

HTML 5 y CSS3

Multimedia y Video



DOM = Document Object Model.

El DOM es una interfaz de programación de aplicaciones para acceder, añadir y cambiar dinámicamente contenido estructurado en documentos.

Permite representar documentos HTML y XML.



Referencias a objetos

<div id="elemento">....</div>

Para hacer referencia a ese objeto se puede usar:

document.getElementById("elemento")



Propiedades de los objetos

```
<div id="elemento">....</div>
```

También se pueden editar las propiedades de los objetos dentro del DOM.

```
var objeto1 = document.getElementById("elemento");
objeto1.color = white;
objeto1.width = 120px;
```



```
<button onclick="accion()">Ocultar/Mostrar</button>
<div id="idDiv" hidden="true">Div de Prueba, oculto inicialmente.</div>
```

Además se pueden usar los eventos pre programados del navegador para llamar a funciones.

```
function accion() {
    var(varDiv) = document.getElementById("idDiv")
    if(varDiv.hidden)
       varDiv.hidden = false;
    else
    varDiv.hidden = true;
}
</script>
```



Navegador	MP4	WebM	Ogg
Internet Explorer 9+	SI	NO	NO
Chrome 6+	SI	SI	SI
Firefox 3.6+	NO	SI	SI
Safari 5+	SI	NO	NO
Opera 10.6+	NO	SI	SI

Formato	MIME-type
MP4	video/mp4
WebM	video/webm
Ogg	video/ogg



```
<audio id="audid" controls="controls">
    <source src="Kalimba.ogg" type="audio/ogg" />
    <source src="Kalimba.mp3" type="audio/mpeg" />
    El navegador no soporta esta etiqueta. </audio>
```

Navegador	MP3	Wav	Ogg
Internet Explorer 9+	YES	NO	NO
Chrome 6+	YES	YES	YES
Firefox 3.6+	NO	YES	YES
Safari 5+	YES	YES	NO
Opera 10+	NO	YES	YES

Formato	MIME-type
MP3	audio/mpeg
Ogg	audio/ogg
Wav	audio/wav



```
Clearminds-it
```

```
div
{
    width:300px;
    height:100px;
    background-color:yellow;
    box-shadow: 10px 10px 5px #888888;
}
</style>
```

Por orden de aparición de la propiedad box-shadow se tiene:

Desplazamiento horizontal de la sombra (10px)

Desplazamiento vertical de la sombra (10px)

Difuminado (5px)

Color de la sombra (#888888)

Dirección de la sombra (inset)