&#8838;</code>	<code>&sube;</code>
⊇	<code>&#8839;</code>	<code>&supe;</code>
⊕	<code>&#8853;</code>	<code>&oplus;</code>

Carácter	Número	Nombre
⊗	⊗	⊗
⊥	⊥	⊥
.	⋅	⋅

Símbolos griegos:

Carácter	Número	Nombre
A	Α	Α
B	Β	Β
Γ	Γ	Γ
Δ	Δ	Δ
E	Ε	Ε
Z	Ζ	Ζ
H	Η	Η
Θ	Θ	Θ
I	Ι	Ι
K	Κ	Κ
Λ	Λ	Λ
M	Μ	Μ
N	Ν	Ν
Ξ	Ξ	Ξ
O	Ο	Ο
Π	Π	Π
P	Ρ	Ρ
Σ	Σ	Σ
T	Τ	Τ
Υ	Υ	Υ
Φ	Φ	Φ
X	Χ	Χ
Ψ	Ψ	Ψ
Ω	Ω	Ω
α	α	α
β	β	β
γ	γ	γ
δ	δ	δ
ε	ε	ε
ζ	ζ	ζ
η	η	η
θ	θ	θ
ι	ι	ι

Carácter	Número	Nombre
κ	κ	κ
λ	λ	λ
μ	μ	μ
ν	ν	ν
ξ	ξ	ξ
ο	ο	ο
π	π	π
ρ	ρ	ρ
ς	ς	ς
σ	σ	σ
τ	τ	τ
υ	υ	υ
φ	φ	φ
χ	χ	χ
ψ	ψ	ψ
ω	ω	ω
ϑ	ϑ	ϑ
Υ	ϒ	ϒ
ϖ	ϖ	ϖ

Y otros símbolos representables por HTML:

Carácter	Número	Nombre
Œ	Œ	Œ
œ	œ	œ
Š	Š	Š
š	š	š
Ỳ	Ÿ	Ÿ
ƒ	ƒ	ƒ
^	ˆ	ˆ
~	˜	˜
	  (deja un espacio del tamaño de la letra ene)	 
	  (deja un espacio del tamaño de la letra eme)	 
	  (espacio corto)	 

Carácter	Número	Nombre
	&#8204; (espacio para el número cero sin coma)	&zwj;
	&#8205; (espacio para el número cero con coma)	&zwj;
	&#8206;	&lrm;
	&#8207;	&rlm;
-	&#8211;	&ndash;
—	&#8212;	&mdash;
‘	&#8216;	&lsquo;
’	&#8217;	&rsquo;
,	&#8218;	&sbquo;
“	&#8220;	&ldquo;
”	&#8221;	&rdquo;
„	&#8222;	&bdquo;
†	&#8224;	&dagger;
‡	&#8225;	&Dagger;
•	&#8226;	&bull;
...	&#8230;	&hellip;
‰	&#8240;	&permil;
’	&#8242;	&prime;
”	&#8243;	&Prime;
◁	&#8249;	&lsaquo;
▷	&#8250;	&rsaquo;
—	&#8254;	&oline;
€	&#8364;	&euro;
™	&#8482;	&trade;
←	&#8592;	&larr;
↑	&#8593;	&uarr;
→	&#8594;	&rarr;
↓	&#8595;	&darr;
↔	&#8596;	&harr;
↶	&#8629;	&crarr;
⌈	&#8968;	&lceil;
⌋	&#8969;	&rceil;
⌊	&#8970;	&lfloor;
⌋	&#8971;	&rfloor;
◇	&#9674;	&loz;
♠	&#9824;	&spades;

Carácter	Número	Nombre
♣	♣	♣
♥	♥	♥
♦	♦	♦

En cualquier caso salvo para poder escribir símbolos de fuera del teclado, actualmente con la difusión ya imparable de Unicode, lo normal es codificar las páginas Unicode y escribir de forma normal los símbolos nacionales.

(3.6) etiquetas básicas de párrafo

A diferencia del HTML clásico, en XHTML todo texto debe de estar encerrado en un elemento de párrafo. De esa forma se indica el tipo de texto que es. Los elementos de párrafo más importantes son:

(3.6.1) párrafo simple

Lo marca la etiqueta **p**. El texto engrosado en una etiqueta **p**, aparecerá siempre junto sin espacios entre líneas. Por defecto cada párrafo de tipo **p** se separa con una línea respecto a los otros párrafos. Normalmente los navegadores utilizan el tipo de letra **Times** de tamaño 11pt para la letra de párrafo normal.

Es una de las etiquetas más utilizadas:

<p>

Párrafo con un poco de texto

</p>

<p>

Este es un párrafo completo englosado dentro de una etiqueta **p**, aunque el texto lo escriba con tantos saltos de línea saldrá junto sin ningún salto de línea

</p>