

ANIMACIÓN WEB

Unidad 1. Introducción al lenguaje HTML

Autor Yenny Molina



LOGROS

Logro 1: El estudiante estará en capacidad de reconocer los elementos básicos del lenguaje HTML.

PROBLEMATIZACIÓN DEL CONTENIDO

En el desarrollo de las habilidades y competencias pertinentes para lograr la especialización profesional, surge la necesidad de obtener conocimientos que abran una carta de posibilidades de desarrollar un desempeño óptimo y satisfactorio, es por ello que es necesario conocer y usar el lenguaje HTML, sus componentes, comprender su uso y crear contenidos a base de este.

Entonces, ¿qué necesito saber para crear contenidos digitales animados utilizando diversos lenguajes como el HTML?

CONTENIDOS

1. Introducción

- 1.1. Características del lenguaje HTML
- 1.2. Primeros pasos con HTML

2. Página Web

- 2.1. Párrafos en HTML
- 2.2. Insertar imágenes en una página.
- 2.3. Cómo crear enlaces hipertexto.
- 2.4. La etiqueta `<a>...`.

3. Formato de texto y caracteres especiales

- 3.1. Formato de texto
- 3.2. Acentos y otros caracteres especiales

1. INTRODUCCIÓN

Como ya conocemos previamente el infinito sistema de información en lo que se ha convertido la Internet, podemos observar que esta posee un sistema de orden para ubicar textos, imágenes, animaciones, sonido, video etc., en folios virtuales llamados páginas web, estos son hipermedia que están unidas entre sí por links o enlaces, debido a esto podemos navegar en un mar de información saltando de una página a otra página o de un enlace a otro, todo dependerá del creador de estas páginas, él es quien dirige qué acción realiza cada enlace con cada clic, la idea es comprender el poder de creación y el uso de este lenguaje para plasmarlo de una forma legible y creativa en la web.

1.1 Características del lenguaje HTML

Para diseñar una página y aprender a utilizar el lenguaje se debe contar con las siguientes características básicas:

- La información debe estar diseñada de forma legible.
- La información debe ser híper-textual (hipervínculos), tener enlaces que se asocien y ser fácilmente navegable.
- Debe ser de una calidad superior y totalmente compatible con las diferentes plataformas de navegación, los diferentes sistemas operativos y con todo tipo de ordenadores.

Estos elementos o características hicieron posible empezar a establecer un lenguaje universal, la creación de un diseño, los elementos que lo componen y el nacimiento del lenguaje que lo hace posible, el Hiper Text Markup Language (HTML). Este lenguaje hace posible que un archivo cualquiera en un editor de texto, se convierta en una página web con distintas características definidas caprichosamente por su escritor, colores, fondos, imágenes, etc.

Entonces para escribir este texto solo necesitamos editores que siempre están presentes en los diferentes sistemas operativos. En el mercado tenemos editores de texto con capacidades avanzadas, lo que siempre se debe evitar es que las sintaxis de nuestro texto varíe, pues estas variaciones hacen cambiar los parámetros en los que quizá está pensada dicha línea de texto, y la forma de guardarlo siempre será en un archivo en forma de texto.

De los editores de texto más utilizados por los desarrolladores están:

- Adobe Dreamweaver (más que todo para enseñanza)
- Light Table
- Brackets
- Sublime Text
- NetBeans
- Geany
- Notepad++
- Emacs
- Vim
- Eclipse
- EditRocket

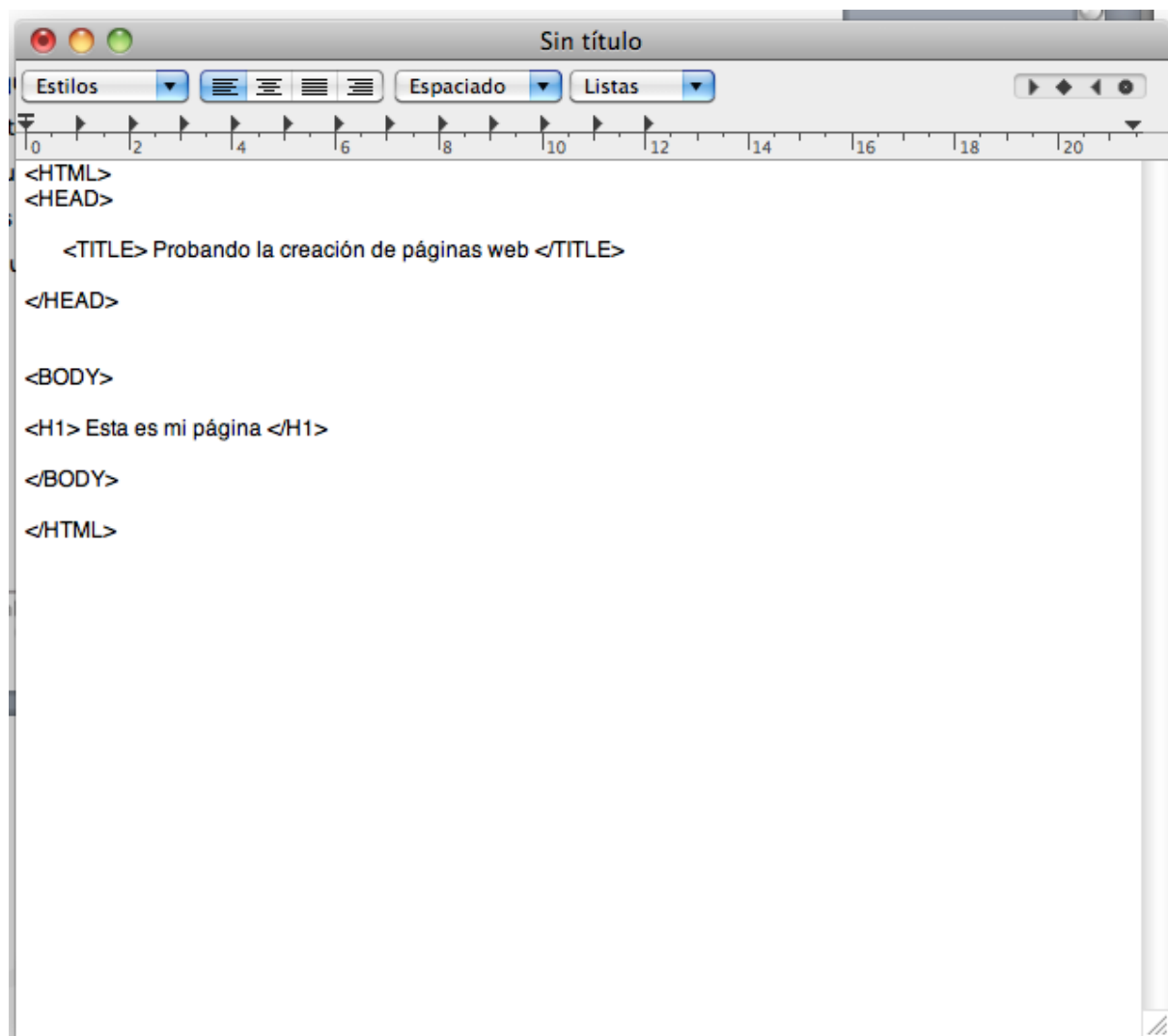


Imagen 1. Fuente: Autor. Editor de texto del sistema operativo OS X.

Este archivo debe guardarse con la extensión HTML, siempre con formato de texto, por ejemplo: index.html. Dependiendo del editor que tengamos, algunas veces no nos será permitido guardarlo de esta forma, por lo tanto se debe guardar como index.txt y luego manualmente cambiarlo para colocar la extensión HTML.

Un aspecto a tener en cuenta en la web es el uso de las mayúsculas y las minúsculas ya que no significan lo mismo, es una diferenciación y un error que se debe evitar; nombrar nuestros documentos con mayúsculas o incluyéndolas, ocasiona un mal funcionamiento en nuestra página, para evitarlo lo ideal es usar siempre minúsculas.

Teniendo en cuenta estas nociones base y antes de pasar a los primeros pasos se debe entender que las órdenes del lenguaje están formadas por unas etiquetas que generalmente tienen la siguiente estructura:

```
<nombre_etiqueta> ó <nombre_etiqueta> TEXTO </nombre_etiqueta>
```

Esta estructura está compuesta por 2 casos; en el primer caso está formada por una sola instrucción, en el segundo por una marca que da apertura a la etiqueta y al final da un cierre con un contenido textual entre ambas.

Todas las instrucciones en HTML deben ir delimitadas por los símbolos mayor que (<) y menor que (>), estas órdenes pueden volverse cada vez más complejas y contener distintos parámetros.

1.2. Primeros pasos con HTML

Abrimos y cerramos la etiqueta <html> al principio y al final de la página de esta manera:

```
<html> Código de la página </html>
```

El código de la página está compuesto por dos grandes bloques, la cabecera y el cuerpo.

La cabecera de la página está delimitada por las instrucciones de inicio y fin de la etiqueta head.

Esta etiqueta tiene el siguiente orden:

```
<html>
```

```
<head> Elementos de la cabecera
```

```
</head>
```

Resto de código de la página

```
</html>
```

En la cabecera de la página, se introduce información que en este caso será solo el título. Este título se usa con la etiqueta title con la siguiente sintaxis:

```
<html> <head>  
<title>Mi primera página WEB</title> </head>  
</html>
```

Como se observa en la siguiente imagen, el área de la pantalla donde generalmente esta la página está vacía, pero si vemos la cabecera de la ventana del navegador observamos que el título ha pasado de ser el del navegador a “MI PAGINA WEB”.

Es decir el título que demos con la etiqueta <TITLE> será el título de la ventana del navegador.

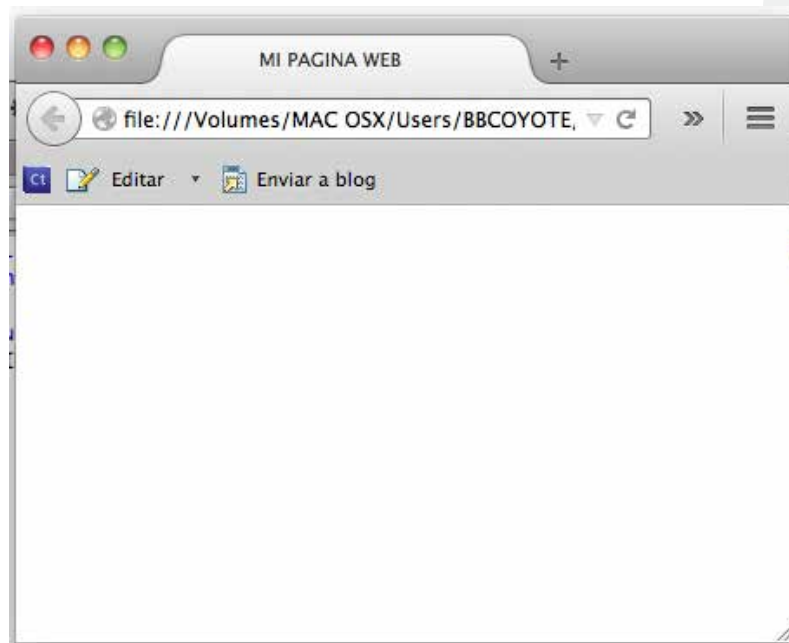


Imagen 2. Fuente: Autor. Etiqueta title

2. PÁGINA WEB

2.1. Párrafos en HTML

Uno de los elementos más importantes es la introducción de textos en la página web, pero este texto tendrá diferentes interpretaciones para mostrarse tal y como se ve en la página, por ejemplo los espaciados múltiples, saltos de línea, tabulados... etc.

Saltos de línea

Lo utilizamos para insertar un punto y aparte en una línea de texto. En HTML se usa la etiqueta `
`. Cuando el navegador lee esta etiqueta provoca un salto de línea y sigue mostrando el contenido de la página.

Ejemplo:

*Pellentesque nec est eu leo malesuada aliquet id a ligula.

Cras consectetur libero in neque iaculis pretium. Aliquam dolor dui, Cras consectetur libero in
neque iaculis pretium. Aliquam dolor dui,,*

Este texto necesitaba un cambio de línea después del punto, por lo que se utilizó la etiqueta `
`.

¿Cómo se insertan párrafos?

Para mostrar un párrafo en HTML se usa la etiqueta `<p>`, colocando esta instrucción de inicio `<p>` al comienzo del párrafo y la instrucción de fin `</p>` tras la última frase. Entre estas etiquetas se pueden insertar los saltos de línea que se requieran y otros elementos HTML.

Ejemplo:

`<p>`
Pellentesque nec est eu leo malesuada aliquet id a ligula.</p>
`<p>` *Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Mauris neque quam, sollicitudin eu dignissim maximus, vestibulum at augue. Quisque tincidunt feugiat justo id suscipit.*
`</p>`

Otra opción es insertar un salto de línea después de la primera frase:

`<p> Pellentesque nec est eu leo malesuada aliquet id a ligula.`

`
`

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Mauris neque quam, sollicitudin eu dignissim maximus, vestibulum at augue. Quisque tincidunt feugiat justo id suscipit.

`</p>`

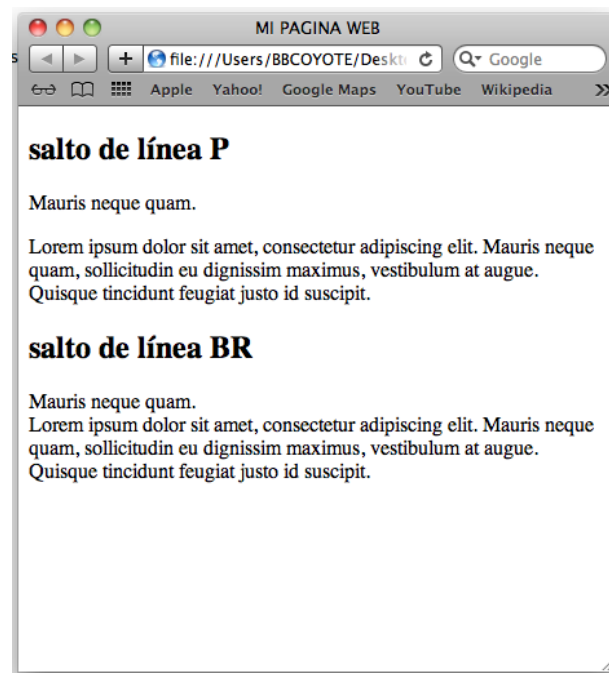


Imagen 3. Fuente: Autor. Párrafos con salto de línea

Uso incorrecto de la etiqueta p

La etiqueta `<p>` ha sido usada generalmente de forma incorrecta, pues al colocarla abierta sin cerrar, igual logra el salto de línea, pero va dejando líneas abiertas de código que más adelante tendría que depurarse pues no cumple ninguna función. Esta debe llevar la misma lógica una apertura y un cierre que marcan el comienzo y el fin de un párrafo.

Espacio entre líneas

Para introducir un espacio vertical entre, líneas debe usarse la etiqueta `
`. Pero si se ponen varias ya no funcionará más, esto puede solucionarse colocando `" "`. Por ejemplo para insertar tres líneas en blanco:

```
<br> &nbsp;
<br> &nbsp;
<br> &nbsp;
```

El atributo 'align' en la etiqueta `<p>` permite especificar la alineación del párrafo. Puede tener tres valores: "center", "left" y "right", centro, izquierda o derecha.

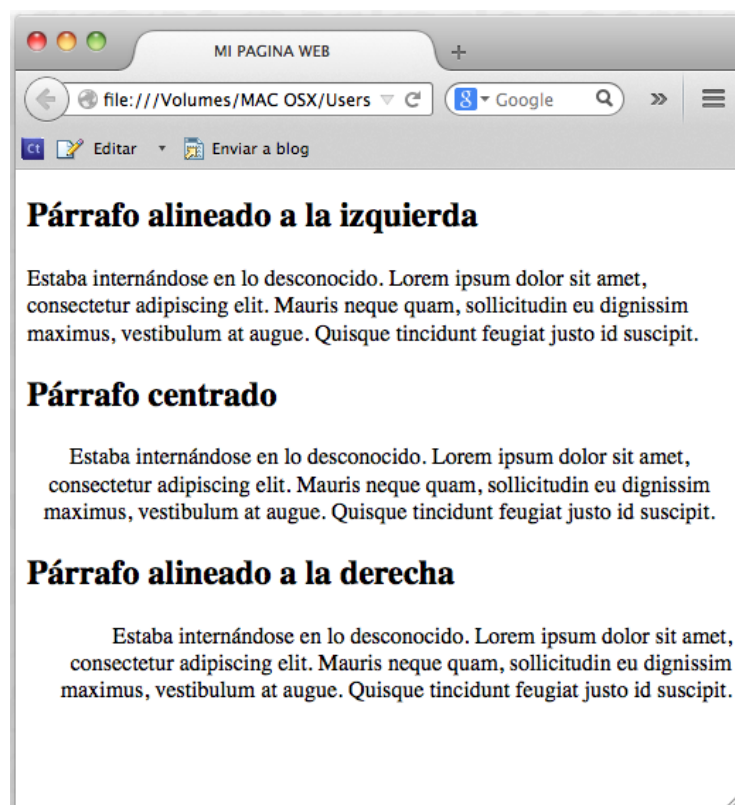


Imagen 4. Fuente: Autor. Alineación de párrafos

Atributos que permiten modificar apariencia de párrafos

- 'align': permite cambiar la alineación del párrafo o línea, puede tomar tres valores: "left", "center" y "right", para conseguir alineación a la izquierda, al centro o a la derecha.
- 'size': con este atributo se puede controlar el grosor de la línea. Como valor de este atributo se debe especificar el valor deseado en pixeles (puntos de pantalla).
- 'width': este atributo permite especificar el ancho de la línea. El valor puede ser dado de una manera absoluta, especificando el ancho en pixeles (por ejemplo width=100) o de manera relativa respecto al ancho de la ventana del navegador usando porcentajes (por ejemplo width="90%"). Es más que recomendable usar este último sistema, de manera que obtengamos un resultado apropiado independientemente del tamaño que cada usuario quiera dar a la ventana de su navegador. (Ferrer, 2008, p. 27).

Tips

- La etiqueta <blockquote>

Esta etiqueta nos puede servir para lograr un párrafo con márgenes a la derecha e izquierda, se debe usar como las anteriores etiquetas. Ejemplo:

```
<body>
```

```
<h2> La etiqueta blockquote </h2>
```

```
<p align="center"> "Three Little Birds" </p>
```

```
<blockquote> "Don't worry about a thing,<br>'Cause every little thing gonna be all right.<br>Singin': "Don't worry about a thing,<br>'Cause every little thing gonna be all right!"<br></blockquote>
```

```
</body>
```

Se visualiza de esta manera:

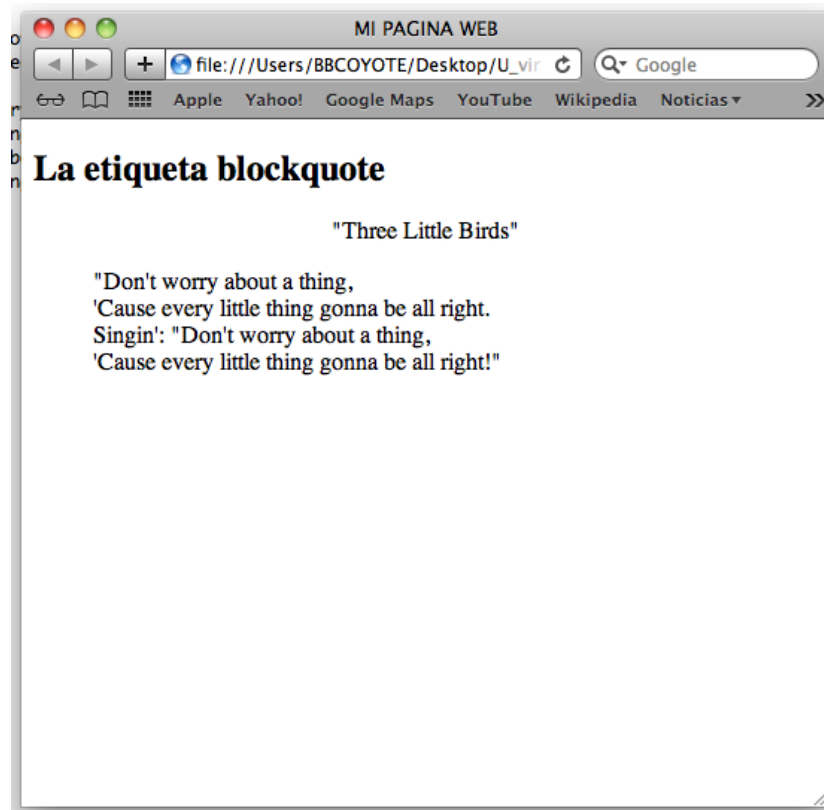


Imagen 5. Fuente: Autor. Etiqueta blockquote

2.2. Insertar imágenes en una página

La etiqueta para insertar imágenes es la siguiente: ``. Está compuesta por una apertura mas no por un cierre es decir que `` no funciona de esta manera, y su uso es ilógico. Probemos insertando una palabra en medio de un párrafo. Ejemplo:

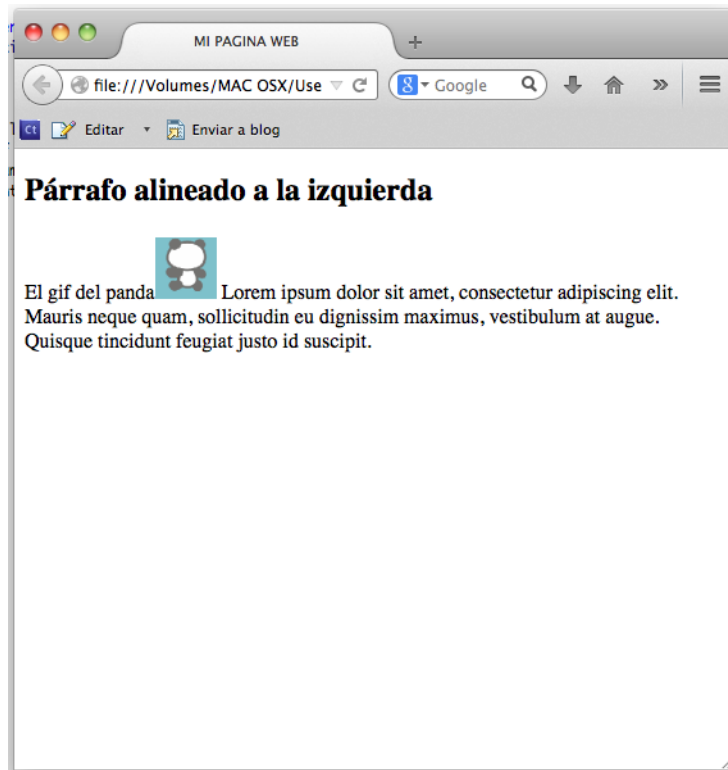


Imagen 6. Fuente: Autor. Insertar imágenes

Entonces insertamos un gif animado en medio del texto como puede visualizarse en la imagen 6, también podemos insertar imágenes de todos los tamaños, teniendo siempre en cuenta el tamaño de la fuente que estamos utilizando.

Siempre que insertemos imágenes para web debemos tenerlas en un archivo independiente, hoy en día existen múltiples formatos y extensiones para imágenes como lo son: BMP, GIF, JPEG, XPM, XBM, PNG, TIFF, etc. Cada uno de estos posee características específicas que deben considerarse en el momento de ser utilizadas para cualquier proyecto, pues se debe elegir la que mejor se adapte a los contenidos que se están desarrollando.

El código HTML que necesitamos para insertar nuestra imagen es el siguiente:

El gif del panda ``

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Mauris neque quam...

2.3. Cómo crear enlaces hipertexto

Teniendo los conocimientos para el manejo de párrafos e imágenes en la forma básica, el ejercicio que completa estos elementos para crear una página web sencilla, son los enlaces hipertexto (en inglés links).

Con estos se pueden activar botones, frases e imágenes para seguir navegando en la web, ya que con un clic sobre estos inmediatamente saltaremos a algún otro contenido disponible, estos enlaces son unas zonas sensibles, generalmente son frases o palabras y existen dos tipos:

Tipos de enlaces

- Enlaces internos: sirven para enlazar archivos que se encuentran en un mismo servidor o en mismo computador, por lo tanto la ruta corresponderá a un encarpetao, pensado para encontrar una ruta local. Ejemplo:

/actividades/index.html

- Enlaces externos: estos enlazan direcciones externas, por ello es necesario que la dirección completa de Internet (la URL) sea escrita tal cual, para que pueda encontrarla pues estaremos navegando externamente al dar clic.

Ejemplo: <http://www.otroservidor.com/actividades/index.html>

La etiqueta <a>...

Gracias al atributo 'href' podemos incluir enlaces sensibles que nos pueden llevar bien sea a páginas locales o a externas. Como lo habíamos hecho anteriormente, el texto corresponde al que se introduce entre la apertura y el cierre, y tiene un subrayado que lo hace evidente al usuario, Ejemplo:

```
<a href="dirección_URL"> lorem ipsum (enlace)</a>
```

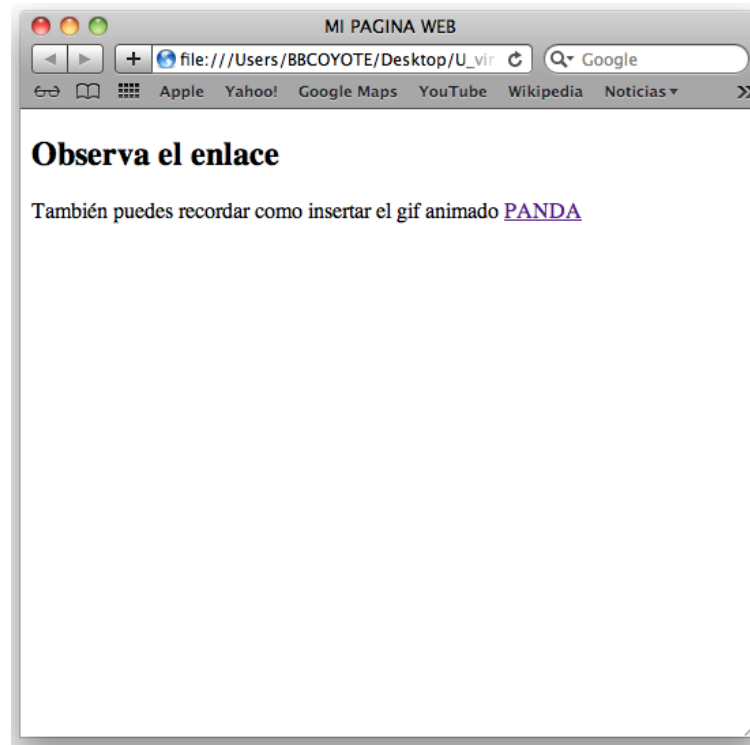


Imagen 7. Fuente: Autor. Enlaces en la web

Por ejemplo en la imagen 7, creamos un enlace que nos devuelve a la página del ejercicio anterior donde insertamos la imagen de un gif animado, esto significa que podrías colocar en esta misma página un enlace que nos devolviera a la sección del ejercicio de enlaces o a cualquier otra, e incluso a la de una página web de nuestra preferencia, para ellos haremos el ejercicio de una página que se encuentre en otro directorio o en otra carpeta distinta a donde esta nuestra página inicial. Veamos las imágenes 8 y 9, y el ejercicio 7 respectivamente:

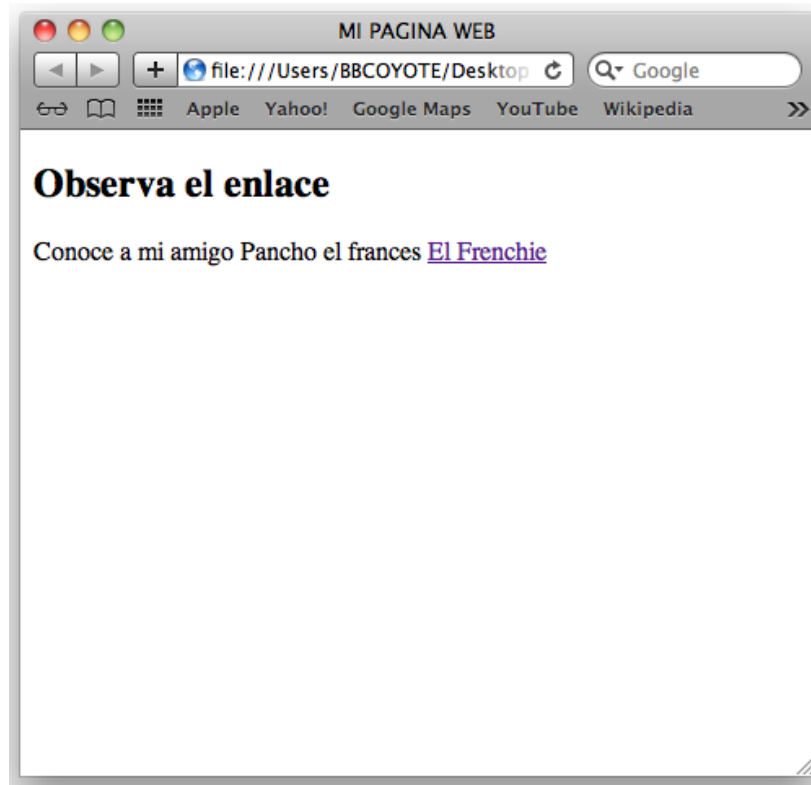


Imagen 8. Fuente: Autor. Enlace que conduce a otra carpeta o directorio

El código quedaría de la siguiente forma:

```
<body>  
<h2>Observa el enlace</h2>  
Conoce a mi amigo Pancho el frances <a href="../imagenes/pancho.html">El Frenchie</a>  
</body>
```

Ahora observemos cómo debe visualizarse la página que se encuentra en nuestro nuevo directorio:

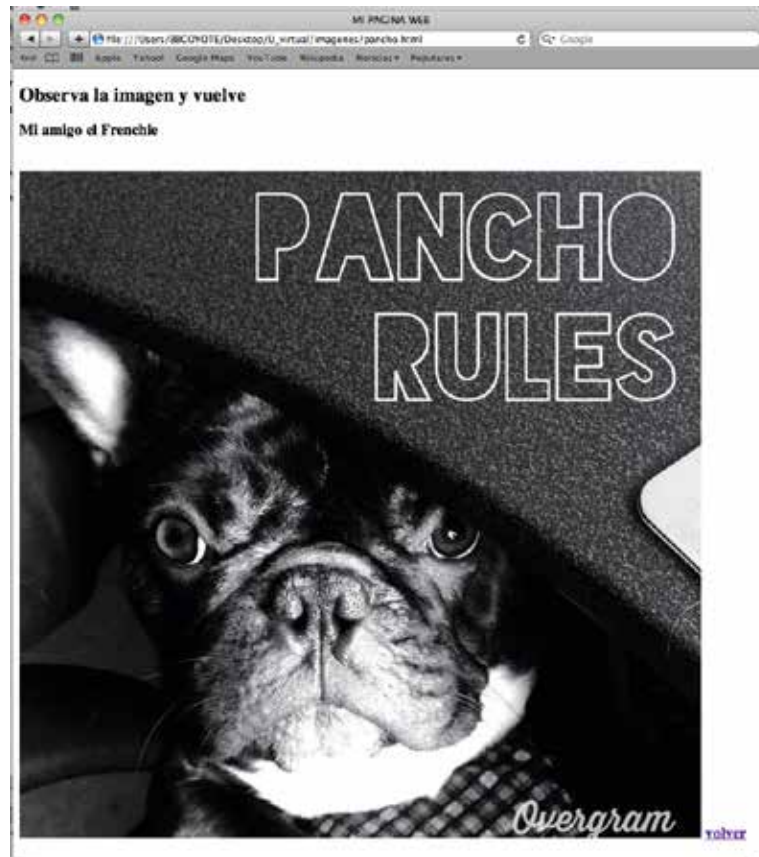


Imagen 9. Fuente: Autor. Enlace a un nuevo directorio.

El código de esta acción se escribiría de la siguiente manera:

```
<body>
<h2>Observa la imagen y vuelve</h2>
<h3>Mi amigo el Frenchie</h3>
<br>
 <a href="../../ejercicios/7.html">volver</a>
</body>
```

Enlaces externos

Ahora después de realizar enlaces internos en un mismo directorio, y dirigir a uno diferente, vamos a enlazar a una página web de nuestra elección:



Imagen 10. Fuente: Autor. Enlace externo



Imagen 11. Fuente: Autor. Página externa enlazada

Nuestro código debe verse de esta manera:

```
<body>  
<h2>Observa el enlace</h2>  
Conoce a mi amigo Pancho el francés <a href="https://www.facebook.com/  
panchothefrenchie"> personaje público en facebook</a>  
</body>
```

3. FORMATO DE TEXTO Y CARACTERES ESPECIALES

3.1 Formato de texto

El formato de texto en el lenguaje HTML, permite dar diferentes tipos de formatos a las páginas que creamos, para ellos usaremos una serie de etiquetas todas de la misma naturaleza de las que venimos utilizando, estas dan efectos o formatos característicos; existen dos tipos que veremos a continuación:

Etiquetas de estilo físico

Estas etiquetas son de uso común, y sirven para dar forma a un escrito de manera que especifica cómo debe verse ese texto, así que si esta etiqueta esta puesta el navegador debe mostrarla tal cual la instrucción que esta tenga.

- Etiqueta para negrita:

Etiqueta `..` es la abreviatura de la palabra inglesa Bold que significa negrita. Se abre y se cierra la etiqueta como las anteriores vistas, Ejemplo:

```
<B> Nulla tristique blandit molestie.</B>
```

- Etiqueta para cursiva:

Etiqueta `<I>..</I>` es la abreviatura de la palabra inglesa Italics que significa cursiva. Ejemplo:

```
<I> Nulla tristique blandit molestie.</I>
```

- Tachar palabra o frase:

Tachar palabras o frases de forma horizontal, con apertura y cierre `<STRIKE>..</STRIKE>`, en inglés, strike significa 'tachado' (También se puede usar `<S>..</S>`). Ejemplo:

NO me `<STRIKE>` GUSTAN `</STRIKE>` los lunes

- Tamaño del texto (aumentar):

Se usa para aumentar el tamaño de frases o palabras, `<BIG>..</BIG>`, podemos probar diferentes tamaños anidando varias en una sola frase. Ejemplo:

Suspendisse suscipit , `<BIG>` leo eu aliquet tincidunt. `<BIG>` Nulla tristique blandit molestie. `</BIG>` `</BIG>`

- Tamaño del texto (Reducir):

En el caso contrario a la etiqueta anterior se usa la etiqueta SMALL. Ejemplo:

Suspendisse suscipit , `< SMALL >` leo eu aliquet tincidunt. `< SMALL >` Nulla tristique blandit molestie. `</ SMALL >` `</ SMALL >`

- Subíndices y superíndices:

Estas etiquetas son SUB y SUP, veámonos cómo funcionan. Ejemplo:

El `^{` er `}` componente químico que estudiamos fue el dióxido de carbono o `C` `0₂`.

- Texto subrayado:

Uso de la etiqueta U, proviene de la palabra inglesa Underline que significa subrayado. Ejemplo:

El inicio de clases será el `<U>` lunes 8 de Junio `</U>`

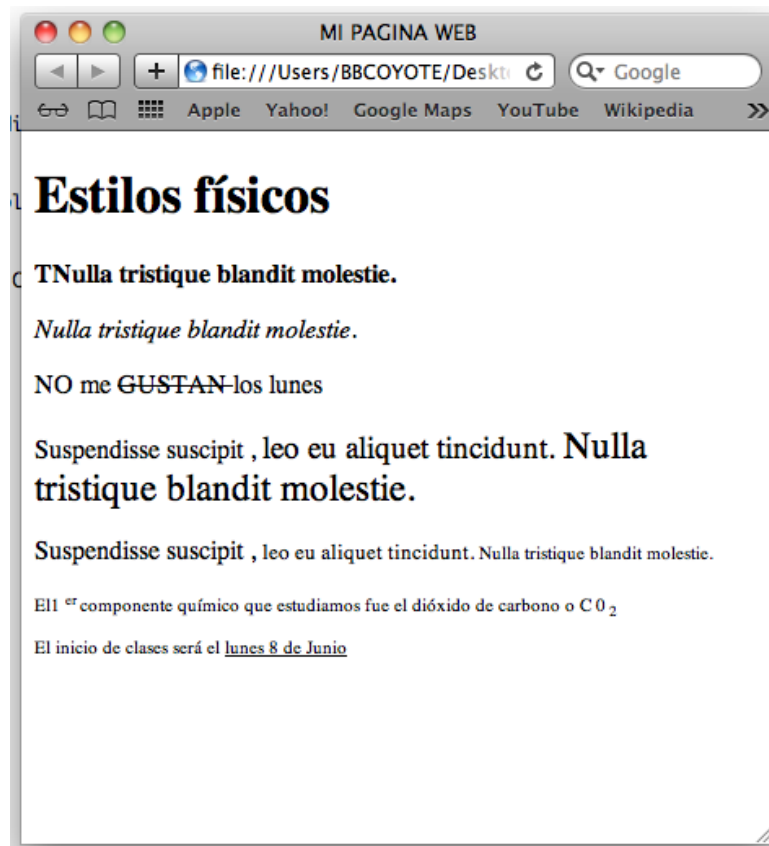


Imagen 12. Fuente: Autor. Estilos físicos

Nuestro código quedaría de esta manera:

```
<body>
<h1>Estilos físicos</h1>
<p> <B>TNulla tristique blandit molestie.</B> </p>
<p> <I> Nulla tristique blandit molestie.</I> </p>
<p> NO me <STRIKE> GUSTAN </STRIKE> los lunes </p>
<p> Suspendisse suscipit , <BIG> leo eu aliquet tincidunt. <BIG> Nulla tristique blandit molestie.
</BIG> </BIG> </p>
<p> Suspendisse suscipit , <SMALL> leo eu aliquet tincidunt. <SMALL> Nulla tristique blandit
molestie. </SMALL> </SMALL> </p>
<p> El1 <SUP> er </SUP> componente químico que estudiamos fue el dióxido de carbono o
C O<SUB> 2 </SUB> </p>
<p> El inicio de clases será el <U> lunes 8 de Junio </U> </p>
</body>
```

Etiquetas de estilos lógicos

Estas etiquetas tienen la función de describir el texto, por ejemplo “este texto es importante”, “esto es un código”, etc. Entonces el navegador visualizará de la manera más conveniente que finalmente será muy similar a como sería usar las etiquetas de estilo físico.

Las principales etiquetas de estilo lógico son:

- `...`:

Su uso es similar al de la etiqueta B, Ejemplo:

`` Me encantan `` los fines de semana con festivos.

- `...`:

Esta etiqueta se muestra en cursiva, se usa para enfatizar y proviene de la palabra inglesa EMphasize, Por ejemplo:

El creador del concepto cyberspace es`` William Gibson ``.

- `<CODE>...</CODE>`:

Se usa para visualizar códigos en un texto o párrafo, Ejemplo:

`<CODE>` #include “action script 2.0” `</CODE>`

- `<SAMP>...</SAMP>`:

Se usa para reescribir ejemplos, muestras, códigos de scripts, etc. El texto suele verse igual que con la etiqueta `<CODE>`.

`<SAMP>`soy un codigo`</SAMP>`

- `<VAR>...</VAR>`:

Se usa para direcciones, variables, argumentos de comandos, se visualiza en cursiva, Ejemplo:

Mi página favorita es `<VAR>` *http://www.semana.com/*`</VAR>`



Imagen 13. Fuente: Autor. Estilos lógicos

La etiqueta FONT

Se usan para modificar rápidamente los tamaños de las fuentes, aunque más adelante veremos una forma más avanzada con las hojas de estilo en cascada.

El atributo SIZE afecta al texto que abre la etiqueta () y cierra ().

Utiliza unos tamaños absolutos empezando desde el 1 al 7 como el más grande. Ejemplo:

```
<body>
<h1>Etiqueta Font</h1>
<p> <FONT SIZE="1"> Sed consectetur 1 </FONT> </p>
<p> <FONT SIZE="2"> Sed consectetur 2 </FONT> </p>
<p> <FONT SIZE="3"> Sed consectetur 3 </FONT> </p>
<p> <FONT SIZE="4"> Sed consectetur 4 </FONT> </p>
<p> <FONT SIZE="5"> Sed consectetur 5 </FONT> </p>
<p> <FONT SIZE="6"> Sed consectetur 6 </FONT> </p>
<p> <FONT SIZE="7"> Sed consectetur 7 </FONT> </p>
</body>
```

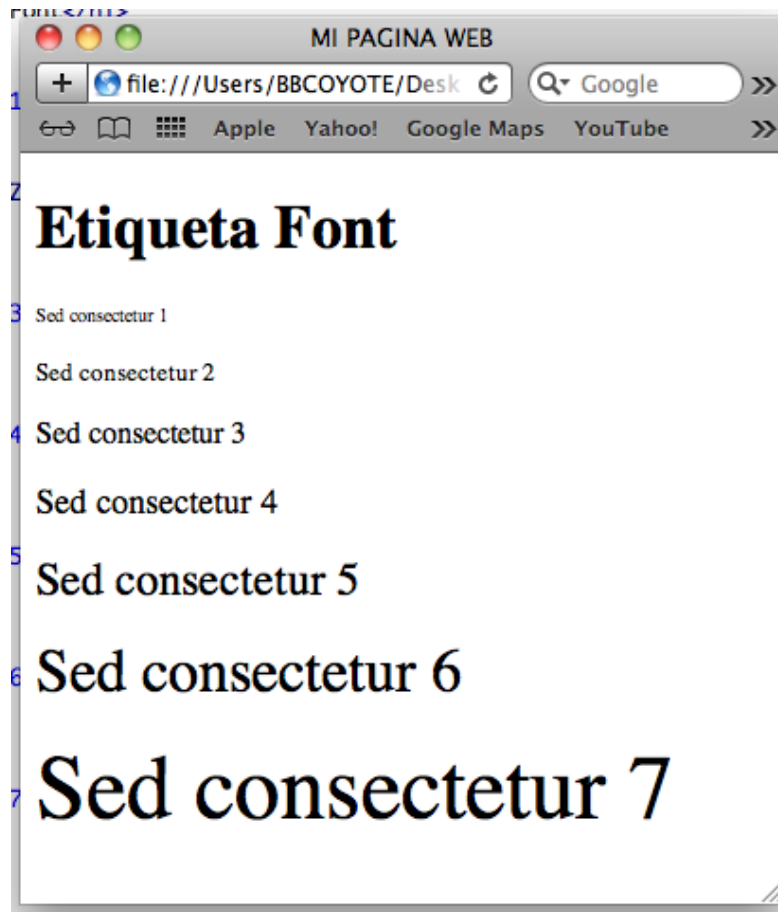


Imagen 14. Fuente: Autor. Etiqueta Font

Cambiar el color del texto

La etiqueta Font: color nos puede servir, para cambiar el color con la misma facilidad que su tamaño, anteriormente era posible usando un código hexadecimal así:

```
<FONT COLOR="#RRGGBB">
```

Pero con este otro método puede resultar más sencillo, se usa colocando el nombre del color en inglés, los colores aceptados son los siguientes:

Black (negro), white (blanco), green (verde), maroon (marron rojizo), olive (verde oliva), Navy (azul marino), purple (violeta), red (rojo), yellow (amarillo), blue (azul), teal (verde azulado), lime (verde lima), aqua (azul claro), fuchsia (fusia), silver (gris claro). Ejemplo de la forma de usarla:



Imagen 15. Fuente: Autor. Etiqueta Font=color

3.2 Acentos y otros caracteres especiales

Algunos de los caracteres que pueden ser extraños o usados en otras lenguas, se consideran entonces como especiales, se incluyen en estos las letras acentuadas y la letra eñe (ñ), la idea es que estos es que se puedan leer fácilmente en cualquier ordenador y navegador, HTML ofrece posibilidades para insertarlos incluso en sistemas donde no estén soportados.

Nota: la forma más sencilla de probar estos caracteres es la siguiente: "Si usted puede escribir un carácter pulsando sobre una sola tecla del teclado o usando como ayuda las teclas MAYÚSCULAS o ALT-GR entonces ese carácter es válido." (Ferrer, 2008, p. 72).

En teclado español hay 3 excepciones para tener en cuenta la letra Ñ y los símbolos ¿? (interrogación) y ¡! (exclamación) que son legibles.

Todo consiste en unos códigos especiales estándar que todos los navegadores pueden leer, se denominan entidades de caracteres o en inglés character entities, estos códigos comienzan con el símbolo & (ampersand) y terminan con el símbolo ';' (punto y coma).

Tipos de caracteres

- Entidades de caracteres con nombre:

Estas son llamados así ya que los símbolos '&' y ';' se pone el nombre (o abreviatura) asignado a ese carácter.

- Entidades de caracteres numéricas:

Son entidades entre '&' y ';' se escribe el número asignado a ese carácter en el estándar ISO-Latin-1, precedido de una almohadilla: '#'. Estas son menos usadas que las anteriores, aunque tienen la ventaja de funcionar en cualquier letra posible en cualquier idioma.

CONCLUSIONES DEL TEMA

En el recorrido de esta primera unidad, hemos abarcado todos los temas base para empezar a tener una lógica y conseguir un futuro flujo de trabajo en el lenguaje HTML, hemos aprendido herramientas básicas, su significado, función, sintaxis y la posibilidad de probar su uso y entender como estas suplirán necesidades en el futuro. Poco a poco estos conocimientos tomen forma en la gran estructura para lograr nuestro objetivo en la animación web.

Lo importante también será siempre retomar cada elemento y herramienta aprendida, para que esto nos ayude a resolver cualquier inquietud y le den lógica a los temas que nos esperan a través de las unidades que siguen.

Un ejemplo de esto es tener a la mano para la siguiente unidad este ejemplo, que se encuentra en la carpeta de ejercicios donde están todas las etiquetas usadas en la para que nos ayuden en el desarrollo de las futuras unidades.



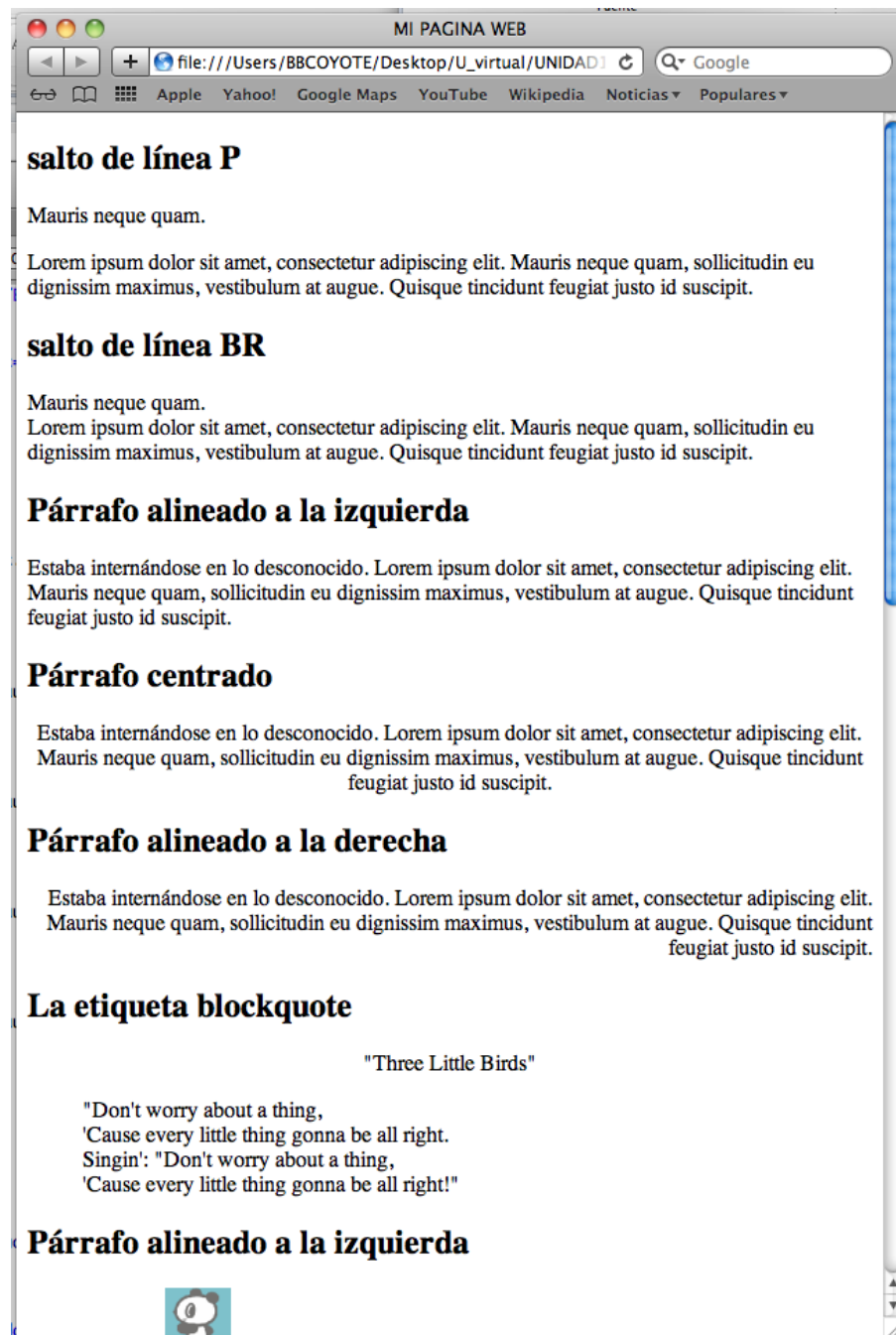


Imagen 16. Fuente: Autor. Ejemplo práctico de todas las etiquetas usadas en esta unidad

BIBLIOGRAFÍA

- Ferrer, J. Garcia, V & García, R. (2008). Curso Completo de HTM. Recuperado el 20 de marzo de 2015 de <<http://es.tldp.org/Manuales-LuCAS/doc-curso-html/doc-curso-html.pdf>>

