

TECNOLOGIA WEB

HTML – CSS

Que es HTML? - Caracteristicas

- HTML es el acrónimo de HyperText Markup Language (Lenguaje de marcas de hipertexto).
- Es el language de marcas predominante para la elaboración de paginas web.
- Se utiliza para describir y traducir la estructura y la información en forma de texto.
- Se escribe en forma de etiquetas (tag's) rodeada por corchetes angulares <>.
- Puede escribir hasta cierto punto la estructura de un documento.
- Puede incluir script que puede afectar el comportamiento de los procesadores de HTML.

Que es HTML? – Características (II)

- Las etiquetas usadas son case-insensitive.
 - `` = `` = ``
- Las etiquetas, en su mayoría, tienen una etiqueta al final para definir una región de texto.
- Esta etiqueta final es igual a la etiqueta inicial, excepto que tiene una barra de división / luego del primer signo <
 - Ejemplo:
`Este texto esta en negrita`
- El texto entero desde que se inicia la etiqueta hasta que termina se denomina **Elemento**

Que es HTML? – Caracteristicas (III)

- Los elementos HTML pueden anidarse pero no sobreponerse uno entre otro, ej:
 - `Este texto es corto`
 - `Este texto es corto`
- Además los elementos HTML tienen atributos adicionales que están codificados como un par nombre-valor en la etiqueta inicial. Ej:
 - `<h1 align="center">Este texto es un h1 centrado</h1>`

Que es XHTML?

- Extensible HyperText Markup Language = XHTML
 - Es un lenguaje de marcado igual que HTML
 - Separa la presentación de un documento de la estructura de la información del documento
 - Basado en HTML
 - Tecnología del Consorcio W3C

Diferencia HTML vs XHTML?

- Podemos resumir las principales diferencias en 4:
 - XHTML elementos deben ser correctamente anidado
 - XHTML documentos debe ser gramaticalmente correcto
 - Los nombres de etiqueta deben estar en la minúscula
 - Todos los elementos XHTML deben estar cerrados

Que es hipertexto?

- Texto que se muestra a través de un dispositivo electrónico, el cual permite mediante vínculos ir a otros textos que pueden estar:
 - En cualquier otro punto del mismo documento.
 - En una pagina diferente en el mismo sitio web.
 - En un sitio completamente diferente.
- El hipertexto quizás resume la esencia de Internet: la capacidad de enlazar una pagina web con otra, creando de este modo una red de información.

HERRAMIENTAS

- Para la elaboración de documentos HTML se pueden utilizar editores de texto plano como notepad, vi, kwrite, kate, gedit; hasta herramientas que nos provean elementos que nos faciliten la construcción de documentos HTML, como dreamweaver, microsoft publisher, eclipse, netbeans, microsoft visual studio, etc.
- No olvidar que en esencia un documento HTML es texto no enriquecido.

Que es una pagina web?

- Documento o información electrónica adaptada para la World Wide Web y que puede ser accedida mediante un navegador.
- Está compuesta principalmente por
 - Información (sólo texto y/o módulos multimedia)
 - Hiperenlaces
 - Hoja de estilo
 - Script y aplicaciones para hacerla interactiva.
- Están escritas en HTML

Que es HTML 5?

- Quinta revisión importante del lenguaje básico de la World Wide Web, HTML.
- HTML5 especifica dos variantes de sintaxis para HTML:
 - Un «clásico» HTML (text/html), la variante conocida como HTML5.
 - Una variante XHTML conocida como sintaxis XHTML5 que deberá ser servida como XML (XHTML) (application/xhtml+xml).
- Esta aun en desarrollo.

Que es HTML 5?

- HTML5 es una colaboración entre el Consorcio World Wide Web (W3C) y el Grupo de Trabajo de hipertexto Aplicación de Tecnología Web (WHATWG = Web Hypertext Application Technology Working Group).
- WHATWG estaba trabajando con los formularios web y aplicaciones, y la W3C estaba trabajando con XHTML 2.0. En 2006, decidieron cooperar y crear una nueva versión de HTML.
- Se han establecido algunas reglas para HTML5:
 - Las nuevas características se deben basar en HTML, CSS, DOM y JavaScript
 - Reducir la necesidad de plugins externos (como Flash)
 - Mejor manejo de errores
 - Más marcado para reemplazar scripting
 - HTML5 debe ser independiente del dispositivo
 - El proceso de desarrollo debe ser visible para el público.

Declaración DOCTYPE (I)

- El `<! DOCTYPE>` declaración debe ser la primera cosa en el documento HTML, antes de la etiqueta `<html>`.
- La declaración no es una etiqueta HTML `<DOCTYPE>`, es una instrucción para el navegador web acerca de qué versión de HTML contiene la pagina.
- En HTML 4.01, el `<! DOCTYPE>` declaración hace referencia a una DTD, debido HTML 4.01 se basa en SGML. El DTD especifica las reglas para el lenguaje de marcas, por lo que los navegadores muestran el contenido correctamente.
- HTML 5 no se basa en SGML, y por lo tanto no requiere una referencia a una DTD.

Declaración DOCTYPE (II)

- Hay tres diferentes `<! DOCTYPE>` declaraciones en HTML 4.01. En HTML5 sólo hay una:
 - `<!DOCTYPE html>`

Declaración DOCTYPE (III)

- HTML 5
 - `<!DOCTYPE html>`
- HTML 4.01 Strict
 - Esta DTD contiene todos los elementos y atributos HTML, pero no incluye los elementos de presentación o en desuso (como la fuente). No se permite conjuntos de marcos.
 - `<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01//EN" "http://www.w3.org/TR/html4/strict.dtd">`
- HTML 4.01 Transitional
 - Esta DTD contiene todos los elementos y atributos HTML, incluidos los elementos de presentación y en desuso (como fuente). No se permite conjuntos de marcos.
 - `<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">`
- HTML 4.01 Frameset
 - Esta DTD es igual a HTML 4.01 Transitional, pero permite el uso de contenido de conjunto de marcos.
 - `<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Frameset//EN" "http://www.w3.org/TR/html4/frameset.dtd">`

Declaración DOCTYPE (IV)

- XHTML 1.0 Strict
 - Esta DTD contiene todos los elementos y atributos HTML, pero no incluye los elementos de presentación o en desuso (como la fuente). No se permite conjuntos de marcos. El marcado debe ser escrito como XML bien formado.
 - `<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">`
- XHTML 1.0 Transitional
 - Esta DTD contiene todos los elementos y atributos HTML, incluidos los elementos de presentación y en desuso (como fuente). No se permite conjuntos de marcos. El marcado debe ser escrito como XML bien formado.
 - `<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">`
- XHTML 1.0 Frameset
 - Esta DTD es igual a XHTML 1.0 Transitional, pero permite el uso del contenido de marcos.
 - `<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Frameset//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-frameset.dtd">`
- XHTML 1.1
 - Esta DTD es igual a XHTML 1.0 Strict, pero le permite añadir módulos (por ejemplo, para proporcionar apoyo rubí para las lenguas de Asia Oriental).
 - `<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.1//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml11/DTD/xhtml11.dtd">`

HTML 5 – Nuevas funciones

- El elemento <canvas> para el dibujo 2D
- Los elementos <video> y <audio> para la reproducción de medios
- Soporte para almacenamiento local
- Nuevos elementos de contenido específico, como <article>, <footer>, <header>, <NAV>, <section>
- Nuevos controles de formulario, como el calendario, la fecha, la hora, email, URL, búsqueda.
- Para ver nuevos elementos y los eliminados en html5 ver:
 - http://www.w3schools.com/html/html5_new_elements.asp

Documento HTML 5 Mínimo

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<html>
```

```
  <head>
```

```
    <title>Title of the document</title>
```

```
  </head>
```

```
  <body>
```

```
    The content of the document.....
```

```
  </body>
```

```
</html>
```

Comentarios, títulos y otros en HTML

- Comentarios
 - Inician con `<!--` y terminan con `-->`
- Elemento header, para títulos:
 - Se tienen hasta 6 elementos header: Del h1 al h6
 - Ej: `<h1>Texto a usar como titulo</h1>`
- Elemento parrafo: `<p>Texto a incluir en el parrafo</p>`
- Salto de linea: `
`. Es una etiqueta vacia. No necesita etiqueta de cierre.
- Etiqueta para definir Negrita: `....`
- Etiqueta para definir cursiva: `<i> </i>`
- Etiqueta para subrayar texto: `<u> </u>`

Listas en HTML

- Listas desordenadas:

```
<ul>
```

```
    <li>...</li>
```

```
    <li>...</li>
```

```
    <li>...</li>
```

```
</ul>
```

- Listas ordenadas:

```
<ol type=A>
```

```
    <li>...</li>
```

```
    <li>...</li>
```

```
    <li>...</li>
```

```
</ol>
```

- Si no se especifica el tipo, se asume lista numerica. Los tipos pueden ser:

- A → Letras Mayúsculas
- a → Letras Minúsculas
- I → Números romanos en mayúsculas
- i → Números romanos en minúsculas
- 1 → Numeros

HOJAS DE ESTILO EN CASCADA

- Hojas de estilo en cascada (CSS)
 - Las hojas de estilo son conjuntos de instrucciones, a veces en forma de archivo anexo, que se asocian a los archivos de texto y se ocupan de los aspectos de formato y de presentación de los contenidos: tipo, fuente y tamaño de letras, justificación del texto, colores y fondos, etc.
 - Hacen referencia a un lenguaje de hojas de estilos usado para describir la presentación semántica (el aspecto y formato) de un documento escrito en lenguaje de marcas, como por ejemplo HTML.
 - Permite cambiar bloques entero de texto con una sola etiqueta.
 - Es la respuesta al deseo de los desarrolladores de paginas web, ante su necesidad de conseguir una mejor presentación de sus documentos web.

Reglas CSS (1)

- Reglas de CSS
 - Una regla CSS indica al navegador como debe verse el código HTML.
- Hay tres partes en una regla: el selector, la propiedad y el valor.
- El selector CSS: Hay tres tipos
 - Selector de HTML, texto parte de la etiqueta HTML.
 - Selector de clase, lo configura uno mismo para ser usado en cualquier parte de una página.
 - Selector ID, es similar a un selector de clase, pero las utilizan para identificar un elemento en particular, un elemento de cuadro de texto en un formulario.

Reglas CSS (2)

- Ejemplo de los 3 selectores:

```
<STYLE>
```

```
    H1 {Color: Red}
```

```
    .NewFont {Font-Size: 16pt }
```

```
    #NewTextboxColour { Color: yellow }
```

```
</STYLE>
```

Reglas CSS (3)

- Propiedad y Valor:
 - Para cada selector se puede(n) definir propiedad(es) y valor(es)
 - La propiedad en un selector es lo que se esta queriendo cambiar.
 - La propiedad y el valor se encierran entre llaves {}.
 - Sintaxis: `Selector {propiedad: valor}`
 - Ejemplo simple: `H1 {color: red}`
 - Ejemplo con múltiples propiedades:
 - `H1 {color: red; font-weight: bold; font-size: 16pt;}`

Reglas CSS (4)

- Versión de múltiples líneas:

```
<STYLE>
```

```
    H1
```

```
    {
```

```
        Color: Red;
```

```
        Font-weight: Bold;
```

```
        Font-Size: 16pt;
```

```
    }
```

```
</STYLE>
```

- Esta versión es más fácil de leer

¿Donde poner los estilos? (1)

- Los estilos pueden ser insertados en tres lugares: en línea, Embebido y externo.
- CSS en línea:
 - Directamente como parte de la etiqueta HTML:
 - `<H1 Style = "Color: rojo"> Mi Rumbo </ H1>`
- CSS embebida:
 - En la sección HEAD de su página HTML

¿Donde poner los estilos? (2)

- CSS embebida:
 - En la sección HEAD de su página HTML

```
<HTML>  
<HEAD>  
<TITLE>CSS</TITLE>  
  
    <STYLE TYPE = "text/css">  
  
    </STYLE>  
  
</HEAD>  
<BODY>
```

- Entre las etiquetas style, se escribe el css.

¿Donde poner los estilos? (3)

- CSS externa:
 - Se escribe en un archivo de texto separado:

```
<HEAD>  
  <TITLE>CSS</TITLE>  
  
  <LINK REL =Stylesheet TYPE =“text/css” HREF =“style1.css”>  
  
</HEAD>  
<BODY>
```

- Y dentro del archivo, en este caso style.css, se escriben las reglas css que se deseen.
- Comentario:
 - /* background-color: blue; */

Imágenes en HTML

- Etiqueta para insertar imágenes:
 - ``
 - Al menos los atributos src y alt se deben especificar.
 - Si se usa el atributo usemap, se debe definir el mapa con la etiqueta map. Por ejemplo:

```
<MAP NAME="shapes_1">  
  <AREA Shape="rect" coords="37, 72" 137, 25, href="#">  
  <AREA SHAPE="Circle" coords="205 49, 29" href="#">  
  <AREA SHAPE = " Poli" vcoords =" 317, 23, 349, 76, 284, 76" href =" #  
  ">  
</ MAP>
```

Imágenes en HTML (2)

- En HTML 5 existen 2 nuevos elementos para la referencia a imágenes: figure y figcaption
- figure es util para referenciar figuras e imágenes en general.
- figcaption permite especificar al usuario que esta viendo.

- Ej:

```
<FIGURE>
```

```
  <IMG SRC="york_images/york_minster.jpg">
```

```
  <FIGCAPTION>A view of York Minster from a side street.
```

```
  </FIGCAPTION>
```

```
</FIGURE>
```

Hipervínculos

- Los hipervínculos son la columna vertebral de la Web. Proporcionan un medio para conectar una pieza de información (una página web, por ejemplo) a otro tipo de información.
- En html para definir hipervinculos se usa la etiqueta a:
- Ejemplos:
 - ` Google Search Engine </ A>`
 - `About this site`
 - `Go to the Home Page`
 - `About this site`
 - `In this first section, we'll discuss Links`
 - `Click here for Section One`
 - `Email us`
 - ` About this site`
- LINK: Establecer el color de un enlace antes de que se ha hecho click en el
- ALINK: Establecer el color de un enlace cuando se hace clic en el vínculo
- VLINK: Establecer el color de un enlace después de que se ha hecho click en el

Estilos en hipervínculos

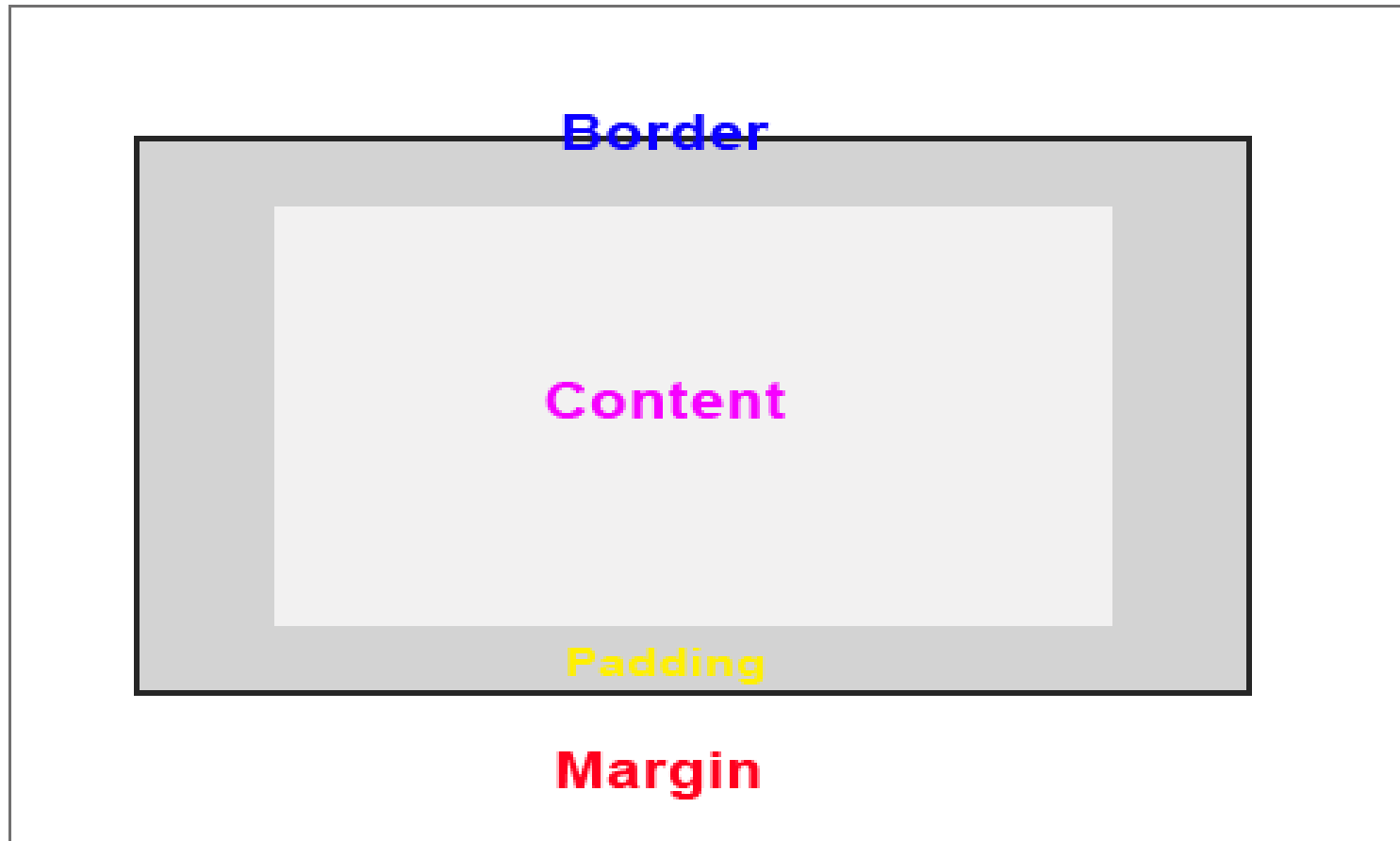
```
A:link {  
    color: red;  
}  
A:active {  
    color: green;  
}  
A:visited {  
    color: blue;  
}  
A:hover {  
    color: red;  
}  
A.MyHoverColor:hover {  
    color: red;  
    text-decoration: none;  
}
```

```
<A HREF="pages/about.html" CLASS=" MyHoverColor ">About this site</A>
```

Posicionamiento CSS – El Modelo De Caja

- Una pagina web es considerada como una serie de cajas apiladas una encima de otra.
- Estas cajas pueden contener texto en párrafos, imágenes, objetos de formulario, etc.
- Cada cuadro está dividido en cuatro áreas: un margen, una frontera, un poco de relleno y, finalmente, el propio contenido

Posicionamiento CSS – El Modelo De Caja (2)



Posicionamiento CSS – El Modelo De Caja (3)

- El margen (margin) es transparente y va alrededor de la frontera. No se puede definir un color para los márgenes. Puede ser grande, como en la imagen anterior, o ajuste a cero y acurrucarse justo contra la frontera.
- La frontera (border) pasa por el relleno y el contenido. Se puede tomar un color, un tamaño y un tipo de borde (puntos, sólidos, etc.)
- El relleno (padding) es el espacio entre el contenido y la frontera. Lleva el mismo color que el fondo de la caja entera.
- El contenido (content) son cosas como texto e imágenes - el punto central de la caja.

Posicionamiento CSS – El Modelo De Caja (4)

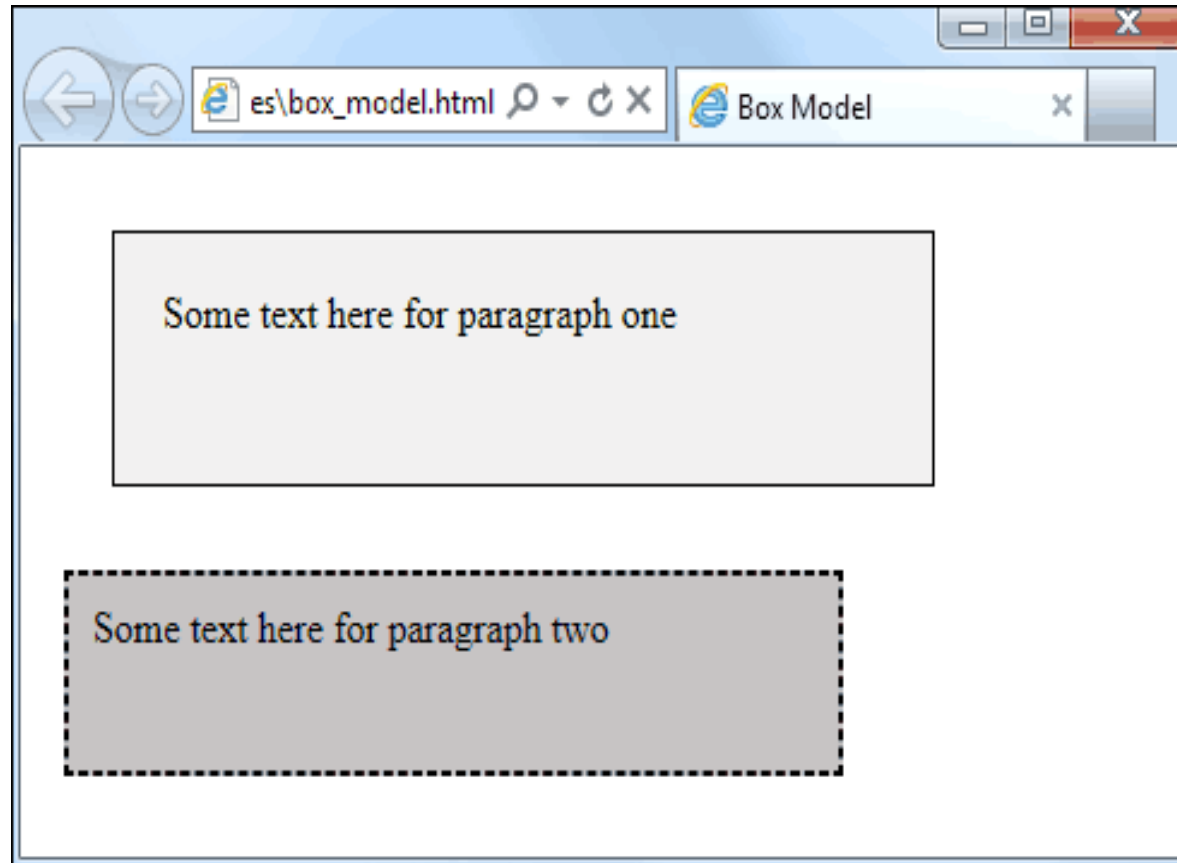
```
<STYLE>
    .para_1 {
        width: 300px;
        height: 50px;
        margin: 30px;
        border: 1px solid #000000;
        padding: 20px;
        background-color: #F2F1F1;
    }

    .para_2 {
        width: 300px;
        height: 50px;
        margin: 10px;
        border: 2px dashed #000000;
        padding: 10px;
        background-color: #C7C4C4;
    }
</STYLE>

<P CLASS="para_1">
    Some text here for paragraph one
</P>

<P CLASS="para_2">
    Some text here for paragraph two
</P>
```

Posicionamiento CSS – El Modelo De Caja (5)



Tablas

```
<TABLE>
  <CAPTION>CSS3 Browser Support*</CAPTION>

  <THEAD>
    <TR>
      <TD>CSS Property</TD>
      <TD>Internet Explorer</TD>
      <TD>FireFox</TD>
      <TD>Chrome</TD>
      <TD>Safari</TD>
      <TD>Opera</TD>
    </TR>
  </THEAD>
  <TFooter>
    <TD COLSPAN="6">*Latest browser versions</TD>
  </TFooter>
  <TBODY>
    <TR>
      <TD class="LeftCol">Border Radius</TD>
      <TD>YES</TD>
      <TD>YES</TD>
      <TD>YES</TD>
      <TD>YES</TD>
      <TD>YES</TD>
    </TR>
    <TR>
      <TD class="LeftCol">Box Shadow</TD>
      <TD>YES</TD>
      <TD>YES</TD>
      <TD>YES</TD>
      <TD>YES</TD>
      <TD>YES</TD>
    </TR>
    <TR>
      <TD class="LeftCol">CSS Animations</TD>
      <TD>NO</TD>
      <TD>NO</TD>
      <TD>YES</TD>
      <TD>YES</TD>
      <TD>NO</TD>
    </TR>
  </TBODY>
</TABLE>
```

Formularios HTML

- Son una forma de obtener datos de los visitantes de un sitio web.
- Las etiquetas form es la utilizada para definir formularios

`<FORM>`

`</FORM>`

- Para darle nombre a un formulario:

`<FORM NAME = "frmTest">`

`</FORM>`

Formularios HTML (2)

- Un formulario para ir a algún otro lado.
`<FORM NAME = "frmTest" METHOD = "post" Action
="mailto:me@me.com">`
`</FORM>`
 - METHOD: Es la forma de enviar los datos (post/get)
 - Get: Envía los datos en una línea simple y los adiciona en la url.
 - Post: Envía los datos en una línea simple.
 - ACTION: Es usado para especificar la dirección donde se enviarán los datos.
 - ACTION = <mailto:me@me.com> (A una dirección de email)
 - ACTION = "ProcessSurvey.php"
 - ACTION = "" (Para que no vaya a ningún lado. Solo para test)

Elementos en formulario HTML

- Existen varios elementos en formularios HTML:
 - Text Boxes
 - Text Areas
 - Option Buttons
 - Check Boxes
 - Drop down List/Fixed Lists
 - Password Boxes
 - Command Buttons
 - Submit Buttons
 - Reset Buttons
 - Labels
 - Image Command Buttons
 - Hidden Form Values

Elementos en formulario HTML (2)

- En html 5 se adicionaron algunos nuevos elementos y atributos
 - Placeholder (Atributo)
 - Email
 - Url
 - Number
 - Range
 - Date/Time
 - Search
 - Color

Lista de Datos en HTML5

Zip Code Abbreviations:

- ALABAMA
- ALASKA
- AMERICAN SAMOA
- ARIZONA
- ARKANSAS
- CALIFORNIA

```
<INPUT TYPE="Text" LIST="zip_codes">  
  <DATA LIST ID="zip_codes">  
    <OPTION VALUE="AL" LABEL="ALABAMA">  
    <OPTION VALUE="AK" LABEL="ALASKA">  
    <OPTION VALUE="AS" LABEL="AMERICAN SAMOA">  
    <OPTION VALUE="AZ" LABEL="ARIZONA">  
    <OPTION VALUE="AR" LABEL="ARKANSAS">  
    <OPTION VALUE="CA" LABEL="CALIFORNIA">  
    <OPTION VALUE="CO" LABEL="COLORADO">  
    <OPTION VALUE="CT" LABEL="CONNECTICUT">  
  </DATA LIST>  
</INPUT>
```

Videos en HTML 5

- `<VIDEO SRC="your_video.mp4"></VIDEO>`
 - `<VIDEO>`
 - `<SOURCE SRC="my_video.mp4" TYPE='video/mp4; codecs="avc1.42E01E, mp4a.40.2"'>`
 - `<SOURCE SRC="my_video.webm" TYPE='video/webm; codecs="vp8, vorbis"'>`
 - `<SOURCE SRC="my_video.ogv" TYPE='video/ogg; codecs="theora, vorbis"'>`
- `</VIDEO>`

Audio en HTML5

- `<AUDIO>`
 - `<SOURCE SRC="your_audio.mp3">`
 - `<SOURCE SRC="your_audio.ogg">`
 - `<SOURCE SRC="your_audio.wav">``</AUDIO>`
- Atributos: AUTOPLAY, LOOP, CONTROLS, PRELOAD.
- `<AUDIO AUTOPLAY="false" LOOP="false"`
`CONTROLS="true" PRELOAD="auto">`
 - `<SOURCE SRC="your_audio.mp3">`
 - `<SOURCE SRC="your_audio.ogg">`
 - `<SOURCE SRC="your_audio.wav">`YOUR BROWSER DOESN'T SUPPORT THE AUDIO TAG.
`</AUDIO>`



Canvas en HTML

- Usa la etiqueta canvas.
- Es un area donde se puede dibujar lo que se quiera.
- `<canvas Height="400" WIDTH="400" ID="MiCanvas">
</canvas>`
- Para obtener la referencia al canvas y decir como se va usar dicho canvas
- `<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
 canvasID var = document.getElementById ("MiCanvas");
 var canvasID = canvas.getContext ("2d");
</ SCRIPT>`

Disposicion

```
<!DOCTYPE html>
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Two Column Layout</TITLE>
    <LINK REL=stylesheet TYPE = "text/css" HREF=" ../css/two_col_style.css">
  </HEAD>

  <BODY>
    <HEADER ID="Banner">
      <H1>Top Header</H1>
    </HEADER>

    <NAV>
      <UL>
        <LI><a href="#">Home</a></LI>
        <LI><a href="#">About Us</a></LI>
        <LI><a href="#">Contact Us</a></LI>
        <LI><a href="#">Red widgets</a></LI>
        <LI><a href="#">Blue widgets</a></LI>
        <LI><a href="#">Green widgets</a></LI>
      </UL>
    </NAV>

    <SECTION ID="wrapper">
      <ARTICLE ID="Article_1">
        <HEADER ID="Header_Article_1">
          <H2>Article One Title</H2>
        </HEADER>

        <SECTION ID="Section_Article_1">
          <P>The contents of article one go here.</P>
        </SECTION>

      </ARTICLE>

      <ARTICLE ID="Article_2">
        <HEADER ID="Header_Article_2">
          <H2>Article Two Title</H2>
        </HEADER>

        <SECTION ID="Section_Article_2">
          <P>The contents of article two go here.</P>
        </SECTION>

      </ARTICLE>
    </SECTION>

    <FOOTER>
      <P>Your footer content here</P>
    </footer>

  </BODY>
</HTML>
```

Disposición (2)



Más Información

- Sobre canvas: [https://developer.mozilla.org/en/Canvas tutorial](https://developer.mozilla.org/en/Canvas_tutorial)
- Sobre video: <http://diveintohtml5.info/video.html>
- www.w3schools.com:
 - Html
 - Html5
 - Javascript
 - Css
 - Php
 - JQuery
 - Ajax
 - Json
 - Google Maps
 - Php
 - Asp
 - Web Services

Configurar host virtual en apache

- En su servidor dns colocar el nombre para el que se quiere crear el host virtual
- En el directorio `/etc/apache2/sites-available`, copiar el archivo default con el nombre que se quiera y luego modificar el contenido:

Configurar host virtual en apache

```
<VirtualHost *:80>
```

```
    ServerAdmin roberto@home.com.bo
```

```
    ServerName yii.home.com.bo
```

```
    DocumentRoot /home/roberto/Public
```

```
    <Directory />
```

```
        Options FollowSymLinks
```

```
        AllowOverride None
```

```
    </Directory>
```

```
    <Directory /home/roberto/Public>
```

```
        Options Indexes FollowSymLinks MultiViews
```

```
        AllowOverride None
```

```
        Order allow,deny
```

```
        allow from all
```

```
    </Directory>
```

.....

Configurar host virtual en apache

- Crear el link simbolico a este archivo en el directorio `/etc/apache2/sites-enabled` y luego reiniciar apache.
- Probar colocando en su browser `http://yii.home.com.bo/`