

MANUAL DE HTML

1) EL LENGUAJE HTML.

HTML es un lenguaje que se utiliza para la creación de páginas en la WWW. Por página entenderemos el documento que aparece en el visualizador.

HTML se compone de una serie de comandos, que son interpretados por el visualizador, o programa que utilizamos para navegar por el WWW. En última instancia es el visualizador el que ejecuta todas las órdenes contenidas en el código HTML, de forma que un visualizador puede estar capacitado para unas prestaciones, pero no para otras. Así, podremos especificar que una página tenga una imagen de fondo, o un texto parpadeando, pero si nuestro visualizador no está capacitado para esas funciones, no podremos verlas.

En esta guía se expondrán los comandos fundamentales de HTML.

2) Cabecera del documento

La directiva **<HEAD></HEAD>** delimita la cabecera del documento. Dentro de la cabecera es importante definir el título de la página por medio de la directiva **<TITLE></TITLE>**. El título debe guardar relación con el contenido del documento y definirlo de forma general, su tamaño no está limitado aunque se recomienda que no sea excesivamente extenso. Dentro de esta etiqueta no se podrá usar ninguna de las restantes etiquetas HTML y no aparecerá en ninguna parte de la página sino en la barra del visor de páginas Web.

✓ **Ejemplo:**

<TITLE>nombre de la página **</TITLE>**

Se pueden incluir otras instrucciones adicionales:

METADATOS:<META>Información de la información; indica documentos con refresco automático. Se indicará un documento que debe sustituir al actual en un determinado número de segundos.

Esta directiva lleva generalmente los parámetros **name** y **content**.

✓ **Ejemplos:**

<META name = "Autor" content = "nombre del autor" > Indica al navegador el nombre del autor de la página.

<META name = "Manual de HTML "content = " contenido del manual ">Indica al visor el nombre de la página y sus contenidos principales.

<META name = "keywords"content = "Manual de Html, MANUAL DE HTML,manual de html">Indica al visor las palabras clave para los buscadores de Internet.

3) Cuerpo del documento

<BODY></BODY>

Indica el inicio y final de nuestra página Web. Será entre el inicio y el final de esta directiva en el se incluirán todas las instrucciones HTML y el texto que forma el documento, a continuación los parámetros que se pueden utilizar:

background= "nombre de fichero gráfico" o "URL"

Indica el nombre de un fichero gráfico que servirá como "fondo" de nuestra página. Si la imagen no rellena todo el fondo del documento, esta sera reproducida tantas veces como sea necesario.

bgcolor = "código o nombre del color"

Indica un color para el fondo de nuestro documento. Solo se utilizará si no se ha definido una imagen de fondo, caso contrario será ignorada..

text = "código o nombre del color"

Indica un color para el texto que incluyamos en nuestro documento. Por defecto será negro.

link = "código de color"

Indica el color de los textos que dan acceso a un Hiperenlace y no han sido utilizados. Por defecto es azul.

vlink = "código de color"

Indica el color de los textos que dan acceso a un Hiperenlace que ya hemos visitado . Por defecto es azul más oscuro.

✓ Ejemplos :

#000000	Negro
#FF0000	Rojo
#00FF00	Verde
#0000FF	Azul
#FFFFFF	Blanc

El primer par de cifras indican la proporción de color Rojo, el segundo par de cifras la proporción de color Verde y las dos últimas la proporción de color Azul. Cada par de cifras hexadecimales nos permiten un rango de 0 a 255. Combinando las proporciones de cada color primario obtendremos diferentes colores.

4) Caracteres del Documento

Se han definido dos formas de representar caracteres especiales usando solamente el código ASCII de 7 bits. Los caracteres acentuados y algunos caracteres especiales que usa el lenguaje HTML para definir sus etiquetas no se pueden incluir en un documento de manera normal, se deben utilizar una serie de secuencias de escape que al mostrar el documento se sustituyen por el carácter deseado

A continuación veamos una tabla con las principales entidades:

Caracter	Código	Entidad	Caracter	Código	Entidad
!	!	--	"	"	--
#	#	--	\$	$	--
%	%	--	&	&	--
'	'	--	((--
))	--	*	*	--
+	+	--	,	,	--
-	-	--	.	.	--
/	/	--	:	:	--
;	;	--	<	<	--
=	=	--	>	>	--
?	?	--	@	@	--
[[--	\	\	--
]]	--	^	^	--
_	_	--	`	`	--
{	{	--		|	--
}	}	--	~	~	--
	 	nbsp	¡	¡	¡excl
¢	¢	cent	£	£	pound
¤	¤	curren	¥	¥	yen
¦	¦	brvbar	§	§	sect
¨	¨	uml	©	©	copy
ª	ª	ordf	«	«	laquo
¬	¬	not		­	shy
®	®	reg	-	¯	macr
°	°	deg	±	±	plusmn

²	²	sup2	³	³	sup3
'	´	acute	μ	µ	micro
¶	¶	para	·	·	middot
,	¸	cedil	¹	¹	sup1
º	º	ordm	»	»	raquo
¼	¼	frac14	½	½	frac12
¾	¾	frac34	¿	¿	quest
À	À	Agrave	Á	Á	Aacute
Â	Â	Acirc	Ã	Ã	Atilde
Ä	Ä	Auml	Å	Å	Aring
Æ	Æ	AElig	Ç	Ç	Ccedil
È	È	Egrave	É	É	Eacute
Ê	Ê	Ecirc	Ë	Ë	Euml
Ì	Ì	Igrave	Í	Í	Iacute
Î	Î	Icirc	Ï	Ï	Iuml
Ð	Ð	ETH	Ñ	Ñ	Ntilde
Ò	Ò	Ograve	Ó	Ó	Oacute
Ô	Ô	Ocirc	Õ	Õ	Otilde
Ö	Ö	Ouml	×	×	times
Ø	Ø	Oslash	Ù	Ù	Ugrave
Ú	Ú	Uacute	Û	Û	Ucirc
Ü	Ü	Uuml	Ý	Ý	Yacute
Þ	Þ	THORN	ß	ß	szlig
à	à	agrave	á	á	aacute
â	â	acirc	ã	ã	atilde
ä	ä	auml	å	å	aring
æ	æ	aelig	ç	ç	ccedil
è	è	egrave	é	é	eacute
ê	ê	ecirc	ë	ë	euml
ì	ì	igrave	í	í	iacute
î	î	icirc	ï	ï	iuml
ð	ð	eth	ñ	ñ	ntilde
ò	ò	ograve	ó	ó	oacute

ô	ô	ocirc	õ	õ	otilde
ö	ö	ouml	÷	÷	divide
ø	ø	oslash	ù	ù	ugrave
ú	ú	uacute	û	û	ucirc
ü	ü	uuml	ý	ý	yacute
þ	þ	thorn	ÿ	ÿ	yuml













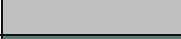






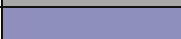


























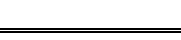

Por lo tanto la palabra *computación* se escribiría de la siguiente forma::




















Computación
 Computación
 Computaciõn

5) COLORES HTML

Los que están en **negrita** se pueden escribir en lugar de los códigos.

Nombre del color	Código del color	Apariencia
White	#FFFFFF	
Red	#FF0000	
Green	#00FF00	
Blue	#0000FF	
Magenta	#FF00FF	
Cyan	#00FFFF	
Yellow	#FFFF00	
Black	#000000	
Aqua	#70DB93	
Baker's Chocolate	#5C3317	
Blue Violet	#9F5F9F	
Brass	#B5A642	
Bright Gold	#D9D919	
Brown	#A62A2A	
Bronze	#8C7853	
Bronze II	#A67D3D	
Cadet Blue	#5F9F9F	
Cool Copper	#D98719	
Copper	#B87333	
Coral	#FF7F00	
Corn Flower Blue	#42426F	
Dark Brown	#5C4033	
Dark Green	#2F4F2F	
Dark Green Copper	#4A766E	
Dark Olive Green	#4F4F2F	
Dark Orchid	#9932CD	

Dark Purple	#871F78	
Dark Slate Blue	#6B238E	
Dark Slate Grey	#2F4F4F	
Dark Tan	#97694F	
Dark Turquoise	#7093DB	
Dark Wood	#855E42	
Dim Grey	#545454	
Dusty Rose	#856363	
Feldspar	#D19275	
Firebrick	#8E2323	
Forest Green	#238E23	
Gold	#CD7F32	
Goldenrod	#DDB700	
Gray	#C0C0C0	
Green Copper	#527F76	
Green Yellow	#9ACD32	
Hunter Green	#008000	
Indian Red	#CD5C5C	
Khaki	#F0E68C	
Light Blue	#ADD8E6	
Light Grey	#D3D3D3	
Light Steel Blue	#B0C4DE	
Light Wood	#F5DEB3	
Lime	#32CD32	
Mandarin Orange	#FF8C00	
Maroon	#800000	
Medium Aquamarine	#7FFFD4	
Medium Blue	#4682B4	
Medium Forest Green	#228B22	
Medium Goldenrod	#DAA520	
Medium Orchid	#8A2BE2	
Medium Sea Green	#3CB371	
Medium Slate Blue	#7A52A3	
Medium Spring Green	#90EE90	
Medium Turquoise	#40E0D0	
Medium Violet Red	#D87093	
Medium Wood	#A0522D	
Midnight Blue	#191970	
Navy	#000080	
Neon Blue	#4169E1	
Neon Pink	#FF69B4	
New Midnight Blue	#00008B	
New Tan	#D2B48C	
Old Gold	#DAA520	
Orange	#FF8C00	
Orange Red	#FF4500	
Orchid	#DA70D3	
Pale Green	#90EE90	

Pink	#BC8F8F	
Plum	#EAADEA	
Quartz	#D9D9F3	
Rich Blue	#5959AB	
Salmon	#6F4242	
Scarlet	#8C1717	
Sea Green	#238E68	
Semi-Sweet Chocolate	#6B4226	
Sienna	#8E6B23	
Silver	#E6E8FA	
Sky Blue	#3299CC	
Slate Blue	#007FFF	
Spicy Pink	#FF1CAE	
Spring Green	#00FF7F	
Steel Blue	#236B8E	
Summer Sky	#38B0DE	
Tan	#DB9370	
Thistle	#D8BFD8	
Turquoise	#ADEAEA	
Very Dark Brown	#5C4033	
Very Light Grey	#CDCDCD	
Violet	#4F2F4F	
Violet Red	#CC3299	
Wheat	#D8D8BF	
Yellow Green	#99CC32	

6) Espacios y Saltos de Línea

En HTML solo se reconoce un espacio entre palabra y palabra, el resto de los espacios serán ignorados por el visor (espacios, tabuladores, saltos de línea) .

Si escribimos en el código de esta manera:

Solo se acepta un espacio

Quedará así:

Solo se acepta un espacio

Para **texto preformateado** se usa la directiva **<PRE></PRE>**, obliga al visor a visualizar el texto tal y como ha sido escrito, respetando tabulaciones, espacios, retornos de carro, etc...

Ejemplo	Visualización
<pre><PRE> Este texto ha sido preformateado . </PRE></pre>	<pre>Este texto ha sido preformateado .</pre>

Para indicar un salto de línea se utiliza la directiva **
** y para un cambio de párrafo (dejar una línea en blanco en medio) se utiliza la directiva **<P>**.

Ejemplo	Visualización
Este texto tiene saltos de línea y <P> de párrafo.	Este texto tiene saltos de línea y de párrafo.

Para cambio de párrafo se usa la directiva **<P>** puede usarse también como directiva "cerrada" **<P></P>** indicando de esta manera los atributos de un párrafo en concreto. Cuando se usa de esta manera tiene el parámetro **align** que indica al visor la forma de "justificar" el párrafo. Los valores posibles de este parámetro son **LEFT**, **RIGHT** y **CENTER**, estando aun en estudio el valor **JUSTIFY**.

Ejemplo	Visualización
<P Align=right> Página Web del Manual de HTML/2004. </P>	Página Web del Manual de HTML/2004.
<P Align=center> Página Web del Manual de HTML/2004. </P>	Página Web del Manual de HTML/2004.

La directiva **<HR>** muestra una línea horizontal de tamaño determinable. Tiene los siguientes parámetros opcionales:

align = posición

Alinea a la izquierda (left), a la derecha (right) o la centra (center).

size = número

Indica el grosor de la línea en pixels.

width = num / %

Indica el ancho de la línea en tanto por ciento en función del ancho de la ventana del visor. También se puede especificar un número que indicaría el ancho de la línea en pixels.

Para una regla horizontal usamos la directiva **<HR>**, sin ningún parámetro mostraría una línea horizontal que ocuparía todo el ancho de la página.

7) Atributos de Cabeceras

En un documento de HTML se pueden indicar seis tipos de cabeceras (tamaños de letra) por medio de las directivas **<H1><H2><H3><H4><H5>** y **<H6>**. El texto que escribamos entre el inicio y el fin de la directiva será el afectado por las cabeceras. La cabecera **<H1>** será la que muestre el texto en mayor tamaño.

Ejemplo	Visualización
<H1> Manual HTML </H1>	Manual HTML
<H2> Manual HTML </H2>	<i>Manual HTML</i>
<H3> Manual HTML </H3>	Manual HTML
<H4> Manual HTML </H4>	Manual HTML
<H5> Manual HTML </H5>	<i>Manual HTML</i>
<H6> Manual HTML </H6>	Manual HTML

Los textos marcados como "cabeceras" provocan automáticamente un retorno de carro sin necesidad de incluir la directiva **
**. Por ejemplo

Ejemplo	Visualización
<H3> Página Web </H3> Esta es una página de prueba.	Página Web Esta es una página de prueba

8) Atributos del Texto

Para indicar atributos del texto (negrita, subrayado, cursiva, etc.) indicaremos el siguiente cuadro:

Atributo	Directiva	Ejemplo	Resultado
Negrita		 Texto de prueba 	Texto de prueba
Cursiva	<I></I>	<I> Texto de prueba </I>	<i>Texto de prueba</i>
Teletype	<TT></TT>	<TT> Texto de prueba </TT>	Texto de prueba
Subrayado	<U></U>	<U> Texto de prueba </U>	<u>Texto de prueba</u>
Tachado	<S></S>	<S> Texto de prueba </S>	Texto de prueba
Superíndice	<SUP></SUP>	<SUP> Texto de prueba </SUP>	Texto de prueba
Subíndice	<SUB></SUB>	<SUB> Texto de prueba </SUB>	Texto de prueba
Centrado	<CENTER></CENTER>	<CENTER> Texto de prueba </CENTER>	Texto de prueba

Por otro lado la directiva **** nos permite variar el tamaño, el color, y el tipo de letra de un texto determinado. Utiliza para ello los parámetros **size**, **bgcolor** y **face**.

size = valor

Da al texto un tamaño en puntos determinado.

bgcolor = "código de color"

Escribe el texto en el color cuyo código se especifica.

face = "nombre de font"

Escribe el texto en el tipo de letra especificado. Si este tipo de letra no existe en el ordenador que "lee" la página se usará el font predeterminado del navegador.

Ejemplo	Se vería como
<code> Manual HTML</code>	Manual HTML

9) Listas

Existen tres tipos de listas, a continuación se especificarán dos:

Numeradas: representarán los elementos de la lista numerando cada uno de ellos según el lugar que ocupan en la lista. Para este tipo de lista se utiliza la directiva ``. Cada uno de los elementos de la lista irá precedido de la directiva ``. La directiva `` puede llevar los siguientes parámetros:

start = num

El punto de comienzo siempre será el 1 si no se indica en START con otro valor de comienzo y el tipo de numeración puede seleccionarse con el atributo TYPE . Sus posibles valores son:

- A : Letras mayúsculas.
- a : Letras minúsculas.
- I : Números romanos en mayúsculas.
- i : Números romanos en minúsculas.
- 0 : Números (es por defecto por tanto no hay que indicarlo).

type = tipo

Indica el tipo de numeración utilizada. Si no se indica se entiende que será una lista ordenada numéricamente.

Los tipos posibles son:

1 = Numéricamente. (1,2,3,4,... etc.)

a = Letras minúsculas. (a,b,c,d,... etc.)

A = Letras mayúsculas. (A,B,C,D,... etc.)

i = Números romanos en minúsculas. (i,ii,iii,iv,v,... etc.)

I = Números romanos en mayúsculas. (I,II,III,IV,V,... etc.)

Ejemplo	Resultado
<pre> Coello Dávila Izquierdo Zamora </pre>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Coello 2. Dávila 3. Izquierdo 4. Zamora
<pre><OL type = A > Coello Dávila Izquierdo Zamora </pre>	<ol style="list-style-type: none"> A. Coello B. Dávila C. Izquierdo D. Zamora

Sin Numerar: representan los elementos de la lista con un "topo" o marca que antecede a cada uno de ellos. Se utiliza la directiva `` para delimitar la lista, y `` para indicar cada uno de los elementos. La directiva `` puede contener el parámetro **type** que indica la forma del "topo" o marca que antecede a cada elemento de la lista. Los valores de **type** pueden ser **disk**, **circle** o **square**, con lo que el topo o marca puede ser un disco, un círculo o un cuadrado.

Ejemplo	Resultado
<pre><UL type = disk > Coello Dávila Izquierdo Zamora </pre>	<ul style="list-style-type: none"> • Coello • Dávila • Izquierdo • Zamora
<pre><UL type = square> Coello Dávila Izquierdo Zamora </pre>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Coello ▪ Dávila ▪ Izquierdo ▪ Zamora

10) Imágenes

La etiqueta encargada de mostrar imágenes en HTML es IMG. Se pueden utilizar dos formatos **GIF** y **JPG**. Cualquier otro formato no será mostrado por el visor, a no ser que disponga de un programa externo que permita su visualización.

La directiva **** tiene varios parámetros :

src = "imagen"

Indica el nombre del fichero gráfico a mostrar.

alt = "Texto"

Indicará un texto alternativo a mostrar si no fue posible mostrar la imagen. Se recomienda cuando existan en el documento imágenes usadas como botones.

align = TOP / MIDDLE / BOTTOM

Indica como se alineará el texto que siga a la imagen con respecto a esta. tiene las siguientes funciones:

TOP alinea el texto con la parte superior de la imagen

MIDDLE alinea el texto con la parte central

BOTTOM alinea el texto con la parte inferior

border = tamaño

Indica el tamaño del borde de la imagen, A toda imagen se le asigna un borde que será visible cuando la imagen forme parte de un Hiperenlace, el borde de esta será del color apropiado para indicarlo, caso contrario será invisible.

height = tamaño

Determina el alto de la imagen a mostrar en puntos o en porcentaje. Se usa para variar el tamaño de la imagen original.

width = tamaño

Indica el ancho al que se mostrará la imagen en puntos o en porcentaje. Se usa para variar el tamaño de la imagen original.

hspace = margen



Indica el espaciado horizontal que debe separar a la imagen del texto o cualquier otro elemento circundante en puntos.

vspace = margen

Indica el número de puntos verticales que separaran la imagen del texto que le siga y la anteceda.

La imagen a mostrar puede encontrarse en el mismo lugar (URL) que la pagina Web. Si este no fuera el caso, el nombre de la imagen ha de contener la URL donde se encuentre la imagen.

A continuación ejemplos del cambio de tamaño de una imagen:

Ejemplo	Visualización
<code></code>	
<code></code>	

11) IMAGENES Y MAPAS SENSITIVOS

Un Mapa es una imagen que permite realizar diferentes Hiperenlaces en función de la "zona" de la imagen que se pulse. Las directivas para crear mapas son **<MAP>****</MAP>** y **<AREA>**

<MAP> identifica al mapa y tiene el parámetro name para indicar el nombre del mapa.

<AREA> define las áreas sensibles de la imagen. Tiene los siguientes tipos:

rect

Área rectangular. Se deben especificar las coordenadas de la esquina superior izquierda y las de la esquina inferior derecha. Ejemplo:

```
<area shape="rect" coords="66,63,105,89" href="rectangulo.htm">
```

poly

Polígono. Se deben especificar las coordenadas de todos los vértices del polígono, pueden ser tantas como se desee. El visor se encarga de "cerrar" la figura. Ejemplo:

```
<area shape="poly" coords="42,20,64,33,85,16,108,41,108,65,74,92,37,78,24,43" href="poligono.htm">
```

circle

Círculo. Se debe especificar en primer lugar las coordenadas del centro del círculo y a continuación el valor del radio (en puntos). Ejemplo:

```
<area shape="circle" coords="49,48,25" href="circulo.htm">
```

Para activar el mapa debemos indicar la imagen a mostrar, indicando que dicha imagen es tratada por un mapa. Para ello escribiríamos la siguiente directiva :

```
<IMG src = "grafico.gif" usemap = "#casa">
```

El Área también tiene los siguientes parámetros obligatorios:

shape = "tipo"

Indica el tipo de área a definir.

coords = "coordenadas"

Indica las coordenadas de la figura indicada con shape.

href = "URL"

Indica la dirección a la que se accede si se pulsa en la zona delimitada por el área indicada.

12) Links

La característica principal de una página Web es que podemos incluir Links; es la utilidad básica del hipertexto, permite indicar zonas de texto o imágenes que si son seleccionados por el lector del documento nos traslada a otros documentos HTML o otras zonas del documento actual.

Para incluirlos se utiliza la directiva **<A>**. El texto o imagen que se encuentre dentro de los límites de esta directiva será sensible, esto quiere decir que si pulsamos con el raton sobre el, se realizará la función de hiperenlace indicada por la instrucción **<A>**.


El texto del hiperenlace aparece normalmente resaltado sobre el texto normal, en azul y subrayado, en el caso de las imágenes, si tienen definido un borde este aparecerá resaltado en color azul.

HREF: Son los enlaces con documentos externos al actual. En este caso se indicará una URL que definirá el documento al que se accede si se sigue el enlace. La forma de indicarlo será:

Ejemplo	Visualización
<code> ir a la página de yahoo </code>	ir a la página de yahoo

En un gráfico quedaría de la siguiente forma:

Ejemplo	Visualización
---------	---------------

Para buscar en Internet : 	Para buscar en Internet : 

Elemento Ancla: Sirve para llevarnos a una zona de nuestra página. Para ello debemos marcar en nuestra pagina las diferentes secciones en las que se divide. Lo haremos con el parámetro **name**.

Ejemplo:

Esta instrucción marca el inicio de una sección dentro de nuestra página. La seccion se llamará *seccion1*. Para hacer un enlace a esta sección dentro de nuestra página lo haríamos de la siguiente forma:

Primera Parte

Tablas

Permite la representación de datos por filas y columnas separadas entre sí. Es una herramienta muy útil para "ordenar" contenidos de distintas partes de nuestra página. En una tabla podemos introducir todo tipo de elementos del lenguaje HTML como imágenes, enlaces, texto, listas, cabeceras, formularios, etc.

La tabla se define mediante la directiva **<TABLE></TABLE>**. Los parámetros opcionales de esta directiva son:

border = num.

Indica el ancho del borde de la tabla en puntos, por defecto será 0.

cellspacing = num

Indica el espacio que debe existir entre las distintas celdas de la tabla. Por defecto será 2.

cellpadding = num

Indica el espacio en puntos que separa el borde de cada celda y el contenido de esta, por defecto es 1.

width = num ó %

Indica la anchura de la tabla en puntos o en porcentaje en función del ancho de la ventana del visor. Si no se indica este parámetro, el ancho se adecuará al tamaño de los contenidos de las celdas.

height = num ó %

Definirá el alto de la tabla, a igual que WIDTH, se puede indicar en valor absoluto o en porcentaje. Si no se indica este parámetro, la altura se adecuará a la altura de los contenidos de las celdas.

bgcolor = código o nombre del color

Especifica el color de fondo de toda la Tabla.

Para definir las celdas que componen la tabla se utilizan las directivas **<TD>** y **<TH>**.

<TD> indica una celda normal, y **<TH>** indica una celda de "cabecera", es decir, el contenido será resaltado en negrita y en un tamaño ligeramente superior al normal. Los parámetros opcionales de ambas directivas son :

align = LEFT / CENTER / RIGHT / JUSTIFY

Indica la alineación del elemento dentro de la celda, a la **izquierda** (LEFT), a la **derecha** (RIGHT), **centrado** (CENTER) o **justificado** (JUSTIFY).

valign = TOP / MIDDLE / BOTTOM

Indica la alineación vertical del contenido de la celda, en la parte superior (TOP), en la inferior (BOTTOM), o en el centro (MIDDLE).

rowspan = num

Indicará el número de filas que ocupará esta celda en la misma fila. Por defecto ocupa una sola fila.

colspan = num

Indicará el número de columnas que ocupará la celda actual. Por defecto ocupa una sola columna.

width = num ó %

Indica la anchura de la columna en puntos o en porcentaje en función del ancho de la ventana del visor. Sirve para que la imagen no se distorciona.

bgcolor = código de color

Especifica el color de fondo del elemento de la Tabla.

Para indicar que acaba una fila de celdas se utiliza la directiva **<TR>**.

A continuación un ejemplo de una tabla que contiene solo texto:

Ejemplo

```

<TABLE border = 4 cellpadding = 4 cellspacing = 4 width =80%>
  <TH align = center>Buscadores
  <TH align = center colspan = 2>Otros Links
  <TR>
    <TD align = LEFT>alltheweb
    <TD align = LEFT>hotmail
    <TD align = LEFT>yahoo
  <TR>
    <TD align = LEFT>Google
    <TD align = LEFT>latinmail
    <TD align = LEFT>uazuay
</TABLE>

```

Visualización

Visualización		
Buscadores	Otros Links	
alltheweb	hotmail	yahoo
Google	latinmail	uazuay

13) Formularios

Los formularios nos permiten dentro de una página Web solicitar información al visitante y procesarla. La principal utilidad de los formularios es la posibilidad de crear cuestionarios, encuestas, páginas de comentarios o cualquier documento en la que se desee una interacción por parte del usuario.

La instrucción para la creación de formularios es FORM, tiene los parámetros **action** y **method**.

action = "programa"

Indica el programa que va a "tratar" a las variables que se envíen con el formulario. En nuestro caso enviaremos las variables por correo electrónico, con lo que el "programa" será "**mailto: direccion_de_correo**".

method = POST / GET

Indica el método según el que se transferirán las variables. POST produce la modificación del documento de destino (como en el caso de enviar por correo las variables). GET no produce cambios en el documento destino

14) Campos de Entrada

Se utiliza la instrucción **<INPUT>**. El atributo **TYPE** se usa para determinar el tipo de recuadro de dialogo de entrada que se está definiendo y el atributo **NAME** especifica el nombre de la variable que se define. Cada tipo de variable tiene sus propios parámetros:

type= text name = campo

Indica que el campo a introducir será un texto. Sus parámetros son :

maxlength = número

Número máximo de caracteres a introducir en el campo(desplaza largo)

size = número

Tamaño en caracteres que se mostrará en pantalla.

value = "texto"

Valor inicial del campo. Normalmente estará vacío.

```
<input type="text" maxlength="20" size="" src="" value="">
```

type = password name = campo

Indica que el campo será una palabra de paso. Mostrará asteriscos (*) en lugar de las letras escritas. Sus parámetros opcionales son los mismos que para text.

```
<input type="password">
```

type = checkbox name = campo

El campo se elegirá marcando una casilla. Se permite marcar varias casillas. Los valores de las casillas serán indicados por :

value = "valor"

checked

La casilla aparecerá marcada por defecto.

```
<input type="checkbox" name="var" value="1">
```

```
<input type="checkbox" checked="checked" name="var2" value="1">
```

type = radio name = campo

El campo se elegirá marcando una casilla, a diferencia de la anterior solo permite marcar una de las casillas. Los valores de las casillas serán indicados por :

value = "valor"

```
<input type="radio" name="var" value="1">
```

```
<input type="radio" name="var" value="2">
```

type = image name = campo

El campo contendrá el valor de las coordenadas del punto de la imagen pinchado. Debe indicarse la imagen con el parámetro :
src = "fichero de imagen".

```
<input type="image" src="boton.jpg">
```

type = hidden name = campo

Pasa parámetros de una pantalla a otra. El usuario no puede modificar su valor, ya que el campo está oculto se manda siempre con el valor indicado por el parámetro :

value = "valor"

```
<input type="hidden" value="1" name="var">
```

type = submit

Representa un botón. Ejecuta el programa php del formulario. Al pulsar este botón la información de todos los campos se envía al programa indicado en **<FORM>**. Tiene el parámetro **value** = "texto" que indica el texto que aparecerá en el botón.

```
<input type="submit" name="aceptar" value="aceptar">
```

type = reset

Representa un botón. Al pulsar este botón se borra el contenido de todos los campos. El parámetro **value** = "texto" indica el texto que aparecerá en el botón.

```
<input type="reset" name="borrar" value="borrar">
```

Campos de Selección: Elección entre múltiples opciones

Se usa para menús simples o múltiples. Define menús de tipo pop-up y ofrece una alternativa más compacta al uso de botones RADIO o CHECKBOX . Se utiliza para ellos la directiva **<SELECT> </SELECT>** . Sus parámetros son :

name = campo

Nombre del campo

size = num

Número de opciones visibles. Si se indica 1 se presenta como un menú desplegable, se se indica mas de uno se presenta como una lista con barra de desplazamiento.

múltiple

Permite seleccionar más de un valor para el campo.

Las diferentes opciones de la lista se indican con la directiva **<OPTION>**. Esta directiva puede incluir el parámetro **selected** para indicar cual es la opción por defecto. En caso de que no se especifique, se tomará por defecto la primera opción de la lista.

15) Áreas de texto.

Representa un campo de texto de múltiples líneas. Normalmente se utiliza para que se incluyan en el comentarios. La directiva usada es **<TEXTAREA> </TEXTAREA>**, y sus parámetros :

name = campo

Nombre del campo.

cols = num.

Número de columnas de texto visibles.

rows = num.

Número de filas de texto visibles.

wrap = VIRTUAL / PHYSICAL

Justifica el texto automáticamente en el interior de la caja. La opción PHYSICAL envía las líneas de texto separadas en líneas físicas. La opción **VIRTUAL** envía todo el texto seguido.

A continuación un ejemplo de formulario utilizando todas las formas de introducción de datos.

```
<FORM action = "mailto: nombre@ext.es" method = post >
Tu Nombre:<INPUT type = text name = nombre size = 30 >
Tu Clave: <INPUT type = password name = clave size = 8 >
<P>
Archivos a Enviar:
<INPUT type = checkbox name = archivo value = "Manual" > Manual de Html
<INPUT type = checkbox name = archivo value ="Mapthis" > Programa Mapthis
<INPUT type = checkbox name = archivo value ="Help" > Archivo de Ayuda
<P>
Tu Edad :
<INPUT type = radio name = edad value = "-20" > Menos de 20 años
<INPUT type = radio name = edad value = "20-40" > Entre 20 y 40 años
<INPUT type = radio name = edad value = "+40" > Mas de 40 años
<P>
<INPUT type = hidden name = lugar value = "pagina personal" >
Como encontraste mi página :
<SELECT name = donde >
<OPTION>De casualidad
<OPTION>Por el buscador Ole
<OPTION>Por el buscador Yahoo
<OPTION>Me la comentaron
</SELECT>
<P>
Tus Comentarios:
<BR>
<TEXTAREA name = comentario rows = 5 cols = 40 wrap = virtual ></TEXTAREA>
<P>
```

```
<INPUT type = submit value = "Enviar" >  
<INPUT type = reset value = "Borrar" >  
</FORM>
```

En la página Web se vería así:

Tu Nombre: Tu Clave:

Archivos a Enviar:

☐ Manual de Html ☐ Programa Mapthis ☐ Archivo de Ayuda

Tu Edad :

☐ Menos de 20 años

☐ Entre 20 y 40 años

☐ Mas de 40 años

Como encontraste mi página :

De casualidad ▼

Tus Comentarios:

Enviar Borrar

16) Frames

Las frames son una técnica para subdividir la pantalla del visor en diferentes ventanas. Cada una de estas ventanas se podrá manipular por separado.

Un documento con frames se define de manera diferente a un documento normal, siendo la estructura del documento distinta, en este caso no se define la etiqueta BODY .

Para definir frames se utilizan las directivas **<FRAMESET>** **</FRAMESET>** y **<FRAME>**.

<FRAMESET> indica cómo se va a dividir la ventana principal. Pueden incluirse varias directivas **<FRAMESET>** anidadas con el objeto de subdividir una subdivisión.

Los parámetros de **<FRAMESET>** son **rows** y **cols** en función de si la división de la pantalla se realiza por filas (rows) o columnas (cols).

ROWS: Se definirá separado por comas el tamaño de cada una de las frames. De esta forma se dividirá la pantalla de forma horizontal, según cada una de las filas definidas.

```
<FRAMESET ROWS="100, 50%, *">
<FRAME SRC="frame1.htm" NAME="frame1">
<FRAME SRC="frame2.htm" NAME="frame2">
<FRAME SRC="frame3.htm" NAME="frame3">
</FRAMESET>
```

COLS: Toma los mismos posibles valores que **ROWS** , pero en este caso para las columnas, se definirán las frames de forma vertical.

```
<FRAMESET COLS="100, 50%, *">
<FRAME SRC="frame1.htm" NAME="frame1">
<FRAME SRC="frame2.htm" NAME="frame2">
<FRAME SRC="frame3.htm" NAME="frame3">
</FRAMESET>
```

17) Atributos de los Frames:

URL: Especifica el documento HTML o fichero que se mostrará en la frame definida. Si no se especifica documento alguno se mostrará la frame vacía.

NAME: Indica el nombre de la frame, este nombre se usará en los hiperenlaces para indicar la frame de destino del documento. Si no se indica el nombre solo se podrá mostrar el documento actual, sin que sea posible cambiarlo mediante hiperenlaces.

MARGINWIDTH: Indica el ancho del margen, este atributo es opcional ya que el navegador ajusta todos los márgenes al mismo tamaño.

MARGINHEIGHT: Igual que el anterior pero para el alto de los márgenes. Lo normal es no especificar ninguno de estos dos atributos.

SCROLLING: Indica si la frame tendrá o no una barra de scroll, la cual permite desplazarse por el documento, pulsando con el ratón en ella. Tiene los valores **YES** para que se vea barra, **NO** para que no se vea y **AUTO** para que aparezca automáticamente.

NORESIZE: Indica que la frame no debe ser variada de tamaño por el usuario, se puede variar el tamaño de una frame situando el cursor del ratón encima y arrastrando en la dirección deseada. Por defecto todas las frames pueden variar su tamaño.

TARGET:

Indica la frame de destino de la operación, se puede especificar que frame será la de destino, no siendo necesario que sea la frame del documento actual.

Como nombre de la frame se usará el nombre que se especificó en el atributo **NAME** de la etiqueta **FRAME** . Estas instrucciones se utilizarán normalmente en los documentos que se incluyen dentro de las frames.

Las etiquetas que permiten el uso de **TARGET** son las siguientes:

- **A:** En los hipervínculos indicará la frame donde se mostrará el documento, una vez que se siga el hipervínculo.

- **BASE:** Indicará la frame en la que se mostrará por defecto todos los hipervínculos del documento actual. Se debe especificar en la cabecera del documento (**HEAD**).

<BASE TARGET=" frame ">

- **AREA:** En la definición de imágenes sensibles en el cliente , se indica la frame donde se verá el documento que se activa en la zona correspondiente de la imagen.

<AREA SHAPE=RECT COORDS=" x,y,... " HREF=" url " TARGET=" frame ">

- **FORM:**

Indicará la frame de destino del resultado del formulario .

<FORM ACTION=" url " TARGET=" frame ">

Además existen otros valores adicionales de los frames:

- **TARGET="_blank":** Indica que se muestre en una nueva ventana vacía.
-
- **TARGET="_self":** Se mostrará en la misma ventana o frame que lo referencia.
-
- **TARGET="_parent":** Se muestra en la frame o estructura de frames que llamó al documento actual.
-
- **TARGET="_top":** Indica que se muestre en la ventana completa, eliminando la estructura de frames que tenga la ventana.

18) INSERCIÓN DE ELEMENTOS MULTIMEDIA

"Multimedia"

La forma básica de incluir un archivo de un formato no reconocido por el navegador es incluirlo en una liga o hipervínculo de forma que cuando el usuario siga el hipervínculo el programa navegador llame a una aplicación externa que trate este tipo de archivos. El navegador tendrá definida una lista de aplicaciones que trabajarán con los formatos más comunes de vídeo, audio o imágenes. Esta opción es poco operativa ya que no podrían incluirse en el documento actual.

El Internet Explorer de Microsoft incluye una serie de etiquetas y atributos que permiten el uso de elementos multimedia, pero no es estándar y se puede asegurar que no será posible verlos en máquinas distintas a los PC con Windows, ni en navegadores distintos a este.

Extensiones Multimedia de Internet Explorer

El Internet Explorer de Microsoft permite mostrar vídeo en formato AVI y reproducir sonido, de una forma sencilla, para eso añade una nueva etiqueta y un atributo a la etiqueta de mostrar imágenes.

<BGSOUND ...> Reproducción de audio

<BGSOUND SRC="archivo de sonido" LOOP= n ó INFINITE>

Incluiremos una única vez esta etiqueta en el archivo que deseemos presente música de fondo. En el atributo SRC se indicará el archivo de audio que se debe reproducir. El archivo podrá ser de formato .wav, .au o MIDI (.mid). El atributo LOOP indica cuantas veces se ejecutará la pieza musical, podrá indicarse un número o INFINITE que indicará de forma indefinida.

** Reproducción de vídeo**

En este caso es un nuevo atributo para la etiqueta IMG, caso de existir este, en vez de mostrar una imagen mostrará un vídeo en formato AVI (Vídeo for Windows), se puede utilizar todos los atributos normales de IMG, pudiendo usar las distintas alineaciones y colocaciones respecto al texto, además se podrá variar el tamaño del vídeo con los atributos HEIGHT y WIDTH.

Se añaden otros atributos que solo se pueden aplicar al vídeo, el atributo IMG SRC indica el url del archivo que se mostrará. El atributo LOOP indica el número de

veces que se mostrará el vídeo. El atributo CONTROLS indicará si se mostrarán los botones de control, que permitirán volver a reproducir, regresar, El atributo START indica si la secuencia de vídeo empezará al abrir el archivo (FILEOPEN) o cuando pase el cursor del ratón encima (MOUSEOVER).

De no poder mostrar el vídeo por tratarse de otro navegador (por ejemplo Netscape), se podrá indicar una imagen que se muestre de manera alternativa, incluyendo el atributo SRC.

Plug-in's

Plug-in es un programa que extiende las capacidades del navegador de Netscape en un modo específico, dado por ejemplo la capacidad de mostrar vídeo, audio, archivos de un determinado formato (archivos PDF, presentaciones de ASAP, archivo VRML, etc ...).

No existe actualmente un conjunto estándar de plug-in's para cada tipo de documentos, sino que existen diversas aplicaciones, realizadas por diversos fabricantes, y no todas de libre distribución. Se puede asegurar que todas las aplicaciones serán compatibles y si por ejemplo se referencia un archivo de sonido en formato .wav en su página, este podrá ser oído por todos aquellos que tengan un plug-in para este tipo de formatos.

Para que un documento multimedia que es incluido en una página sea visible por el usuario debe cumplir dos condiciones:

- La primera es que posea el navegador de Netscape en su versión 2.0 o superior y la segunda es:

- Contar con el plug-in correspondiente que trata el documento deseado. Por tanto se recomienda un uso moderado de los plug-in's utilizando archivos que sean de formatos comunes y un uso complementario en una página, ya que muchos usuarios no podrán verlo, o escucharlo. Es aconsejable incluir un enlace en el que se reference el archivo, de esta forma un usuario podrá seguir el enlace y ver el documento en un visualizador externo si lo posee.

Existe una instrucción que permite incluir cualquier tipo de archivo dentro de los documentos HTML.

<EMBED> Insertar archivos

Esta instrucción permite la inclusión de cualquier tipo de documento en la posición del documento HTML donde se especifique. Su funcionalidad es similar a la IMG para incluir imágenes. En este caso para que pueda mostrarse el archivo deberá tener el plug-in adecuado que lo interprete.

El formato es el siguiente:

<EMBED SRC="URL del archivo" WIDTH=n ó n% HEIGHT=n ó n%>

En el atributo SRC se indicará el archivo que se desea mostrar, y los atributos WIDTH y HEIGHT se indicará el tamaño que tendrá en objeto insertado, siendo estos opcionales.

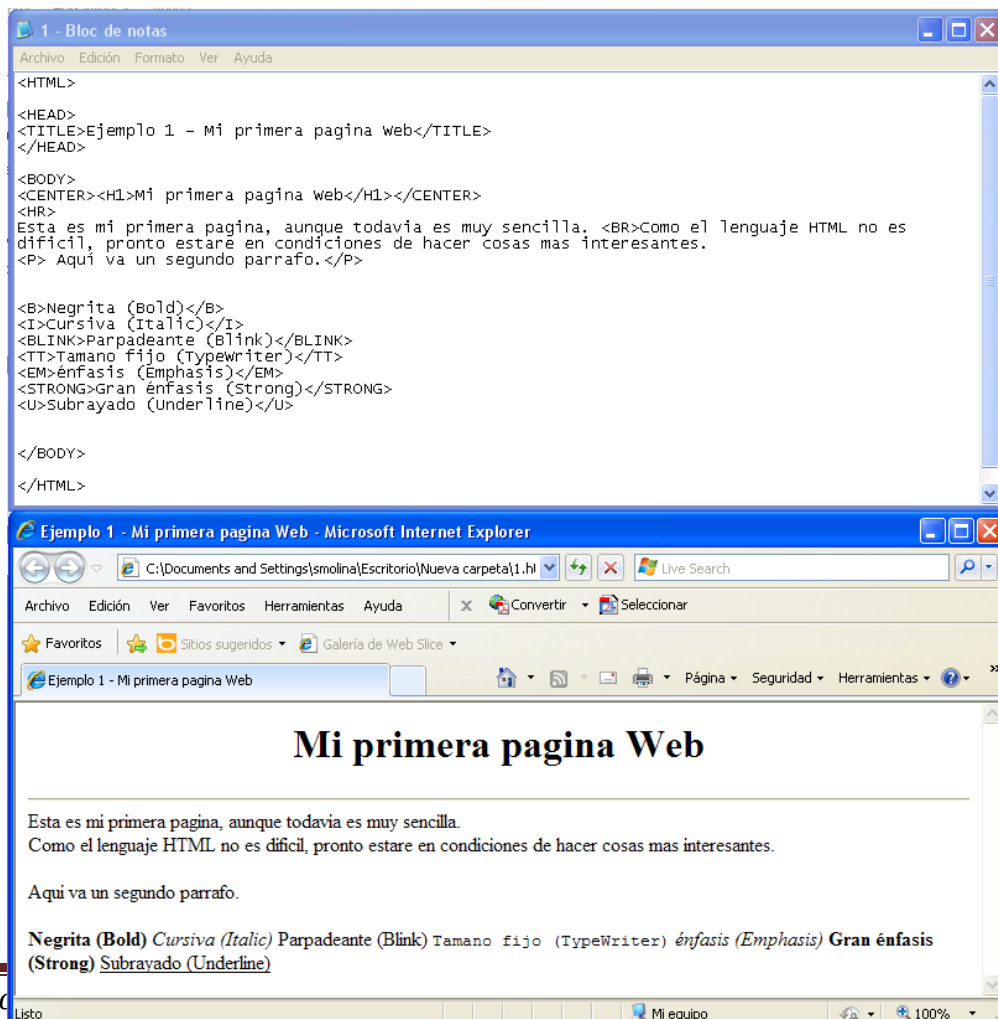
El archivo que podrá ser vídeo, audio, imagen de algún tipo distinto a los que se presentan por default, archivo de presentaciones, etc... solo podrá ser visto por el usuario si este posee el plug-in correspondiente que trata ese tipo de documentos, en caso contrario mostrará un mensaje de error indicando al usuario que debe proveerse de ese plug-in para poder consultar el documento de forma correcta.

En el caso que se pueda mostrar el plug-in se incluirá en la zona del documento que se indicó pudiendo así de este modo insertar dentro de un documento HTML películas de vídeo o incluir sonidos de fondo.

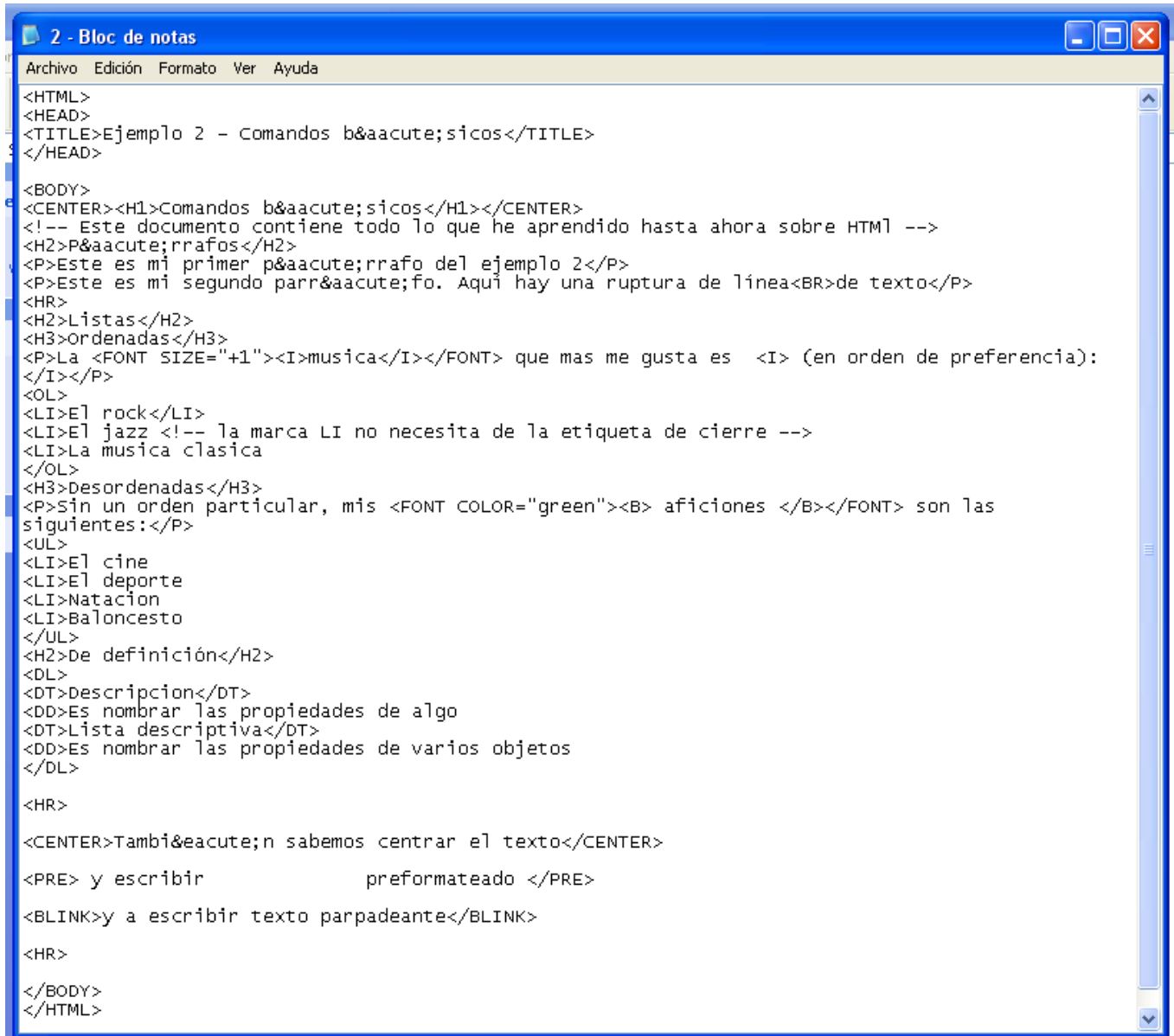
Se recomienda un uso limitado de esta posibilidad, ya que existirán muchas personas que no posean el Netscape 2.0, o una versión superior y no posean el plug-in correspondiente, y por lo tanto no podrán ver los atractivos de su página.

19) Ejemplos

✓ Ejemplo 1:



✓ Ejemplo2



```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Ejemplo 2 - Comandos básicos</TITLE>
</HEAD>

<BODY>
<CENTER><H1>Comandos básicos</H1></CENTER>
<!-- Este documento contiene todo lo que he aprendido hasta ahora sobre HTML -->
<H2>Parrafos</H2>
<P>Este es mi primer párrafo del ejemplo 2</P>
<P>Este es mi segundo párrafo. Aquí hay una ruptura de línea<BR>de texto</P>
<HR>
<H2>Listas</H2>
<H3>Ordenadas</H3>
<P>La <FONT SIZE="+1"><I>música</I></FONT> que mas me gusta es <I>(en orden de preferencia):
</I></P>
<OL>
<LI>El rock</LI>
<LI>El jazz <!-- la marca LI no necesita de la etiqueta de cierre -->
<LI>La música clásica
</OL>
<H3>Desordenadas</H3>
<P>Sin un orden particular, mis <FONT COLOR="green"><B>aficiones </B></FONT> son las
siguientes:</P>
<UL>
<LI>El cine
<LI>El deporte
<LI>Natacion
<LI>Baloncesto
</UL>
<H2>De definición</H2>
<DL>
<DT>Descripción</DT>
<DD>Es nombrar las propiedades de algo
<DT>Lista descriptiva</DT>
<DD>Es nombrar las propiedades de varios objetos
</DL>

<HR>

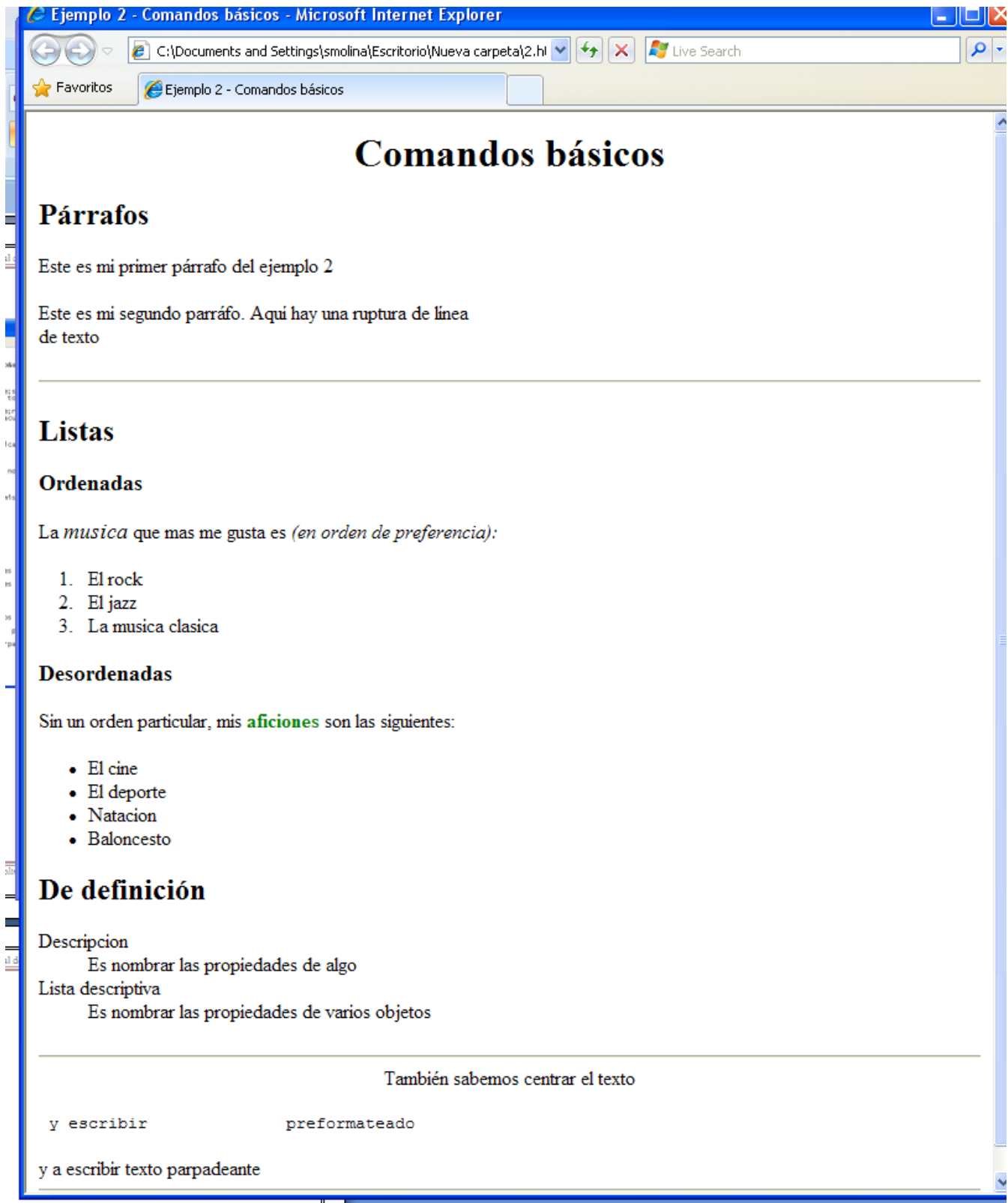
<CENTER>También sabemos centrar el texto</CENTER>

<PRE> y escribir          preformateado </PRE>

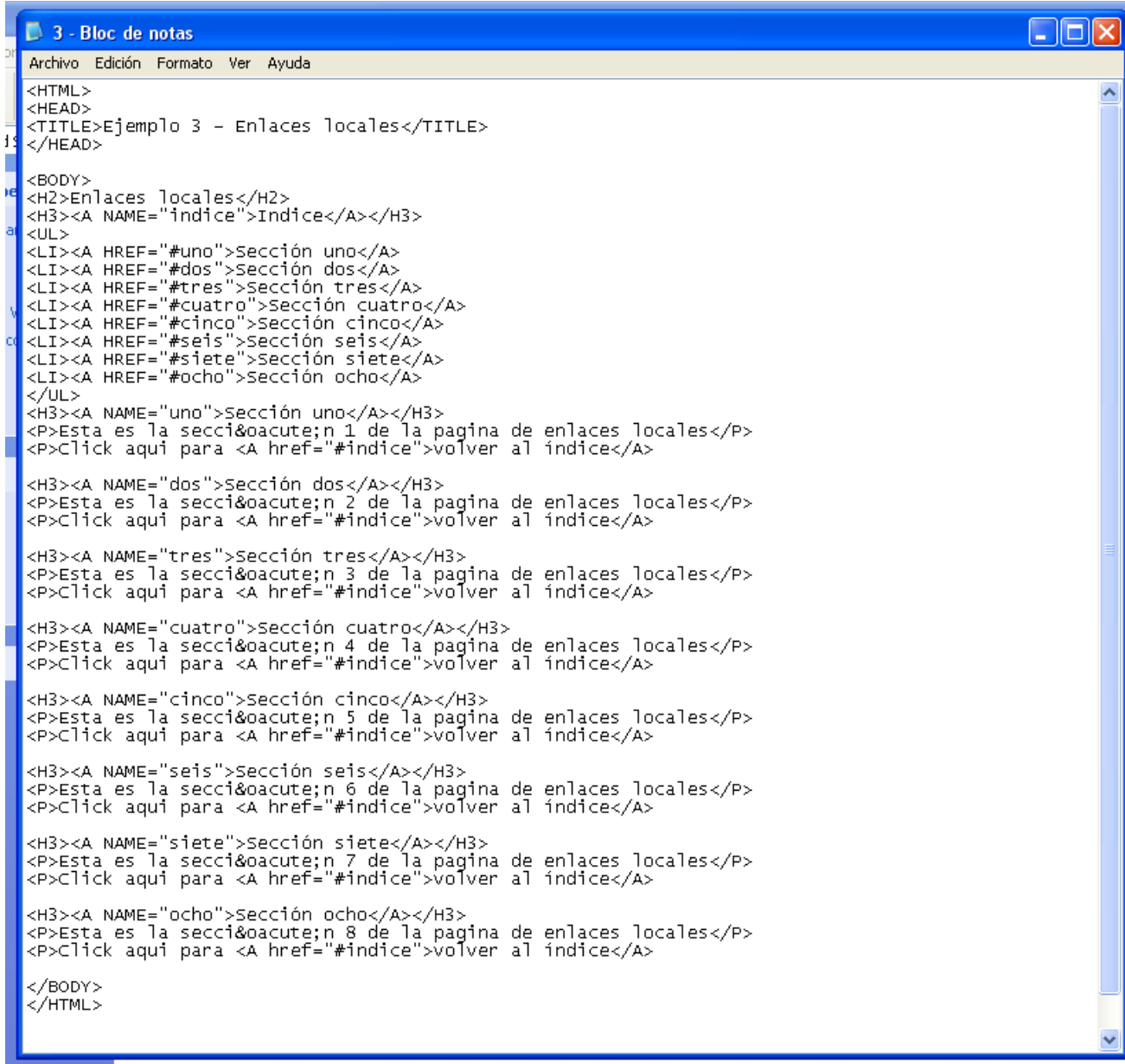
<BLINK>y a escribir texto parpadeante</BLINK>

<HR>

</BODY>
</HTML>
```



✓ Ejemplo 3



```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Ejemplo 3 - Enlaces locales</TITLE>
</HEAD>

<BODY>
<H2>Enlaces locales</H2>
<H3><A NAME="indice">Indice</A></H3>
<UL>
<LI><A HREF="#uno">Sección uno</A>
<LI><A HREF="#dos">Sección dos</A>
<LI><A HREF="#tres">Sección tres</A>
<LI><A HREF="#cuatro">Sección cuatro</A>
<LI><A HREF="#cinco">Sección cinco</A>
<LI><A HREF="#seis">Sección seis</A>
<LI><A HREF="#siete">Sección siete</A>
<LI><A HREF="#ocho">Sección ocho</A>
</UL>
<H3><A NAME="uno">Sección uno</A></H3>
<P>Esta es la sección 1 de la página de enlaces locales</P>
<P>Click aquí para <A href="#indice">volver al índice</A>

<H3><A NAME="dos">Sección dos</A></H3>
<P>Esta es la sección 2 de la página de enlaces locales</P>
<P>Click aquí para <A href="#indice">volver al índice</A>

<H3><A NAME="tres">Sección tres</A></H3>
<P>Esta es la sección 3 de la página de enlaces locales</P>
<P>Click aquí para <A href="#indice">volver al índice</A>

<H3><A NAME="cuatro">Sección cuatro</A></H3>
<P>Esta es la sección 4 de la página de enlaces locales</P>
<P>Click aquí para <A href="#indice">volver al índice</A>

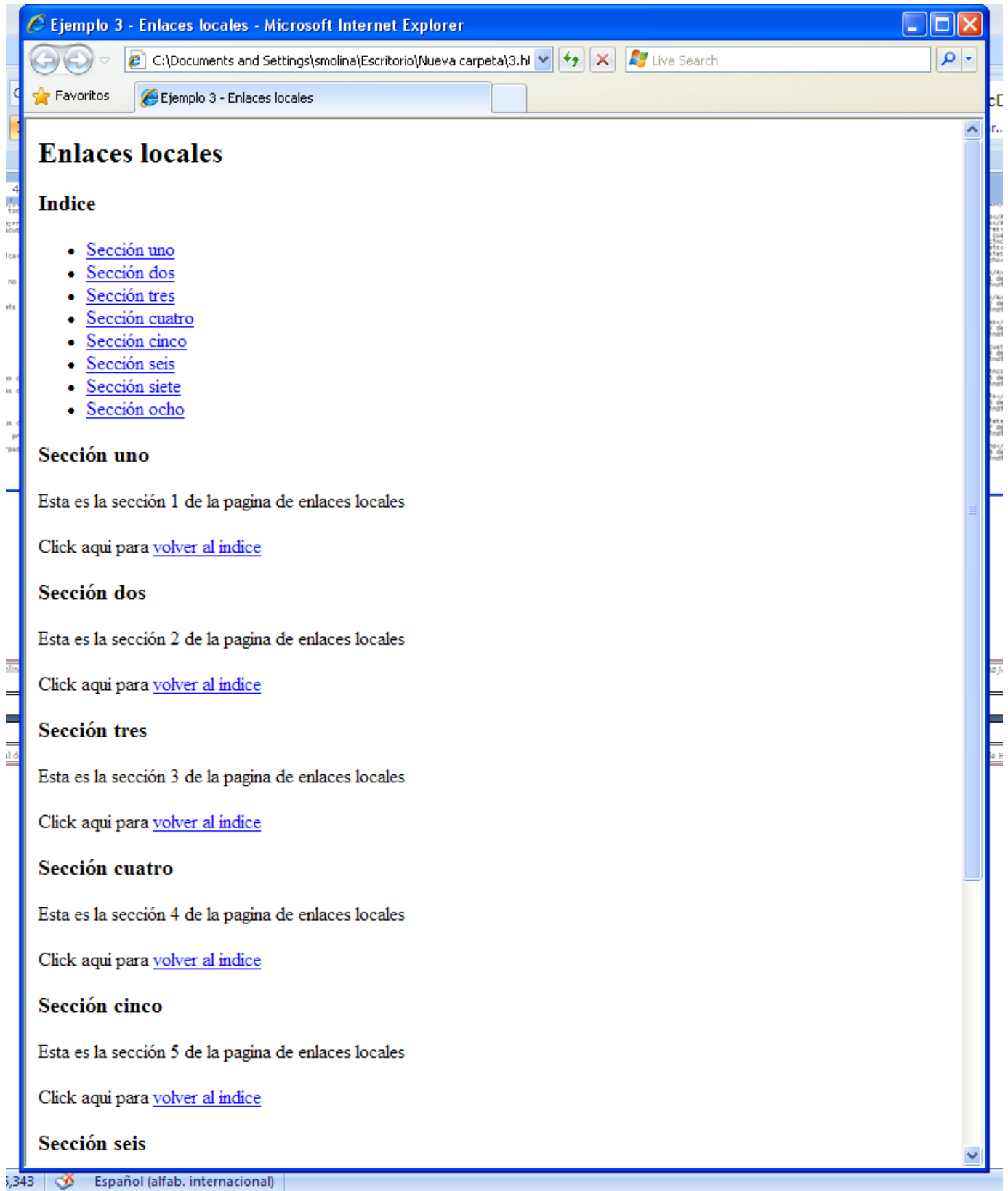
<H3><A NAME="cinco">Sección cinco</A></H3>
<P>Esta es la sección 5 de la página de enlaces locales</P>
<P>Click aquí para <A href="#indice">volver al índice</A>

<H3><A NAME="seis">Sección seis</A></H3>
<P>Esta es la sección 6 de la página de enlaces locales</P>
<P>Click aquí para <A href="#indice">volver al índice</A>

<H3><A NAME="siete">Sección siete</A></H3>
<P>Esta es la sección 7 de la página de enlaces locales</P>
<P>Click aquí para <A href="#indice">volver al índice</A>

<H3><A NAME="ocho">Sección ocho</A></H3>
<P>Esta es la sección 8 de la página de enlaces locales</P>
<P>Click aquí para <A href="#indice">volver al índice</A>

</BODY>
</HTML>
```



✓ Ejemplo 4

The image shows a text editor window with the following HTML code:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Ejemplo 4 - Enlaces a otras páginas</TITLE>
</HEAD>

<BODY>
<H1>Enlaces a otras páginas</H1>
<H2>Referencias relativas</H2>
<P>Se puede referenciar, por ejemplo, a un archivo localizado en el
mismo directorio, como por ejemplo, al <A
href="ejemplo1.html">ejemplo número 1</A>. También a un archivo
localizado en otro directorio, por ejemplo, esta
<A HREF="../guiahtml.html">guía HTML</a></P>

<H2>Referencias absolutas</H2>

<H3>Algunos servicios www en España</H3>
<P>La <A
HREF="http://www.um.es/~biblio/">biblioteca de la Universidad de Murcia</A> que permite
acceso al catalogo de la biblioteca. También está el servidor www de <A
HREF="http://www.rediris.es/">RedIris</A> y el servidor
de <A HREF="http://www.boe.es/">BOE</A> para leer consultar de BOEs
</P>

<H3>Algunos servicios en el extranjero</H3>
<P>Para informarse de la actualidad mundial, se puede acceder al
servicio <A HREF="http://www.cnn.com/">CNN</A>. Para los amantes de
la música se encuentra el servidor oficial de la <A
HREF="http://mtv.com/">MTV</A> y para localizar distintos tipos de
información está <A HREF="http://www.yahoo.com/">Yahoo!</A>.

</BODY>
</HTML>
```

Below the code is a preview of the rendered page in Microsoft Internet Explorer. The browser window title is "Ejemplo 4 - Enlaces a otras páginas - Microsoft Internet Explorer". The address bar shows "C:\Documents and Settings\smolina\Escritorio\Nueva carpeta\4.html". The page content is as follows:

Enlaces a otras páginas

Referencias relativas

Se puede referenciar, por ejemplo, a un archivo localizado en el mismo directorio, como por ejemplo, al [ejemplo número 1](#). También a un archivo localizado en otro directorio, por ejemplo, esta [guía HTML](#).

Referencias absolutas

Algunos servicios WWW en España

La [biblioteca de la Universidad de Murcia](http://www.um.es/~biblio/) que permite acceso al catalogo de la biblioteca. También está el servidor WWW de [RedIris](http://www.rediris.es/) y el servidor de [BOE](http://www.boe.es/) para leer consultar de BOEs

Algunos servicios en el extranjero

Para informarse de la actualidad mundial, se puede acceder al servicio [CNN](http://www.cnn.com/). Para los amantes de la música se encuentra el [MTV](http://mtv.com/) y para localizar distintos tipos de información está [Yahoo!](http://www.yahoo.com/).

✓ Ejemplo 5

```

5 - Bloc de notas
Archivo Edición Formato Ver Ayuda
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Ejemplo 4 - Enlaces a otras páginas</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<H1>Enlaces a otras páginas</H1>
<H2>Referencias relativas</H2>
<P>Se puede referenciar, por ejemplo, a un archivo localizado en el
mismo directorio, como por ejemplo, al <A
href="ejemplo1.html">ejemplo número 1</A>. También a un archivo
localizado en otro directorio, por ejemplo, esta
<A HREF="../guiahtml.html">guía HTML</a></P>
<H2>Referencias absolutas</H2>
<H3>Algunos servicios www en España</H3>
<P>La <A
HREF="http://www.um.es/~biblio/">biblioteca de la Universidad de Murcia</A> que permite
acceso al catalogo de la biblioteca. También está el servidor www de <A
HREF="http://www.rediris.es/">RedIris</A> y el servidor
de <A HREF="http://www.boe.es/">BOE</A> para leer consultar de BOEs
</P>
<H3>Algunos servicios en el extranjero</H3>
<P>Para informarse de la actualidad mundial, se puede acceder al
servicio <A HREF="http://www.cnn.com/">CNN</A>. Para los amantes de
la música se encuentra el servidor oficial de la <A
HREF="http://mtv.com/">MTV</A> y para localizar distintos tipos de
información está <A HREF="http://www.yahoo.com/">Yahoo!</A>.
</BODY>
</HTML>

```

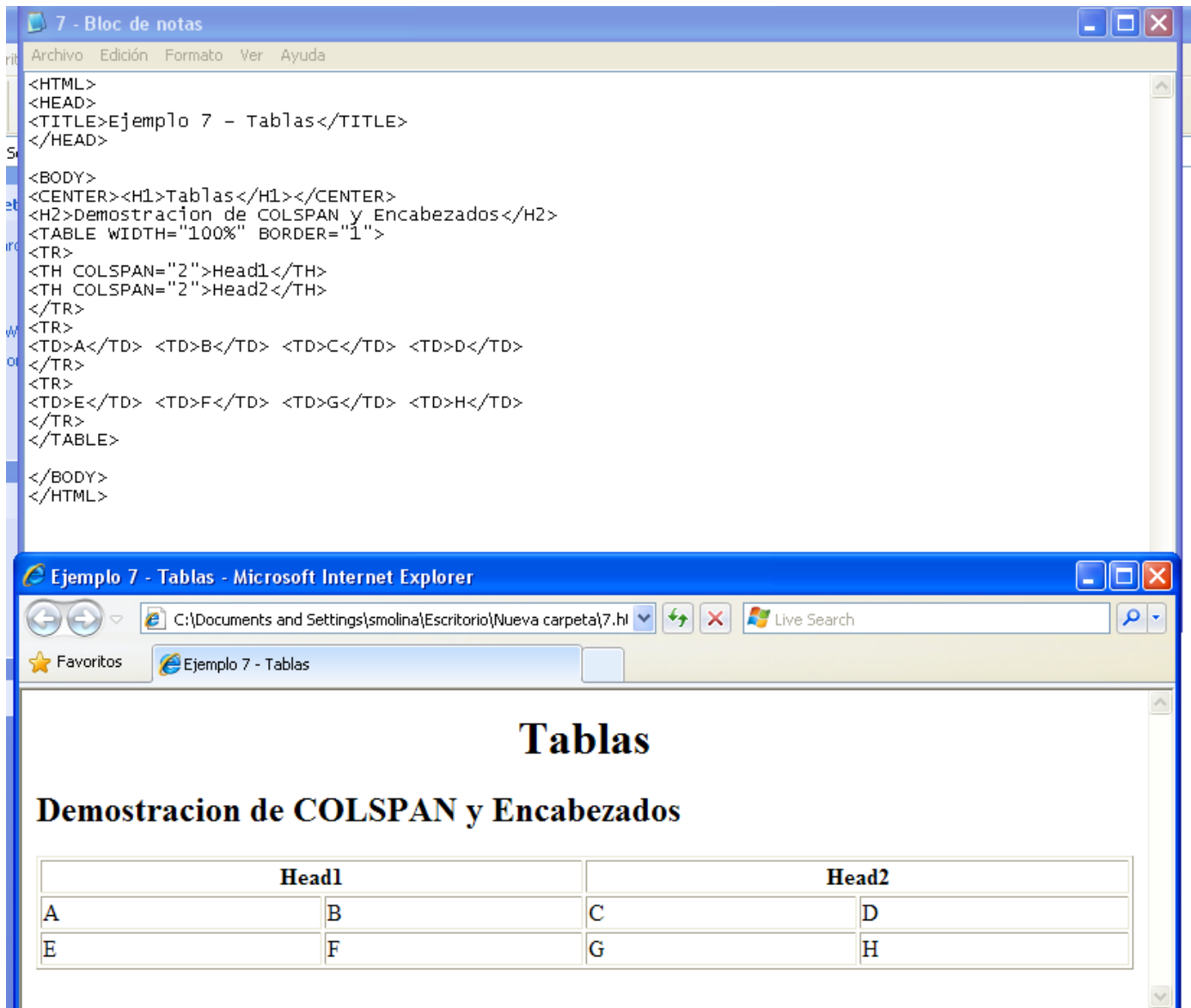
✓ Ejemplo 6

```

6 - Bloc de notas
Archivo Edición Formato Ver Ayuda
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Ejemplo 6 - Imágenes </TITLE>
</HEAD>
<BODY BACKGROUND="nubes.jpg" TEXT="#AA0000">
<CENTER>
<H1>Imágenes</H1>
</CENTER>
<HR>
Esta es mi página del web. No es muy extensa, pero tiene todos los
elementos básicos. Espero que os guste. Poco a poco le iré
añadiendo más cosas interesantes.
<P> <A HREF="ejemplo2.html"> <IMG SRC="hombre.gif"> </A> <FONT SIZE=+3>Mis aficiones</FONT>
<P> <A HREF="ejemplo4.html"> <IMG SRC="casa.gif"> </A> <FONT SIZE=+3>Mis páginas
favoritas</FONT>
<CENTER>
<H3> Un lugar ideal para mis vacaciones </H3>
<IMG SRC="isla.gif" ALT="isla">
<HR>
<CENTER>
<H3>Expediente X - Mulder</H3>
<IMG SRC="3mulder.gif" WIDTH=119 HEIGHT=160></CENTER>
<HR>
</BODY>
</HTML>
</CENTER>
</BODY>
</HTML>

```

✓ Ejemplo 7



The screenshot shows a Windows XP desktop with two windows. The top window is '7 - Bloc de notas' (Notepad), displaying the following HTML code:

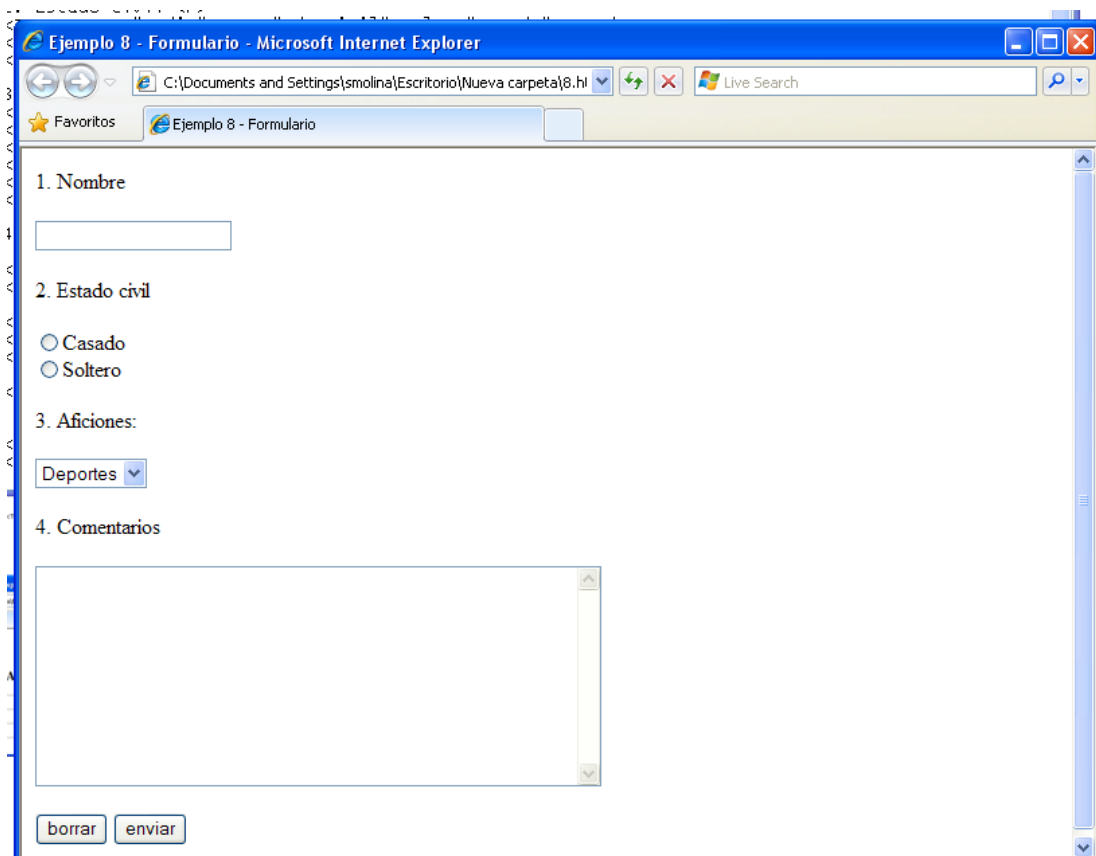
```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Ejemplo 7 - Tablas</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<CENTER><H1>Tablas</H1></CENTER>
<H2>Demostracion de COLSPAN y Encabezados</H2>
<TABLE WIDTH="100%" BORDER="1">
<TR>
<TH COLSPAN="2">Head1</TH>
<TH COLSPAN="2">Head2</TH>
</TR>
<TR>
<TD>A</TD> <TD>B</TD> <TD>C</TD> <TD>D</TD>
</TR>
<TR>
<TD>E</TD> <TD>F</TD> <TD>G</TD> <TD>H</TD>
</TR>
</TABLE>
</BODY>
</HTML>
```

The bottom window is 'Ejemplo 7 - Tablas - Microsoft Internet Explorer', showing the rendered HTML. The page title is 'Ejemplo 7 - Tablas'. The content includes a centered heading 'Tablas' and a subheading 'Demostracion de COLSPAN y Encabezados'. Below the subheading is a table with 4 columns and 3 rows:

Head1		Head2	
A	B	C	D
E	F	G	H

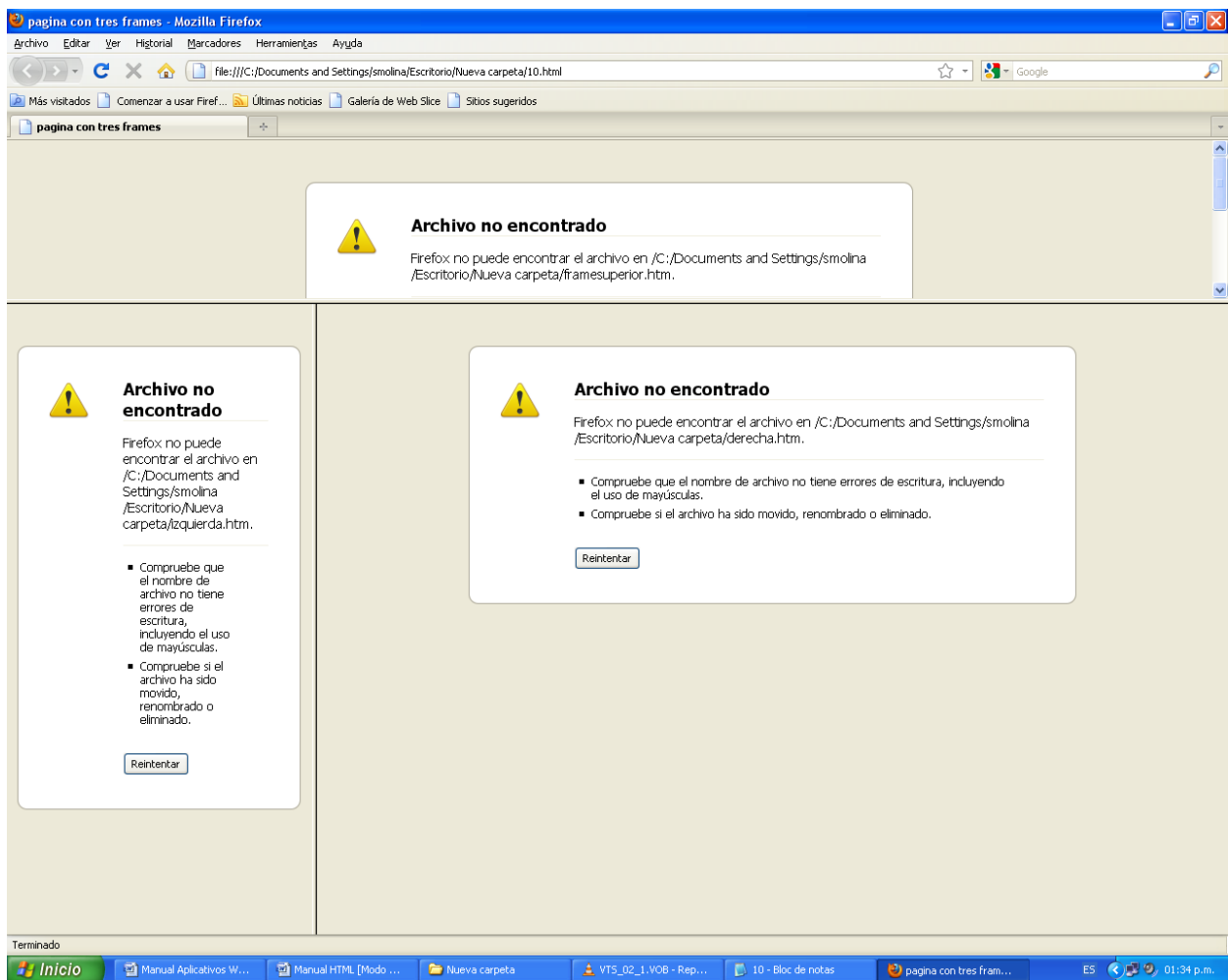
✓ Ejemplo 8

```
8 - Bloc de notas
Archivo Edición Formato Ver Ayuda
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Ejemplo 8 - Formulario</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<FORM ACTION="/cgi-bin/cuestionario.pl" METHOD="post">
1. Nombre<P>
<INPUT TYPE="text" NAME="nombre">
<P>
2. Estado civil <P>
<INPUT TYPE="radio" NAME="edo_civil" value="casado">Casado <BR>
<INPUT TYPE="radio" NAME="edo_civil" value="soltero">Soltero <BR>
<P>
3. Aficiones: <P>
<SELECT NAME="aficiciones">
<OPTION NAME="deportes">Deportes
<OPTION NAME="toros">Toros
<OPTION NAME="cine">Cine
</SELECT>
<P>
4. Comentarios <P>
<TEXTAREA NAME="comentarios" ROWS=10 COLS=50 WRAP="virtual">
</TEXTAREA>
<P>
<INPUT TYPE="reset" VALUE="borrar">
<INPUT TYPE="submit" VALUE="enviar">
</FORM>
</BODY>
</HTML>
```

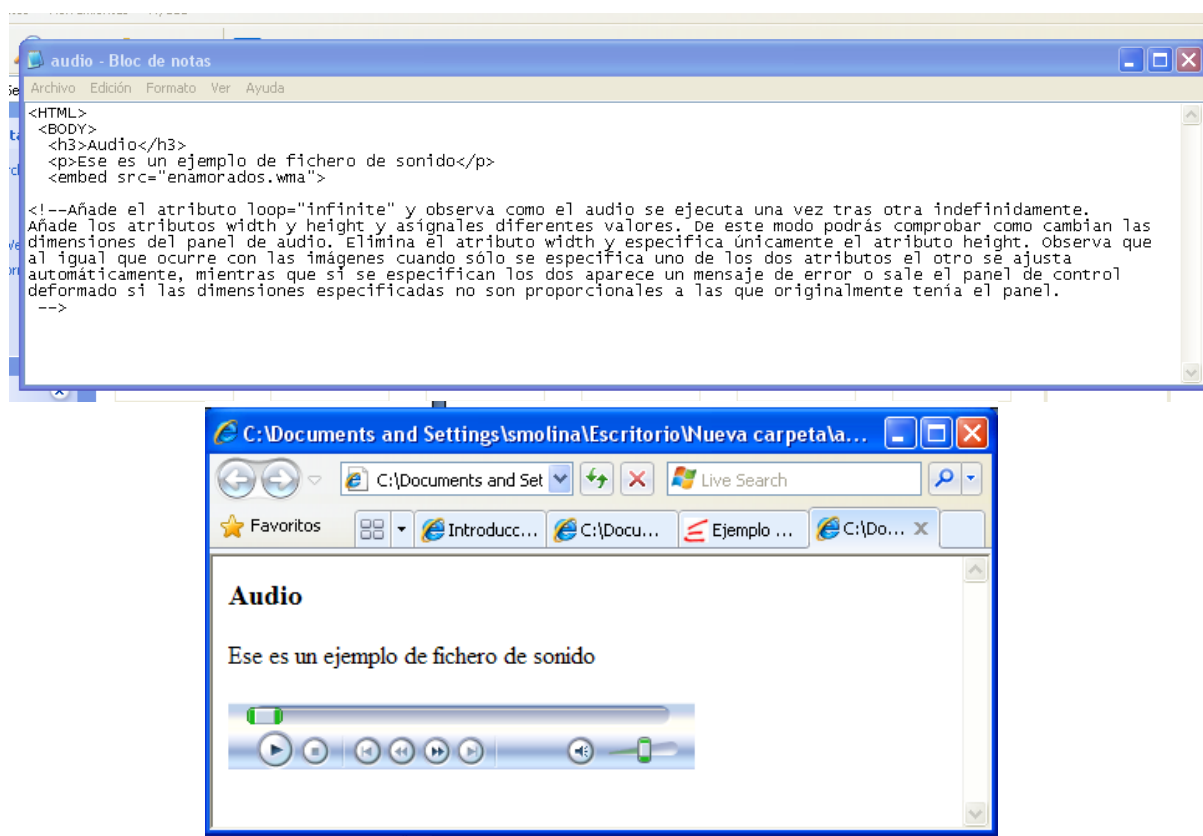


✓ Ejemplo 9

```
10 - Bloc de notas
Archivo Edición Formato Ver Ayuda
<html>
<head>
<title>pagina con tres frames</title>
</head>
<frameset rows="20%,80%">
<frame src="framesuperior.htm" name="arriba" />
<frameset cols="25%,75%">
<frame src="izquierda.htm" name="izquierda" />
<frame src="derecha.htm" name="derecha" />
</frameset>
</frameset>
</html>
```



✓ Ejemplo 10



✓ Ejemplo 11

