**<pre>:** Permite mantener todos los espacios que pongamos en el código

**<hr>:** Introduce una línea horizontal

**<em>**: Enfatiza el texto, normalmente en cursiva

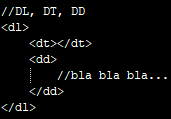
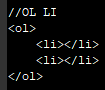
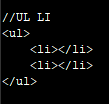
**<mark>:** Resalta el texto especificado

**LISTAS**

**<ul> <li>**

**<ol> <li>**

**<dl> <dt> (Títulos) <dd> (Descripciones)**

****

Se pude añadir el atributo ***type*** y dependiendo del parámetro (1, a, A, i, I) la viñeta cambiará.

Con el atributo ***start*** hará que la lista empiece en un determinado número o letra;

Para abrir una página en otra pestaña tenemos que usar el atributo ***target = “\_blank\_”***.

**TABLAS**

**<tr>**: fila

**<td>**: columna

**<th>**: encabezado

Atributos:

rowspan = “x”

colspan = “x”

Permiten aumentar el tamaño de las filas o las columnas

**MULTIMEDIA**

[Multimedia.docx](Trimestre2/Tema3/Multimedia.docx)

**<video>**: etiqueta para insertar vídeos. Se usa junto con atributos y otras etiquetas:

<video *tamaño* controls>

<source src = “*enlace*” type=”video/<tipo\_de\_video>”>

*Texto en caso de no soportar la etiqueta de video*

</video>

El atributo controls añade controles para el vídeo como play, pausa y volumen.

Existe el atributo autoplay. No funciona en iPad y iPhone.

Se pueden introducir subtítulos aparte mediante la etiqueta **<track>.** Uso:

<track src = ”*archivo.vtt*” kind = “subtitles” srclang = “*idioma*”>

Existe la etiqueta **<audio>** que funciona de la misma manera que la de vídeo.

**IMAGE MAPS**

Tener una foto que tiene zonas con enlaces. Para usarlo:

* Se tiene que añadir el atributo **usemap = “#*nombreDelMapa*”** dentro de la etiqueta img.
* Se tiene que abrir una etiqueta nueva, **<map name = “*nombre*”>**. El nombre de usemap tiene que ser igual al de map. Ejemplo:

<img src="workplace.jpg" alt="Workplace" usemap="#workmap" width="400" height="379">

<map name="workmap">

<area shape="rect" coords="34,44,270,350" alt="Computer" href="computer.htm">

</map>

**FORMULARIOS**

Para crearlo, se empezará con la etiqueta **<form>** y todo el diseño de este irá dentro. Con el atributo **action** indicamos dónde tiene que enviar los datos.

**Métodos GET y POST**

Con GET, a la hora de enviar un formulario se creará una URL que contendrá todos los datos introducidos por el usuario (incluida la contraseña).

Con POST se pasan los datos por paquetes de datos, en vez de por URL.