

...

include <WiFi.h>

include <WebServer.h>

```
// SSID & Password
const char* ssid = "Sergi plus"; // Enter your SSID here
const char* password = "937126782*"; //Enter your Password here
WebServer server(80); // Object of WebServer(HTTP port, 80 is default)
void handle_root(void);
void setup() {
  Serial.begin(115200);
  Serial.println("Try Connecting to ");
  Serial.println(ssid);
  // Connect to your wi-fi modem
  WiFi.begin(ssid, password);
  // Check wi-fi is connected to wi-fi network
  while (WiFi.status() != WL_CONNECTED) {
    delay(1000);
    Serial.print(".");
  }
  Serial.println("");
  Serial.println("WiFi connected successfully");
  Serial.print("Got IP: ");
  Serial.println(WiFi.localIP()); //Show ESP32 IP on serial
  server.on("/", handle_root);
  server.begin();
  Serial.println("HTTP server started");
  delay(100);
}
void loop() {
  server.handleClient();
}
// HTML & CSS contents which display on web server
String HTML = "\
```

\\

My Primera Pagina con ESP32 - Station Mode 😊

```
\\ "; // Handle root url (/) void handle_root() { server.send(200, "text/html", HTML); }  
'''
```

FUNCIONAMIENTO

Hacemos include de dos librerías, la primera `#include <WiFi.h>` sirve para permitir que nuestra placa se conecte a internet, y la segunda librería `#include <WebServer.h>` es para hacer un servidor web.

Dentro del void `setup()` primero imprimimos por pantalla:

Try Connecting to:

Sergi plus

conectamos el módem WiFi a la placa

Una vez hecho esto debemos comprobar si el WiFi está conectado a la red WiFi.

Seguidamente el programa creamos una string de nombre HTML que son los contenidos de tipo HTML que se van a mostrar en el servidor web.

Salida por terminal

todo esto es lo que sale.

try connecting to Sergi plus

wifi

got ip