1. **HTML**, siglas en inglés de ***HyperText Markup Language*** (‘lenguaje de marcas de hipertexto’), hace referencia al [lenguaje de marcado](https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_marcado) para la elaboración de [páginas web](https://es.wikipedia.org/wiki/P%C3%A1gina_web). Es un estándar que sirve de referencia del software que conecta con la elaboración de páginas web en sus diferentes versiones, define una estructura básica y un código (denominado código HTML) para la definición de contenido de una página web, como texto, imágenes, videos, juegos, entre otros.

El origen de HTML se remonta a 1980, cuando el físico [Tim Berners-Lee](http://es.wikipedia.org/wiki/Tim_Berners-Lee), investigador del [CERN](http://www.cern.ch/) (Organización Europea para la Investigación Nuclear) propuso un nuevo sistema de “hipertexto” para compartir documentos.

Tras finalizar el desarrollo de su sistema, Tim Berners-Lee lo presentó a una convocatoria organizada para desarrollar un sistema de hipertexto para internet. Después de unir sus fuerzas con el ingeniero de sistemas Robert Cailliau, presentaron la propuesta ganadora llamada *WorldWideWeb* (W3). El primer documento formal con la descripción de HTML se publicó en 1991 bajo el nombre “HTML Tags” (Etiquetas HTML) y todavía hoy puede ser [consultado en línea](http://www.w3.org/History/19921103-hypertext/hypertext/WWW/MarkUp/Tags.html) a modo de reliquia informática.

La primera propuesta oficial para convertir HTML en un estándar se realizó en 1993 por parte del organismo [IETF](http://www.ietf.org/) (Internet Engineering Task Force). Aunque se consiguieron avances significativos (en esta época se definieron las etiquetas para imágenes, tablas y formularios) ninguna de las dos propuestas de estándar, llamadas HTML y HTML+ consiguieron convertirse en estándar oficial.

Los estándares oficiales HTML son el HTML 2.0, el HTML 3.2, el HTML 4.0, el HTML 4.01 y el HTML 5. El HTLM 5 es la última especificación oficial y se espera que continúe evolucionando a lo largo de los próximos años. El XHTML, una forma más avanzada del HTML que se suponía iba a sustituir a éste, podemos considerar que ha quedado integrado dentro del HTML 5.

1. La World Wide Web (Web), en castellano "Tejido Mundial", es una red de recursos de información.

La Web se basa en tres mecanismos para hacer que estos recursos estén listos y a disposición de la mayor audiencia posible:

1. Un esquema uniforme de nombres para localizar recursos en la Web (p.ej., URIs).

2. Protocolos, para acceder a recursos con nombre en la Web (p.ej., HTTP).

3. Hipertexto, para navegar fácilmente entre recursos (p.ej., HTML).

1. Un elemento o atributo desaprobado es aquel que ha quedado anticuado por la presencia de estructuras nuevas. Los elementos desaprobados se definen en el manual de referencia en los lugares apropiados, pero claramente marcados como desaprobados. Los elementos desaprobados pueden declararse obsoletos en versiones futuras de HTML.

Esta especificación incluye ejemplos que ilustran cómo evitar el uso de elementos desaprobados. En la mayoría de los casos estos ejemplos dependen de que el agente de usuario soporte hojas de estilo. En general, los autores deberían usar hojas de estilo para lograr efectos estilíticos y de formato de presentación en lugar de utilizar atributos presentacionales de HTML. Los atributos de presentación de HTML han sido desaprobados cuando existen alternativas con hojas de estilo (véase, por ejemplo, [[CSS1]](http://html.conclase.net/w3c/html401-es/references.html#ref-CSS1)).

Un elemento o atributo obsoleto es aquél para el cual no hay garantía de soporte por parte de un agente de usuario. Los elementos obsoletos han dejado de estar definidos en la especificación, pero se enumeran por motivos históricos en la [sección de cambios](http://html.conclase.net/w3c/html401-es/appendix/changes.html) del manual de referencia.

1. La **declaración de tipo de documento**, DTD, debe ser la primera liena en un documento HTML, antes de la etiqueta <html>.  
   La declaración de tipo de documento no es una etiqueta HTML, sino que es una instrucción para inidcar al navegador web acerca de qué versión del lenguaje está escrita nuestra página.  
   La **DTD**(definición del tipo de documento) es la estructura reglamentaria, es decir, los elementos y atributos que están disponibles para cada tipo de documento. Para HTML 4.01, existen 3 tipos de DTD:

HTML 4.01 Strict

Esta DTD contiene todos los elementos y atributos pero no incluye elementos de presentación y en desuso, como la etiqueta font o los marcos. Aquí damos prioridad a la estructura frente a la presentación. Es la forma más estricta de todas las DTD. Es la más aconsejable para elaborar un código limpio. Veamos como se define:

*<!DOCTYPE HTML PUBLIC «-//W3C//DTD HTML 4.01//EN» «http://www.w3.org/TR/html4/strict.dtd»>*

HTML 4.01 Transitional

Incluye todos los elementos y cualidades de HTML 4.01 Strict pero agrega cualidades presentational, elementos desaprobados o elementos obsoletos, es un paso intermedio hacia la anterior. Tampoco inlcuye los marcos. Veamos como se define:

*<!DOCTYPE HTML PUBLIC «-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN» «http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd»>*

HTML 4.01 Frameset

Esa DTD es igual que la HTML 4.01 Transitional, pero incluye los marcos. Veamos como se define:

*<!DOCTYPE HTML PUBLIC «-//W3C//DTD HTML 4.01 Frameset//EN» «http://www.w3.org/TR/html4/frameset.dtd»>*

1. Los **Metadatos** son elementos HTML que **muestran información sobre la propia página web** que los contiene.

Son usados por los buscadores para definir la información principal de nuestra web (temática, descripción), por lo que será muy importante que lo tengamos correctamente configurados.

Estos elementos meta se encontrarán en el ***head*** del código de la web.

La estructura típica de estos metadatos en la vista de código es como la siguiente:

<meta name="nombre\_del\_elemento" content= "contenido\_del\_elemento"/>

2.a)

Es un comentario que el usuario no ve, sino que es una aclaración para el programador. Puede ir en cualquier parte del código ya que no afecta al resultado de este.

2.b)

Esta línea de código va dentro del <body> del código y el elemento <div> sirve para agrupar contenidos y en este caso lo agrupa en el bloque 1.

2.c)

Esta línea de código va dentro del <body> y lo que hace es agregar un lugar para una imagen con el id im1, el nombre es im1 el ancho de la imagen y el largo de ella.

2.d)

Crea una metaetiqueta o elementos meta que se incorporan en el encabezado de una página web y que resultan invisibles para un usuario, pero de gran utilidad para navegadores u otros programas que puedan valerse de esta información.

2.e)

Esta línea de código va dentro del <body> y lo que hace es agregar un hipervínculo y el usuario no ve la URL sino un nombre que es Resumen HTML

2.f)

Este código crea una tabla que queda en blanco, se utiliza caption para ponerle un titulo, se utiliza <tr> para ponerle los valores en las filas y <td> para poner los valores en cada celda y <th> para ponerle un nombre en el encabezado de cada columna

3)a)

La diferencia entre los códigos es que el primero hable Google pero en la misma página que está abierto nuestro programa y el segundo que se abre en otra ventana, el tercero al link abierto de nuestro programa le agrega un # y en la cuarta le agrega #arriba al link abierto de nuestro programa y cambia la referencia a Click aquí para volver arriba y el quinto crea una nota que el usuario no ve.

3)b)

La diferencia es que en el primero el hiperenlace esta en el texto “click aquí”, en el segundo el hiperenlace esta en el texto “imagen1”, en el tercer código el hiperenlace esta en el texto “imagen1 click aquí” y el el cuarto hay dos hiperenlaces que te direccionan a la misma pagina uno en “imagen1” y otro en “click aquí”.

3)c)

La diferencia es que en el primer código es una lista no ordenada y en los demás son unas listas ordenadas la diferencia entre ellas cae en el código que el segundo código el ordenamiento es automatico en el tercero el valor 2 y 3 es asignado por el programador y el cuarto no esta hecho con una lista sino con el codigo <blockquote> que es un elemento en bloque.

3)d)

La diferencia en estos dos segmentos no es visual sino que es en el código que el primero deja la trabla predeterminada y el segundo le agrega una alineación sentrada.

3)e)

Otra vez la diferencia de estos segmentos no es visual, sino que es de código la cual el primero usa la etiqueta <caption> y el segundo utiliza el atributo colspan para establecer la cantidad de columnas en la tabla.

3)f)

En estos segmentos hay diferencias visuales y de código en el primero se utiliza el atributo rowspan lo que hace que con una celda de tabla que abarca dos filas y el segundo utiliza colspan lo que hace que con una celda de tabla que abarca dos columnas.

3)g)

La diferencia visual que hay entre estos dos segmentos está en el borde de la tabla ya que en segundo se utiliza el código Cellpadding es un atributo de las tablas HTML que especifica el espacio, en píxeles, entre la pared de la celda y su contenido y **cellspacing** se utiliza para especificar el espacio entre las celdas.

3) h)

La diferencia entre estos 3 segmentos es: el primero posee un elemento fieldset lo que hace es crear una caja alrededor y el tercer segmento también lo posee además lo que se envia esta direccionado a un archivo llamado procesar.php y en los lugares donde se ingresa texto tiene valores de ejemplo, en el segundo cuando apretas el botón enviar se abre otra pagina igual que la anterior y el tercero lo envia a un mail establecido.

3)i)

La diferencia entre estos segmentos de código es que el primero en el botón para clcar posee una imagen cosa que el segundo no.

3)j)

La diferencia en estos segmentos es que el primero solo podés seleccionar uno y el segundo podés seleccionar los dos a la vez, esto se hace poniendo el mismo nombre en el label en este caso “opción” y en el segundo posee dos nombre distintos, “opción 1” y “opcion2”.

3)k)

La diferencia en estos segmentos es que en el primero te deja ver solo una opción y tenes que apretar la flecha y el segundo tenes visible mas y podés elegir directamente esto se cambia con el atributo multiple="multiple".