

# EL UNIVERSO DE HTML5

## Qué es el HTML ?

Html, es el lenguaje que se utiliza mayormente para construcción páginas Web, la sigla HTML significa es la abreviatura para Hyper Text Markup Language (lenguaje de marcas de hipertexto). El lenguaje HTML no es un lenguaje de programación sino de marcas con sentido. Llamamos a dichas marcas etiquetas, las mismas le indican al navegador que deben mostrar en pantalla.

## ¿Qué es el HTML 5?

HTML5 es la última versión de este lenguaje. Si bien atravesó varias versiones esta versión es la actual y con la cual todos trabajamos.

## Origen del HTML 5

El lenguaje HTML 5 se está desarrollando en cooperación de dos entidades, the World Wide Web Consortium (W3C) y the Web HypertextApplicationTechnologyWorkingGroup (WHATWG).

WHATWG se encontraba trabajando en mejoras para los formularios en la Web, mientras que W3C trabajaba en XHTML 2.0. En el año 2006, decidieron juntarse a trabajar en una nueva y mejor versión del lenguaje HTML, dando así origen a la era de HTML 5

## Reglas básicas del HTML 5

Las son reglas básicas establecidas para esta nueva versión del lenguaje HTML

- Las nuevas funcionalidades se basarán en HTML, CSS, DOM, y JavaScript
- Reducir el uso de plugins externos como por ejemplo Flash Player
- Mejorar el manejo de errores
- Mejores etiquetas de marcación
- HTML 5 deberá ser independiente del dispositivo de visualización
- El proceso de desarrollo será visible para el público.

## Mejoras más significativas del HTML 5

-Incorpora etiquetas (canvas 2D y 3D, audio, video) con codecs para mostrar los contenidos multimedia. Actualmente hay una lucha entre imponer codecs libres (WebM +<http://es.wikipedia.org/wiki/VP8VP8>) o privativos (H.264/MPEG-4 AVC).

-Etiquetas para manejar grandes conjuntos de datos: Datagrid, Details, menú y Command. Permiten generar tablas dinámicas que pueden filtrar, ordenar y ocultar contenido en cliente.

Mejoras en los formularios. Nuevos tipos de datos (eMail, number, url, datetime ...) y facilidades para validar el contenido sin Javascript

-Visores: MathML (fórmulas matemáticas) y SVG (gráficos vectoriales). En general se deja abierto a poder interpretar otros lenguajes XML.

Drag&Drop. Nueva funcionalidad para arrastrar objetos como imágenes.