

## **Práctica Complementaria - HTML5**

### **Ejercitación 1 - Responder el siguiente cuestionario**

#### **1. ¿Ventajas de HTML5?**

La gran ventaja de desarrollar aplicaciones HTML5 es que el resultado final es completamente accesible, es decir, se puede acceder a esta aplicación desde un ordenador, tablet o móvil. Incluso al cambiar de dispositivo, se puede acceder a la aplicación web mediante la URL respectiva, cosa que no sucede con una aplicación móvil.

La gran parte de aplicaciones web funcionan desde la nube. Un ejemplo común son los clientes de correo como Gmail, que también cuenta con una aplicación móvil. Es probable que muchos usuarios probablemente prefieran la aplicación móvil, pero le da la facilidad a sus usuarios de elegir la opción que les atraiga más.

#### **2. ¿Por qué utilizarlo?**

El lenguaje HTML5 se usa para definir la estructura básica de una página web. Sin embargo, una de sus más grandes adiciones en esta nueva versión es poder añadir audio y video sin necesidad de usar Flash u otro reproductor multimedia.

Por medio de las etiquetas <video> y <audio> de HTML5, permite añadir vídeos o audio sin necesidad de usar Adobe Flash o cualquier otro plugin de tercero. Toda la acción sucede desde el propio navegador, lo que puede ayudar a disminuir el tamaño del archivo final de tu página.

También, pueden subirse videos a páginas de terceros como Vimeo o Youtube e incrustarlos en el nuevo sitio web, esta es una de las opciones más viables pues a pesar de colocar elementos multimedia, el peso final del archivo no se ve afectado.

La geolocalización permite al sitio detectar la ubicación de cada usuario que ingresa al sitio web. Esto puede tener diversos usos, por ejemplo, para ofrecer opción de idiomas según el lugar de ubicación del usuario o para enlazarlo a la página oficial de la marca en el país en el que se encuentra, entre otras opciones útiles que, dependiendo como la use, pueden mejorar la experiencia de usuario.

Con HTML5 se pueden crear animaciones en 2D gracias a la etiqueta <canvas>. La API para esta etiqueta permite dibujar elementos en 2D y animarlos. El resultado final bien podría incluirlo en la página de inicio del sitio web pues la API da bastante control sobre los elementos.

También la API permite añadir eventos de teclado, ratón y cualquier otro mando que desee incluir. Esta posibilidad ha emocionado a muchos desarrolladores que se han dedicado a realizar sus juegos en HTML5. Pudiendo jugar desde cualquier navegador.

#### **3. Nombre ventajas**

- Es gratuito
- El código es más ordenado
- Tiene compatibilidad en navegadores
- Almacenamiento mejorado
- Se puede adaptar a los dispositivos móviles

## Ejercitación 2

### 2.A) ¿Qué formatos soporta ?

El elemento audio soporta los formatos mp3, wav, ogg, au.

### 2.B) Crear un elemento audio

Ejemplo de src: <https://html5tutorial.info/media/vincent.mp3>

```
<audio src="vincent.mp3" autoplay controls loop></audio>
```

## Ejercitación 3

### 3.A) ¿Qué formatos soporta ?

El elemento video soporta los formatos mp4, webm y ogv. Además, FireFox permite mostrar videos en formato ogv (formato de vídeo de código abierto Ogg/Theora).

### 3.B) Crear un elemento video

Ejemplo de src: [https://www.w3schools.com/html/mov\\_bbb.mp4/ogg](https://www.w3schools.com/html/mov_bbb.mp4/ogg)

```
<video width="640" height="360"
src="http://videos.mozilla.org/firefox/3.5/overview/overview.ogv" controls>
```

## Ejercitación 4

### 4.A) Crear un formulario con un campo requerido

```
<input type="text" id="apellido" required>
```

### 4.B) Crear un formulario con un campo de tipo email y validar que funcione

```
<input type="email" id="mail">
```

### 4.C) Crear un formulario con un campo de tipo fecha y validar que funcione

```
<input type="datetime-local" id="fecha1" name="fecha1">
```

### 4.D) Crear un formulario con un campo de tipo color y validar que funcione

```
<input type="color" id="colorCampo" name="colorPrimario">
```

### 4.E) Crear un formulario con un campo de tipo number y validar que funcione. Además configurar valores mínimos y máximos permitidos.

```
<input type="number" id="valor" name="valor" min="0" max="90">
```