**Etiqueta object**

**Definición**

Para normalizar la inclusión de ficheros multimedia en los navegadores web se decidió sustituir las diferentes etiquetas que realizaban este papel ( BGSOUND, EMBED, etc.), por una etiqueta general, capaz de incrustar en el navegador todo tipo de ficheros. Esta es la etiqueta object.

Como regla general, la etiqueta object va a definir un programa o componente externo encargado de la reproducción del fichero, que suele ser algún tipo de control ActiveX. Mediante object se llama al objeto, se declara su URL y sus principales propiedades generales, y mediante un conjunto de etiquetas especiales, param, se le van pasando los valores que necesita para su correcto funcionamiento o para su configuración deseada.

Sin embargo la polémica entre las diversos navegadores continúa. Normalmente, un navegador (Aunque reconoce la etiqueta OBJECT) no podrá mostrar su contenido a menos que tenga el correspondiente plugin instalado. Además no todos los navegadores interpretan igual los diferentes atributos de las etiquetas object y param.

**Sintaxis de la etiqueta**

La etiqueta tiene la siguiente forma:

<object atributo1="valor1" .... atributoN="valorN">  
<param name="nombre" value="valor">  
<param name="nombre" value="valor">  
...  
</object>

La etiqueta object tiene varios atributos. La etiqueta param siempre tiene los atributosname y value y además está incluida dentro de la etiqueta object.

La etiqueta param, significa parámetro. El valor del atributo name indica el tipo de parámetro a modificar. el atributo value indica el valor que tomará ese parámetro.

**principales atributos de la etiqueta object**

***Atributos de audio y video***

* **data="ruta\_fichero"**. Indica la ruta del fichero a reproducir.
* **classid="identificador\_objeto"**. Indica la URL del objeto o componente externo necesario para reproducir el archivo. Si se usa tecnología Active-X fija el identificador CLSID de los controles ActiveX necesarios. A menos que queramos utilizar una aplicación específica no es necesario usar este atributo, ya que el navegador buscará por sí mismo el plugin para reproducir el archivo.
* **codebase="URL"**. Sólo en archivos de vídeo. Fija la URL del objeto o componente externo necesario para reproducir el fichero de video. También puede emplearse para mostrar un fichero alternativo que se vería en lugar del objeto en el caso de no tener el plugin necesario instalado.
* **type="tipo\_fichero"**. Atributo importante, que declara el tipo de fichero de video que estamos usando. Los tipos de fichero son los ya vistos en el apartado anterior. (Tipo MIME al que pertenece el fichero)
* **autostart="true/false"**. Determina si el fichero de video debe empezar a reproducirse por sí sólo al cargarse la página o si por el contrario será preciso la actuación del usuario (o de código de script) para que comience la reproducción.
* **standby="mensaje"**. Presenta en pantalla un mensaje al usuario mientras el fichero se carga.

***Atributos de la consola***

* **width="n"**. Fija la anchura en píxels de la consola.
* **height="n"**. Fija la altura en píxels de la consola
* **align="top / bottom / center / baseline / left / right / texttop /middle / absmiddle / absbotom".** Similar a la etiqueta img, indica la alineación vertical y/o vertical de la consola.
* **hspace="hs"**. Indica la separación horizontal en pixels entre la consola y los elementos que la rodean,
* **vspace="vs"**. Indica la separación vertical, en pixels entre la consola y los elementos que la rodean.

**Principales valores para los atributos de la etiqueta param**

***Parámetros relativos a audio y vídeo***

* **param name="FileName" value="ruta\_fichero"**. Indica el nombre del fichero y la ruta del fichero de audio a reproducir
* **param name="autostart" value="true/false"**. Asigna si el navegador comenzará a reproducir el fichero automáticamente al cargar la página o si será el usuario el que pulse el botón play .

***Parámetros relativos sólo al vídeo***

* **param name="showcontrols" value="1/0"**. Fija si se debe de ver (valor por defecto) o no la barra inferior de controles de la consola de video. Sólo funciona bien en Internet Explorer.
* **param name="showdisplay" value="1/0"**. Fija si se debe mostrar (valor por defecto) o no una banda inferior en la consola con información sobre el fichero de video (nombre, autor, copyright, etc.). Sólo funciona bien en Internet Explorer.
* **param name="showstatusbar" value="1/0"**. Fija si se debe mostrar (valor por defecto) o no una banda inferior en la consola con información temporal sobre la visualización del video y sobre el sonido del mismo. Sólo funciona bien en Internet Explorer.
* **param name="autosize" value="1/0"**. Fija si el tamaño de la consola se establece automáticamente o no. Sólo funciona bien en Internet Explorer.

**Utilización de la etiqueta object**

Como vemos hay varios parámetros que se repiten en la etiqueta object y en las etiquetasparam, esto es porque no todos los navegadores interpretan igual las distintas etiquetas, por ejemplo, el atributo data="nombre\_fichero" es ignorado por Internet Explorer, el cual necesita la etiqueta param name="filename" value="nombre\_fichero" para que funcione. En Mozilla-Firefox pasa lo contrario.

Los atributos de <param /> , sus nombres y valores, dependen del objeto que se quiere mostrar en el navegador, de su fabricante, de la tecnología empleada … cada objeto usará unos parámetros determinados que se supone se pondrán a disposición de los usuarios. por ejemplo, para archivos de video flash en lugar de param name="filename" value="nombre\_fichero" la etiqueta será param name="movie" value="nombre\_fichero".. Como hemos visto, también hay parámetros que solo funcionan con algunos navegadores.

Esto, lejos de simplificar las cosas, las enreda aún más, ya que es casi imposible saberse todos los parámetros que usan las distintas aplicaciones que queramos utilizar. Muchas veces hay que acudir al fabricante de la tecnología o aplicación para saber los parámetros que debemos usar.

Una solución que suele usarse es utilizar la etiqueta embed incluida en la etiqueta object, en la cual se repiten los principales parámetros. Esto puede solucionar algunos problemas, aunque como ya se explicó, la etiqueta embed no está reconocida por la W3C.

No se puede pues, garantizar que un archivo multimedia sea reproducido por la totalidad de los navegadores de la misma forma, aunque usando los formatos más comunes, y varias etiquetas a la vez, podemos tener la seguridad de que podran reproducirlo la gran mayoría de los usuarios.

**Visualización de videos**

Para que un video pueda verse o no correctamente en una página no depende tanto de la etiqueta que usemos, sino de los plugins que tenga instalados el usuario en su navegador. El formato más utilizado, y que soportan la gran mayoría de los navegadores es el .swf, es decir los videos con la tecnología flash.

Existen varios programas para convertir videos de un formato a otro. Nosotros recomendamos el programa *Any video converter*. Este programa (en su versión gratuita) nos permite convertir casi cualquier video a formato .swf o realizar una conversión de un formato a otro entre los formatos más utilizados.

El problema del formato .swf es que al realizar la conversión y poner el video en nuestra web no nos aparece una consola con la que controlar el video. Podemos modificar el archivo y ponerle una consola desde el programa flash (en cualquiera de sus versiones), sin embargo esto, aparte de que el programa flash no es gratuito, requiere tener conocimiento de cómo funciona este programa.

**Soluciones en HTML5**

El nuevo HTML5 pretende solucionar todos estos problemas mediante la creación de dos nuevas etiquetas, en principio más fáciles de usar, la etiqueta <audio></audio> y la etiqueta<video></video> a la vez que pretende que algunos formatos de archivos multimedia puedan ser leídos por los navegadores (en sus nuevas versiones) sin necesidad de plugins.

Puedes ver todo esto más detalladamente en el curso de HTML5, [página 4: Multimedia](http://aprende-web.net/NT/html5/html5_4.php), donde se explica el funcionamiento de estas etiquetas y los formatos que admite.