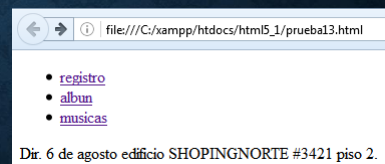


HTML5

Lic. Rudy Cuenca Sarzuri

FOOTER

```
1  <!DOCTYPE html>
2  <head>
3  <title>
4  </title>
5  </head>
6  <body >
7  <footer>
8      <ul>
9          <li><a href="prueba06.html">registro</a></li>
10         <li><a href="prueba04.html">albun</a></li>
11         <li><a href="prueba05.html">musicas</a></li>
12     </ul>
13     Dir. 6 de agosto edificio SHOPINGNORTE
14     #3421 piso 2.
15 </footer>
16 </body>
17 </html>
```

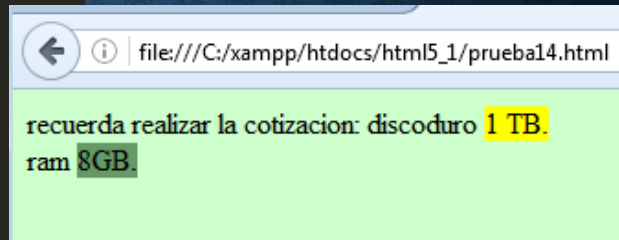


MARK

usar **mark** cuando tengamos que resaltar el texto relevante en un listado de resultados de búsquedas para facilitar su visualización.

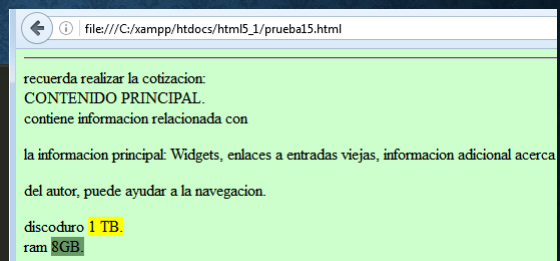
```
<!DOCTYPE html>
<head>
<title> Frame
</title>
<style type="text/css">
header
</style>
</head>
<meta charset="UTF-8">
<body bgcolor="#cfc">

recuerda realizar la cotizacion:
discoduro <mark>1 TB.</mark><br>
ram <mark style="background-color:#669966;">
</style>8GB.</mark>
</body>
</html>
```



ARTICLE , ASIDE

```
11 <hr>
12 recuerda realizar la cotizacion:
13 <section>
14   <article>
15     CONTENIDO PRINCIPAL.
16   </article>
17 </section>
18
19 <aside>
20   contiene informacion relacionada con <p>la
21   nformacion principal:
22   Widgets, enlaces a entradas viejas, informacion
23   adicional acerca<p> del autor, puede ayudar a la
24   navegacion.
25 </aside>
26 discoduro <mark>1 TB.</mark><br>
27 ram <mark style="background-color:#669966;">
28 </style>8GB.</mark>
29 <hr>
30 </body>
31 </html>
```



EL ARTICLE Esta etiqueta será usada para representar un contenido específico de nuestra web

El ASIDE representa una sección de una página que tiene relación con el contenido que está mostrando la pagina web y que podría ser considerado por separado de ese contenido. Estas secciones son a menudo representados como barras laterales y tambien llamadas Sidebar.

CAMARA HTML5

```

ejemplo06.html x ejemplo07.html x ejemplo08.html x ex3_pract01.html x ex3_pr
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4   <meta charset="utf-8">
5   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6   <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
7   <title></title>
8   <link rel="stylesheet" href="">
9   <title>Accediendo al hardware</title>
10 </head>
11 <body>
12   <h1>Accediendo al Hardware</h1>
13   <video src="" id="video" autoplay="true"></video>
14   <script src="main.js"></script>
15 </body>
16 </html>

```

MEDIADEVICES.GETUSERMEDIA

El método `MediaDevices.getUserMedia()` solicita al usuario permisos para usar un dispositivo de entrada de vídeo y/o uno de audio como una cámara o compartir la pantalla y/o micrófono. Si el usuario proporciona los permisos, entonces le retornará un `Promise` que es resuelto por el resultado del objeto `MediaStream`.



CONSOLE.LOG

`console.log` muestra el elemento en un árbol HTML, permite agrupaciones de bloques de código que suelen ser muy útiles en el caso de manejo de iteraciones.

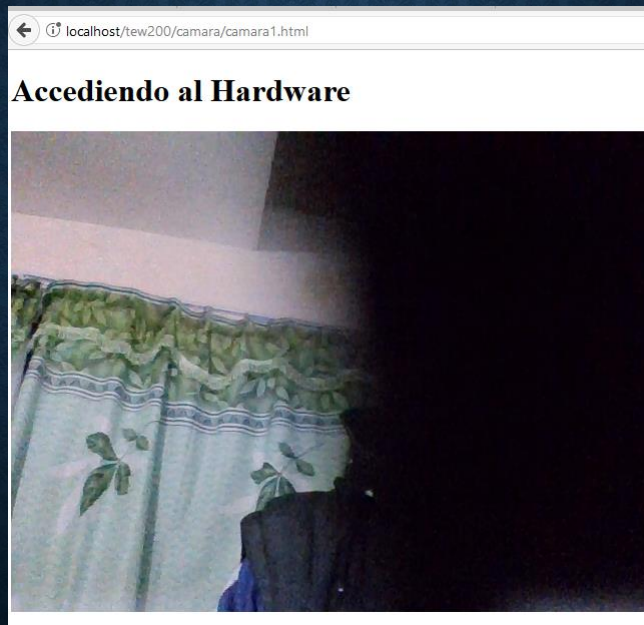


MAIN.JS

```
1 navigator.mediaDevices.getUserMedia(  
2   { audio: false, video: true }).then(  
3     (stream) => { console.log(stream)  
4  
5   let video = document.getElementById('video')  
6  
7   video.srcObject = stream  
8  
9   }).catch((err) => console.log(err))
```

ACTIVANDO MICROFONO

```
1 navigator.mediaDevices.getUserMedia(  
2   { audio: true, video: true }).then(  
3   (stream) => { console.log(stream)  
4  
5   let video = document.getElementById('video')  
6  
7   video.srcObject = stream  
8   video.onloadedmetadata = (ev) => video.play()  
9  
10  }).catch((err) => console.log(err))
```



AGREGANDO CÓDIGO PARA LA CAMAR WEB

```
1  <!DOCTYPE html>
2  <html>
3  <head>
4      <meta charset="utf-8">
5      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6      <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
7      <title></title>
8      <link rel="stylesheet" href="">
9      <title>Accediendo al hardware</title>
10 </head>
11 <body>
12     <h1>Accediendo al Hardware</h1>
13     <video src="" id="video" autoplay="true"></video>
14     <script src="main.js"></script>
15 </body>
16 </html>
```