

CURSO DE PHP

UNIDAD 1 - FUNDAMIENTOS DE PÁGINAS WEB

Por [Jesús Ruiz-Ayúcar](#) / @chuso

COMPONENTES DE UNA PÁGINA WEB

Vamos a recordar cómo se forma una página web

- HTML: Contenido
- CSS : Aspecto
- JavaScript : Comportamiento
- Recursos: Imágenes, fuentes, vídeos, etc.

HTML

CARACTERÍSTICAS

- Hypertext Markup Language
- Lenguaje de marcado (etiquetas o elementos)
- Define la estructura del contenido
- No define cómo se debe ver el contenido (CSS)
- Sintáxis tipo árbol, compuesto de elementos HTML

HTML

ELEMENTOS HTML

- Componente mínimo
- Define un tipo de contenido: p, a, img, h1
- Pueden contener texto u otros elementos HTML
- Pueden tener atributos

HTML

EJEMPLO

```
<html>
<head>
  <title>Ejemplo</title>
</head>
<body>
  <h1 class="titulo">Cabecera</h1>
  <p>Ejemplo sencillo de HTML</p>
</body>
</html>
```

CSS

Hojas de estilo en cascada (*Cascading Style Sheets*)

- Lenguaje que describe el aspecto de un Lenguaje de Marcas
- Permite separar el contenido (HTML) de la presentación (CSS)
- Selectores: Indican a qué parte del código se le aplica un estilo
- Bloques: Consisten en una lista de propiedades CSS que definen el estilo

CSS

EJEMPLO

```
body { margin: 0; }

nav#menu { background-color: red; border-bottom: 1px solid black; }

header h1 { color: #555555; }

body > * { width: 960px; }

li.ultimo { text-decoration: underline; }
```

```
<body>
  <header>
    <h1>Cabecera</h1>
  </header>
  <nav id="menu">
    <ul>
      <li>Item1</li>
      <li class="ultimo">Item2</li>
    </ul>
  </nav>
</body>
```

JAVASCRIPT

- Lenguaje de **programación**
- No debe confundirse con Java
- Basado en prototipos
- Funciona en el navegador
- ¡Aunque ahora también en el servidor (Node.js)!

DOM

Es un modelo que utiliza el navegador para representar el documento HTML que se está visualizando. JavaScript trabaja con el DOM para leer y modificar el documento.

JAVASCRIPT

EJEMPLO

```
function suma(num1, num2) {  
    return num1 + num2;  
}  
  
var numero1 = 14;  
var numero2 = 5;  
  
console.log(suma(numero1, numero2));  
  
// Muestra en la consola el valor 19
```

FIN DEL PRECALENTAMIENTO

¡PASEMOS A LA ACCIÓN!