

Foto: Super Stock. **Montaje:** Computer Hoy.

Crea tu web

La palabra Web significa en inglés tela de araña y se utiliza por su similitud con la estructura de las páginas de Internet. Nosotros no nos vamos a convertir en el hombre araña pero vamos a aprender a crear nuestra propia página Web.

a mayoría de las páginas Web que visitamos en la red Internet pertenecen a las empresas, que utilizan este medio para vender o promocionar sus productos y servicios. Pero Internet es un medio que puede ser utilizado por todos. Dominando el lenguaje **HTML** 01 se pueden crear páginas Web propias y publicarlas en Internet. El HTML es el lenguaje que se utiliza en las páginas Web y debe ser interpretado por los **navegadores** 02 para mostrar los

textos y las imágenes contenidos en las páginas.

Aprender el lenguaje HTML no es demasiado difícil. En Computer Hoy hemos dividido este curso en trece capítulos donde explicaremos paso a paso todas las herramientas necesarias para diseñar atractivas páginas de inicio.

En esta primera entrega del curso vamos a crear un pequeño archivo HTML que cargaremos con el navegador. Así aprenderemos a introducir los textos e imágenes.

nes de nuestra página. Poco a poco aprenderemos a dar formato a los elementos y complicaremos las cosas con **hipervínculos** 04, tablas y formularios.

¿Qué es HTML?

La abreviatura HTML significa “Hypertext Markup Language”, traducido al castellano “Lenguaje para crear hipertextos”. Con el lenguaje HTML se puede dar formato al texto de las páginas Web y lo más importante, permite interrelacionar

nar unas páginas con otras utilizando hipervínculos para “navegar” a través de la información y saltar de página en página para localizar la información deseada.

Así es el HTML

El texto HTML que se oculta detrás de una página Web se puede ver sin más. Para echar tu primer vistazo al código HTML de una página Web de Internet puedes utilizar el navegador Ex-

	Fundamentos: crear el primer archivo HTML	Nº 35
Para principiantes	Cómo diseñar y dar formato a los textos Listas, barras y vínculos Insertar imágenes Distintos formatos de escritura	Nº 37 Nº 39 Nº 41 Nº 43
Para expertos	División de páginas con tablas Insertar y dimensionar marcos Ejemplo de formulario	Nº 45 Nº 47 Nº 49
Para profesionales	Qué son y para qué sirven los identificadores Conceptos básicos del estilo en cascada HTML con Java Probando las páginas HTML Principios legales de las páginas de Internet	Nº 51 Nº 53 Nº 55 Nº 57 Nº 59

ÍNDICE DEL CURSO

Lamentos: crear el primer archivo HTML	Nº 35
o diseñar y dar formato a los textos	Nº 37
s, barras y vínculos	Nº 39
rtar imágenes	Nº 41
ntos formatos de escritura	Nº 43
sión de páginas con tablas	Nº 45
rtar y dimensionar marcos	Nº 47
mplo de formulario	Nº 49
son y para qué sirven los identificadores	Nº 51
ceptos básicos del estilo en cascada	Nº 53
L con Java	Nº 55
ando las páginas HTML	Nº 57
cipios legales de las páginas de Internet	Nº 59

plorer de Microsoft y seguir los pasos siguientes:

1 Inicia el navegador haciendo click en  **Inicio**, **Programas** y  **Internet Explorer**. También se puede acceder directamente haciendo doble click sobre el icono:



que normalmente estará en el **escritorio** **05 (Pág. 68)**.

2 Una vez dentro del navegador haz click en cualquier parte de la barra Dirección  <http://www.terra.es>, de forma que la dirección actual quede seleccionada en azul: Dirección  <http://www.terra.es>. A continuación escribe la dirección www.yahoo.es y pulsa la tecla .

3 Tendrás que esperar unos instantes hasta que aparezca la página principal de "Yahoo España": 

Si quieras ver el texto HTML que se esconde detrás de esta página tendrás que hacer click sobre **Ver** y **Código fuente**. Aparecerá una ventana con mucho texto:

es.yahoo[1] - Bloc de notas

Archivo Edición Buscar Ayuda

```
<html>
<head>
<title>Yahoo! España</title>
<base href="http://es.yahoo.com">
</head>
<body><center><form action="http://es.search.yahoo.com/search?co=64,0,128,59" coords="418,0,479,59" href="be"></form><img width="600" border="0" cell align="center">
<b><a href="http://es.ya...</a></b>
```

A primera vista, lo que más llama la atención de este texto son las palabras que se encuentran entre **< >** y **< / >**

Estos elementos son **identificadores** **06** (Pág. 68) que permiten dar formato al texto. Por ejemplo: el identificador **** hace que el texto que se escriba a continuación aparezca en negrita. No te preocupes si no entiendes nada de lo que pone. Cuando hayas terminado con todos los capítulos del curso podrás descifrar sin problemas este texto HTML.

4 Cierra el Bloc de notas y el Internet Explorer haciendo click sobre **X**.

¿Qué se necesita?

Para programar en HTML tan sólo necesitas un ordenador con Windows 95 ó 98 y un navegador para ver las páginas. El Internet Explorer que viene con Windows 95 y 98 puede servirnos perfectamente.

También necesitas el programa "Bloc de notas" que viene con Windows 95 y 98. Para iniciararlo tienes que hacer click sobre **Inicio**, **Programas**, **Accesorios** y **Bloc de notas**.

A continuación verás la ventana del editor

Sin título - Bloc de notas

Archivo Edición Buscar Ayuda

que utilizarás para escribir tu primer ejemplo.

Nuestro primer documento

1 Escribe **<html>** en la primera fila y pulsa la tecla **Enter**.

2 Introduce las tres líneas de texto

```
<html>
<head>
<title>Mi primera página</title>
</head>
```

pulsando la tecla **Enter** al final de cada una.

Con estas líneas estamos dando un título a nuestra página. Este título será el que aparece en la barra superior de la ventana del navegador cada vez que se muestre la página:

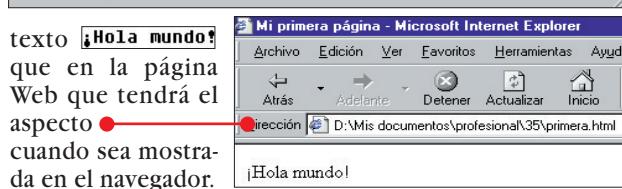
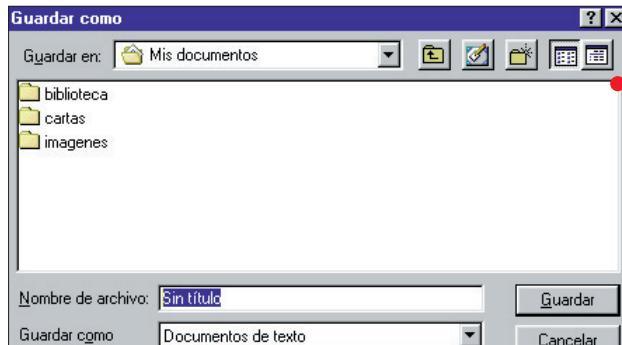
Mi primera página - Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas

3 Escribe la cuarta, quinta y sexta filas:

```
</head>
<body>
<h1>¡Hola mundo!</h1>
</body>
```

No olvides pulsar la tecla **Enter** después de cada una de ellas. Con este paso hemos conseguido introducir el



```
<html>
<head>
<title>Mi primera página</title>
</head>
<body>
<h1>¡Hola mundo!</h1>
</body>
```

4 Para terminar tu primer archivo HTML escribe **</html>** en la última fila. El código completo debe ser:

Mi primera página - Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas

5 Haciendo click en las opciones **Archivo** y **Guardar** aparece la ventana:

6 Para guardar el texto en la carpeta **Mis documentos** puedes seguir con el paso **7**. Si quieres guardarlo en otro sitio haz click en:

Mis documentos y elige la ruta deseada.

¿Qué es...?

01 HTML

Significa "Hypertext Markup Language" y es el lenguaje de programación utilizado para crear las páginas de Internet. En él se definen las imágenes, los textos y los hipervínculos que tendrá la página. En el HTML se permite la utilización de dos formatos de imagen: el GIF y el JPEG. En algunas variaciones de este lenguaje se han incluido otros formatos gráficos como el PNG. También permite la introducción de otros contenidos como vídeo y sonido.

02 Navegadores

Estos programas permiten visualizar el contenido de las páginas Web de Internet. También se utilizan para descargar ficheros o visualizar contenidos multimedia. En la actualidad los navegadores más utilizados son el Explorer de Microsoft y el Navigator de Netscape. El sistema operativo Windows 98 incorpora el navegador de Internet como uno de los accesorios básicos del sistema.

03 Página de Inicio

También llamada Home o Homepage. La presentación de personas o empresas en Internet consiste en varias páginas conectadas entre sí. La página de inicio es la principal y la que da acceso a las demás.

04 Hipervínculos

También se conocen como enlaces. Son referencias entre varias páginas que se encuentran en la red Internet. Se suelen distinguir por tener un color distinto al resto del texto, estar subrayados o representados por una imagen. Al hacer click sobre ellos, el navegador carga la página correspondiente. Los hipervínculos permiten que el usuario seleccione la información que desea visualizar.



Editores HTML

La forma más sencilla de crear una página Web es utilizar un editor especial de HTML. Este tipo de programas permiten colocar fácilmente los textos e imágenes que se desean presentar en la página Web y genera el código HTML automáticamente.

Pero estos editores también tienen sus inconvenientes. Los programas económicos suelen ser poco eficaces y los más caros tienen un manejo muy complicado. Además, muchos de estos editores crean un código HTML poco depurado. En muchos casos se repiten instrucciones que no sirven para nada y ralentizan el funcionamiento de tu página introduciendo parte de código manualmente.

problema hay que conocer el lenguaje HTML y optimizar las instrucciones de las páginas manualmente. En Computer Hoy hemos preferido centrarnos en el diseño de páginas con un editor de texto normal. Esto te permitirá aprender la sintaxis y funcionamiento de este lenguaje y crear páginas mucho más eficientes. Si después de este curso dominas el HTML, podrás utilizar cualquier editor sin problemas. Además, tendrás una gran ventaja: dispondrás de amplios conocimientos sobre el lenguaje HTML. Esto te permitirá optimizar el funcionamiento de tu página introduciendo parte de código manualmente.



No es programación

Aunque escuches una y otra vez la frase "programar en HTML", el HTML no es un lenguaje de programación. En HTML no se pueden crear **Bucles** **07** (Pág. 68) ni evaluar las **condiciones** **08** (Pág. 68) de las **variables** **09** (Pág. 70).

Al HTML también le falta otra característica: no permite evaluar los datos introducidos por el usuario. En HTML sólo se pueden insertar datos a través de los campos de un formulario. Pero la evaluación de esta información se debe realizar posteriormente con un programa adicional. La realidad es que el HTML es un lenguaje para presentar textos. Su estructura es sencilla y resulta muy

adecuado para mostrar diferentes tipos de contenidos de texto e imágenes. La idea básica de funcionamiento de este lenguaje comenzó a surgir a principios de la era de la informática.

En esa época se estaba empezando a procesar textos con ordenadores y todavía no existía nada que se pareciera a **WYSIWYG** **10** (Pág. 70).

En aquella época, cuando se quería presentar una palabra determinada en cursiva, se colocaba delante y detrás de la palabra una orden que indicaba a la impresora: "escribe el siguiente texto en cursiva". En HTML se sigue el mismo principio de funcionamiento para mostrar los textos.

¿Qué es...?**05 Escritorio**

Es la superficie de trabajo de Windows 95 y 98. En ella podemos dejar todo tipo de ficheros y aplicaciones para que estén accesibles en cualquier momento. En el escritorio se encuentran los iconos más importantes del sistema como el de Mi PC, la Papelera de reciclaje o Mis documentos. El escritorio se puede personalizar a nuestro gusto con colores, gráficos o incluso sonidos y animaciones. También puede ser configurado para verse como si fuese una página Web.

06 Identificador

El lenguaje HTML se escribe utilizando identificadores. Los identificadores son órdenes que damos al navegador para que muestre la página Web tal y como deseamos. Cada identificador es una orden y pueden indicar atributos del texto, posición de imágenes, hipervínculos o cualquier otra propiedad de la página.

07 Bucles

En programación se entiende por bucle una secuencia de instrucciones que se repite varias veces. Pero las instrucciones sólo se introducen una vez en el código de programa. El número de repeticiones depende del valor de una variable que se llama contador. Cada vez que se ejecuta el código, el contador aumenta su valor hasta alcanzar un valor determinado en el que se detiene el bucle.

08 Condiciones

En programación se utilizan mucho las condiciones para tomar decisiones en el flujo de programa. Por ejemplo: si el usuario pulsa el botón "x" entonces se cierra la ventana activa y si pulsa el botón "z", se abre una nueva ventana con más opciones que se pueden seleccionar.

7 Sobreescrive el nombre de archivo **Sin título** con **primerapag.html**.

Si **Sin título** no aparece sobre fondo azul, haz click con el botón izquierdo en la parte derecha, junto a la "o" y sin soltar el botón, desplaza el puntero hacia la izquierda hasta que toda la palabra aparezca seleccionada sobre fondo azul **Sin título**. Y escribe el nombre del archivo **primerapag.html**.

Para guardar el documento tienes que pulsar sobre el botón **Guardar**. La **extensión** **11 (Pág. 70)** del archivo puede ser "htm" o "html" indistintamente.

8 Cierra el editor haciendo click en **X**.

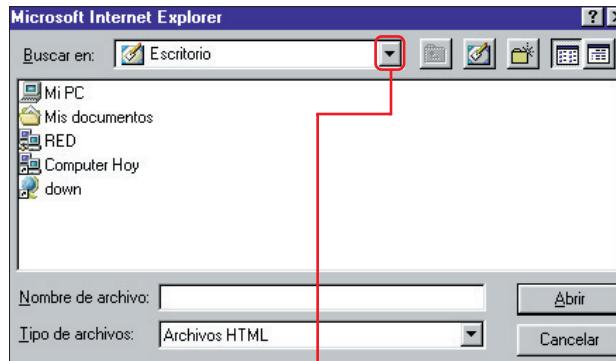
Ver nuestra primera página HTML

1 Para ver tu primera página HTML tendrás que iniciar el navegador repitiendo el paso **1** del apartado "Así es el HTML" que se encuentra en la página anterior.

2 Haz click en las opciones **Archivo** y **Abrir...**

3 En el siguiente cuadro de diálogo **12 (Pág. 70)** tendrás que pulsar el botón **Aceptar**.

4 Entonces aparecerá una ventana de diálogo en la que debes seleccionar la carpeta donde se encuentra el archivo.



Primero haz click sobre la pestaña **...**

5 Haz click en la carpeta



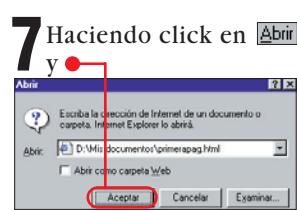
Si no consigues ver esta carpeta haz click en las flechas **...** hasta que puedas verlo.

6 Ahora podrás ver el contenido de la carpeta

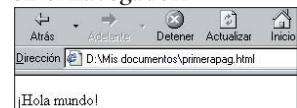


7 Haciendo click en **Abrir** y

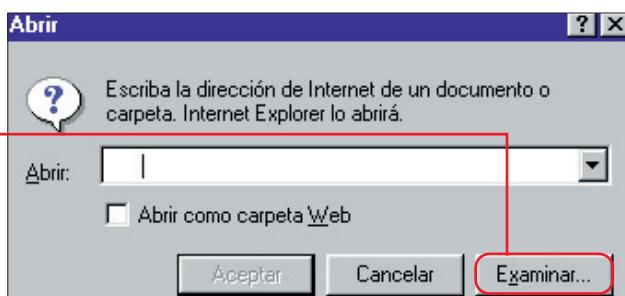
Haz click en **primerapag.html** en la casilla **Nombre de archivo:** aparecerá el nombre **Nombre de archivo: primerapag.html**.



podrás visualizar el archivo en el navegador:



Se trata de una página muy sencilla. Pero en los próximos capítulos tus páginas irán tomando más colorido.

**Navegadores para diseñar HTML**

Quién desee escribir documentos HTML necesita un navegador para comprobar el resultado de sus trabajos. Los navegadores más utilizados son el Microsoft Internet Explorer y el Netscape Communicator. El Explorer viene incluido en el sistema operativo Windows 95 y 98. También se puede descargar gratuitamente desde Internet para instalar la última versión en el ordenador. Basta con visitar la dirección **①** y acceder al área de descarga. Los CDs de proveedores de In-

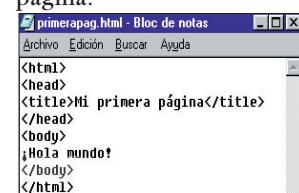
ternet (Por ejemplo: Alehop, Pobladores y CTV) que han sido insertados en Computer Hoy incluyan estos programas. Si editas en HTML lo ideal es disponer de ambos navegadores, ya que, aunque el HTML es estándar, los navegadores tienen algunas diferencias en sus instrucciones. Algunos identificadores pueden ser irreconocibles por el navegador. También se puede dar el caso de distintas interpretaciones para la misma orden.

Además, debes procurar tener siempre instalada en tu ordenador la versión más actual del navegador. Internet Explorer tiene ahora mismo la versión 5 y Netscape Communicator la 4.6.



Copyright 1999 Netscape Communications. All rights reserved.
El navegador Netscape Communicator se puede obtener gratis en la red.

8 Haz click en **Ver** y en **Código fuente** para ver de nuevo el texto HTML de la página:



Si se compara el texto HTML con la página Web, nos damos cuenta que los únicos elementos que se repiten en ambos sitios son: **Mi primera página** y **¡Hola mundo!**.

<html> quiere decir que el texto que aparece a continuación es una página Web.

<head> y **<body>** significan "cabeza" y "cuerpo".

Con ellos se divide el código HTML en dos partes: la "cabeza" o "cabecera" es la primera parte del texto HTML y se utiliza para definir algunos valores que se refieren a toda la página.

Por ejemplo, en la sección **<title>** se puede definir el título de la página para que posteriormente este aparezca en la barra superior del navegador.

En la sección **<body>** se suelen introducir los textos y las imágenes que se mostrarán en el navegador.

Si te fijas un poco en el texto HTML te darás cuenta de que todas las expresiones que se encuentran entre paréntesis de flecha aparecen por duplicado.

¿Qué es...?**09 Variables**

En programación, las variables son unos elementos que se utilizan para contener datos de distintos tipos: números, letras, palabras, textos, valores lógicos, etcétera. El valor contenido en una variable puede cambiar a lo largo de la ejecución de un programa. Existen otros elementos llamados constantes que tienen un valor fijo que no se puede cambiar durante toda la ejecución del programa.

10 WYSIWYG

Es la abreviatura de la frase en inglés "what you see is what you get", en castellano: "Lo que hay es lo que ves". En informática se utiliza para indicar que lo que aparece en pantalla es lo mismo que saldrá por la impresora. Esta tecnología es relativamente reciente y se emplea en la mayoría de programas editores de textos y diseño gráfico que se utilizan en la actualidad.

11 Extensión

Todos los archivos tienen un nombre que indica su contenido y lo diferencia de los demás. A continuación tienen una coletilla de tres letras que indica su tipo. La extensión de un archivo, son estas tres últimas letras. Por ejemplo, las terminaciones: .txt (archivo de texto), .bat (archivo de proceso por lotes), .exe y .com (archivos ejecutables), .doc (documento de texto, normalmente Word). Estas terminaciones son utilizadas por el usuario y por el sistema operativo para averiguar rápidamente cuál es el tipo de archivo.

12 Cuadro de diálogo

Son ventanas de Windows que muestran un mensaje donde se solicita una respuesta del usuario para una determinada situación.

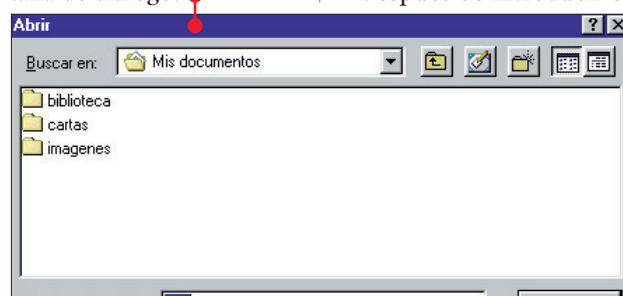
Primero aparece `<html>` y después `</html>`. Con `<body>` pasa lo mismo y aparece `</body>`. A estos identificadores que van precedidos de una línea oblicua se les llama "identificadores de cierre". Gracias a esta metodología podemos dividir el documento HTML en varias secciones independientes y todos los elementos que estén entre dos identificadores del mismo tipo estarán relacionados. Por ejemplo: todo lo que se encuentre entre los identificadores `<title>` y `</title>` es el título de la página. En HTML todas las funciones tienen un identificador de inicio y otro de cierre que permiten indicar al ordenador donde empieza y donde acaba una determinada función. Si has terminado de visualizar tu primer documento HTML, cierra las ventanas del navegador y block de notas haciendo click sobre sus **X**.

Más texto para nuestra página

Antes de pasar a otros capítulos de este curso puedes ampliar un poco el contenido de la página que hemos creado.

1 Abre el editor de textos haciendo click en **Inicio**, **Programas**, **Accesorios** y **Bloc de notas**.

2 Haz click en **Archivo** y **Abri...**. Aparecerá la ventana de diálogo:



De momento no podrás ver tu archivo, ya que el editor sólo muestra los archivos con extensión ".txt".

3 Haciendo click en el botón

se desplegará la lista

donde debemos seleccionar la entrada

4 Ahora ya puedes ver tu archivo.

Haz click sobre él de forma que en el campo nombre

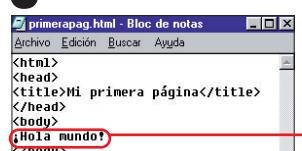


aparezca el nombre de tu página:

Nombre de archivo: **primerapag.html**.

5 Para abrir el archivo haz click en **Abri**.

6 Haz click justo detrás de



7 Escribe `
` y pulsa la tecla **Enter**. Este identificador dice al navegador que debe saltar a la siguiente línea antes de mostrar el texto siguiente.

8 Despues de esta acción aparecerá otra línea en blanco

Hola mundo!

</body>

En esta línea puedes escribir la frase siguiente

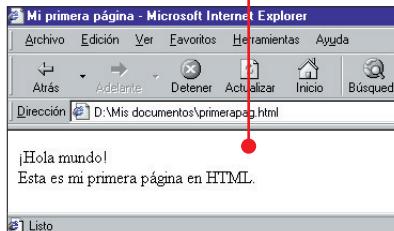
Esta es mi primera página en HTML.

Despues de introducir el

9 Guarda el archivo haciendo click en **Archivo** y en **Guardar**.

10 Para comprobar el cambio, repite los pasos **1** a **7** del apartado "Ver nuestra primera página HTML". El navegador nos

mostrará los cambios



11 Para cerrar el navegador Internet Explorer puedes pulsar sobre **X**.

Cargar la página rápidamente

Si sabes en qué carpeta se encuentra el archivo HTML puedes abreviar el proceso de carga ahorrándote los pasos donde seleccionas la carpeta del archivo.

1 Inicia el navegador Microsoft Internet Explorer

haciendo click en **Inicio**, **Programas** y **Internet Explorer**.

2 Haz click en cualquier posición de la línea de dirección:

Dirección **http://es.yahoo.com/**, de manera que aparezca seleccionada sobre fondo azul:

Dirección **http://es.yahoo.com/**.

3 Ahora debes escribir la ruta donde se encuentra el archivo. En nuestro caso tendrás que escribir: La unidad del disco duro **C:**, el nombre de la carpeta **Mis documentos** y el nombre del archivo **primerapag.html**.

Después de escribir la ruta completa:

Dirección **C:\Mis documentos\primerapag.html**

tendrás que pulsar la tecla **Enter** y tu archivo HTML se cargará.

4 Cuando termines de visualizar la página cierra el navegador pulsando **X**.

En los próximos capítulos del curso aprenderás las órdenes HTML que permiten estructurar el texto.

Direcciones online

① www.microsoft.com

② www.netscape.com

Lo más importante

Al final de cada capítulo te repetimos los conceptos más importantes:

HTML: es el lenguaje de las páginas Web. Indica al navegador como se debe presentar el texto y las imágenes de la página. Existen muchos programas que generan código HTML automáticamente. Pero generan páginas que no suelen estar optimizadas.

IDENTIFICADOR: es una instrucción en HTML. Se reconoce por los paréntesis de flecha **<** y **>**. Casi todos los identificadores tienen un identificador de cierre que comienza con una línea oblicua.

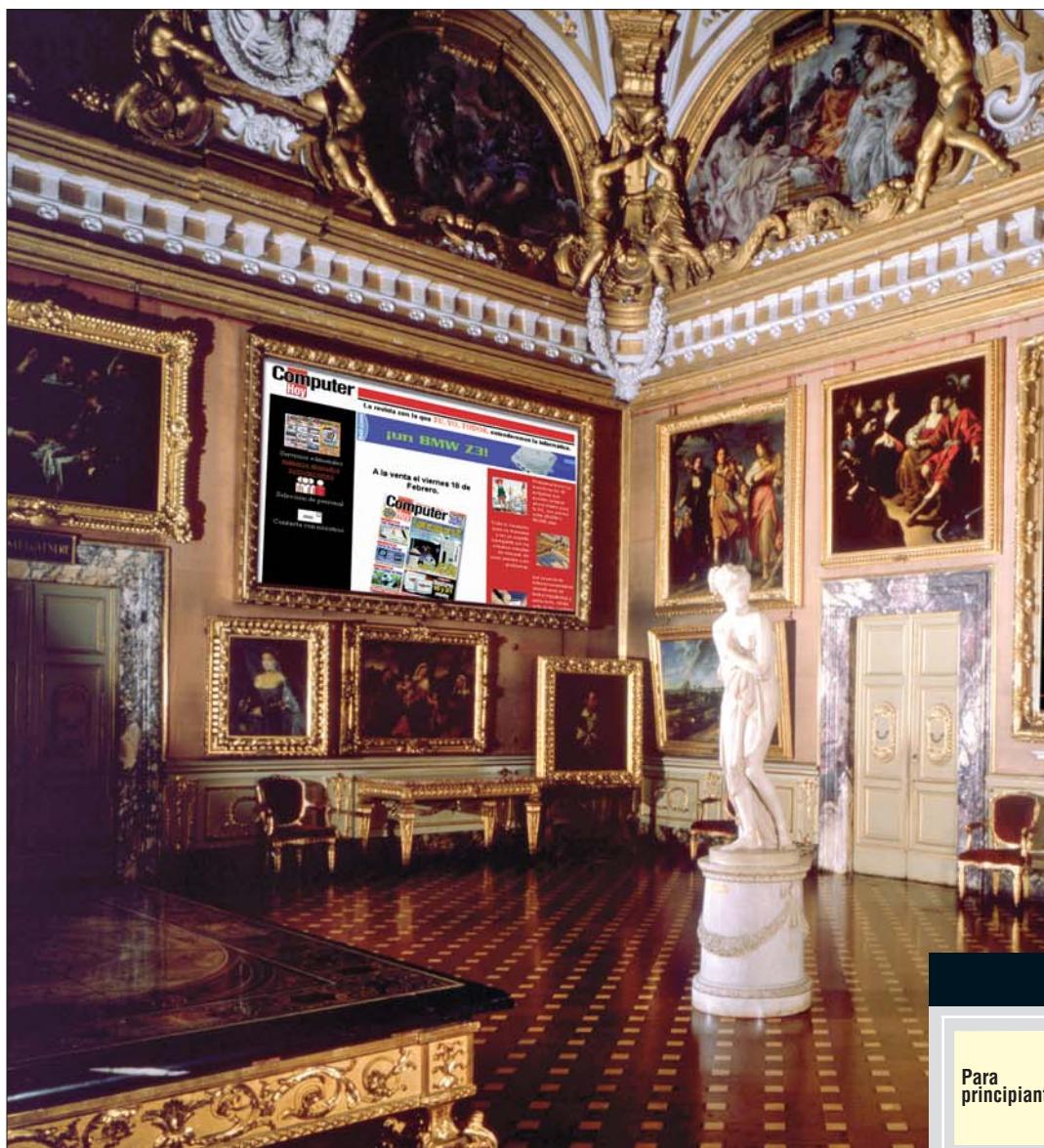
Por ejemplo: `<html>` y `</html>`. `
` no necesita un identificador de cierre.

CABEZA Y CUERPO: cada documento HTML se compone de cuerpo y cabeza. Los identificadores de cuerpo son `<body>` y `</body>`. Los identificadores de cabeza son `<head>` y `</head>`.

En la cabeza aparecen informaciones básicas sobre el documento. En el cuerpo aparecen los textos y las imágenes que se presentan en el navegador.

SALTO DE LÍNEA: el identificador `
` indica al navegador que tiene que saltar una línea y posteriormente continuar con la presentación de texto o imágenes. El identificador `
` no necesita un identificador de cierre.

Diseñar una plantilla de trabajo	74
Protección de la plantilla	75
Salto de línea	75
Trabajar con párrafos	78
Abrir archivos HTML rápidamente	78



Lo primero que debe aprender un diseñador de páginas web es a organizar el texto. En Computer Hoy te lo vamos a explicar muy claro, para que tus páginas se conviertan en auténticas obras de arte.

En la primera entrega del curso de creación de páginas Web con **HTML** aprendimos los principios básicos de este lenguaje y creamos nuestra primera página web. Para comprobar el resultado de nuestros ejercicios, tuvimos que recurrir a la utilización de un **navegador** .

En esta segunda entrega aprenderemos algunas instrucciones que nos permitirán dar un formato más atractivo a nuestros textos. Hemos recibido una avalancha de cartas, emails y faxes en los que nos pedíais que este curso apareciera en todos los números. Por eso, a partir de esta entrega el curso se publicará en todos los números.

Diseñar una plantilla de trabajo

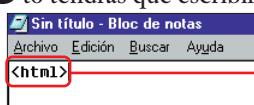
Los que utilizamos HTML para crear nuestras páginas Web sabemos que la mayoría de nuestras páginas tienen una estructura muy similar. Por esta razón, normalmente creamos una plantilla en la que se incluyen todos los comandos comunes a nuestras páginas. Si sigues los pasos que te indicamos a continuación, obtendrás una plantilla que te servirá de estructura básica para todos los documentos HTML que creemos en los próximos capítulos del curso. Esto nos permitirá no tener que introducir las mismas líneas cada vez que creamos una página.

1 Inicia el editor haciendo click sucesivamente en: y .

2 Haz click en cualquier parte del área blanca de la ventana del editor.



3 En la primera línea de texto tendrás que escribir



y pulsar la tecla . El cursor se situará en la segunda línea.



Fundamentos: crear el primer archivo HTML	Nº 35
Cómo diseñar y dar formato a los textos	Nº 37
Listas, barras y vínculos	Nº 38
Insertar imágenes	Nº 39
Distintos formatos de escritura	Nº 40
División de páginas con tablas	Nº 41
Insertar y dimensionar marcos	Nº 42
Ejemplo de formulario	Nº 43
Qué son y para qué sirven los identificadores	Nº 44
Conceptos básicos del estilo en cascada	Nº 45
HTML con Java	Nº 46
Probando las páginas HTML	Nº 47
Principios legales de las páginas de Internet	Nº 48

Debido a la avalancha de cartas de los lectores hemos decidido modificar la programación del curso HTML. A partir de este número publicaremos una entrega cada 15 días.

del documento. Este identificador sirve para indicar al navegador que todo lo que viene a continuación es código HTML.

4 Escribe **<head>** y pulsa la tecla . Después escribe **<title>** y vuelve a pulsar la tecla . Estos identificadores confirmarán que a continuación viene el texto de cabecera y el título de la página.

5 Ahora puedes escribir algo que te permita recordar que debes escribir el texto de esta sección. Por

ejemplo **Escribir título** o cualquier otro texto que posteriormente aparecerá en la **barra de título** de la ventana del navegador.

6 Pulsa la tecla y escribe **</title>**.

```
</title>
</head>
<body>
```

No olvides pulsar la tecla al final de cada línea.

Las dos primeras líneas que hemos escrito cierran las secciones de cabecera y título de la página. La línea **<body>** indica el comienzo del texto. Si quieres repasar

las secciones de las páginas HTML puedes consultar el primer capítulo de este curso, que apareció en la página 64 del número 35 de Computer Hoy.

7 Puedes llenar la siguiente línea con **Escribir texto** para recordar que en esta sección debes escribir el texto de la página. Posteriormente tendrás que sustituir este texto por el texto real de la página.

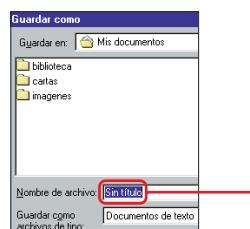
8 Para completar las líneas de la plantilla tienes que introducir las líneas:

```
</body>
</html>
```

El contenido de la ventana del editor tendrá que tener el siguiente aspecto:

```
<html>
<head>
<title>
Escribir título
</title>
</head>
<body>
Escribir texto
</body>
</html>
```

9 Para guardar la plantilla haz click en **Archivo** y en **Guardar**. Aparecerá un **cuadro de diálogo** **04 (Pág. 76)** donde se indica el nombre del archivo.



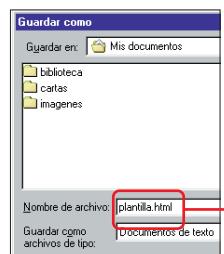
Si el nombre de archivo "Sin título" aparece sobre fondo blanco debes seleccionarlo haciendo click a la derecha.

Nombre de archivo: Sin título

Mantén pulsado el botón izquierdo del ratón y desplaza el puntero hacia la izquierda hasta que la palabra se vuelva azul:

Nombre de archivo: Sin título

10 Introduce un nombre de archivo. Por ejemplo:



11 Haz click en el botón **Guardar**. El editor guardará la plantilla en la carpeta "Mis documentos".

Si deseas guardar la plantilla en otra carpeta, tendrás que hacer click sobre

Guardar en: Mis documentos

y seleccionar una unidad de disco. Posteriormente podrás acceder a la carpeta deseada haciendo click sobre ella.

En nuestros ejemplos hemos guardado todos los archivos en la carpeta "Mis documentos".

12 Despues de guardar el archivo, cierra el editor haciendo click en el símbolo **X**.

Sin título

Documento de texto

Protección de la plantilla

La plantilla que acabamos de crear nos puede resultar muy útil. Pero es muy importante que se mantenga intacta y no se borre. Para conseguir esto, lo mejor es proteger contra escritura el archivo de la plantilla.

1 Haz doble click sobre el icono

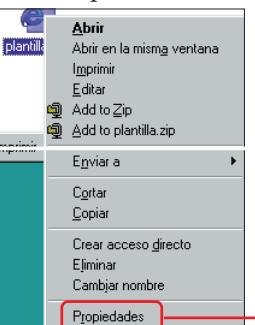


que se encuentra en el **Escritorio** **05 (Pág. 76)**.

2 En la siguiente ventana tendrás que hacer click con el botón derecho sobre el icono.



3 Aparecerá un menú en el que tienes que seleccionar la opción



4 Para activar la opción de protección contra escritura del archivo haz click sobre la casilla



5 Cierra la ventana haciendo click en el botón **Aceptar**. Si quieras desactivar la protección, repite los pasos del **1** al **4** y haz click en la casilla **Sólo lectura** para que desaparezca la marca de selección **Sólo lectura**. Después, haz click sobre el botón **Aceptar** para guardar los cambios realizados sobre el archivo.

6 Por último, cierra la ventana **Mis documentos** con un click sobre **X**.

Salto de línea

En la primera entrega de este curso, te explicamos el funcionamiento del identificador **
**. En esta ocasión vamos a profundizar un poco más sobre el funcionamiento de este comando que se utiliza para provocar un salto de línea. Los pasos que te indicamos a continuación te permitirán aprender a insertar líneas con el comando **
**:

1 Inicia el editor tal y como te indicamos en el paso **1** del apartado "Diseñar una plantilla de trabajo". Para comenzar a utilizar el comando **
** tendrás que abrir tu plantilla.

2 Haz click sobre las opciones **Archivo** y **Abri...** para abrir el archivo.

Resumen de este capítulo

En este apartado se resumen los contenidos más importantes que han sido tratados en este capítulo del curso.

Estructura básica

Cuando se generan páginas web escribiendo sus instrucciones HTML, lo más lógico es crear una página con los comandos que son comunes a todas las páginas. Esto permite aprovechar este archivo para crear todas las páginas que deseemos, evitando tener que introducir los mismos coman-

dos una y otra vez. Lo mejor es proteger el archivo de la plantilla contra escritura para evitar que pueda ser sobreescrito accidentalmente.

El comando

El comando **
** se utiliza para generar un salto de línea. Si se omite, el navegador sólo realizará un salto de línea cuando sea estrictamente necesario para poder mostrar todo el texto. Hay que tener en cuenta que pulsar la tecla **Enter** en el **código fuente** **06 (Pág. 76)** de la

página web no significa que el navegador vaya a interpretar esta orden. La única forma de forzar al navegador para que se produzca un salto de línea es utilizar el comando **
**. El salto de línea se utiliza con mucha frecuencia cuando se desea ajustar el margen derecho del texto de un documento o cuando se desea dividir el texto en varios párrafos.

Los párrafos

Cuando se presentan textos muy largos en una página Web,

lo mejor es dividir el texto en varios párrafos. Gracias a esto se consigue una mayor facilidad en la lectura. En el lenguaje HTML los párrafos se generan mediante el comando **<p>** antes del párrafo deseado y el comando **</p>** al final de párrafo que se desea definir. Aunque pueden parecer poco útiles, lo mejor es que comiences a familiarizarte inmediatamente con estos formatos de párrafo, ya que los utilizarás con mucha frecuencia en los capítulos posteriores.

¿Qué es...?

01 HTML

Significa "Hypertext Markup Language" y es el lenguaje de programación utilizado para crear las páginas de Internet. En él se definen las imágenes, los textos y los hipervínculos que estarán incluidos en la página. En HTML se permite la utilización de dos formatos de imagen: el GIF y el JPEG. En algunas variaciones de este lenguaje se han incluido otros formatos gráficos como el PNG. También permite la introducción de otros contenidos como video, sonido o incluso programas que se ejecutan en nuestro ordenador al abrir la página.

02 Navegador

Es un programa que permite visualizar el contenido de las páginas web de Internet. También se utilizar para descargar ficheros o visualizar contenidos multimedia. En la actualidad los navegadores más utilizados son el Explorador de Microsoft y el Navegador de Netscape. El sistema operativo Windows 98 incorpora el navegador de Internet como uno de los accesorios básicos.

03 Barra de título

Es la barra azul que aparece en la mayoría de las ventanas de Windows 95 y 98 en la parte superior. En la parte izquierda aparece el icono correspondiente al programa, seguido del nombre de la aplicación y el fichero que se encuentra abierto en ese momento. En los navegadores también aparece el título de la página web que se está visitando en cada momento. En la esquina derecha de la barra encontramos tres iconos que sirven para abrir, cerrar y minimizar la ventana sin tener que recurrir a las opciones del menú del programa.

¿Qué es...?

04 Cuadro de diálogo

Son ventanas de Windows que muestran un mensaje donde se solicita una respuesta del usuario para una determinada situación.

05 Escritorio

Es la superficie de trabajo de Windows 95 y 98. En ella podemos dejar todo tipo de ficheros y aplicaciones para que estén accesibles en cualquier momento. En el Escritorio se encuentran los iconos más importantes del sistema como el de Mi PC, la Papelera de reciclaje o Mis documentos. El Escritorio se puede personalizar a nuestro gusto con colores, gráficos o incluso sonidos y animaciones. También puede ser configurado para verse como si fuese una página Web.

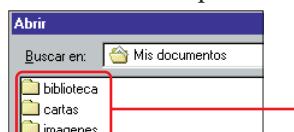
06 Código fuente

Son una serie de instrucciones y comandos de programación que se utilizan para indicar al navegador lo que debe hacer cuando muestra un archivo que tiene formato HTML. Este término también se utiliza por los programadores para referirse al archivo que tiene las instrucciones de un programa.

07 Extensión

Todos los archivos tienen un nombre que indica su contenido y lo diferencia de los demás. A continuación tienen una coletilla de tres letras que indica su tipo. La extensión de un archivo, son estas tres últimas letras. Por ejemplo, las terminaciones: .txt (archivo de texto), .bat (archivo de proceso por lotes), .exe y .com (archivos ejecutables), .doc (documento de texto, normalmente Word). Estas terminaciones son utilizadas por el usuario y por el sistema operativo para averiguar rápidamente cuál es el tipo de archivo.

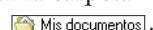
3 En la siguiente ventana de diálogo aparecerá el contenido de la carpeta.



Si aparece el contenido de otra carpeta que no sea "Mis documentos" tendrás que hacer click en la pestaña , que se encuentra situada en la parte derecha de [Buscar en]. Aparecerá una lista en la que tienes que seleccionar la entrada



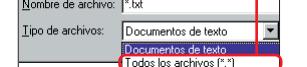
Si la lista es demasiado larga puedes desplazarte por las opciones con los controles y , que se encuentran a la derecha de la lista hasta que puedas visualizar la carpeta



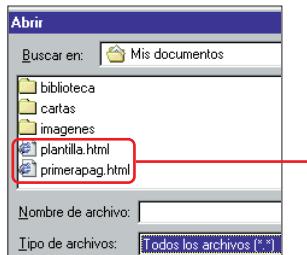
4 En el cuadro de diálogo aparecerán todos los archivos con **extensión** **07** ".txt". Para ver tu plantilla HTML, haz click en



y selecciona la opción



De esta forma también se mostrarán tus archivos HTML.



5 Haz click en el archivo 'plantilla.html' y en el botón **Abrir** para que aparezca el código de nuestra plantilla en la ventana del editor.

6 Ahora tienes que guardar este archivo con distinto nombre para evitar reescribirlo. Haz click en las opciones **Archivo** y

[Guardar como]. Despues repite el paso **10** y del apartado "Diseñar una plantilla de trabajo" pero dando el nombre

[Nombre de archivo:]

al archivo y haz click sobre el botón **Guardar**.

7 Selecciona la línea **Escribir texto** moviendo el puntero al final de la palabra "texto", y sin soltar el botón del ratón, desplaza el puntero hacia la parte izquierda, hasta que las dos palabras aparezcan resaltadas sobre fondo azul

[Escribir texto].

8 Escribe como nuevo texto **Bienvenido** e introduce un salto de línea **
. A continuación pulsa la tecla **Enter. El resultado debe ser éste:

**Bienvenido
**

9 Puedes seguir escribiendo en la línea siguiente. Por ejemplo:

**Esta es la página personal
de un lector de la revista Computer Hoy
**

Cuando introduzcas un comando de salto de línea debes pulsar la tecla **Enter**.

10 A continuación introduce las líneas siguientes:

Seguro que te llama la atención que después de un único **
** en una línea sigan

12 Cierra el editor haciendo click en **X**.

13 Abre tu navegador y carga el documento. Si no recuerdas cómo se ha



ce puedes consultar el apartado "Ver nuestra primera página HTML" que se encuentra en el primer capítulo del curso, que se publicó en el número 35 de Computer Hoy. No olvides seleccionar el nombre correcto de archivo. En nuestro ejemplo es **curso2.html**. Si quieras acelerar la carga de tu página Web puedes leer

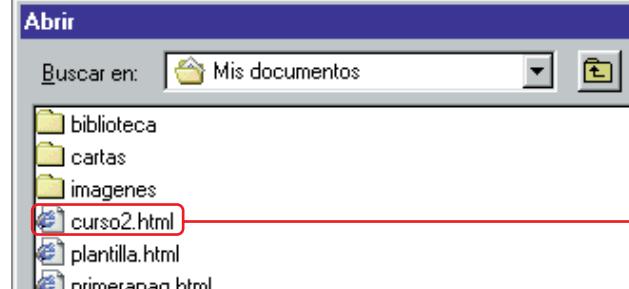
**Esta es la página personal
de un lector de la revista Computer Hoy
**

el cuadro "Abrir rápidamente un archivo HTML" que se encuentra en la página 78.

Con esto hemos terminado de diseñar nuestra página de inicio. Ahora puedes

distinguir claramente los lugares donde has insertado un **
**. Los tres primeros se corresponden con **
**. También podrás distinguir el efecto del **
** aislado. La última línea se muestra sin saltos a pesar de que en el código fuente se haya pulsado la tecla **Enter**.

De este modo puedes comprobar que sin **
** no hay salto de línea.



14 Si quieres forzar el salto de línea puedes seguir los pasos siguientes. Haz click en **Archivo**, **Abrir...** y

Estoy siguiendo un curso de HTML que aparece en la revista para aprender a diseñar páginas Web y éste es uno de sus ejercicios.

tres líneas sin utilizar este comando. El código fuente completo debe tener un aspecto similar a este.

```
<html>
<head>
<title>
</title>
Escribir título
</title>
</head>
<body>
Bienvenido<br>
Esta es la página personal<br>de un lector de la revista Computer Hoy<br>
<br>
Estoy siguiendo un curso de HTML que aparece en la revista para aprender a diseñar páginas Web y éste es uno de sus ejercicios.
</body>
</html>
```

11 Para poder ver el resultado de estas modificaciones tienes que hacer click en la opción **Guardar**.

**Estoy siguiendo un curso de HTML que aparece
en la revista para aprender a diseñar páginas
Web y éste es uno de sus ejercicios.
**

15 Inserta un **
** al final de cada línea que no lo tenga. Primero haz click detrás de **
** y escribe **
. Repite este paso en las dos líneas siguientes. El texto debe terminar con un aspecto similar a éste. En este caso, después de escribir cada línea no es necesario que pulses la tecla **Enter.

16 Repite los pasos del **11** al **13**. Los saltos de

Bienvenido
Esta es la página personal de un lector de la revista Computer Hoy
Estoy siguiendo un curso de HTML que aparece en la revista para aprender a diseñar páginas Web y éste es uno de sus ejercicios.

línea deben concordar ahora con las líneas.

17 Para poder seguir trabajando con la plantilla debes cerrar el navegador haciendo click en .

Trabajar con párrafos

Ahora ya sabes cómo se pueden crear saltos de línea en un texto. Pero en los textos de párrafos muy largos esto resulta demasiado complicado. En estos casos es mejor dejar que el navegador dé un formato al texto automáticamente para que el texto se pueda leer en toda la superficie de la ventana del navegador.

De todas formas, es importante que organices el texto para que se pueda leer más fácilmente. Para conseguirlo, lo más cómodo es que separes el texto en varios párrafos individuales para obtener una presentación más clara y legible. Para marcar el comienzo de párrafo tienes que utilizar el comando **<p>** y para terminar el párrafo, el comando **</p>**.

1 Abre el archivo de la plantilla tal y como se ha descrito en los pasos del **1** al **5** del apartado "Salto de línea".

2 Para dar un nombre al archivo tienes que repetir el paso **6** del apartado "Salto de línea". Pero en esta ocasión debes asignar el nombre **Nombre de archivo: curso2a.html** al archivo y hacer click sobre el botón **Guardar** para guardarla.

3 Repite el paso **7** del apartado "Salto de línea".

4 Escribe el siguiente texto:

```
<p>Con diez cañones por banda, viento en popa, a toda no corta el mar, sino vuela un velero bergantín. Bajel pirata que llaman, por su bravura, el Temido, en todo mar conocido del uno al otro confín.</p>
```

5 Despues de introducir **</p>**, pulsa **Enter** y escribe algo más de texto. Por ejemplo:

```
<p>La luna en el mar riega, en la lona gime el viento, y alza en blando movimiento olas de plata y azul; y va el capitán pirata, cantando alegre en la popa, Asia a un lado, al otro Europa, y allá a su frente Estambul</p>
```

6 El documento completo tendrá el aspecto siguiente.

```
<html>
<head>
<title>Escribir título</title>
</head>
<body>
<p>Con diez cañones por banda, viento en popa, a toda no corta el mar, sino vuela un velero bergantín. Bajel pirata que llaman, por su bravura, el Temido, en todo mar conocido del uno al otro confín.</p>
<p>La luna en el mar riega, en la lona gime el viento, y alza en blando movimiento olas de plata y azul; y va el capitán pirata, cantando alegre en la popa, Asia a un lado, al otro Europa, y allá a su frente Estambul</p>
</body>
</html>
```

modo la ventana del navegador quedará más pequeña. Pero el texto se ajustará

<p> y **</p>** no son muy importantes. Sin embargo debemos acostumbrarnos a utilizarlos, ya que con ellos podemos conseguir que nuestros textos sean mucho más claros.

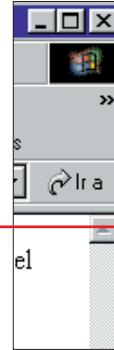
En la próxima entrega del curso de programación en HTML podrás mejorar aún más el aspecto de tus textos utilizando varios tamaños y tipos de letra. Pero lo más importante, aprenderás a crear vínculos que te per-

Dirección D:\Mis documentos\curso2a.html

Con diez cañones por banda, viento en popa, a toda no corta el mar, sino vuela un velero bergantín. Bajel pirata que llaman, por su bravura, el Temido, en todo mar conocido del uno al otro confín.
La luna en el mar riega, en la lona gime el viento, y alza en blando movimiento olas de plata y azul; y va el capitán pirata, cantando alegre en la popa, Asia a un lado, al otro Europa, y allá a su frente Estambul

Repite los pasos **11, 12** y **13** del apartado "Salto de línea". El resultado debe ser similar a éste.

7 Coloca el puntero de ratón en el borde derecho de la ventana del navegador de manera que tome la forma .

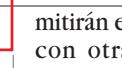


Dirección D:\Mis documentos\curso2a.html

Con diez cañones por banda, viento en popa, a toda no corta el mar, sino vuela un velero bergantín. Bajel pirata que llaman, por su bravura, el Temido, en todo mar conocido del uno al otro confín.

La luna en el mar riega, en la lona gime el viento, y alza en blando movimiento olas de plata y azul; y va el capitán pirata, cantando alegre en la popa, Asia a un lado, al otro Europa, y allá a su frente Estambul

automáticamente al ancho de la ventana.

Para terminar, cierra la ventana del navegador haciendo click en . Puede parecer que los comandos

mitirán enlazar unas páginas con otras para conseguir que tu sitio web sea totalmente interactivo.

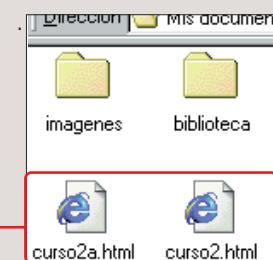
Direcciones online

- ① www.microsoft.com
- ② www.netscape.com

Abrir archivos HTML rápidamente

En el capítulo anterior te enseñamos a abrir un archivo HTML con Internet Explorer →①. Pero existen otros métodos. El más rápido es hacer doble click sobre el archivo deseado:

1 Para ver un archivo HTML con el navegador tienes que abrir la carpeta correspondiente. Haz doble click en la carpeta



2 Si ya has completado las prácticas del curso, encontrarás algunos archivos HTML.



En algunos ordenadores el logotipo  aparece como . Esto se debe a que el navegador instalado por defecto es Netscape Navigator →②, lo que no supone ninguna molestia, ya que todos los ejemplos que utilizamos en el curso se pueden ver a la perfección con cualquiera de los dos navegadores.

Existe otra forma de abrir los archivos HTML rápidamente.

4 Inicia el navegador deseado siguiendo la ruta correspondiente. Por ejemplo: **Inicio**, **Programas**, **Internet Explorer** y **Internet Explorer**. Si el navegador ocupa toda la superficie de la

pantalla, haz click sobre . De esta forma conseguiras reducir el tamaño de la ventana.

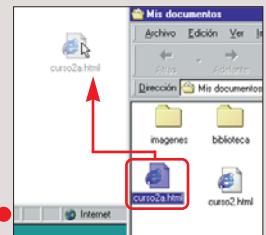
5 Abre la ventana con los archivos HTML tal y como hemos descrito en el paso **2**.

6 Haz click sobre  y, sin soltar el botón del ratón, desplaza el icono hasta la ventana del navegador.

Después suelta el botón del ratón y el navegador mostrará el archivo seleccionado.

7 Para terminar, debes cerrar el navegador y la carpeta.

Haz click sobre el símbolo  de cada una de las ventanas que tenemos abiertas.



Dirección D:\Mis documentos\curso2a.html

Con diez cañones por banda, viento en popa, a toda no corta el mar, sino vuela un velero bergantín. Bajel pirata que llaman, por su bravura, el Temido, en todo mar conocido del uno al otro confín.

La luna en el mar riega, en la lona gime el viento, y alza en blando movimiento olas de plata y azul; y va el capitán pirata, cantando alegre en la popa, Asia a un lado, al otro Europa, y allá a su frente Estambul

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda
 Atrás Búsqueda Favoritos Historial
 Dirección http://www.

Una de las opciones más interesantes que puedes hacer con una página web es enlazar sus contenidos con otras páginas. En Computer Hoy te enseñamos la forma más fácil de dar vida propia a tus páginas web.

En la segunda entrega del curso de creación de páginas web con **HTML** **01** has creado una plantilla que te servirá como base para tus documentos y has aprendido a utilizar el **identificador** **02** **
** para el salto de línea y **<P>** para definir los párrafos del documento.

En esta tercera entrega aprenderás a mejorar el aspecto de tus páginas cambiando el tamaño y tipo de letra de los textos, utilizando listas e introduciendo líneas de separación. Además, nos referiremos a los **hipervínculos** **03**, que te servirán para que el contenido de tus páginas web puedan servir de enlace con otras páginas HTML.

Utiliza títulos para resaltar el texto

Todos los textos que se publican en Internet o en cualquier otro medio de comunicación suelen tener un título y estar divididos en varios capítulos que permiten diferenciar las cuestiones que tratan. En HTML se dispone de seis tamaños de título diferentes. Los más grandes se utilizan para encabezar el documento y los más pequeños para diferenciar sus distintos apartados.

Para practicar con el primer título tienes que arrancar el editor haciendo click sucesivamente en: **Inicio**, **Programas**, **Accesorios**, **Bloc de notas**.

A continuación aparecerá la ventana del editor:



2 En el capítulo anterior del curso creaste una plantilla que te puede servir de base para la creación de tus documentos HTML.

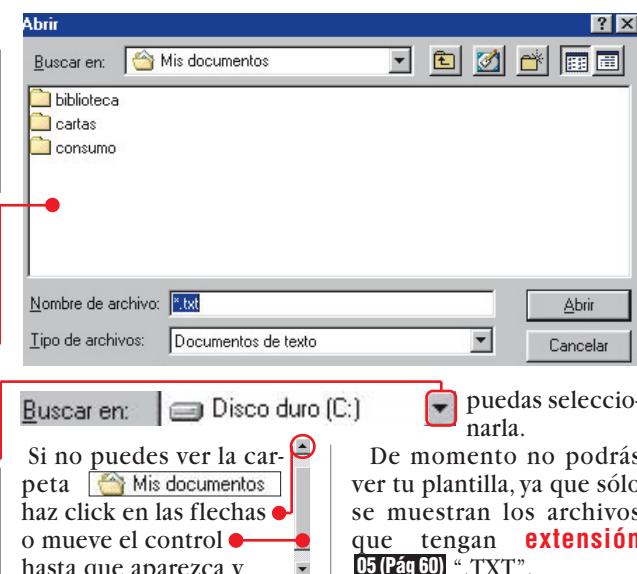
Para abrir este archivo de plantilla haz click en **Archivo** y **Abrir**. Se desplegará el **cuadro de diálogo** **04**:

3 Si la carpeta **Mis documentos** no está seleccionada, haz click en **Entradas** y selecciona la entrada **Mis documentos**.

Utiliza títulos para resaltar el texto	58
Varios formatos de título diferentes	59
Ejemplo con títulos de varios tamaños	60
Separación del texto con líneas	60
Organiza tu texto con listas	60
Enlaza unas páginas con otras	61

ÍNDICE DEL CURSO

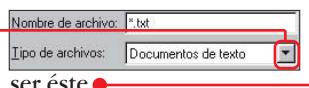
Para principiantes	Fundamentos: crear el primer archivo HTML	Nº 35
	Cómo diseñar y dar formato a los textos	Nº 37
	Listas, barras y vínculos	Nº 38
	Insertar imágenes	Nº 39
	Distintos formatos de escritura	Nº 40
	División de páginas con tablas	Nº 41
	Insertar y dimensionar marcos	Nº 42
	Ejemplo de formulario	Nº 43
Para expertos	Qué son y para qué sirven los identificadores	Nº 44
	Conceptos básicos del estilo en cascada	Nº 45
	HTML con Java	Nº 46
	Probando las páginas HTML	Nº 47
	Principios legales de las páginas de Internet	Nº 48



puedas seleccionarla.

De momento no podrás ver tu plantilla, ya que sólo se muestran los archivos que tengan extensión **05 (Pág 60)** ".TXT".

4 Pulsa la pestaña **Nombre de archivo:** y selecciona la opción **Todos los archivos (*.*)**.



5 Haz doble click sobre el archivo **plantilla.html** y la ventana del editor se abrirá con la plantilla:

```
plantilla.html - Bloc de notas
Archivo Edición Buscar Ayuda
<html>
<head>
<title>
Escribir título
</title>
</head>
<body>
Escribir texto
</body>
</html>
```

Para no correr el riesgo de escribir sobre la plantilla original es mejor que guardes el archivo con otro nombre.

6 Haz click en **Archivo** y **Guardar como...**. En la siguiente ventana aparecerá seleccionada la línea con el nombre de archivo:

Nombre de archivo: **plantilla.htm**. Escribe el nuevo nombre **curso3.html** y haz click sobre el botón **Guardar**.

7 Selecciona **Escribir texto** colocando el puntero a la derecha de la palabra **texto**, haz click y sin soltar el botón del ratón desplaza el puntero hasta la parte izquierda **Escribir texto** para que la frase quede seleccionada en color azul.

8 Escribe la línea **<h1>La Cantina del Marinero</h1>** y pulsa la tecla **Enter**. Con **<h1>** y **</h1>** ordenarás al **navegador** **06 (Pág. 60)** que muestre un título.

9 Escribe las líneas siguientes:
En el capítulo anterior del curso te explicamos que las marcas **<p>** y **</p>** se utilizan para indicar al navegador el comienzo y final de cada párrafo. El comando **
** indica un salto de línea. El **código fuente** **07 (Pág. 60)** completo de la página debe

```
<p>San Vicente de la Barquera. Cantabria.<br>
Se trata de uno de los establecimientos más concurridos de este típico pueblo santanderino. La Cantina del Marinero es una mezcla de bar, restaurante y tienda de ultramarinos donde todos los clientes reciben un trato muy familiar.</p>
<p>El lugar es visitado por gente de los aledaños y turistas que quieren degustar los platos típicos de la tierra acompañados del mejor vino de la región. Productos de mar: sardinas asadas, marmitaco de bonito y pescado del día.<br>
Productos de la tierra: cocido montañés o lebaniego, cordero en su jugo y todo tipo de potajes cocinados a la antigua usanza (alubias, lentejas o fréjoles).</p>
```

10 Haz click en las opciones **Archivo** y **Guardar** para salvar los cambios.

11 Cierra el editor haciendo click en **X**.

12 Para abrir el documento que acabas de crear debes hacer click sobre la carpeta



que se encuentra en el **Escritorio** **08 (Pág. 60)**.

13 Haz doble click sobre



y el navegador mostrará la página donde puedes apreciar el efecto del identificador **<h1>**. La línea hace que aparezca el titular **La Cantina del Marinero**.

14 Cierra el navegador y la ventana de la carpeta **Mis documentos** haciendo click en sus **X** correspondientes.

Varios formatos de título diferentes

Cuando utilices títulos para resaltar el texto de tus páginas puedes seleccionar entre seis tamaños de letra diferentes. Vamos a practicar un poco con todos los formatos de título que se pueden aplicar al texto de una página web escrita en HTML.

1 Repite los pasos del **1** al **5** del apartado anterior.

```
Archivo Edición Buscar Ayuda
<html>
<head>
<title>
Escribir título
</title>
</head>
<body>
<h1>La Cantina del Marinero</h1>
<p>San Vicente de la Barquera. Cantabria.<br>
Se trata de uno de los establecimientos más concurridos de este típico pueblo santanderino. La Cantina del Marinero es una mezcla de bar, restaurante y tienda de ultramarinos donde todos los clientes reciben un trato muy familiar.</p>
<p>El lugar es visitado por gente de los aledaños y turistas que quieren degustar los platos típicos de la tierra acompañados del mejor vino de la región. Productos de mar: sardinas asadas, marmitaco de bonito y pescado del día.<br>
Productos de la tierra: cocido montañés o lebaniego, cordero en su jugo y todo tipo de potajes cocinados a la antigua usanza (alubias, lentejas o fréjoles).</p>
</body>
</html>
```

2 También tienes que repetir el paso **6**, pero en esta ocasión tendrás que escribir **títulos.html** como nombre de archivo. A continuación haz click sobre el botón **Guardar**.

3 Repite el paso **7** del primer apartado e introduce estas líneas de texto

```
<h1>Título 1 </h1>
<h2>Título 2 </h2>
```

```
Escribir título - Microsoft Internet Explorer
Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda
Atrás Adelante Detener Actualizar Inicio Búsqueda Favoritos Historial Correo
Dirección D:\Mis documentos\curso3.html
La Cantina del Marinero
San Vicente de la Barquera. Cantabria.
Se trata de uno de los establecimientos más concurridos de este típico pueblo santanderino. La Cantina del Marinero es una mezcla de bar, restaurante y tienda de ultramarinos donde todos los clientes reciben un trato muy familiar.

El lugar es visitado por gente de los aledaños y turistas que quieren degustar los platos típicos de la tierra acompañados del mejor vino de la región. Productos de mar: sardinas asadas, marmitaco de bonito y pescado del día. Productos de la tierra: cocido montañés o lebaniego, cordero en su jugo y todo tipo de potajes cocinados a la antigua usanza (alubias, lentejas o fréjoles).
```

<h1>La Cantina del Marinero</h1>

No olvides pulsar la tecla **Enter** al final de cada línea.

En esta ocasión hemos utilizado el identificador **<h2>** que genera la orden de presentar el título con tamaño 2. Al contrario que en las tallas de ropa, un valor más grande indica que el título se mostrará más pequeño. Así, **<h2>** es más pequeño que **<h1>**.

4 Para probar con todos los tamaños de título también puedes introducir las líneas:

```
<h3>Título 3 </h3>
<h4>Título 4 </h4>
<h5>Título 5 </h5>
<h6>Título 6 </h6>
```

Cuando termines el código fuente debe tener este aspecto:

```
<html>
<head>
<title>
Escribir título
</title>
</head>
<body>
<h1>Título 1 </h1>
<h2>Título 2 </h2>
<h3>Título 3 </h3>
<h4>Título 4 </h4>
<h5>Título 5 </h5>
<h6>Título 6 </h6>
</body>
</html>
```

¿Qué es...?

01 HTML

Significa "Hypertext Markup Language" y es el lenguaje de programación utilizado para crear las páginas de Internet. En él se definen las imágenes, los textos y los hipervínculos que estarán incluidos en la página. En HTML se permite la utilización de dos formatos de imagen: el GIF y el JPEG. En algunas variaciones de este lenguaje se han incluido otros formatos gráficos como el PNG. También permite la introducción de otros contenidos, como vídeo, sonido o incluso programas que se ejecutan en tu ordenador al abrir la página web.

02 Identificador

El lenguaje HTML se escribe utilizando identificadores. Estos son órdenes que das al navegador para que muestre la página web tal y como deseas. Cada identificador es una orden y puede indicar atributos del texto, posición de imágenes, hipervínculos o cualquier otra propiedad de la página.

03 Hipervínculos

También se conocen como enlaces. Son referencias entre varias páginas que se encuentran en la red Internet. Se suelen distinguir por tener un color distinto al resto del texto, estar subrayados o representados por una imagen. Al hacer click sobre ellos, el navegador carga la página correspondiente. Los hipervínculos permiten que el usuario seleccione la información.

04 Cuadro de diálogo

Son ventanas de Windows que muestran un mensaje donde se solicita una respuesta del usuario para una determinada situación. Por ejemplo, los cuadros que aparecen al abrir un archivo y te permiten seleccionar la carpeta.

¿Qué es...?

05 Extensión

Todos los archivos tienen un nombre que indica su contenido y lo diferencia de los demás. A continuación tienen una coletilla de tres letras que indica su tipo. La extensión de un archivo, son estas tres últimas letras. Por ejemplo, las terminaciones: .txt (archivo de texto), .bat (archivo de proceso por lotes), .exe y .com (archivos ejecutables), .doc (documento de texto, normalmente Word).

06 Navegador

Es un programa que permite visualizar el contenido de las páginas web de Internet. También se utiliza para descargar ficheros o visualizar contenidos multimedia. En la actualidad, los navegadores más utilizados son el Explorer de Microsoft y el Navigator de Netscape. El sistema operativo Windows 98 incorpora el navegador de Internet como uno de los accesorios básicos.

07 Código fuente

Son una serie de instrucciones y comandos de programación que se utilizan para indicar al navegador lo que debe hacer cuando muestra un archivo que tiene formato HTML. Este término también lo utilizan los programadores para referirse al archivo que tiene las instrucciones de un programa.

08 Escritorio

Es la superficie de trabajo de Windows 95 y 98. En ella puedes dejar todo tipo de ficheros y aplicaciones para que estén accesibles en cualquier momento. En el Escritorio se encuentran los iconos más importantes del sistema, como el de Mi PC, la Papelera de reciclaje o Mis documentos. El Escritorio se puede personalizar a tu gusto con colores, gráficos o incluso sonidos.

que aumenta el valor del título. Los valores más pequeños que se pueden usar son `<h5>` y `<h6>`.

6 Cierra el navegador y la carpeta **Mis documentos** haciendo click en sus correspondientes.

Ejemplo con títulos de varios tamaños

Ya sabes cómo funcionan los títulos. Sin embargo, la mejor forma de comprenderlos es realizar un ejemplo práctico como el que te exponemos a continuación:

1 Repite los pasos **1 a 5** del primer apartado de este artículo. Pero cuando tengas que elegir el archivo haz click sobre `curso3.html`. Así recuperarás el primer documento que has creado.

2 Haz click exactamente aquí y pulsa .

3 Teclea `<hr>` y pulsa de nuevo la tecla . Ahora escribe la línea siguiente:

que quieren degustar los platos típicos de la tierra acompañados del mejor vino de la región. **Productos del mar: sardinas asadas, marmitaco de bonito y pescado del día.**

3 En la línea que acabas de crear , escribe `
`, pulsa , y escribe en la nueva línea. A continuación pulsa la tecla para insertar otra nueva línea.

4 Haz click en las opciones **Archivo** y **Guardar**. Despues cierra el editor haciendo click sobre .

5 Repite los pasos **12 y 13** del primer apartado y comprueba el resultado de tu trabajo. Debe tener un aspecto similar a éste:

6 Cierra el navegador haciendo click en .

Separación del texto con líneas

Con los títulos, los párrafos y los saltos de línea puedes hacer un montón de cosas para cambiar el aspecto de tus textos. Pero existen otras formas de delimitar y organizar los textos. Una de las

más atractivas es la línea horizontal, es decir, una línea que recorre el texto de izquierda a derecha. El identificador encargado de generar esta línea es `<hr>`. Cuando utilicemos el identificador `<hr>` no hace falta ningún identificador de cierre con una barra oblicua.

1 Repite los pasos **1 a 5** del primer apartado. Pero cuando realices el paso **5** tendrás que hacer doble click sobre el archivo `curso3.html`. De esta forma abrirás el documento que has utilizado a lo largo de los últimos apartados.

2 Haz click en la antepenúltima línea, justo detrás de y pulsa la tecla de modo que aparezca una nueva línea en blanco.

3 Teclea `<hr>` y pulsa de nuevo la tecla . Ahora escribe la línea siguiente:

que quieren degustar los platos típicos de la tierra acompañados del mejor vino de la región. **Productos del mar: sardinas asadas, marmitaco de bonito y pescado del día.**

3 En la línea que acabas de crear , escribe `
`, pulsa , y escribe en la nueva línea. A continuación pulsa la tecla para insertar otra nueva línea.

4 Haz click en las opciones **Archivo** y **Guardar**. Despues cierra el editor haciendo click sobre .

5 Repite los pasos **12 y 13** del primer apartado y comprueba el resultado de tu trabajo. Debe tener un aspecto similar a éste:

6 Cierra el navegador haciendo click en .

7 Repite los pasos **12 y 13** del primer apartado y comprueba el resultado de tu trabajo. Si has seguido todos los pasos correctamente tendrá un aspecto similar a éste:

8 Cierra el navegador haciendo click en .

La Cantina del Marinero

San Vicente de la Barquera. Cantabria. Se trata de uno de los establecimientos más concurridos de este típico pueblo santanderino. La Cantina del Marinero es una mezcla de bar, restaurante y tienda de ultramarinos donde todos los clientes reciben un trato muy familiar.

El lugar es visitado por gente de los aledaños y turistas que quieren degustar los platos típicos de la tierra acompañados del mejor vino de la región.

Menú de todos los días.

Productos del mar: sardinas asadas, marmitaco de bonito y pescado del día. Productos de la tierra: cocido montañés o lebaniego, cordero en su jugo y todo tipo de potajes cocinados a la antigua usanza (alubias, lentejas o fréjoles).

Experimentos propios

Después de estos tres capítulos del curso ya sabes mucho sobre HTML. Es lógico que tengas ganas de experimentar con los conocimientos que tienes. Pero es muy importante que antes de aventurarte tengas en cuenta estos puntos:

- Procura organizar todo tu trabajo en una misma carpeta. De esta forma dispondrás de un acceso más cómodo a todos los documentos HTML y podrás realizar una copia de seguridad de todos tus archivos mucho más fácilmente.
- Procura utilizar siempre la extensión ".HTML" para todos los documentos.

de potajes cocinados a la antigua usanza fréjoles). `</p>`

`<h5>Para más información llamar al teléfono (123) 45 67 89.</h5>`

```
<html>
<head>
<title>Escribir título
</title>
</head>
<body>
<h1>La Cantina del Marinero</h1>
<p>San Vicente de la Barquera. Cantabria.<br>
Se trata de uno de los establecimientos más concurridos de este típico pueblo santanderino. La Cantina del Marinero es una mezcla de bar, restaurante y tienda de ultramarinos donde todos los clientes reciben un trato muy familiar.</p>
<p>El lugar es visitado por gente de los aledaños y turistas que quieren degustar los platos típicos de la tierra acompañados del mejor vino de la región.<br>
<br><h3>Menú de todos los días. </h3>
<h4>4</h4>
<p>Haz click en las opciones Archivo y Guardar. Despues cierra el editor haciendo click sobre <img alt="close button icon"/>.<br/>
<b>5</b> Repite los pasos <b>12 y 13</b> del primer apartado y comprueba el resultado de tu trabajo. Si has seguido todos los pasos correctamente tendrá un aspecto similar a éste:<br/>
<b>6</b> Cierra el navegador haciendo click en <img alt="close button icon"/>.<br/>
<b>7</b> Repite los pasos <b>12 y 13</b> del primer apartado y comprueba el resultado de tu trabajo. Si has seguido todos los pasos correctamente tendrá un aspecto similar a éste:<br/>
<b>8</b> Cierra el navegador haciendo click en <img alt="close button icon"/>.<br/>
<b>Organiza tu texto con listas</b>
<br>La página que acabas de terminar funciona correctamente. Pero aún se puede mejorar escribiendo una lista con el menú.<br>
El lenguaje HTML proporciona los identificadores <ul> y <ol> para crear listas.
```

4 Para comprobar el resultado de los cambios que acabas de realizar, haz click sobre **Archivo** y **Guardar**. A continuación cierra el editor haciendo click en .

Menú de todos los días.

Productos del mar: sardinas asadas, marmitaco de bonito y pescado del día. Productos de la tierra: cocido montañés o lebaniego, cordero en su jugo y todo tipo de potajes cocinados a la antigua usanza (alubias, lentejas o fréjoles).

Para más información llamar al teléfono (123) 45 67 89.

5 Cierra el navegador haciendo click en .

Organiza tu texto con listas

La página que acabas de terminar funciona correctamente. Pero aún se puede mejorar escribiendo una lista con el menú.

El lenguaje HTML proporciona los identificadores `` y `` para crear listas.

Los identificadores de cierre correspondientes son los mismos pero precedidos de línea oblícua: `` y ``.

`` indica la inserción de una lista no ordenada donde los elementos están diferenciados con varios símbolos de separación.

Por el contrario, `` enumera los distintos elementos de la lista. El ejemplo siguiente te vendrá muy bien para practicar un poco:

1 Repite el paso **1** del apartado anterior. Aparecerá la ventana del editor con el archivo en el que has estado trabajando durante este capítulo.

2 Haz click en este punto y sin soltar el botón del ratón, desplaza el puntero hasta de forma que el texto que de seleccionado sobre fondo azul.

3 Pulsa la tecla y escribe las líneas . Para definir los elementos que forman la lista hemos utilizado el identificador ``. Cuando el navegador encuentra este identificador en el código HTML dibuja un punto de enumeración. El identificador de cierre correspondiente es ``.

4 Haz click en `Archivo` y `Guardar` y cierra el editor haciendo click en . Para ver el aspecto que tendrá la página web después de realizar los cambios tienes que repetir los pasos **12** y **13** del primer apartado.

5 El comando `` te permite crear una lista donde se enumeran los elementos. Repite el paso **1** de este apartado y haz click en .

`` **Productos de la tierra:** cocido en su jugo y todo tipo de potaje

No sueltes el botón y mueve el puntero hasta

`` **Productos de la tierra:** cocido en su jugo y todo tipo de potaje (alubias, lentejas o fréjoles)

de forma que el texto que de seleccionado en azul.

6 Pulsa la tecla y escribe las líneas .

No olvides pulsar la tecla

al final de cada línea para saltar a la línea siguiente. En esta ocasión hemos utilizado el identificador `` que te permite crear una lista numerada. Repite el paso **4** para comprobar el resultado de las modificaciones. La lista numerada debe tener un aspecto como este:

Productos de la tierra:
1. Cocido montañés o lebaniego
2. Olla podrida
3. Guiso de venado o jabalí
4. Huevos fritos con quijas

Menú de todos los días.
Productos del mar: sardinas asadas, del día.

`Productos del mar: sardinas asadas, marmitaco de bonito y pescado del día.`

``
`Sardinas asadas`
`Marmitaco de bonito`
`Anchoas con ventresca de bonito`
`Pescado fresco`
``

` Títulos`

7 Para terminar cierra el navegador haciendo click sobre .

Enlazar unas páginas con otras

Hasta ahora los documentos HTML que has creado estaban totalmente aislados. Sin embargo, una de las mayores ventajas de los documentos que se publican en Internet es la posibilidad de relacionar unas páginas con otras. Pero antes tendrás que aprender a usar hipervínculos.

``
`Cocido montañés o lebaniego`
`Olla podrida`
`Guiso de venado o jabalí`
`Huevos fritos con quijas`
``

1 Repite los pasos **1** a **7** del primer apartado. Pero en el paso **6** cuando tengas que `Guardar como...` deberás escribir `links.html` como nombre del documento.

`Curso 3 `

4 Haz click en `Archivo` y `Guardar`.

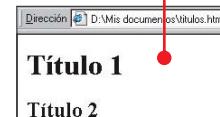
Después cierra el editor haciendo click en y repite los pasos **12** y **13** del primer apartado de forma que

aparezca la ventana del navegador con el resultado de la práctica: `Curso 3` `Títulos`.

El texto azul subrayado indica que las dos líneas son hipervínculos. Cuando pases el puntero del ratón sobre uno de estos elementos se convertirá en una mano para indicar que son hipervínculos. Por ejemplo, coloca el puntero sobre `Títulos` y observa el aspecto que toma el puntero:

`Curso 3 `

Si aprietas el botón del ratón en este momento, el navegador saltará a la página correspondiente:



Si quieras ir de nuevo a la página de hipervínculos, haz click en la barra de del navegador sobre .



5 Por último cierra el navegador Internet Explorer y la carpeta `Mis documentos` haciendo click sobre . En la próxima entrega del curso aprenderás más sobre los hipervínculos y cómo insertar imágenes en las páginas.

`Curso 3 `

! Dar título a la página

En todos los ejemplos que has visto nos hemos centrado en la modificación del documento HTML entre los identificadores `<body>` y `</body>`. Ahora aprenderás a modificar la línea de título. En este caso realizarás el cambio sobre el archivo `curso3.html`.

1 Para cargar el archivo tienes que repetir el paso **1** del apartado "separación del texto con líneas".

2 Haz click con el botón izquierdo justo en esta posición:

`<html>`
`<head>`
`<title>`
`Escribir título`
`</title>`
`</head>`
`<body>`
`Curso 3
`
` Títulos`
`</body>`
`</html>`

Sin soltar el botón del ratón, muévelo hacia la izquierda para que la línea que queda seleccionada en color azul: `Escribir título`.

3 Introduce un texto cualquiera, por ejemplo:

`Cocina de Cantabria`

4 Haz click en `Archivo` y `Guardar`. Cierra el editor haciendo click en y repite los pasos **12** a **14** del primer apartado. Cuando la página aparece en el navegador también se mostrará su nombre en la barra de títulos:

`Cocina de Cantabria`

Resumen de este capítulo

Estos son los contenidos más importantes que has visto en este capítulo:

Títulos

En HTML se introducen con identificadores que van desde `<h1>` hasta `<h6>`. Cada uno de ellos requiere un identificador de cierre, por ejemplo `</h1>`. El tamaño del título depende del número que acompaña a la letra "h".

`<h1>` es el título de más tamaño y `<h6>` es el más pequeño.

Líneas

El identificador `
` sirve para crear líneas sencillas y es uno de los pocos que no requiere identificador de cierre con línea oblícua. Las líneas son un elemento que se utiliza con mucha frecuencia para separar las partes del texto.

Listas
Pueden ser de dos tipos:

- Con `` los elementos se diferencian gracias a un símbolo.
- Con `` los elementos van precedidos de un número de orden.

Para definir los puntos individuales de una lista está el identificador `` con su identificador de cierre ``.

dor `` con su identificador de cierre ``.

Hipervínculos

Cuando una página hace referencia a otra. En nuestro ejemplo has introducido la línea que hace referencia a otro documento HTML que se encuentra en la misma carpeta.

`Curso 3 `

Hipervínculos en Internet	66
Consigue tus imágenes en la Red	67
Inserta fotos en tu página HTML	67
Hipervínculos con imágenes	68
Utiliza una imagen de fondo	70
Inicio rápido del Bloc de notas	70



La combinación de imágenes y texto dará a tus páginas un aspecto mucho más agradable. Con un poco de buen gusto y siguiendo los pasos que te indicamos en este capítulo te puedes convertir en un auténtico artista del HTML.

En la anterior entrega del curso de creación de páginas web **HTML 01** has aprendido a crear títulos que mejoran el aspecto de tus páginas e **hipervínculos 02** para relacionar unas con otras.

En esta ocasión, aprenderás más aspectos sobre el funcionamiento de los hipervínculos y utilizarás imágenes que dotarán a tu página de un aspecto mucho más atractivo.

Hipervínculos en Internet

Hasta ahora has empleado hipervínculos para hacer referencia a archivos que se encuentran ubicados en tu ordenador. El **código fuente**

de un hipervínculo tiene un aspecto similar a éste `Curso 3 `. Para hacer que un hipervínculo haga referencia a una página de la **World Wide Web 04** tendrás que seguir estos pasos:

1 Inicia el "Bloc de notas" haciendo click en la ruta **Inicio**, **Programas**, **Accesorios** y **Bloc de notas**.

A continuación aparecerá la ventana del editor



2 Ahora tienes que abrir el archivo de plantilla que has creado en el segundo capítulo del curso. El **código fuen-**

ta es **03** de un hipervínculo tiene un aspecto similar a éste `Curso 3 `. Se abrirá el cuadro de diálogo **05**.



3 Si no aparece la carpeta **Mis documentos**, tendrás que hacer click en **Buscar en:** y seleccionar la entrada

Si no consigues ver esta entrada utiliza las flechas para desplazarte por la lista hasta que la encuentres. Cuando la selecciones, no podrás ver tu plantilla, ya que sólo aparecen los archivos que tengan **extensión 06 (Pág. 68)** ".TXT".

Insertando imágenes en documentos HTML

Las primeras páginas web no tenían imágenes y se limitaban a mostrar textos. En la actualidad, la mayoría de las páginas de Internet están ilustradas con imágenes para que sean más atractivas e interesantes. El diseño de páginas web en HTML permite insertar imágenes fácilmente.

He colocado la foto en la parte izquierda de la pantalla, de forma que este texto queda situado en la parte derecha.

En este segundo caso, he colocado la imagen en la parte derecha de la página. Esto obliga a que todo el texto se sitúe en la parte izquierda de la página.

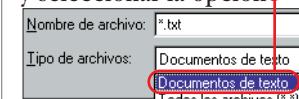
en esta página web son de libre uso y se pueden descargar a mi ordenador desde el sitio



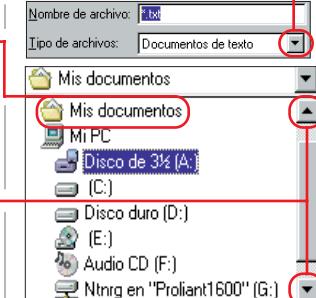
ÍNDICE DEL CURSO

Para principiantes	Fundamentos: crear el primer archivo HTML	Nº 35
	Cómo diseñar y dar formato a los textos	Nº 37
	Listas, barras y vínculos	Nº 38
	Insertar imágenes	Nº 39
Para expertos	Distintos formatos de escritura	Nº 40
	División de páginas con tablas	Nº 41
	Insertar y dimensionar marcos	Nº 42
	Ejemplo de formulario	Nº 43
Para profesionales	Qué son y para qué sirven los identificadores	Nº 44
	Conceptos básicos del estilo en cascada	Nº 45
	HTML con Java	Nº 46
	Probando las páginas HTML	Nº 47
	Principios legales de las páginas de Internet	Nº 48

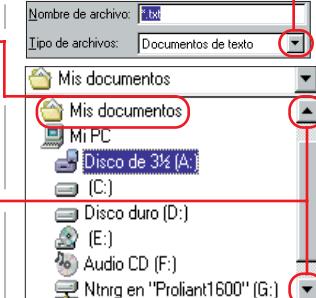
y seleccionar la opción



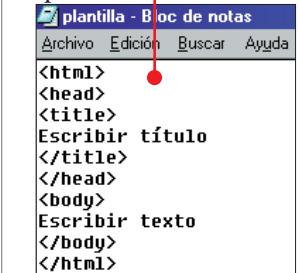
4 Para poder ver todos los archivos tienes que hacer click en



Para poder ver todos los archivos tienes que hacer click en



5 Haz doble click sobre el archivo **plantilla** y la ventana del editor se abrirá con la plantilla:



¿Qué es...?

06 Extensión

Todos los archivos tienen un nombre que indica su contenido y lo diferencia de los demás. A continuación llevan incorporada una coletilla de tres letras que indica su tipo. La extensión de un archivo, son estas tres últimas letras. Por ejemplo: .txt (archivo de texto), .exe y .com (archivos ejecutables).

07 Identificador

El lenguaje HTML se escribe utilizando identificadores. Estos son órdenes que das al navegador para que muestre la página web tal y como deseas. Cada identificador es una orden y puede indicar atributos del texto, posición de imágenes, hipervínculos o cualquier otra propiedad de la página.

08 Navegador

Es un programa que permite visualizar el contenido de las páginas web de Internet. También se utiliza para descargar ficheros o ver contenidos multimedia. En la actualidad, los navegadores más utilizados son Explorer, de Microsoft y el Navigator, de Netscape. El sistema operativo Windows 98 incorpora el navegador de Internet como uno de los accesorios básicos.

09 Parámetros

Son informaciones que determinan el funcionamiento de un programa. También se conocen como argumentos.

10 Dirección de Internet

Todas las páginas de la red Internet se encuentran organizadas en direcciones. Cuando deseas visitar una página web bastará con que escribas la dirección correspondiente en el campo de direcciones de tu navegador. Las direcciones de Internet empiezan por "http://" y terminan con el nombre de la página web.

El texto es un poco largo y tienes que prestar especial atención cuando escribas los identificadores, ya que una equivocación puede hacer que la página se muestre incorrectamente.

3 Antes de analizar las líneas de código que acabas de escribir, te conviene guardar el archivo. Haz click sobre **Archivo** y **Guardar**.

4 La línea no necesita muchas explicaciones. Se trata de un título bastante sencillo. Si no entiendes bien su significado deberás repasar el tercer capítulo del curso que publicamos en el número 38 de Computer Hoy.

Ocho líneas más abajo está el apartado donde aparece la primera imagen.

El identificador **img** informa al navegador que debe prepararse para mostrar una imagen.

src="animals.jpg" sirve para indicar cuál es la que se debe presentar. En este caso, la imagen se encuentra en la misma carpeta que la página HTML. Este parámetro es más que suficiente para mostrar una imagen en un navegador.

Sin embargo, hay varios parámetros adicionales que permiten modificar el modo en que se presenta la imagen en el navegador. Con **align=left** indicas que la imagen se debe situar a la izquierda y el texto se debe escribir debajo de la escribir en la parte derecha.

A esta técnica se le llama "texto flotante". Si omites este parámetro el texto se mostrará en las líneas que

estén situadas justo debajo de la imagen.

Para que lo escrito no esté pegado a la imagen hay que darle una separación utilizando el parámetro **hspace=10**. Esta instrucción deja un espacio libre a la izquierda y derecha de la imagen a modo de marco. Cuando la ilustración se muestra en el navegador

verás así



Esta es la foto del rey de la selva.
He colocado la foto derecha.

En este segundo caso, he colocado se sitúa automáticamente en la parte

Sin "hspace" no habría ninguna separación

5 Un poco más adelante aparece una forma bas-

tante inusual del comando **
. En esta ocasión se ha utilizado el parámetro **<br clear=all>, que indica al navegador que el texto que viene a continuación se debe escribir debajo de la imagen



Esta es la primera foto del rey de la selva.
He colocado la foto derecha.

En este segundo caso, he colocado se sitúa automáticamente en la parte

Las imágenes utilizadas en esta página web [ComStock](http://www.comstock.com). Una dirección

Sin este comando, el párrafo estaría junto a la primera imagen y su aspecto no sería muy atractivo



Esta es la primera foto del rey de la selva.
He colocado la foto derecha.

En este segundo caso, he colocado la foto derecha.

Después aparece la línea de la segunda imagen



Esta es la primera foto de la foto de la foto.
He colocado la foto derecha.

En este segundo caso, he colocado la imagen en la parte derecha de la página. Esto obliga a que todo el texto se sitúe automáticamente en la parte superior de la página.

Las imágenes utilizadas en esta página web son de libre distribución y han sido colgadas en el sitio web [ComStock](http://www.comstock.com). Una dirección de Internet donde se ofrecen miles de imágenes gratuitas.

Descifrar el significado de esta línea no es muy difícil. Los únicos parámetros que se han cambiado son el nombre del archivo y **align=right**. "Right" significa en castellano "derecha", e indica al navegador que debe situar la imagen en el margen derecho de la pantalla. El resto del texto aparecerá a la izquierda de la ilustración. Dentro de este texto se ha insertado un hipervínculo que enlaza la página con la web de "ComStock".



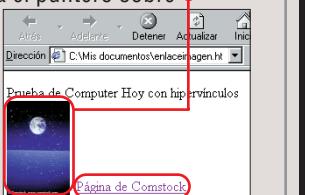
6 Cuando termines de leer todo el código, cierra el Bloc de notas haciendo click en **X** y doble click sobre

Después sobre para que puedas ver tu primera página web con imágenes:



y en: enlaceimagen

El navegador mostrará el hipervínculo de imagen y el de texto. Para probarlo, desplaza el puntero sobre



y sobre y observa que en cualquiera de los dos casos toma el aspecto siguiente:



Si haces click sobre cualquiera de ellos accederás a la página correspondiente. Para cerrar el navegador haz click sobre **X**.



Hipervínculos con imágenes

Las imágenes y los hipervínculos se pueden complementar muy bien. Al hacer click sobre una imagen que hace referencia a una dirección de Internet, la página correspondiente se abrirá automáticamente en el navegador. Para poder hacer este ejercicio es necesario que tengas en tu disco duro las dos imágenes del apartado "Consigue tus imágenes de la red".

1 Utiliza el archivo de plantilla de la sencilla parte del curso. Para abrirlo tienes que repetir los pasos **1 a 6** del primer apartado. En el paso **6** debes utilizar el nombre [enlaceimagen.html](#) para guardar el archivo.

2 Repite el paso **7** del primer apartado e introduce

**<p>Prueba de Computer Hoy con hipervínculos
**

estas tres líneas. Su funcionamiento es muy simple. Escribe un hipervínculo normal, pero en lugar de teclear un texto entre **<a href...>** y ****, inserta una imagen con **<img...>**.

Además, si olvidas el parámetro **border=0**, el navegador presentará un borde azul alrededor de la imagen.

3 Para dejar clara la diferencia que existe entre un vínculo normal y uno que funciona con una imagen escribe estas tres líneas a continuación

**
Página de Comstock**

La construcción es la misma, pero se omite la orden **<img...>**. De esta forma el texto que se encuentra en su lugar funciona como hipervínculo.

4 Antes de ver el resultado del código que acabas de escribir haz click sobre **Archivo** y **Guardar**.

Después cierra el "Bloc de notas" pinchando sobre **X**. En el escritorio, haz doble click en:



Mis documentos

¿Qué es...?

11 Buscador

Son sitios web que te permiten buscar información en Internet. Su funcionamiento es bastante fácil. Basta con que introduzcas las palabras del tema sobre el que deseas obtener información y pulses el botón "buscar". En pocos segundos te aparecerán los resultados en la pantalla, con una breve descripción de las páginas que te permitirá seleccionar la que más te interese.

12 Escritorio

Es la superficie de trabajo de Windows 95 y 98. En ella puedes dejar todo tipo de ficheros y aplicaciones para que estén accesibles en cualquier momento. En el Escritorio se encuentran los iconos más importantes del sistema, como el de Mi PC, la Papelera de reciclaje o Mis documentos. Y se puede personalizar a tu gusto con colores, gráficos o incluso sonidos.

13 Página de inicio

Es la primera página web que se muestra cuando se inicia el navegador. Normalmente es la de un buscador conocido o aquella que te permite acceder a otras páginas.

14 URL

Siglas correspondientes a "Uniform Resource Locator" (en castellano "Localizador homogéneo de recursos"). Una URL es una dirección de Internet donde se encuentra una página web.

15 Píxeles

Las imágenes con las que trabaja el ordenador se componen de muchísimos puntos de varios colores que al ser observados en conjunto forman una imagen. Cada uno de estos puntos es un pixel. Cuantos más píxeles tenga la imagen, mejor, ya que ofrecerá más calidad.

7 Cuando quieras cerrar el navegador tendrás que hacer click sobre .

Utiliza una imagen de fondo

Las imágenes que has insertado en tu página web han mejorado mucho su aspecto. Sin embargo, ésta puede seguir mejorando en muchos aspectos. Por ejemplo en el fondo. Para conseguirlo sigue estos pasos:

1 Ejecuta el "Bloc de notas" y prepárate para abrir un archivo siguiendo los pasos **1 a 4** del primer apartado.

2 Cuando tengas que seleccionar el archivo, haz click sobre  e imágenes y después sobre  Abrir.

3 Ahora busca la línea que comienza por `<body>` y haz click exactamente detrás de la palabra

```
<html>
<head>
<title>
Página con imágenes
</title>
</head>
<body>
```

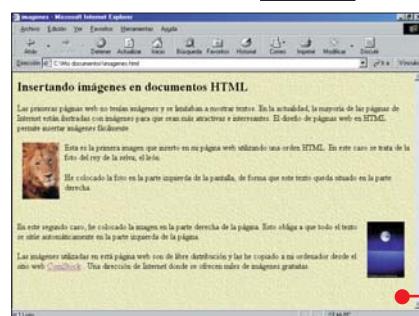
4 Pulsa la barra espaciadora y escribe el siguiente texto: `background="1beig.gif"`. La línea completa tendrá este aspecto:

`<body background="1beig.gif">`.

Con el parámetro "back-

ground", el navegador coge el archivo de imagen que se le indique y lo utiliza como fondo de la página. La ilustración se repetirá varias veces como si fuera un mosaico que cubre todo el fondo de la pantalla.

5 Para ver el resultado de los cambios haz click en  Archivo y  Guardar. Después cierra la ventana del "Bloc de notas" pulsando sobre  y abre la carpeta de documentos haciendo doble click sobre:



6 Haz doble click sobre el archivo:



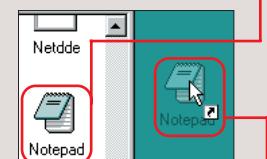
para ejecutar el navegador y ver el resultado de tu página:

Con esto damos por terminado este capítulo donde has aprendido a trabajar con imágenes en HTML. En la próxima entrega sabrás cómo dar formato al texto de tu página web, alineando, justificando y tabulando los párrafos y líneas.

! Inicio rápido del "Bloc de notas"

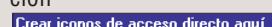
Cuando diseñas páginas web en HTML tienes que ejecutar constantemente el "Bloc de notas" para escribir el código de las páginas. Abrir el editor una y otra vez desde el menú  Inicio puede resultar algo pesado. Para evitarlo, lo mejor es colocar un acceso directo en el Escritorio. De esta forma bastará con hacer click sobre un ícono para que el "Bloc de notas" se abra rápidamente.

3 Haz click con el botón derecho del ratón en



y, sin soltarlo, mueve el puntero hacia un lugar vacío del Escritorio

4 Suelta el botón derecho y haz click sobre la opción



El resultado debe ser un acceso directo con este aspecto:



5 En el futuro podrás ejecutar el "Bloc de notas" haciendo doble click sobre el ícono



6 Cierra la carpeta  Windows haciendo click en .

Direcciones online

- ➔ 1 www.comstock.com/web
- ➔ 2 www.dimpres.com/fonbeig3.htm
- ➔ 3 www.altavista.com

Resumen de este capítulo

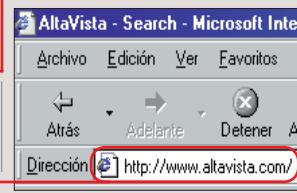
En este apartado te explicamos los puntos más importantes de este capítulo.

Hipervínculos en Internet

`ka href="http://www.altavista.com">Altavista` Para referirse a una dirección de Internet desde una página HTML hay que especificar la **URL** **14** completa de la página deseada. Por ejemplo, la orden **➔ 3** es la dirección de una página web que puedes introducir en el recuadro de direcciones de tu navegador

Insertar imágenes

Para insertar imágenes en tus páginas HTML tienes que utilizar el identificador `<img...>`. Además, debes utilizar el parámetro `src` para indicar el nombre del fichero de imagen. Por ejemplo: ``.



Posición de las imágenes

El parámetro `align` se utiliza para indicar si la imagen se sitúa en el margen derecho `` o en el margen izquierdo ``.

 indica cuántos píxeles **15** se separa el texto de la imagen. Por ejemplo:

distancia el texto de la imagen en 20 píxeles.

Colocación del texto

El texto se amolda automáticamente al espacio que queda libre entre las imágenes. Para dejar un borde alrededor de ellas se utiliza `hspace`, que

`` indica cuántos píxeles **15** se separa el texto de la imagen. Por ejemplo: **➔ 3** distancia el texto de la imagen en 20 píxeles.

Utilizar una imagen de fondo

En este caso, el navegador muestra el archivo de imagen especificado en forma de mosaico en el fondo de la pantalla. El comando se introduce en la sección `<body>`, que tomará el aspecto siguiente `<body background="Fondo.gif">`.

Formato de texto negrita y cursiva	72
Cambia el tipo de letra	73
Utiliza varios colores en el texto	73
Modifica el tamaño de letra	77
Código fuente completo	77

Modela tus textos

Si quieres conseguir que tus páginas dejen de ser monótonas y aburridas tendrás que jugar un poco con el formato del texto. Prueba a cambiar tus letras con varios tamaños, colores y formas buscando el resultado más divertido.

En la cuarta entrega del curso sobre **HTML** 01 aprendiste a insertar imágenes en tus páginas web para hacerlas más llamativas. En esta ocasión trataremos un tema que también está muy relacionado con el diseño: el formato del texto. Utilizando letras de distintos colores, tamaños y tipos puedes conseguir que tus páginas resulten mucho más claras y fáciles de leer.

Formato de texto negrita y cursiva

La forma más rápida y sencilla de dar formato a los textos es mostrarlos en negrita o cursiva. En HTML existen dos **identificadores** 02 pa-

ra este fin. Para realizar este ejemplo utilizarás de nuevo el archivo de plantilla que creaste en el segundo capítulo del curso (ver Computer Hoy nº37, pág. 74).

1 Ejecuta el "Bloc de notas" haciendo click en **Inicio** y llevando el puntero hacia **Programas**, **Accesorios** y **Bloc de notas**. Haz click de nuevo. Si has seguido todos los pasos del anterior capítulo del curso, te bastará con hacer doble click sobre el icono:



Acceso directo a Notepad

que se debe encontrar en el **Escritorio** 03. Cualquiera de los dos métodos puede ser

válido. Al final tienes que ver la ventana del "Bloc de notas":



2 Haz click en las opciones **Archivo** y **Abrir...**. A continuación se abrirá el **cuadro de diálogo** 04 que te permitirá seleccionar el archivo de la plantilla:



3 Si no aparece la carpeta **Mis documentos** haz click sobre **▼** y selecciona la línea

Para principiantes	Fundamentos: crear el primer archivo HTML Cómo diseñar y dar formato a los textos Listas, barras y vínculos Insertar imágenes	Nº 35 Nº 37 Nº 38 Nº 39
Para expertos	División de páginas con tablas Insertar y dimensionar marcos Ejemplo de formulario	Nº 41 Nº 42 Nº 43
Para profesionales	Qué son y para qué sirven los identificadores Conceptos básicos del estilo en cascada HTML con Java Probando las páginas HTML Principios legales de las páginas de Internet	Nº 44 Nº 45 Nº 46 Nº 47 Nº 48
Distintos formatos de escritura		Nº 40

Si ves que la carpeta **Mis documentos** no aparece en la lista, haz click sobre los controles **▼** hasta que aparezca. Para abrir el archivo haz doble click en **plantilla** y se mostrará en pantalla

4 Para ver la plantilla haz click sobre ▼ y después sobre la opción	
5 Si no ves plantilla , haz click en ▼ hasta que aparezca. Para abrir el archivo haz doble click en plantilla y se mostrará en pantalla	

6 Para dar un nombre al archivo haz click en **Archivo** y **Guardar como...**.

En el lugar de **plantilla**, debes escribir el nombre **curso5.html**. Después haz click sobre el botón **Guardar**.

7 Mueve el puntero hasta la parte derecha de **Escribir texto**.

Haz click con el botón izquierdo y, sin soltarlo, desplázate hacia la parte izquierda hasta que el texto aparezca seleccionado: **Escribir texto**.

8 Escribe las siguientes líneas:

```
Este es texto normal prueba.<br>
Este es texto en negrita <b>prueba</b>.<br>
Este es texto en cursiva <i>prueba</i>.<br>
```

Además del conocido identificador **
** que se utiliza para generar un salto de línea, aparecen dos nuevos comandos: **** muestra el texto que aparezca a continuación en negrita hasta el identificador de cierre ****. Con **<i>** aplicas el formato *cursiva* hasta que escribas **</i>**.

9 Para ver los resultados, guarda el documento con las opciones **Archivo** y **Guardar**. Después cierra el "Bloc de notas" haciendo click en **X** y abre el documento haciendo doble click sobre el icono:



que se encuentra en el Escritorio. Aparecerá una ventana con todos tus documentos HTML.

Haz doble click sobre:



(Es posible que en tu ordenador el archivo aparezca con un tamaño más reducido. En ese caso haz doble click sobre **curso5**).

10 El **navegador** **05** mostrará el resultado con letra en **negrita**.

Dirección **C:\Mis documentos\curso5.html**

```
Este es texto normal prueba.
Este es texto en negrita prueba.
Este es texto en cursiva prueba.
```

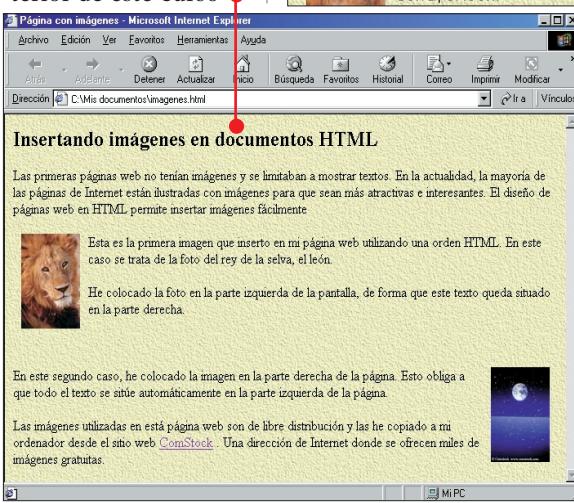
y **cursiva**. Para cerrar la ventana haz click sobre **X**.

Cambia el tipo de letra

Hasta el momento, el texto de todas las páginas que has creado durante el curso se visualizan con el tipo de letra "Times New Roman".

Para cambiarlo, te bastará con hacer una breve indicación al principio y final del texto que deseas modificar. Para transformar una página completa al tipo de letra "Arial" tendrás que dar los pasos siguientes:

1 Para este ejemplo utilizarás la página HTML que has creado en el capítulo anterior de este curso



Si no tienes el archivo, puedes realizar el ejercicio con cualquier otra página, pero debes prestar mucha atención, porque algunos pasos pueden variar un poco.

Lo mejor es que utilices la página indicada, que mostramos en el número 39 de Computer Hoy.

2 Repite los pasos del **1** al **4** del apartado anterior.

3 Haz click en el archivo **3** y en el botón **...**

4 Cuando tengas abierto el archivo, haz click justo detrás de **3** y pulsa la tecla **Ctrl** para insertar una nueva línea

y pulsa la tecla **Enter** para insertar una nueva línea

5 Escribe ahora el texto: ****. El identificador ****

se utiliza para indicar al navegador un formato de texto y se acompaña de varios **parámetros** **06 (Pág. 76)**.

En esta ocasión, sólo vas a utilizar uno de ellos. Con **face="Arial"** se consigue que el texto escrito a continuación se muestre con letra "Arial" hasta que aparezca el identificador de cierre ****.

Insertando imágenes en documentos HTML

Las primeras páginas web no tenían imágenes y se limitaban a mostrar textos. En la actualidad, la mayoría de las páginas de Internet están ilustradas con imágenes para que sean más atractivas e interesantes. El diseño de páginas web en HTML permite insertar imágenes fácilmente

Esta es la primera imagen que inserto en mi página web utilizando una orden HTML. En este caso se trata de la foto del rey de la selva, el león.

de letra que acabas de seleccionar:

9 Cierra el navegador haciendo click en **X**.

Utiliza varios colores en el texto

Algunos elementos de texto tienen mejor aspecto y resultan más llamativos cuando utilizan un color distinto del resto. Empleando el identificador "Font" también puedes dar el color que deseas a letras, palabras o párrafos enteros. Para practicar un poco, sigue estos consejos:

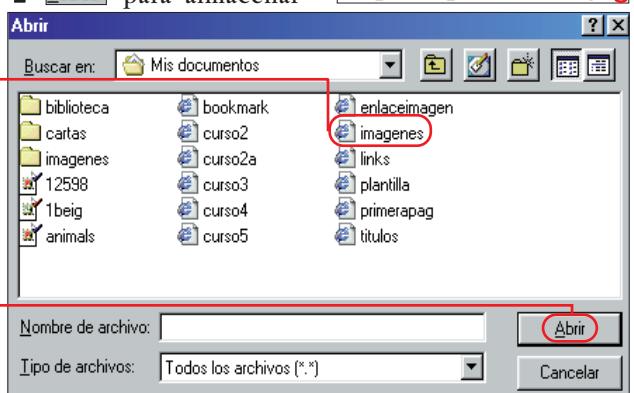
1 Repite los pasos del **1** al **3** del apartado anterior.

2 El texto del principio debe aparecer en un color

6 Pulsa las teclas **Ctrl** y **Fin** simultáneamente para que el **cursor** **07 (Pág. 76)** se coloque justo al final del **código fuente** **08 (Pág. 76)**.

Haz click justo detrás de **2** y pulsa **Enter**. Ahora escribe la línea ****.

7 Haz click en **Archivo** y **Guardar** para almacenar



distinto. Por ejemplo, marón. Para conseguirlo haz click en esta posición

Página con imágenes <title> Página con imágenes </title> <head> <body background="1beig.gif">

los cambios. Cierra el "Bloc de notas" haciendo click en el botón **X**.

Después haz doble click

¿Qué es...?

01 HTML

Significa "Hypertext Markup Language" y es el lenguaje de programación utilizado para crear las páginas de Internet. En él se definen la posición, forma y funcionamiento de las imágenes, los textos y los hipervínculos incluidos en la página web.



y el archivo:



8 El navegador mostrará el documento con el tipo

02 Identificador

El lenguaje HTML se escribe utilizando identificadores. Estos son órdenes que das al navegador para que muestre la página web tal y como deseas. Cada identificador es una orden y puede indicar atributos del texto, posición de imágenes, hipervínculos o cualquier otra propiedad de la página.

03 Escritorio

Es la superficie de trabajo de Windows 95 y 98. En ella puedes dejar todo tipo de ficheros y aplicaciones para que estén accesibles en cualquier momento. En el Escritorio se encuentran los iconos más importantes del sistema, como el de Mi PC, la Papelera de reciclaje o Mis documentos.

04 Cuadro de diálogo

Es una ventana de Windows que muestra un mensaje donde se te solicita una respuesta para una determinada situación. Por ejemplo, los cuadros que aparecen al abrir un archivo y te permiten seleccionar la carpeta donde se encuentra el documento.

05 Navegador

Es un programa que permite visualizar el contenido de las páginas web de Internet. También se utiliza para descargar ficheros o ver contenidos multimedia. En la actualidad, los navegadores que se utilizan más frecuentemente son el Explorer, de Microsoft, y el Navigator, de Netscape.

¿Qué es...?

06 Parámetros

Son informaciones que determinan el funcionamiento de un programa. También se conocen como argumentos.

07 Cursor

Es la marca que indica en qué punto del documento tendrá lugar la siguiente introducción de datos. En la mayoría de los casos se representa con una pequeña línea vertical negra que parpadea.

08 Código fuente

Es una serie de instrucciones y comandos de programación que se utiliza para indicar al navegador lo que debe hacer cuando muestra un archivo que tiene formato HTML. Este término también lo emplean los programadores para referirse al archivo que posee las instrucciones de un programa.

09 W3C

Es el "World Wide Web" Consortium. Este consorcio es la unidad de control más importante para las normas en Internet y posee filiales en Estados Unidos y Europa. Se encarga de definir el estándar del lenguaje HTML para conseguir una normalización mundial. También se encarga de coordinar las tecnologías que surgen para Internet.

10 World Wide Web

Es la red mundial de datos de Internet. Aquí puedes encontrar información sobre innumerables temas. Lo más importante es que toda la información está relacionada para facilitar la búsqueda de datos.

11 Hojas de estilo en cascada

Son plantillas de formato para los textos de las páginas Web. Determinan, por ejemplo el tamaño y tipo de letra o el ancho de párrafos o el color de fondo.

3 Pulsa la barra de espacio () y escribe el texto `color="maroon"`. Las primeras líneas del archivo tendrán este aspecto:



```
<html>
<head>
<title>
Página con imágenes
</title>
</head>
<body background="tbeig.gif">
<font Face="Arial" color="maroon">
<h2>Insertando imágenes en documentos HTML</h2>
<p>Las primeras páginas web no tenían imágenes y se limitaban a mostrar textos. En la actualidad, la mayoría de las páginas de Internet están ilustradas con imágenes para que sean más atractivas e interesantes. El diseño de páginas web en HTML permite insertar imágenes fácilmente</p>
```

4 Haz click justo detrás de esta posición:

utilizando una orden HTML. En la foto del rey de la selva, el

Si no ves esta parte del texto, utiliza la tecla ↴ para desplazarte hacia abajo hasta que aparezca.

5 Escribe la orden ``.

Después haz click en la misma línea, justo detrás de **rey de la selva**, e inserta el texto ``. Pulsa la tecla ↴. Despues ↵ y por último ↩. El resto del texto se moverá hasta la línea siguiente para mostrarse con más claridad.

La línea completa debe terminar con un aspecto similar a éste:

Esta es la primera imagen que inserto en mi página web utilizando una orden HTML. En este caso se trata de la foto del rey de la selva, el león.</p>

Su funcionamiento es bastante sencillo. Primero has introducido un comando que cambia el texto a color azul y después el identificador de cierre `` que lo devuelve al color que tenía anteriormente. Esta propiedad suele recibir el nombre de "anidación".

Para comprender el principio de la anidación puedes pensar en varias cajas de diferentes tamaños y colores que están contenidas unas dentro de otras. Imagina que la más grande es marrón y contiene a todas las demás. Si la comparas con la página web que estás creando en este ejemplo se correspondería con el primer identificador ``. Ahora piensa que dentro de la caja grande hay otra más pequeña que está pintada de azul. En este caso se corresponde con el segundo identificador `` del código

fuente. Cuando se ejecuta la orden `color=` de la línea `` coges la caja más grande y la pintas de color marrón. Des-

pués viene la instrucción `` con la que colocas en el interior una caja más pequeña que previamente has pintado de color azul. El comando `` te sirve para cerrar las cajas con su tapa correspondiente.

6 Ahora puedes comprobar el resultado del ejercicio. Haz click en `Archivo`, `Guardar` y `X` para guardar los cambios y cerrar el Bloc de notas. Abre la página web haciendo doble click sobre el icono del escritorio:



y después en:



El texto del documento aparece en color marrón pero algunas palabras resaltan por el color azul.

El polémico ``

Muchos diseñadores de páginas web huyen del identificador ``. La razón es que su manejo puede llegar a resultar bastante complejo. Por ejemplo, cuando hay que cambiar el color de letra en cada apartado o si todas las primeras letras de cada párrafo deben aparecer con un tamaño más grande y un tipo de letra determinado.

En estos casos hay que utilizar el identificador `` tantas veces que al final se pierde la perspectiva de la página y resulta menos comprensible.

Este es el motivo por el que el **W3C** → ①, organismo responsable de la normalización del lenguaje HTML, recomienda no utilizar el identificador ``. En su lugar

se debe recurrir a las **Hojas de estilo en cascada** ⑪.

. Sin embargo, aunque esta solución pueda resultar válida, tiene el inconveniente de no funcionar correctamente con los navegadores que son algo antiguos. Por el contrario, el identificador `` puede trabajar sin problemas con las primeras versiones de los navegadores. Además, en muchas ocasiones el comando `` es la forma más cómoda y rápida de dar formato al texto. Por ejemplo, cuando se fija un mismo tamaño y tipo de letra para todo el documento. No obstante, conviene que aprendas a utilizar las hojas de estilo en cascada, que serán tratadas en el número 45 de Computer Hoy.

Insertando imágenes en documentos HTML

Las primeras páginas web no tenían imágenes y se limitaban a mostrar textos. En la actualidad, la mayoría de las páginas de Internet están ilustradas con imágenes para que sean más atractivas e interesantes. El diseño de páginas web en HTML permite insertar imágenes fácilmente



Esta es la primera imagen que inserto en mi página web utilizando una orden HTML. En este caso se trata de la foto del **rey de la selva**, el león.

He colocado la foto en la parte izquierda de la pantalla, de forma que este texto queda situado en la parte derecha.

Resumen de este capítulo

En este apartado te explicamos los puntos más importantes de este capítulo.

Negrita y cursiva

Si quieres dar formato **negrita** a una parte del texto tienes que utilizar el identificador ``. Todas las palabras que aparezcan a continuación se mostrarán en **negrita**, cuando escribas el identificador de cierre ``. La escritura en *cursiva* funciona de la misma forma, pero utiliza los identificadores `<i>` y `</i>`.

Uso del identificador ``

Se utiliza para dar un formato continuo a los textos. Este identificador aparece siempre con uno o varios parámetros adicionales. Para

concluir un formato de escritura hay que utilizar ``.

Otros tipos de letras

Existe la posibilidad de determinar un tipo concreto de letra para todo o una parte del documento. Por ejemplo, `` es una orden con la que se comienza a escribir utilizando la fuente Arial.

El parámetro que escribas detrás de `<font Face=` designa el tipo de letra elegido y siempre debe ir escrito entre comillas, ya que en caso contrario el navegador puede encontrar problemas con los nombres de fuentes de letra que tienen varias palabras. Por ejemplo, "Times New Roman".

Color de la fuente

Utilizando el comando `` establece el color del texto como marrón. Detrás de "color" aparece el nombre del color en inglés, por ejemplo "red" (rojo) o "green" (verde). En el cuadro de la página 72 tienes los colores más importantes con sus nombres correspondientes.

Tamaño de letra

Viene indicado por el parámetro `size=`, por ejemplo en ``. El valor 3 indica un tamaño de fuente normal, mientras que los valores más altos se corresponden con un tamaño más grande y los inferiores con una fuente más pequeña de lo habitual. Los valores válidos van del 1 al 7.



¿Te parece impresionante lo que hacen estos chicos con sus tablas? Tú puedes hacerlo mucho mejor. Con la sexta entrega del curso de HTML serás, en muy poco tiempo, un as de las tablas. Eso sí, aquí ni te mojarás ni tragará agua.

En la última entrega de este curso de **HTML** 01 aprendiste a configurar el tipo de letra. En la próxima entradas de lleno en el diseño de una página completa, y para ello, las tablas

son una herramienta fundamental. Con ellas podrás mostrar en tu web todo tipo de informaciones perfectamente ordenadas y de un modo mucho más atractivo. Las tablas son algo realmen-

te práctico que te permitirá sacarle el máximo jugo a tus páginas.

El nombre del **tag** 02 para diseñar tablas es fácil de recordar: **<table>** y su terminación es **</table>**, térmi-

ÍNDICE DEL CURSO

Para principiantes	Fundamentos: crear el primer archivo HTML Cómo diseñar y dar formato a los textos Listas, barras y vínculos Insertar imágenes Distintos formatos de escritura	Nº 35 Nº 37 Nº 38 Nº 39 Nº 40
Para expertos	División de páginas con tablas Insertar y dimensionar marcos Ejemplo de formulario	Nº 41 Nº 42 Nº 43
Para profesionales	Qué son y para qué sirven los identificadores Conceptos básicos del estilo en cascada HTML con Java Probando las páginas HTML Principios legales de las páginas de Internet	Nº 44 Nº 45 Nº 46 Nº 47 Nº 48

SUMARIO

Una tabla sencilla	62
Tablas más espaciadas	63
Cómo colorear la tabla	63
Solución de problemas	64
Mejorar el layout con la ayuda de las tablas	64

no que traducido del inglés significa "mesa" o "tabla".

En esta primera parte de esta entrega verás cómo utilizar correctamente este tag para mostrar texto y números en tu página. En la segunda, pondrás en práctica estos nuevos conocimientos utilizando la página ejemplo de la entrega anterior del curso. Después descubrirás lo bien que funciona **<table>** como ayuda en el **layout** 03.

Empezarás construyendo una sencilla tabla de temperaturas. Esta tabla contiene el nombre de tres meses, sus temperaturas medias y una pequeña observación.

Una tabla sencilla

Con tus conocimientos actuales de HTML puedes escribir todos los datos conjuntamente 04.

Sin embargo, escritos de esta forma el resultado no es el esperado 05.

Con la ayuda de una tabla obtendrás un resultado óptimo.

1 Abre el editor con un doble click sobre



Enero, 6 Grados, Ha llovido bastante

Febrero, 12 Grados, mucho viento del norte

Enero, 6 Grados, Ha llovido bastante
Febrero, 12 Grados, mucho viento del norte

(si todavía no tienes este ícono en el Escritorio, puedes ver cómo crearlo en la página 74 del número 37 de Computer Hoy).

2 Carga la **plantilla** 04 que utilizaste en la segunda entrega del curso. Una vez localizado, lo tienes que guardar haciendo click sobre **Archivo** y sobre **Guardar como**. En este caso selecciona el siguiente nombre **Nombre de archivo: tablas** para el fichero.

3 Haz click justo a la derecha de esta línea 05 y, mientras mantienes presionado el botón izquierdo del ratón, arrastra el cursor hacia la izquierda hasta que todo el texto quede seleccionado con un fondo azul.

```

plantilla - Bloc de notas
Archivo Edición Buscar
<html>
<head>
<title>
Escribir título
</title>
</head>
<body>
Escribir texto 05
</body>
</html>

```

4 Introduce estas líneas de código **05 (Pág. 64)**.

Con **<table border=1>** le indicas al **navegador** **06 (Pág. 64)** que a continuación viene una tabla. Aquí, además, tendrás que definir el **parámetro** **07 (Pág. 64)** **border=1**. Esta orden divide las **celdas** **08 (Pág. 64)** por medio de unas líneas muy finas. Si te decides por el valor cero, no aparecerán las líneas divisorias.

A continuación aparece el tag **<tr>**. Éste indica al navegador que todas las entradas que se encuentran hasta **</tr>** se deben incluir en una única fila.

En inglés las filas de las tablas se conocen por "row". **<tr>** se puede traducir por "table row", en castellano, fila de la tabla.

A continuación aparece **<th>Mes</th>**. Esta línea y las dos siguientes se encargan de los títulos de la columna. Después verás que éstos aparecen en negrita:

Mes **Grados** **Comentarios**
<th> es la abreviación en inglés de "table header", o sea, cabecera de la tabla.

Tras **</tr>**, que cierra la línea, vienen otras tres líneas como la siguiente:

<td>Enero</td>

Éstas contienen los datos que vas a introducir en la tabla. Por este motivo se conoce como "table data" o, traducido, datos de la tabla.

Puedes ver que siempre aparecen tres líneas con **<th>** o **<td>** que se complementan con sus respectivos **</th>** o **</td>**. Con estos tags, el navegador sabe que se trata de una tabla con tres columnas. Al final del texto puedes observar también **</table>**, que le indica al navegador que termina la tabla.

5 Ya es hora de que des un vistazo al resultado. Haz click sobre **Archivo** y sobre **Guardar**. Seguidamente cierra el editor con un click sobre **×** y abre la carpeta con un doble click sobre



Haz doble click sobre **Tablas**. Vista con el navegador, la tabla tendrá el siguiente aspecto:

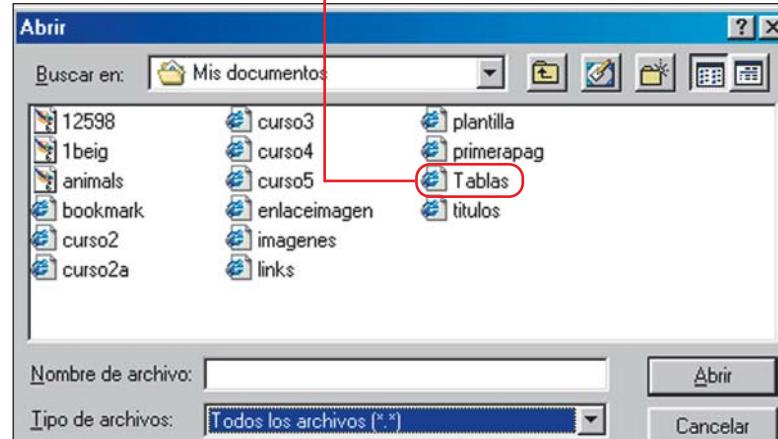
```
<table border=1>
<tr>
<th>Mes</th>
<th>Grados</th>
<th>Comentarios</th>
</tr>
<tr>
<td>Enero</td>
<td>5 Grados</td>
<td>Frio invernal</td>
</tr>
<tr>
<td>Febrero</td>
<td>9 Grados</td>
<td>Viento del norte</td>
</tr>
<tr>
<td>Marzo</td>
<td>12 Grados</td>
<td>Lluvias</td>
</tr>
</table>
```

En el siguiente apartado podrás ver cómo mejorar el aspecto de las tablas en tus páginas. Pero antes de ello cierra el navegador con un click en **×**.

Tablas más espaciadas

Ya sabes cómo se construyen las tablas. En este apartado y en los siguientes vas a ver la manera de mejorar su aspecto.

1 Inicia el editor. Haz click sobre **Archivo** y luego en **Abrir...** y selecciona el fichero con las tablas que has creado antes.



2 Primero vas a solucionar las estrecheces de tu tabla y a separar un poco las

líneas. Para ello haz exactamente click sobre

```
<html>
<head>
<title>
Escribir título
</title>
</head>
<body>
<table border=1>
```

3 Despues pulsa la barra de espacio () y escribe este texto: **cellpadding=5**.

La línea al completo debe tener este aspecto:

border=1 cellpadding=5

El parámetro **cellpadding** se encarga de separar el texto de los bordes de la tabla.

4 Guarda el fichero con un click sobre **Archivo** y sobre **Guardar**.

Seguidamente cierra el editor pinchando sobre **×** y abre la carpeta



Ahora haz doble click sobre **Tablas**. La tabla aparecerá más desahogada.

Mes	Grados	Comentarios
Enero	5 Grados	Frio invernal
Febrero	9 Grados	Viento del norte
Marzo	12 Grados	Lluvias

¿Qué es...?

01 HTML

Significa "Hypertext Markup Language" y es el lenguaje de programación utilizado para crear las páginas de Internet. En él se definen la posición, forma y funcionamiento de las imágenes, los textos y los hipervínculos incluidos en la página web. Se puede decir que es la base misma de las páginas web.

02 Tag

El lenguaje HTML se escribe utilizando identificadores, también llamados tags, término que proviene del inglés "etiquetas". Estos identificadores son órdenes que das al navegador y que él interpreta para mostrar la página web tal y como deseas. Cada identificador es una orden y puede indicar atributos del texto, posición de imágenes, hipervínculos, así como cualquier otra propiedad de la página.

03 Layout

Es la ordenación y colocación de todos los elementos que componen una página web, es decir textos, imágenes, tablas, gráficos, etcétera. También son elementos del layout los colores y el tipo de letra. A la hora de realizar tus diseños ten en cuenta que un layout claro permitirá una navegación mucho más fácil.

04 Fichero plantilla

Seguro que recordarás aquellas hojas rayadas que, puestas bajo una hoja en blanco, permitían escribir sin torcerse. Pues bien, el concepto es similar, un fichero que incorpora los componentes estándar del código de una página web, y que al mismo tiempo sirve como recordatorio de la estructura de este tipo de ficheros, te permite ahorrar tiempo a la hora de introducirla.

tabla e incluso cada celda individualmente.

En el siguiente ejemplo colorearás la fila con los títulos y resaltarás las celdas con los máximos de temperatura utilizando un fondo rosa.

1 Inicia el editor y carga el fichero del paso **1** del apartado "Tablas más espaciadas", **Tables**. En el texto tendrás que introducir unos comandos adicionales.

2 A continuación click exactamente sobre este punto

```
<html>
<head>
<title>
Escribir título
</title>
</head>
<body>
<table border=1 cell
<tr>
<th>Mes</th>
<th>Grados</th>
<th>Comentarios</th>
```

3 Presiona la barra espaciadora () y escribe el texto **bgcolor=yellow**.

La línea al completo debe tener el siguiente aspecto.

El parámetro **bgcolor** le indica al navegador que la fila de la tabla correspondiente se tiene que representar con el color indicado. En este ejemplo, el color es el amarillo (en inglés "yellow").

4 Para colorear solamente una celda de la tabla, tendrás que desplazarte hasta el final del código fuente. En la línea donde se define la celda que quieras modificar deberás hacer click en

```
<tr>
<td>Enero</td>
<td>5 Grados</td>
<td>Frio invernal</td>
</tr>
<tr b
```

Cómo colorear la tabla

Si lo deseas puedes colorear cada columna o fila de la

¿Qué es...?

05 Código

Consiste en una serie de instrucciones y comandos de programación que se utilizan para indicar al navegador lo que debe hacer cuando muestra un archivo que tiene formato HTML. Este término también lo emplean los programadores para referirse al archivo que contiene las instrucciones de un programa.

06 Navegador

Es un programa que permite visualizar el contenido de las páginas web de Internet. También se utiliza para descargar ficheros o ver contenidos multimedia. En la actualidad, los navegadores que se utilizan más frecuentemente son el Explorer, de Microsoft, y el Navigator, de Netscape.

07 Parámetro

Cierta información que determina el funcionamiento de un programa. También se le denomina argumento.

08 Celda

La unidad más pequeña de una tabla es la celdas. En los ficheros de HTML las tablas se pueden utilizar para introducir datos numéricos, textos, imágenes, etcétera. Las tablas se componen de columnas (líneas de celdas verticales) y filas (líneas de celdas horizontales). A diferencia de las tablas que se pueden encontrar en otras aplicaciones, las de HTML no permiten realizar cálculos con su contenido.

08 Frame

Sirve para presentar en un mismo documento varias páginas a la vez, quedando limitadas por unos bordes que, en algunos casos, pueden ser modificados por el usuario. Es un componente muy utilizado ya que permite presentar la información de un modo claro y ordenado.

5 Pulsa la tecla espacio (**Space**) y escribe a continuación **bcolor=pink**. La línea al completo tendrá el siguiente aspecto:

En este caso el **bcolor** también se encargará de modificar el color. Pero este cambio sólo afecta a una celda. El color de la celda es el "pink", es decir, rosa.

6 Guarda los cambios con un click sobre **Archivo** y sobre **Guardar**. Seguidamente cierra el editor pinchando sobre **X** y abre la carpeta con un doble click sobre el icono



Dentro de la carpeta deberás hacer doble click sobre **Tablas** y así podrás

Mes	Grados	Comentarios
Enero	5 Grados	Frío invernal
Febrero	9 Grados	Viento del norte
Marzo	12 Grados	Lluvias

comprobar los cambios de colores en tu tabla.

¿Texto completo?

Si el resultado no ha sido igual al que puedes observar sobre estas líneas, conviene que compares tu código con el código completo que puedes encontrar aquí.

Mejorar el layout con la ayuda de las tablas

Las tablas no sólo son útiles para presentar resultados. En este apartado verás cómo utilizarlas para mejorar el aspecto de tus páginas.

Insertarás en la página, dentro de una columna adicional, información general así como una dirección y un número de teléfono.

Para ello tendrás que utilizar el fichero **Imagenes** con el que ya has trabajado en anteriores entregas de este curso. Si no lo tienes, podrás encontrarlo en la página 77 del número 40 de Computer Hoy

1 Inicia el editor y carga, haciendo previamente click sobre **Archivo** y en **Abri...**, el fichero **Imagenes**.

2 Para mejorar el aspecto de la página haz click justo sobre **y, a continuación deberás pulsar **Insertar imágenes****.

3 Como puedes comprobar, el cursor se va a situar dentro de una línea en blanco

Teclea el siguiente texto y presiona la tecla **Enter**. Esto

4 Presiona la tecla **Enter** y escribe el siguiente código

<table width=600 align=center cellpadding=5>

<tr><td valign=top bcolor=sandybrown width=150>

Comienza una nueva fila de la tabla. En este ejemplo utilizarás una fila con dos celdas. Empieza con la primera. En ésta utilizarás uno de los parámetros más importantes de las tablas: el **valign=top**, que se encarga de situar el contenido de la celda en su parte superior. Si no haces uso de este parámetro el contenido de la celda se situaría a media altura y no se diferenciaría de la celda contigua. Éste sería el resultado:

Aunque al principio con escribir texto, te parezca suficiente pronto descubrirás que una de las más importantes e interesantes opciones del HTML es insertar imágenes

Por el contrario, con el comando **valign=top** el aspecto resultante será el siguiente:

```

<html>
<head>
<title>
Escribir título
</title>
</head>
<body>
<table border=1 cellpadding =5>
<tr bgcolor=yellow>
<th>Mes</th>
<th>Grados</th>
<th>Comentarios</th>
</tr>
<tr>
<td>Enero</td>
<td bgcolor=pink> 5 Grados</td>
<td>Frio invernal</td>
</tr>
<tr>
<td>Febrero</td>
<td>9 Grados</td>
<td>Viento del norte</td>
</tr>
<tr>
<td>Marzo</td>
<td>12 Grados</td>
<td>Lluvias</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>

```

pulsar la tecla **Insert** y escribir el siguiente texto:

**** el tipo de letra adecuado, pulsa **Insert** y escribe:

Puedes leer más sobre el tag **** en la anterior entrega de este curso.

6 Pero a la columna todavía le falta algo de contenido.

Pulsa la tecla **Insert** e introduce las líneas de código exactamente tal y como te indicamos a continuación.

```
<p>Hola a todos, esta es la primera página web que he creado insertando imágenes. Además puedes ver que la he dividido en dos columnas con lo cual tiene un aspecto genial.</p>
```

```
<p>Si tú también quieres aprender a realizar tus propias páginas web con imágenes, tablas, enlaces y otras muchas opciones, haz como yo y sigue el curso de HTML en Computer Hoy.</p>
```

```
<p>Computer Hoy<br>Pedro Teixeira, 8 2a<br>28020 Madrid<br>Tel: 902.11.13.15<br>Fax: 902.11.86.31<br>Mail: <a href="mailto:computerhoy@hobbypress.es">computerhoy@hobbypress.es</a></p>
```

Encontrarás un enlace que es muy común en Internet. Éste hace posible que cualquiera que visite tu página te pueda mandar un correo electrónico con sólo hacer click sobre él. Si el visitante hace click sobre esta línea, automáticamente se abrirá su programa de correo electrónico con un nuevo mensaje que tendrá en la barra de destinatario tu dirección, es decir, aquella que has puesto tras **mailto:** (la dirección que has puesto en este ejemplo es la de Computer Hoy). Evidentemente, cuando realices tu propia página tendrás que introducir tu dirección de correo y no la de Computer Hoy.

7 Despues viene la segunda celda, que debe contener todo lo que ya se encontraba en la página. Pulsa dos veces la tecla **Insert** y escribe el texto siguiente:

El parámetro **valign** sólo lo pondrás por precaución en el caso de que la columna de la derecha sea más larga, para que el contenido de la celda se quede en la parte superior. Con esta instrucción le asignarás un fondo a la celda.

background="1beig.gif"

En este ejemplo el fondo de la celda se corresponde con el fondo de la página.

8 Para que el texto dentro de la celda aparezca con el tipo de letra adecuado, pulsa **Insert** y escribe:

**** carás al navegador que has alcanzado el final de la tabla.

Con respecto al contenido de la celda de la derecha no tienes que modificar nada. Sólo te queda desplazar el cursor con la ayuda de la tecla **Insert** hasta el final del código fuente.

```
<p>Si tú también quieres aprender a realizar tus propias páginas web con imágenes, tablas, enlaces y otras muchas opciones, haz como yo y sigue el curso de HTML en Computer Hoy.</p>
```

```
<p>Computer Hoy<br>Pedro Teixeira, 8 2a<br>28020 Madrid<br>Tel: 902.11.13.15<br>Fax: 902.11.86.31<br>Mail: <a href="mailto:computerhoy@hobbypress.es">computerhoy@hobbypress.es</a></p>
```

Para que el navegador sepa que vas a terminar con la tabla, tendrás que hacer click exactamente en este punto

imágenes gratuitas.</p>

<td valign=top background="1beig.gif">

10 Presiona la tecla **Insert** y escribe el siguiente texto:

</td></tr></table> Con ello cerrarás la celda e indicarás al navegador que has alcanzado el final de la tabla.

11 Haz click sobre **Archivo** y sobre

Guardar. Para cerrar el editor tan solo tendrás que pinchar sobre **X**. Seguidamente haz doble click sobre la carpeta en la que se encuentre guardado el fichero, que en este caso será



y después haz click sobre **Tables**.

12 Aquí puedes ver el resultado final con el navegador

13 Cierra el navegador Internet Explorer con un click sobre **X**. Con esto termina esta entrega del curso.

En las próximas entregas darás un repaso a los **frames** (Pág. 64), ya que con estos elementos organizarás mejor los contenidos de tus propias páginas web.

Insertando imágenes en documentos HTML

Las primeras páginas web no tenían imágenes y se limitaban a mostrar textos. En la actualidad, la mayoría de las páginas de Internet están ilustradas con imágenes para que sean más atractivas e interesantes. El diseño de páginas web en HTML permite insertar imágenes fácilmente.

Esta es la primera imagen que inserto en mi página web utilizando una orden HTML. En este caso se trata de la foto del rey de la selva, el león.

He colocado la foto en la parte izquierda de la pantalla, de forma que este texto queda situado en la parte derecha.

En este segundo caso, he colocado la imagen en la parte derecha de la página. Esto obliga a que todo el texto se sitúe automáticamente en la parte izquierda de la página.

Las imágenes utilizadas en esta página web son de libre distribución y las he copiado a mi ordenador desde el sitio web [ComStock](#). Una dirección de Internet donde se ofrecen miles de imágenes gratuitas.

Resumen de este capítulo

En este apartado te explicamos los puntos más importantes de este capítulo.

Elementos básicos de las tablas

Con **border=1** definirás los bordes de la tabla. En caso de que deseas no incorporarlos, bastará con que omitas este parámetro, y así no se dibujarán.

cellpadding es el parámetro que permite indicar al navegador la distancia que, dentro de cada celda, debe establecerse entre el texto y los bordes.

Las etiquetas o tags, para construir las filas de la tabla, son **<tr>** para iniciar una fila, y **</tr>** para marcar el final de la misma.

Los tags para delimitar cada una de las celdas que forman la tabla son **<td>** para su comienzo, y **</td>** para indicar su final.

Tu tabla puede contener encabezados, facilitando así la lectura de los datos contenidos en ella, los tags que tendrás que utilizar serán **<th>**, que indicará al navegador el principio del encabezado, y **</th>** que señala el final de la misma.

También puedes asignar un fondo a cada celda con el parámetro **background**.

Parámetros de las tablas

Con **border=1** definirás los bordes de la tabla. En caso de que deseas no incorporarlos, bastará con que omitas este parámetro, y así no se dibujarán.

cellpadding es el parámetro que permite indicar al navegador la distancia que, dentro de cada celda, debe establecerse entre el texto y los bordes.

El color de fondo de la tabla, de una fila, o de una sola celda, se indica mediante el parámetro **bcolor**.

Con **width** podrás fijar el ancho de una tabla o de una celda.

valign=top es el parámetro que tendrás que utilizar para indicar que deseas que el contenido de una celda se sitúe en la parte superior de la misma.

También puedes asignar un fondo a cada celda con el parámetro **background**.

SUMARIO

Preparación	66
Definición de los frames	67
Frames en cascada	68



Algunos diseñadores web “enmarcan” sus páginas para que sean más vistosas y fáciles de usar. Por eso, en Computer Hoy te indicamos paso a paso cómo insertar marcos y te damos consejos para colocarlos correctamente.

En el anterior capítulo del curso de creación de páginas web en **HTML 01** aprendiste a utilizar tablas para mejorar el aspecto de tus páginas cuando escribes texto. En esta entrega te explicaremos el funcionamiento de los **frames 02**, que en castellano se puede traducir como “bordes” o “marcos”.

Los frames dividen la ventana del **navegador 03** en varias zonas donde se muestran distintos documentos al mismo tiempo. En el siguiente ejemplo verás como se pueden exhibir a la vez dos páginas HTML. En la parte izquierda de la pantalla vas a presentar una lista de **hipervínculos 04** que te permitirán acceder a los docu-

mentos que aparecerán en la parte derecha.

Para realizar esta práctica utilizarás las páginas que has creado en los capítulos anteriores. Si no tienes estos ficheros, no te preocupes. También puedes hacer el ejercicio con otras páginas, pero tendrás que realizar algunos cambios, como en el nombre de los ficheros en los hipervínculos.

Preparación

Antes de comenzar a crear frames debes preparar las páginas que van a quedar dentro de los bordes o marcos. En esta ocasión, sólo debes organizar la página guía, ya que todas las demás son las que has

creado en anteriores capítulos del curso.

Para diseñar esta página guía utilizarás el archivo de plantilla que creaste en el segundo capítulo del curso (ver Computer Hoy nº37, pág. 74).

1 Ejecuta el editor haciendo click en el menú **Inicio** y llevando el puntero hacia **Programas**, **Accesorios** y **Bloc de notas**. Haz click de nuevo.

Si has seguido las anteriores entregas del curso, tal vez tengas el icono en el **Escritorio 05**, que te permitirá acceder directamente al editor.

2 Para abrir la plantilla haz click en las opciones **Archivo** y **Guardar como...** de la ventana del editor. Pulsa sobre **▼** y selecciona la opción **Todos los archivos (*.*)** del menú desplegable.

Después haz click sobre **plantilla** y el botón **Abrir**. El archivo se cargará en el editor.

```
<html>
<head>
<title>
Escribir título
</title>
</head>
<body>
Escribir texto
</body>
</html>
```

Con unos simples clicks sobre las opciones **Archivo** y **Guardar como...** podrás guardar el fichero con el nombre **navegacion.html**.

3 Primero haz click a la derecha de **plantilla**, y sin soltar el botón, arra-

```
<html>
<head>
<title>
Escribir título
</title>
</head>
<body>
Escribir texto
</body>
</html>
```

tra el puntero hacia la parte izquierda, de forma que la línea quede seleccionada: **Escribir texto**.

4 A continuación escribe las siguientes líneas de código fuente 06 (Pág 68):

Como puedes ver, se trata de un documento que sólo tiene enlaces que te llevan a los ejemplos de las entregas anteriores del curso. El único parámetro 07 (Pág 68) nuevo que has utilizado es éste: **target="contenido"**. En el siguiente apartado te explicaremos detalladamente su funcionamiento.

5 Guarda el fichero haciendo click sobre las opciones **Archivo** y **Guardar**. Después cierra la ventana pulsando en **X**.

Definición de los frames

Ahora vas a crear un **Frame-Set** 08 (Pág 68). Este elemento, además de dividir la ventana del navegador en diferentes áreas, determina en qué zona debe aparecer cada uno de los documentos.

1 Si tienes abierto el Bloc de notas puedes empezar directamente por el paso **2**. En caso contrario, tendrás que abrirlo haciendo doble click sobre el icono



que se encuentra en el Escritorio.

2 En esta ocasión no te hace falta abrir el fichero de plantilla. Simplemente debes escribir esto:

```
<html>
<head>
<title>Curso HTML</title>
</head>
<frameset cols="150,*" border=0>
```

Seguro que las cuatro primeras líneas de código te resultan muy familiares. Son las mismas que aparecen en todos los archivos HTML. Pero no has utilizado el **identificador** 09 (Pág 68) **<body>**, ya que en este tipo de documento no tiene ningún sentido. En su lugar aparece la entrada **Frameset** para indicar al navegador cómo se debe dividir la ventana. El pa-

```
<font face="arial">
<p>
<b>Computer Hoy</b>
</p>
<p>
Curso de HTML<br>
Contenidos:<br>
<a href="primerapag.html" target="contenido">Parte 1</a><br>
<a href="curso2a.html" target="contenido">Parte 2</a><br>
<a href="curso3.html" target="contenido">Parte 3</a><br>
<a href="curso4.html" target="contenido">Parte 4</a><br>
<a href="curso5.html" target="contenido">Parte 5</a><br>
<a href="tablas.html" target="contenido">Parte 6</a><br>
<a href="imagenes.html" target="contenido">Algunas imágenes</a><br>
</p>
</font>
```

rámetro **cols="150,*"** especifica que en la parte izquierda se debe construir una columna con un ancho fijo de 150 puntos y que la segunda columna ocupará el resto de la página. Si quieres, puedes insertar más columnas escribiendo su anchura separada por comas. Por ejemplo: **cols="100,*,200"** introduce una columna de 100 puntos de ancho en la parte izquierda y otra de 200 puntos en la derecha. Los puntos sobrantes quedarán asignados a una columna central que puede tener una anchura variable.

En este ejemplo tienes suficiente con dos columnas. Además debes escribir un segundo parámetro. Con **border=0** indicas al navegador que se eliminan las separaciones entre los bordes de cada marco.

3 Con la línea anterior has definido el aspecto de la ventana del navegador. Pero todavía faltan algunos detalles. Pulsa la tecla **Ctrl** y escribe las líneas

La entrada **Frame** se encarga de definir con qué se llenará cada marco. El parámetro **src**, que viene de "source", indica el fichero HTML que debe insertarse en el marco. En este ejemplo se trata del fichero **navegacion.html** que creaste en el primer apartado. A continuación se escribe el parámetro **name**.

Echa un vistazo a la segunda línea de código:

name="contenido". Gracias a este nombre el navegador reconoce la ubicación

de los ficheros cuyos enlaces se encuentran en la página **navegacion.html** que has creado en el primer apartado. Si te fijas en los hipervínculos de este fichero verás que tienen el parámetro: **target="contenido"**. La traducción de "Target" al castellano es "Destino". Es decir, el enlace apunta al marco que tiene como nombre "contenido" (el de la derecha) para mostrar la página. De forma que el contenido del marco derecho se define realmente en la página **navegacion.html** que es la que se muestra en el marco izquierdo. También has utilizado el parámetro **src="curso2.html"** que define el valor inicial de cada marco cuando se presenta la página en el navegador.

Cuando hagas click sobre los enlaces que aparecerán en el marco izquierdo del navegador, el contenido de la parte derecha desaparecerá para ser reemplazado por el documento HTML de la selección.

```
<frame src="navegacion.html" name="nav">
<frame src="curso2.html" name="contenido">
```

4 Sólo te faltan un par de líneas para terminar y comenzar a probar la página. Pulsa la tecla **Ctrl** y escribe el código **</frameset>**.

La primera línea es el identificador de cierre del frame y la segunda cierra todo el documento.

5 Para terminar debes guardar el fichero. Haz click en las opciones **Archivo** y **Guardar como...**. Se abrirá una ventana en la que debes escribir el nombre de fichero **marcos.html** y pulsar el botón **Guardar**. Para cerrar el Bloc de notas haz click en **X**.

6 Si deseas ver el resultado haz doble click en la carpeta:



que se encuentra en el Escritorio y en el archivo:



7 Puede que el resultado no sea espectacular, pero es muy práctico.

Computer Hoy	Bienvenido Esta es la p de un lector
Curso de HTML	Estoy sigui en la revista Web y este
Contenidos:	
Parte 1	
Parte 2	
Parte 3	
Parte 4	
Parte 5	
Parte 6	
Algunas imágenes	

Para comprobar el funcionamiento de los marcos haz click sobre y verás como aparece la página en la parte derecha de la

ventana.

¿Qué es...?

01 HTML

Significa "Hypertext Markup Language" y es el lenguaje de programación utilizado para crear las páginas de Internet. En él se definen la posición, forma y funcionamiento de las imágenes, los textos y los hipervínculos incluidos en la página web.

02 Frames

Son marcos o cuadros que se utilizan para mostrar varias páginas a la vez dentro de la misma ventana. Cada frame puede contener un documento HTML distinto u otros frames. Lo más habitual es colocar un frame en la parte izquierda con los hipervínculos de la página.

03 Navegador

Programa que permite visualizar el contenido de las páginas web de Internet. También se utiliza para descargar ficheros o ver contenidos multimedia. En la actualidad, los navegadores que se utilizan más frecuentemente son el Explorer, de Microsoft, y el Navigator, de Netscape.

04 Hipervínculo

También se conoce como enlace. Es una referencia a otra página que se encuentra en la red Internet. Se suele distinguir por tener un color distinto al resto del texto, estar subrayado o representado por una imagen. Al hacer click sobre él, el navegador carga la página correspondiente.

05 Escritorio

Superficie de trabajo de Windows 95 y 98. En ella puedes dejar todo tipo de ficheros y aplicaciones para que estén accesibles en cualquier momento.

En el Escritorio se encuentran los iconos más importantes del sistema, como el de Mi PC, la Papelera de reciclaje, Mis documentos o la barra del menú inicio.

¿Qué es...?

06 Código fuente

Serie de instrucciones y comandos de programación que se utiliza para indicar al navegador lo que debe hacer cuando muestra un archivo que tiene formato HTML. Este término también lo emplean los programadores para referirse a los archivos que poseen las instrucciones de un programa.

07 Parámetro

Información que determina el funcionamiento de un programa. También se conoce como argumento. Los parámetros pueden tener valores de todo tipo. Por ejemplo: números, textos, expresiones o incluso el nombre de un archivo. Estos valores siempre van acompañados de una instrucción o un identificador HTML que indica qué es lo que se debe hacer con ellos.

08 Frame-set

Archivo donde se definen los frames que tendrá la página. Debe especificar el tamaño y posición de cada marco e indicar los documentos HTML que serán presentados en ellos. También puede contener otros frame-sets.

09 Identificador

El lenguaje HTML se escribe utilizando identificadores. Estos son órdenes que das al navegador para que muestre la página web tal y como deseas. Cada identificador es una orden y puede indicar atributos del texto, posición de imágenes, hipervínculos o cualquier otra propiedad de la página.

10 Webmaster

A los diseñadores de páginas web también se les llama webmasters. Cuando completes este curso de programación en HTML tendrás todos los conocimientos necesarios como para considerarte un webmaster profesional.

8 Cierra el navegador Internet Explorer con un click sobre . Si lo deseas puedes mejorar el aspecto de la página realizando algunos cambios en el fichero "navegacion.html". Por ejemplo, puedes cambiar el color de los caracteres o poner una imagen `<frame src="externo.html" name="externo">` de fondo siguiendo los pasos que te hemos indicado en las entregas anteriores.

Frames en cascada

Un frame se puede guardar a su vez dentro de otro frame. Esto quiere decir que dentro de un marco podrás incluir otros. El resultado son unas estructuras que pueden llegar a ser bastante complejas. En el siguiente ejemplo verás cómo se hace.

1 Inicia el Bloc de notas haciendo doble click sobre:



Acceso directo a Notepad

2 Haz click en las opciones y . Se abrirá una ventana en la que tienes que pulsar sobre la pestaña de la parte inferior y seleccionar la entrada .

A continuación debes hacer doble click sobre el ícono del fichero .

3 A continuación se abrirá el fichero .

Haz click sobre y sobre . Escribe el nombre de archivo `curso7.html` y pulsa el botón .

4 Haz click justo detrás de y pulsa la tecla .

5 Presiona la tecla y escribe estas líneas de código: `<frameset rows="50,*" border=0>` de la siguiente manera:

marcos.html - Bloc de notas

Archivo Edición Buscar Ayuda

```
<html>
<head>
<title>Curso HTML</title>
</head>
<frameset cols="150,*" border=0>
<frame src="navegacion.html" name="nav">
<frame src="curso2.html" name="contenido">
</frameset>
</html>
```

Esta línea crea un nuevo Frame-Set. En este caso aparece la expresión `rows` que indica al navegador que el nuevo marco debe dividir la ventana horizontalmente.

6 Pulsa las teclas y y escribe

Ya sabes lo que significa. Coge el fichero "externo.html" y lo inserta en el marco de nombre "externo" que acabas de crear.

7 Seguidamente, y en este orden, presiona las teclas , y . Así pasas a la siguiente línea e introduces un tabulador.

8 Pulsa las teclas , y para crear otra línea donde debes escribir el identificador de cierre `</frameset>`.

9 Cuando termines, el documento al completo debe tener un aspecto similar a este:

1 Divide la ventana del navegador en dos marcos verticales. El de la parte izquierda tiene un ancho de 150 puntos y el de la derecha todo el espacio que sobre.

2 Rellena el primer frame (el de 150 puntos de ancho) con el contenido del fichero "navegacion.html" y lo llama "nav".

3 Dentro del segundo marco se abre otro frame-set que divide horizontalmente la zona de la derecha asignando una altura de 50 puntos para el marco superior. La parte inferior tendrá el resto de espacio disponible.

4 Estas dos líneas de código llenan los dos marcos horizontales.

```
<html>
<head>
<title>Curso HTML</title>
</head>
<frameset cols="150,*" border=0>
<frame src="navegacion.html" name="nav">
<frameset rows="50,*" border=0>
<frame src="externo.html" name="externo">
<frame src="curso2.html" name="contenido">
</frameset>
</frameset>
</html>
```

```
<font face="Arial">
<a href="http://www.yahoo.es" target="contenido">Yahoo</a>
<a href="http://www.lycos.es" target="contenido">Lycos</a>
<a href="http://www.altavista.com" target="contenido">Altavista</a>
</font>
```

curso7 - Bloc de notas

Archivo Edición Buscar Ayuda

```
<html>
<head>
<title>Curso HTML</title>
</head>
<frameset cols="150,*" border=0>
<frame src="navegacion.html" name="nav">
<frame src="curso2.html" name="contenido">
</frameset>
</html>
```

Y el resultado debe ser el siguiente: la ventana del navegador se divide primero verticalmente y después el área derecha se parte horizontalmente. Cuando el navegador interprete el fichero lo hará de la siguiente manera:

marcos.html - Bloc de notas

Archivo Edición Buscar Ayuda

```
<html>
<head>
<title>Curso HTML</title>
</head>
<frameset cols="150,*" border=0>
<frame src="navegacion.html" name="nav">
<frame src="curso2.html" name="contenido">
</frameset>
</html>
```

5 Para terminar se completan las dos secciones de frame-set con sus identificadores de cierre correspondientes.

Algunas líneas han sido desplazadas hacia la derecha utilizando la tecla . Esto no es imprescindible para que el código funcione correctamente, pero es una práctica bastante habitual en los programadores, ya que permite hacer el código más legible.

10 Para guardar el fichero haz click sobre y .

11 Finalmente tienes que crear el fichero "externo.html". Para hacerlo repite el paso **2** del apartado

do anterior. Pero al guardarlo utiliza el nombre `externo.html`.

12 A continuación repite el paso **3** del apartado "Preparación" y escribe las instrucciones siguientes:

13 En la barra de menú haz click sobre las opciones y .

¿Conviene usar frames?

No todos los diseñadores de páginas HTML utilizan los frames. Para algunos son una herramienta imprescindible, mientras que para otros resultan superfluos.

Cada uno tiene su parte de razón. Por un lado, si se utilizan con moderación, pueden ser muy útiles porque simplifican mucho el diseño de las páginas web y hacen que sean mucho más claras. Pero si se abusa de ellos pueden llegar a resultar molestos. Las páginas con muchos frames favorecen que el visitante se pierda en-

tre tantas opciones. Además, la creación de este tipo de páginas resulta más compleja para el diseñador.

A algunas empresas no les gusta nada que enmarquen sus páginas dentro de un frame (ver apartado "Frames en cascada"). Para evitarlo, utilizan unos "destructores de frames" que eliminan todos los marcos de la página para que sus contenidos aparezcan ocupando toda la ventana del navegador. En la undécima parte del curso aprenderás a programar estos "destructores de frames".

Computer Hoy [Yahoo Lycos Altavista](#)

Curso de HTML
Contenidos:
[Parte 1](#)
[Parte 2](#)
[Parte 3](#)
[Parte 4](#)
[Parte 5](#)
[Parte 6](#)
[Algunas imágenes](#)

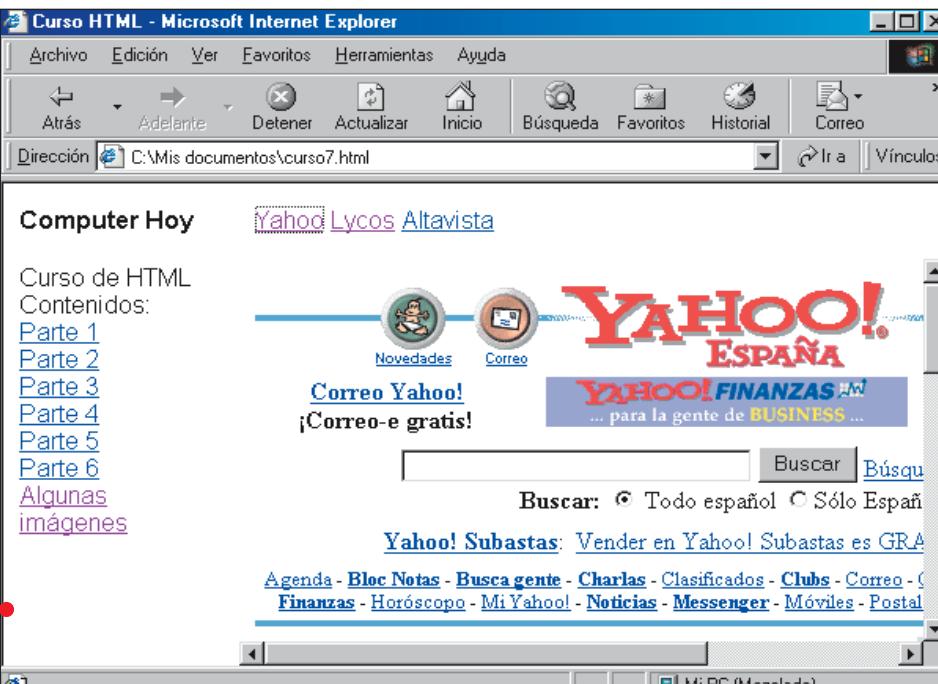
Bienvenido
Esta es la página personal de un lector de la revista Computer Hoy

Estoy siguiendo un curso de HTML que aparece en la revista para aprender a diseñar páginas Web y este es uno de sus ejercicios.

Listo

Cierra el Bloc de notas pulsando sobre .

14 Para terminar haz doble click sobre la carpeta Mis documentos

15 El resultado debe ser éste 

Si haces click sobre el enlace [Yahoo](#) mientras estás conectado a Internet, verás como el marco derecho de la ventana de tu navegador muestra la página del popular buscador.

Si por el contrario haces click sobre [Parte 6](#) aparecerá el fichero de ejemplo

Computer Hoy [Yahoo Lycos Altavista](#)

Curso de HTML
Contenidos:
[Parte 1](#)
[Parte 2](#)
[Parte 3](#)
[Parte 4](#)
[Parte 5](#)
[Parte 6](#)
[Algunas imágenes](#)

Mes	Grados	Comentarios
Enero	5 Grados	Frío invernal
Febrero	9 Grados	Viento del norte
Marzo	12 Grados	Lluvias

Mi PC

que utilizaste en la anterior entrega del curso.

16 Puedes seguir probando con el resto de enlaces que aparecen el marco izquierdo. Cuando termines cierra la ventana del navegador haciendo click sobre .

Si consigues dominar el funcionamiento de los frames puedes considerarte un auténtico experto en programación HTML. Pero todavía te quedan muchas opciones interesantes por aprender. Por ejemplo, debes saber cómo se puede introducir un formulario en un documento web. De esta forma, los visitantes podrán escribir datos en tus páginas para mandarlos al **webmaster** [10 \(Pág. 68\)](#).

Consejos con los frames

Ya sabes cómo insertar frames. Ahora te daremos unos cuantos consejos para que los utilices correctamente:

Consejo 1: los frames son muy prácticos para simplificar la navegación dentro de páginas, pero no hay que utilizarlos para mucho más. Si por razones estéticas deseas dividir tu página, te recomendamos utilizar las tablas. En la sexta entrega del curso (Computer Hoy nº 41 pág. 62) viste cómo diseñar una página utilizando tablas.

Consejo 2: no dividas tu página con más de tres marcos.

Un número mayor puede hacer que la página se convierta en un auténtico caos. Ten en cuenta que cada frame debe ser lo suficientemente grande para presentar el documento HTML que deseas meter dentro.

Consejo 3: en vez de escribir `cols="150,*"` puedes indicar el valor en tanto por ciento. Por ejemplo, con `cols="10%,*"` el navegador asignará un diez por ciento de la ventana para el primer frame y dejará el noventa por ciento restante para el segundo marco.

Resumen de este capítulo

Aquí encontrarás un pequeño resumen de esta entrega del curso.

Frame-set

Los frames (marcos) se definen en un fichero propio que se llama frame-set. Este debe hacer referencia a los documentos HTML que contiene.

División

Los frames se pueden dividir de dos formas:

- verticalmente con: `cols`
- horizontalmente con: `rows`

Tras estos dos parámetros hay que indicar los valores que especifican el ancho del frame. Estos argumentos se pueden expresar en puntos de pantalla o en tanto por ciento.

El símbolo especial `*` sirve para asignar al frame correspondiente todo el espacio de la ventana que deja libre el frame anterior.

El número de frames debe ser igual al número de valores separados por una coma que se hayan introducido. Por ejemplo, `cols="10%, 20, *"` genera tres frames.

Frames encadenados

Los frames pueden contener a otros frames a la vez. Esto significa que, dentro de un frame, en vez de un documento HTML, se puede insertar otro frame-set. Este frame-set vuelve a dividir el espacio del marco dentro de los bordes que lo delimitan. En general, el uso de frames puede resultar muy útil para organizar tus páginas, pero no debes abusar de ellos, ya que complican mucho el diseño y manejo de las páginas.



SUMARIO

Definir un diseño	76
Formulario activo	78
Formularios más avanzados	78
Resumen de este capítulo	80

¿Quieres datos?

Insertar un formulario en tu página web es la forma más fácil de conseguir que los visitantes puedan ponerse en contacto contigo y mandarte cualquier tipo de información o sugerencia a través de un mensaje de correo electrónico.

En la anterior entrega del curso **HTML 01** aprendiste a utilizar los **frames 02**, que te permiten mostrar varios documentos a la vez en una misma ventana del **navegador 03**. En esta ocasión nos centraremos en el tema de los formularios. Para hacerlo vas a comenzar escribiendo el **código fuente 04** de un ejemplo sencillo que permitirá a los visitantes de tu página enviarte un mensaje de **correo electrónico 05**.

sitantes de tu página podrán escribir datos para mandarte un mensaje de correo electrónico.

1 Ejecuta el Bloc de notas haciendo click en y llevando el puntero hacia , y . Haz click de nuevo.

Si has seguido las anteriores entregas del curso, tal vez tengas el ícono



en el **Escritorio 06 (Pág. 78)**, que te permitirá acceder directamente.

2 Para diseñar el formulario te va a hacer falta la

plantilla que creaste en la segunda entrega del curso (ver Computer Hoy nº 37, pág. 74). Si no la tienes puedes optar por teclear el texto que aparece en el siguiente punto.

3 Abre la plantilla haciendo click en la ventana del editor sobre **Archivo** y **Abrir**. Seguidamente pulsa sobre la pestaña **Documentos de texto** y selecciona la opción **Todos los archivos (*.*)**.

Finalmente haz doble click sobre . El fichero de la plantilla aparecerá en la ventana del editor.

Haz click sobre **Archivo** y **Guardar como...**. Aparecerá una ventana en la que debes rellenar el apartado **Nombre de archivo:** escribiendo

ÍNDICE DEL CURSO

Para principiantes	Fundamentos: crear el primer archivo HTML Cómo diseñar y dar formato a los textos Listas, barras y vínculos Insertar imágenes Distintos formatos de escritura	Nº 35 Nº 37 Nº 38 Nº 39 Nº 40
	División de páginas con tablas Insertar y dimensionar marcos	Nº 41 Nº 42
Ejemplo de formulario	Qué son y para qué sirven los identificadores Conceptos básicos del estilo en cascada HTML con Java Probando las páginas HTML Principios legales de las páginas de Internet	Nº 43 Nº 44 Nº 45 Nº 46 Nº 47 Nº 48
Para expertos		
Para profesionales		

`curso8.html` y pulsar sobre el botón **Guardar**.

4 Haz click con el botón izquierdo del ratón justo en este punto.

```
plantilla.html - Bloc de
Archivo Edición Buscar
<html>
<head>
<title>
Escribir título
</title>
</head>
<body>
Escribir texto
</body>
</html>
```

```
</title>
</head>
<body>
Escribir texto
</body>
</html>
```

Mantén presionado el botón y desplaza el puntero hacia la izquierda, de forma que la línea de código quede seleccionada: **Escribir texto**.

5 Escribe el **identificador 07 (Pág. 78)** **<form>** y pulsa la tecla **Enter**. Este comando indica al navegador que las siguientes líneas de código, hasta el identificador de cierre **</form>**, son un formulario.

```
<b>Dirección e-mail:</b>
<input type="text" name="direccion_correo" size="30">
```

6 Escribe estas dos líneas de texto.

Con la primera das la orden de mostrar el título del primer elemento del formulario en negrita. En la segunda utilizas el identificador **input** para definir el formato del **campo de entrada** 08 (Pág. 78). El navegador sabe que en este punto debe mostrar un recuadro para introducir datos. El argumento **type="text"** indica que se trata de una única línea de texto.

El **parámetro** 09 (Pág. 78) **name="direccion_correo"** te sirve para especificar la **variable** 10 (Pág. 78) donde se almacenará el valor de entrada del campo. Finalmente con **size="30"** indicas al navegador que el ancho del campo es de 30 caracteres. Por cierto, **input** no necesita identificador de cierre.

7 De momento sólo has creado un pequeño campo que permitirá introducir una dirección de correo electrónico. El campo que permitirá introducir el texto del mensaje debe tener un tamaño bastante más grande. Para crearlo debes pulsar la tecla **Enter** y escribir las siguientes líneas de código.

```
<br>
<b>Texto del mensaje:</b><br>
<textarea cols="40" rows="10" name="mensaje">
```

La primera instrucción **
** realiza un salto de línea. Después escribes el título del elemento en negrita y vuelves a saltar una línea para que el documento sea más legible.

A continuación viene un bloque de texto que está definido con la orden **textarea**. Los siguientes dos parámetros: **cols="40"** para el número de columnas y **rows="10"** para el número de filas, te deben resultar familiares, ya que fueron tratados en la anterior entrega de este curso. En este caso, sus valores sirven para determinar el tamaño del recuadro donde se podrá escribir el mensaje. Es decir, el navegador reservará un ancho de 40 caracteres y una altura de 10 para este campo de entrada de texto. Aún queda el parámetro

name="mensaje", que permitirá asignar el texto que se introduzca en el campo del mensaje a una variable.

8 Pulsa la tecla **Enter** y escribe el identificador de cierre **</textarea>**.

9 Todavía te falta una parte que se encargue de indicar al navegador cuándo se han introducido todos los datos del formulario. Presiona la tecla **Enter** y escribe estas dos líneas de código. Con ellas se realiza un salto de línea y se dibuja un botón. Cuando los usuarios que visiten tu página escriban en ella un mensaje tendrán que pulsar este botón para mandar los datos. Para crearlo has utilizado el identificador **input** acompañado del parámetro **type="submit"**. "Submit" se puede traducir al castellano como "enviar". Despues aparece el argumento **value="mandar"** que determina el texto que se verá escrito dentro del botón.

10 Pulsa la tecla **Enter** e introduce el identificador de cierre **</form>**. El código fuente al completo tiene el siguiente aspecto.

11 Haz click sobre las opciones **Archivo** y **Guardar**. A continuación cierra el Bloc de notas pulsando sobre **X**.

12 Haz doble click sobre la carpeta



Mis documentos
que se encuentra en el Escritorio. Dentro de ella haz otra vez doble click sobre el icono



13 Éste es el aspecto final que tendrá la página.

Si lo deseas, puedes rellenar los campos y hacer click sobre el botón **mandar**. En la línea de dirección aparecerá, por ejemplo,

Formularios y Javascript

Los formularios no sólo son útiles para recopilar y enviar datos, también puedes hacer otras muchas cosas. Te resultarán perfectos para visualizar en tus páginas aquellos datos que piensas modificar con Javascript. Por ejemplo, puedes programar los botones de

tal manera que al hacer click sobre ellos aparezcan determinados datos en la ventana del navegador. Los conocimientos de Javascript necesarios para realizar este tipo de aplicaciones los verás en la undécima entrega del curso HTML (Computer Hoy nº 46).

```
<br>
<input type="submit" value="mandar">
```

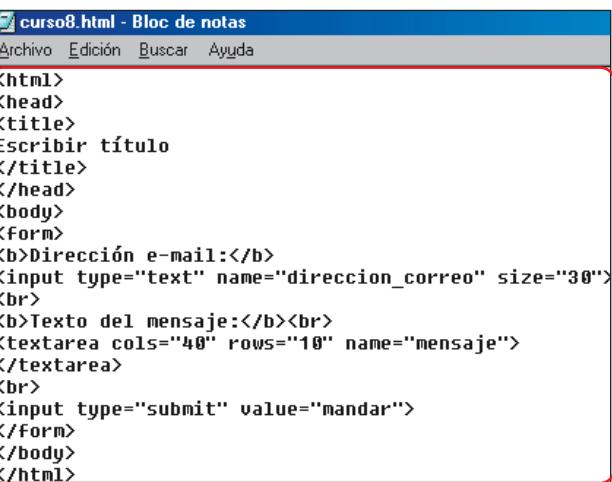
Tras el signo de interrogación aparecerán el nombre y el contenido de cada campo. Por ejemplo, **name="direccion_correo"** se habrá convertido en **direccion_correo=** y, dependiendo de lo que hayas tecleado con anterioridad en el formulario, aparecerá un texto u otro a continuación.

En realidad esta indicación de la barra de direcciones está pensada para ser pro-

cesada por un

programa que debe ser indicado junto al identificador **<form>**. En este ejemplo no lo has hecho y el resultado de las entradas aparece en el campo de direcciones. En el siguiente apartado vas a ver cómo puedes enlazar tu formulario con un programa.

14 Antes de comenzar debes cerrar la ventana del Explorer haciendo click sobre **X**.





¿Qué es...?

01 HTML

Significa "Hypertext Markup Language" y es el lenguaje de programación utilizado para crear las páginas de Internet. Con él se definen la posición, forma y funcionamiento de las imágenes, los textos y los hipervínculos incluidos en la página web.

02 Frames

Marcos o cuadros que se utilizan para mostrar varias páginas a la vez dentro de la misma ventana. Cada frame puede contener un documento HTML distinto u otros frames. Lo más habitual es colocar un frame en la parte izquierda con todos los hipervínculos de la página.

03 Navegador

Programa que permite visualizar el contenido de las páginas web de Internet. También se utiliza para descargar ficheros o ver contenidos multimedia. En la actualidad, los navegadores que se utilizan más frecuentemente son Explorer, de Microsoft, y Navigator, de Netscape.

04 Código fuente

Serie de instrucciones y comandos de programación que se utiliza para indicar al navegador lo que debe hacer cuando muestra un archivo que tiene formato HTML. Este término también lo emplean los programadores para referirse al archivo que posee las instrucciones de un programa.

05 Correo electrónico

Sistema que permite enviar y recibir textos a través de la red Internet. Los mensajes de correo electrónico tardan unos pocos segundos en llegar al buzón del destinatario desde donde pueden ser descargados en cualquier momento, y pueden llevar adjuntos ficheros de todo tipo: fotos, música, películas.

¿Qué es...?**06 Escritorio**

Superficie de trabajo de Windows 95 y 98. En ella puedes dejar todo tipo de ficheros y aplicaciones para que estén accesibles fácilmente en cualquier momento. En el Escritorio se encuentran los iconos más importantes del sistema, como el de Mi PC, la Papelera de reciclaje o Mis documentos.

07 Identificador

El lenguaje HTML se escribe utilizando identificadores. Estos son órdenes que das al navegador para que muestre la página web tal y como deseas. Cada identificador es una orden y puede indicar atributos del texto, posición de imágenes, hipervínculos o cualquier otra propiedad de la página.

08 Campo de entrada

Recuadro que aparece en algunas páginas web para que los usuarios que las visitan puedan cumplimentarlo con datos. Posteriormente toda la información que se introduzca en la página se procesa por un programa que envía las entradas a una dirección de correo electrónico.

09 Parámetro

Es una información que determina el funcionamiento de un programa. También se conoce como argumento. Los parámetros pueden tener valores de todo tipo. Por ejemplo: números, textos, expresiones o incluso el nombre de un archivo. Estos valores siempre van acompañados de una instrucción o un identificador HTML que indica qué es lo que se debe hacer con ellos.

10 Variable

Elemento de un programa que contiene un dato que puede variar en tiempo de ejecución. Por ejemplo un número, texto, fecha o cualquier otro tipo de información.

Formulario activo

Las siguientes líneas de código darán vida a tu formulario. Sólo necesitas una dirección de correo electrónico y un programa que gestione los datos. En nuestro ejemplo vas a utilizar un servicio de libre acceso que permite gestionar gratuitamente los formularios. Lo puedes encontrar en la dirección de Internet →①.

Su funcionamiento es muy simple: el visitante de tu página de Internet rellena tu formulario. Tras hacer click en el botón **mandar**, tu página web se pone en contacto con el servidor. Este servidor utiliza un programa que recoge los datos del formulario y los remite, vía correo electrónico, en el mismo orden que han sido introducidos, a tu dirección de e-mail.

1 Inicia el Bloc de notas con un doble click sobre:



2 Haz click sobre Archivo y Abrir... . Despues pulsa la pestaña y selecciona la opción Todos los archivos (*.*) . Final-

Tipo de archivos: Documentos de texto

mente haz doble click sobre el fichero **curso8.html** para abrirlo.

3 Haz click justo detrás del comando <form>. Pulsa la tecla de la barra de espacio () e introduce el siguiente texto:

El parámetro **action** indica al navegador dónde tiene que remitir los datos del formulario y **method="post"** especifica que se trata de un correo electrónico.

4 Para que el formulario llegue a tu dirección de correo debes escribir otra línea de código. Haz click justo en este punto y pulsa la tecla (). A continuación escribe el siguien-

```
<html>
<head>
<title>
Escribir título
</title>
</head>
<body>
<form action="http://add-ons.homepageforum.de/cgi-bin/formail.cgi" method="post">
<b>Dirección e-mail:</b>
```

te texto → **<input type="hidden" name="recipient" value="tunombre@tuservidor">**

El identificador **input** es un campo de entrada. Pero en esta ocasión aparece con el parámetro **type="hidden"**. **hidden** en castellano significa "oculto". Esto implica que los campos no van a aparecer en el formulario, ya

Formularios con CGI

Para gestionar un formulario hace falta un programa que procese los datos. Esta labor la realizan los programas CGI, siglas de "Common Gateway Interface", que se puede traducir al castellano como "Interface común para la transmisión de datos". El CGI es un programa que recoge la información del usuario y la prepara para enviarla por e-mail.

Da igual de qué tipo de programa se trate o en qué lenguaje esté programado. Puede tratarse de una base de datos, un programa que mande mensajes o que calcule los tipos de

interés. Sólo tiene que ser capaz de entenderse con la página web que envía los datos. A su vez, el programa devuelve un resultado al usuario que cumple el formulario. Este resultado se muestra en el navegador utilizando una página web. Puede ser un mensaje de error, la confirmación del envío de un correo electrónico, el resultado de una consulta a una base de datos o una operación matemática. No todos los servidores de Internet ofrecen a sus usuarios un interface CGI y por tanto no todos permiten utilizar formularios.

Formularios más avanzados

Además de los campos de texto que has visto en el formulario de este ejemplo, existen otros sistemas que permiten introducir datos. Por ejemplo, las listas desplegables que facilitan al usuario seleccionar un valor determinado entre las opciones de una lista o los controles de selección con los que podrás presentar en pantalla varios elementos que se pueden seleccionar pulsando sobre ellos. El código fuente de una lista desplegable tiene el siguiente aspecto →.

Con **select** le indicas al navegador que lo que viene a continuación es una lista desplegable que contiene varios elementos entre los que se debe seleccionar uno.

El nombre **name="refresco"** es muy importante.

```
<select name="refresco">
<option value="limon">Limonada</option>
<option value="naranja">Naranjada</option>
<option value="te">Té helado</option>
</select>
```

Este parámetro es el que será utilizado como nombre de variable para devolver el resultado de la selección. **option** son las distintas posibilidades que aparecerán en la lista para poder escoger. A continuación viene

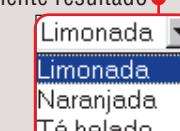
value="limon", que es el valor que será almacenado en la variable en el caso de que la opción sea seleccionada y **Limonada**, que es el texto que aparecerá en el menú para que puedas seleccionarla con el ratón.

Si realizas este ejemplo correctamente obtendrás el si-

mentos tiene el aspecto siguiente →.

Como ya sabes, el identificador **input** sirve para indicar que a continuación hay un campo para introducir datos. El siguiente parámetro es **type="checkbox"** y se utiliza para determinar el aspecto del campo. Con esta indicación estás generando una casilla vacía, mientras que con **name=** y **value=** vuelves a determinar con qué valor y con qué nombre se pasa la variable al programa que procesa el formulario.

El resultado obtenido con este ejemplo debe ser similar a este:



Estas listas desplegables son muy prácticas cuando deseas que los visitantes de tu página puedan seleccionar entre las opciones que les ofreces. Otro elemento importante en los formularios son las cajas de selección, unas pequeñas casillas → que el usuario puede activar con un simple click de ratón →.

El código fuente de estos ele-

```
<input type="checkbox" name="azucar" value="extrazucar">Extra de azúcar<br>
<input type="checkbox" name="granizado" value="granizado">Extra granizado<br>
```

```

<html>
<head>
<title>
Escribir título
</title>
</head>
<body>
<form action="http://www.melodysoft.com/cgi-bin/form.cgi" method="post">
<b>Dirección e-mail:</b>
<input type="hidden" name="recipient" value="tunombre@tuservidor">
<input type="text" name="email" size="30">
<br>
<b>Texto del mensaje:</b><br>
<textarea cols="40" rows="10" name="materia">
</textarea>
<br>
<input type="submit" value="mandar">
</form>
</body>
</html>

```

tamente debes introducir tus datos reales. Si no lo haces, no recibirás ningún formulario. Para evitar que te bombardeen con molestos mensajes publicitarios, puedes crear una dirección de correo gratuita y utilizarla para realizar este ejemplo. Para crear una cuenta e-mail de este tipo puedes consultar las páginas web →② o →③ (existen cientos de páginas similares) donde encontrarás toda la información necesaria.

5 El texto completo tiene el siguiente aspecto . Haz click sobre las opciones **Archivo** y **Guardar**. Cierra el Bloc de notas pulsando sobre **X**.

Escribir título - Microsoft Internet Explorer

Dirección e-mail: Jaimito@correo.com
Texto del mensaje:
Hola: Esto es una prueba de correo electrónico utilizando un formulario Web.
Hasta la vista.

6 Para ver el resultado haz doble click sobre la carpeta



y el fichero



7 A primera vista no parece que existan muchas diferencias con la versión del apartado anterior .

Pero si llenas los dos campos y haces click en el botón **mandar**, mientras estás conectado a Internet, el parámetro **action** entrará en funcionamiento y los datos serán remitidos a tu buzón de correo electrónico.

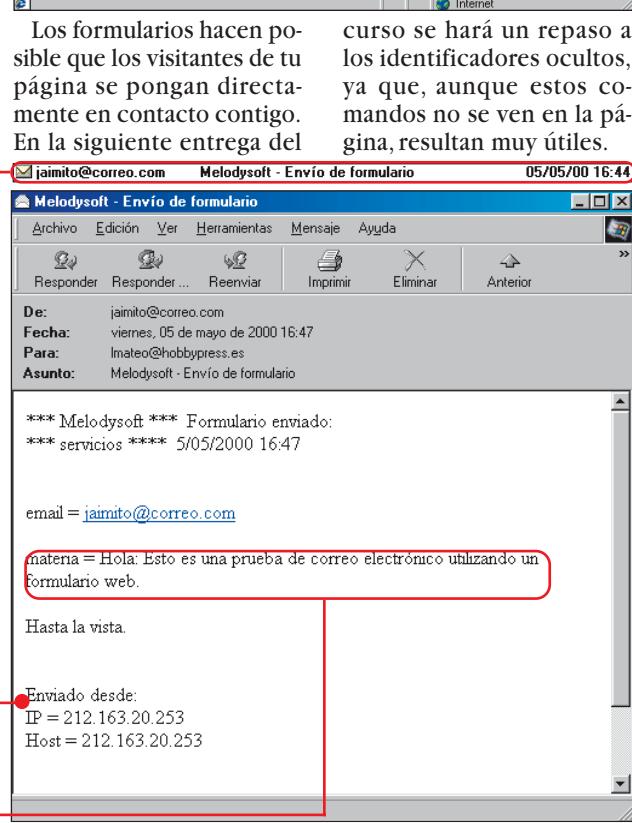
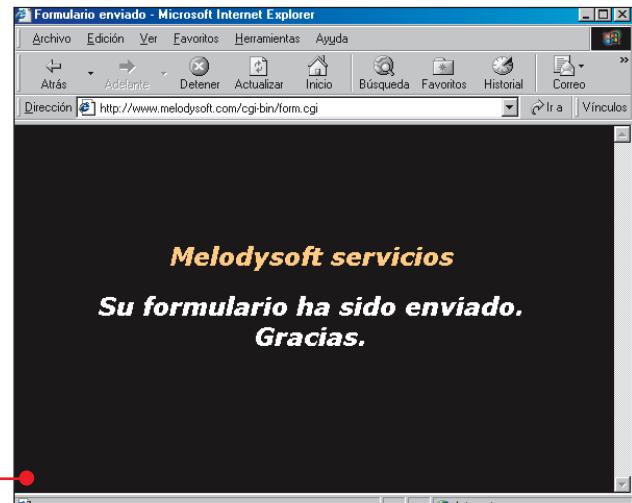
8 Unos instantes más tarde aparecerá un texto indicando que el mensaje es correcto y se encuentra en camino .

9 Cierra Internet Explorer haciendo click en **X**.

10 Conviene que unos minutos más tarde eches un vistazo a la bandeja de entrada de tu correo electrónico. Debes encontrar un mensaje de este tipo , que podrás abrir haciendo doble click sobre él.

11 En el mensaje de correo electrónico aparecerán los datos que has introducido. Como puedes ver, el servidor ha incluido la dirección de correo electrónico .

Esto te permitirá contestar el mensaje inmediatamente. También aparece el texto del mensaje .



Resumen de este capítulo

Como en otras ocasiones, a continuación te mostramos un pequeño resumen con los contenidos más importantes que han sido descritos en este capítulo del curso de programación HTML:

Formularios

Los formularios son páginas web con varios campos que deben ser llenados por el usuario a través del navegador. Posteriormente se debe pulsar un botón para que todos estos datos sean presentados o enviados a la dirección de correo electrónico que especifiques. El código fuente de los formularios se

escribe entre los identificadores **<form>** y **</form>**. Para que el formulario funcione correctamente necesitas utilizar un programa que gestione los resultados. El programa que vas a utilizar debe estar definido con el parámetro **action=**.

Entrada de datos

Para presentar un campo de entrada de datos debes utilizar el identificador **input**. Si lo acompañas del parámetro **Type="text"** indicarás al navegador que a continuación se presentará una pequeña caja donde se podrá introducir una línea de texto.

Cajas de texto

Cuando utilizas la orden **textarea cols** puedes crear una caja para introducir varias líneas de texto. Con **cols="40"** específicas la anchura en caracteres y con **rows="10"** el número de líneas que tendrá la caja de texto para escribir datos.

Enviar los datos

Por último debes crear un botón que permita enviar los datos cuando se termine de llenar el formulario. Para hacerlo debes utilizar el identificador **input** acompañado del parámetro **type="submit"**.



Direcciones online

- ① www.melodysoft.com
- ② www.hotmail.es
- ③ www.latinmail.com



Para este capítulo del curso no hace falta que compres una bola de cristal. Te bastará con aplicar los comandos ocultos del HTML que te explicamos a continuación y conseguirás algunos efectos mágicos para tus páginas.

En el anterior capítulo del curso de creación de páginas web en HTML **01** aprendiste a diseñar **formularios** **02** para que los visitantes de tus páginas puedan enviarte datos a tu dirección de correo electrónico. En esta ocasión aprenderás a usar **identificadores** **03** ocultos que te permitirán programar algunas rutinas. Estas se ejecutan automáticamente cada vez que se cargue tu página y permiten definir algunas **palabras clave** **04** que ayudarán a los **buscadores** **05** a catalogar tu página web.

Los identificadores ocultos son instrucciones especiales de HTML. Al contrario que los identificadores que ya conoces, estos tienen funciones "invisibles" que no son mostradas directamente cuando se visualiza la página. Con ellos no podrás presentar textos ni establecer colores o tipos de letra, pero te permitirán dar algunas órdenes especiales al **navegador** **06**.

El identificador oculto más importante es **<meta>**. Con él podrás realizar las funciones que te indicamos a continuación.

Abrir páginas automáticamente

Con la ayuda del identificador **<meta>** podrás, por ejemplo, abrir un documento HTML a partir de otro documento HTML después de un tiempo determinado.

Puede que en un principio esto no te parezca interesante, pero te ofrece muchas posibilidades. Por ejemplo: hacer una presentación (a modo de diapositivas), mostrar un mensaje de bienvenida en tu **página de inicio** **07** (Pág. 78) durante unos ins-

Para principiantes

Fundamentos: crear el primer archivo HTML N° 35
Cómo diseñar y dar formato a los textos N° 37

Listas, barras y vínculos N° 38

Insertar imágenes N° 39

Distintos formatos de escritura N° 40

División de páginas con tablas N° 41

Insertar y dimensionar marcos N° 42

Ejemplo de formulario N° 43

Para expertos

Para qué sirven los identificadores ocultos N° 44

Conceptos básicos del estilo en cascada N° 45

HTML con Java N° 46

Probando las páginas HTML N° 47

Principios legales de las páginas de Internet N° 48

Para profesionales

ÍNDICE DEL CURSO

tantes o llevar a todos los visitantes a la dirección de Internet que tú quieras. puedes copiar el **código fuente** **08** (Pág. 78) que aparece en el paso **2**.

1 Para iniciar el editor haz doble click en  .

Acceso directo a Notepad

También puedes hacerlo siguiendo la siguiente ruta: **Inicio**, **Programas**, **Accesorios** y **Bloc de notas**.

2 Haz click en la ventana del Bloc de notas sobre las opciones **Archivo** y **Abri**. Después pulsa el botón **Documentos de texto** y selecciona el tipo de fichero **Todos los archivos (*.*)**. Haz doble click sobre el archivo **plantilla.html**. La ventana mostrará la plantilla.

```
plantilla.html - Bloc de notas
Archivo Edición Buscar Ayuda
<html>
<head>
<title>
Escribir título
</title>
</head>
<body>
Escribir texto
</body>
</html>
```

3 Haz click en las opciones **Archivo** y **Guardar como..**. Escribe **curso9.html** y pulsa sobre el botón **Guardar**.

4 Ahora vas a presentar un breve texto y dos imágenes que has utilizado varias veces en anteriores entregas del curso. Si no las tienes puedes utilizar otras, pero asegúrate de que se encuentran en la misma carpeta que la página HTML. Haz click con el botón izquierdo en .

```
Archivo Edición Buscar
<html>
<head>
<title>
Escribir título
</title>
</head>
<body>
Escribir texto
</body>
</html>
```

Sin soltar el botón, mueve el puntero a la izquierda hasta que la línea aparezca seleccionada **Escribir texto**.

5 Escribe las líneas siguientes:

Con **Kcenter** conseguirás que las imágenes aparezcan centradas en la página. A continuación hay tres saltos de línea, dos imágenes y un título corto. Con la expresión **** introducirás un **hipervínculo** **09** (Pág. 78) que apunta al documento HTML creado en

```
<center><br><br><br><br>


<br>
<h2>Bienvenido</h2>
<a href="imágenes.html">Haz click aquí</a>
en el caso de que el navegador no salte
automáticamente a la página siguiente.
</center>
```

la cuarta entrega del curso (puede ser cualquier otro). Este enlace puede resultar útil para los visitantes que utilicen un navegador antiguo que sea incapaz de entender el identificador **<meta>**. Con **</center>** cierras la orden de alineación central.

6 Para que la página funcione debes utilizar el comando **<meta>**. Pulsa la tecla **Ctrl** y, sin soltarla, presiona **Inicio**. A continuación pulsa varias veces **↓** hasta que el **cursor** **10** (Pág. 78) quede situado justo delante de **<title>**.

7 Pulsa la tecla **←** y después **↑**. A continuación inserta la línea .

```
<meta http-equiv="refresh" content="5; URL=imágenes.html">
```

El identificador **<meta>** está acompañado por dos **argumentos** **11** (Pág. 78):

http-equiv="refresh" informa al navegador que debe "refrescar" el contenido de su ventana y .

content="5; URL=imágenes.html" indica cuándo se producirá el cambio y cuál será la página utilizada.

content significa "contenido". Despues del signo **=** aparecen dos elementos entre comillas y separados por punto y coma. Primero se indica el tiempo en segundos que el navegador debe esperar antes de abrir la nueva página, en este caso **5**. Despues aparece el archivo HTML que debe utilizar. En esta ocasión se trata de **URL=imágenes.html**, que es una página local almacenada en el disco duro, pero puede tratarse de cualquier otra página de Internet.

8 Con esto has terminado de diseñar la página. El código fuente completo debe tener este aspecto: . Haz click en **Archivo** y **Guardar** para guardar los cambios. A continuación cierra la ventana del Bloc de notas haciendo click en **X**.

9 Haz doble click sobre el icono del Escritorio y despues en .



10 El navegador se abrirá y mostrará la página . Al cabo de cinco segundos de espera accionará automáticamente y presentará el segundo documento .

11 Cierra el navegador Internet Explorer haciendo click en **X**.

Direcciónamiento inmediato

Imagina que no te queda más remedio que desplazarte con tu página de inicio

Hola a todos, esta es la primera página web que he creado insertando imágenes. Además puedes ver que la he dividido en dos columnas con lo cual tiene un aspecto genial.

Si tú también quieres aprender a realizar tus propias páginas web con imágenes, tablas, enlaces y otras muchas opciones, haz como yo y sigue el curso de HTML en Computer Hoy.

Computer Hoy
Pedro Teixeira, 8 2^a
28020 Madrid

Insertando imágenes en documentos HTML

Las primeras páginas web no tenían imágenes y se limitaban a mostrar textos. En la actualidad, la mayoría de las páginas de Internet están ilustradas con imágenes para que sean más atractivas e interesantes. El diseño de páginas web en HTML permite insertar imágenes fácilmente



He colocado la foto en la parte izquierda de la pantalla, de forma que este texto queda situado en la

```
Archivo Edición Buscar Ayuda
<html>
<head>
<meta http-equiv="refresh" content="5; URL=imágenes.html">
<title>
Escribir título
</title>
</head>
<body>
<center><br><br><br><br>


<br>
<h2>Bienvenido</h2>
<a href="imágenes.html">Haz click aquí</a>
en el caso de que el navegador no salte
automáticamente a la página siguiente.
</center>
</body>
</html>
```

¿Qué es...?

01 HTML

Significa "HyperText Markup Language" y es el lenguaje de programación utilizado para crear las páginas de Internet. Con él se definen la posición, forma y funcionamiento de las imágenes, los textos y los hipervínculos incluidos en la página web.

02 Formularios

Algunas páginas web disponen de campos donde los visitantes pueden introducir datos para ser procesados por un programa que presenta un resultado o los envía a través de correo electrónico al responsable de la página.

03 Identificador

El lenguaje HTML se escribe utilizando identificadores. Estos son órdenes que das al navegador para que muestre una página web tal y como deseas. Cada identificador es una orden y puede indicar atributos del texto, posición de imágenes, hipervínculos o cualquier otra propiedad de la página.

04 Palabras clave

Términos que se introducen cuando se desea buscar un registro en una base de datos. Por ejemplo cuando deseas encontrar información en un buscador de Internet.

05 Buscadores

Sitios web que permiten buscar información en Internet. Para utilizarlos debes introducir las palabras clave con las que deseas realizar la búsqueda. Posteriormente aparecerá una página con los resultados ordenados por importancia.

06 Navegador

Programa que permite visualizar el contenido de las páginas web de Internet. También se puede utilizar para descargar ficheros de la Red o ver contenidos multimedia.

¿Qué es...?

13 World Wide Web

Red mundial de datos de Internet. En ella puedes encontrar información sobre innumerables temas. Lo más importante es que toda la información está relacionada para facilitar la búsqueda de datos.

14 Indexar

Organizar una base de datos utilizando un criterio determinado. Por ejemplo, los buscadores de Internet indexan y organizan las páginas web por su contenido e importancia.

15 Proxy

Ordenador que actúa como intermediario entre tu ordenador y la red Internet. Puede ofrecer algunos servicios adicionales de seguridad, administración y caché. Normalmente se encuentra en el ISP, pero las empresas suelen tener un servidor proxy para conectar todos sus equipos a Internet utilizando una red interna.

16 ISP

Proveedor de servicios de Internet. Ofrecen a sus clientes una conexión a la red Internet, correo electrónico, chat, news y un teléfono de consultas. Los gratuitos tienen algunas limitaciones y los de pago ofrecen más servicios con mayor calidad.

17 Caché

Parte del disco duro que utiliza el navegador para almacenar las páginas más visitadas. De esta forma se evita el tener que transmitirlas a través de la Red cada vez que quieras visitarlas y se muestran mucho más rápido.

18 Meta-generador

Programa o página web en la que se introducen algunos datos para que genere el código HTML de los identificadores `<meta>`.

de tus páginas de Internet puedes seguir las instrucciones siguientes:

1 Repite el paso 1 del primer apartado.

2 A continuación haz click en `Archivo` y `Abrir...`. Pulsa sobre la pestaña `Tipo de archivos: Documentos de texto` y selecciona la opción `Todos los archivos (*.*)`. Para abrir el documento haz doble

click sobre el fichero `curso9a.html`.

3 Haz click justo detrás de `<head>` y pulsa `Insertar`.

4 Escribe la siguiente línea de programa:

`<meta http-equiv="expires" content="0">`

Con `http-equiv`, el navegador reconoce que a continuación aparece una orden de configuración para la página que está cargando.

`"expires"` significa "expira", lo que indica que la página tiene una fecha de caducidad. Con `content="0"`, estableces que ésta es inmediata. Si un navegador lee la página, recibirá la orden de actualizarla con el contenido del servidor original la próxima vez que la busque.

5 Haz click en `Archivo` y `Guardar`. Cierra el Bloc de

notas pulsando sobre `X`.

En la siguiente entrega haremos de nuevo sobre la edición de páginas web y aprenderás a mejorálos utilizando plantillas.

Online

- 1 www.yahoo.com
- 2 www.excite.es
- 3 www.webservicio.com



Generar identificadores `<meta>` automáticamente

Algunos servidores de Internet te pueden ayudar a generar identificadores `<meta>`. Uno de ellos es: →③.

1 Inicia el navegador de Internet haciendo doble click sobre:

2 Para saltar hasta la línea 2 de direcciones del navegador pulsa la tecla `Alt` y sin soltar presiona la `R`.

3 Escribe la dirección y pulsa `Enter`.

4 Aparecerá la página del **metagenerador** ⑯. Introduce los datos en los campos unos detrás de otros, por ejemplo: Si no deseas rellenar alguna casilla puedes dejarla vacía. Para acceder a la parte inferior de la página debes pulsar en el `↓` de la barra de desplazamiento del navegador.

5 Haz click sobre el botón `Crear META TAGS` que se encuentra al final de la página. En unos pocos segundos aparecerá un texto con los identificadores correspondientes. Con esta página se pueden generar algunos identificadores extra, aparte de los que te hemos explicado en este capítulo.

Título de la página: (max. 64 carac.) Página de prueba	Idioma: Spanish
Url de la página: http://	Que indexen: Todos los archivos
Palabras Clave: 1: curso 2: prueba 3: HTML 4: meta 5: ComputerHoy	Utilizar el cache del explorador: No
Autor: Luis Cecilio Mateo Soler	E-Mail: tucorreo@tuservidor.xx lmateo@hobbypress.es
Revisar cada: 30 días	Caracteres: ISO-8859-1 (recomendado)
Descripción: (max. 150 caracteres): Esto es una página de prueba del curso HTML de Computer Hoy	Tipo de página: Documento Homepage World RealWorld

META TAGS GENERADOS

```
##### Principio de texto a copiar y pegar #####
<HTML LANG=Spanish><HEAD>
<title>Página de prueba</title>
<meta name="title" content="Página de prueba">
<meta name="DC.Title" content="Página de prueba">
<meta http-equiv="title" content="Página de prueba">
<meta name="keywords" content="curso, prueba, HTML, meta, ComputerHoy">
<meta name="description" content="Esta es una página de prueba del curso HTML de Computer Hoy">
<meta name="author" content="Luis Cecilio Mateo Soler">
<meta name="DC.Creator" content="Luis Cecilio Mateo Soler">
<LINK REV=nade href="mailto:lmateo@hobbypress.es">
<meta http-equiv="keywords" content="curso, prueba, HTML, meta, ComputerHoy">
```

6 Para seleccionar los identificadores, haz click con el ratón al principio de la primera línea y, sin soltar, desplaza el puntero hacia la parte inferior de recha. Pusa `Ctrl` y al mismo tiempo `C` para copiar el texto. Despues, abre el archivo de plantilla tal y como te hemos descrito anteriormente e inserta el texto haciendo click en `Archivo` y `Guardar`. Los identificadores deben quedar entre las líneas de comando `<head>` y `</head>`.



Resumen de este capítulo

Este es el resumen de los contenidos más importantes de este capítulo:

Meta-identificador

El identificador `<meta>` tiene varias utilidades. Entre otras, se encarga de abrir automáticamente documentos o ayuda a los buscadores a encontrar páginas. Si lo deseas, también ordena al navegador que abra un documento desde el servidor original en lugar de cargarlo desde la memoria intermedia. Entre los identificadores `<head>` y `</head>`

puedes colocar una gran cantidad de instrucciones del tipo `<meta>`.

Búsqueda automática

`<meta>` se puede utilizar para abrir páginas automáticamente. Con el comando `http-equiv="refresh"` indicas al navegador que debe volver automáticamente al contenido actual. Indica el tiempo, en este caso cinco segundos, y especifica el documento que debe

`content="5; URL=imagenes.html"` abrirse. Un `0`; en lugar de `5`; activará el proceso de apertura de forma inmediata.

Ayudas de búsqueda

Los buscadores tienen en cuenta los identificadores `<meta>` para indexar las páginas. Para hacerlo brevemente se utiliza. Las palabras clave se pueden indicar con `content="palabras clave"`.

También puedes registrar tu nombre.

Búsquedas sin rodeos

Si actualizas con frecuencia los contenidos de tus páginas, puedes ordenar al navegador que, cada vez que la abra, elija la página directamente del servidor y no de la memoria intermedia. Para hacerlo debes utilizar `content="texto de ejemplo"`.

Tu primera hoja de estilo	62
Variaciones de estilo	63
Construcción de clases	64
Resumen de este capítulo	66



Escoge una

Tan sólo debes elegir la que más te guste. Las hojas de estilo en cascada te permiten diseñar formatos de texto con distintos tamaños, colores y tipos de letra. Para usarlas, te bastará indicar la que necesites y conseguirás escribir muchas menos líneas de código.

En el anterior capítulo del curso de creación de páginas web en **HTML** 01 aprendiste a utilizar algunos **identificadores** 02 ocultos que te han permitido programar determinadas rutinas. Estas se ejecutan automáticamente cada vez que se carga tu página en un **navegador** 03 y te permiten definir algunas **palabras clave** 04 que ayudarán a los **buscadores** 05 a catalogar tu página web.

En esta ocasión vamos a tratar las **hojas de estilo en cascada** 06 (Pág. 64) que te ayudarán a mejorar el aspecto de tus documentos y conseguir una buena organización de tus páginas. Su funcionamiento es similar al de las **plantillas** 07 (Pág. 64) que se utilizan en los procesadores de texto, por ejemplo en Microsoft Word. Estos archivos contienen algunos aspectos relativos a la presentación final de los documentos. Así, por ejemplo, puedes guardar bajo el nombre de "Arial-negrita" una configuración que utiliza el tipo de letra

Arial combinado con el formato Negrita y un tamaño de 14 **puntos** 08 (Pág. 64). Cuando quieras recuperar esta configuración, tan sólo tendrás que seleccionar el nombre de la plantilla y podrás dar formato al texto automáticamente. Esta herramienta resulta muy práctica ya que te evita el tener que configurar una a una todas las propie-

dades cada vez que quieras mostrar un texto.

Tu primera hoja de estilo

Para realizar este primer ejercicio debes recuperar la plantilla que creaste en la segunda entrega del curso. Si no la tienes, puedes diseñarla introduciendo el **código fuente** 09 (Pág. 64) que aparece en el paso 2.

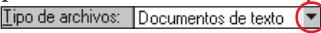
1 Para iniciar el Bloc de notas pulsa en:



Si no encuentras este icono en el **Escrivitorio** 10 (Pág. 64), puedes seguir la ruta **Iniciar**, **Programas**, **Accesorios** y **Bloc de notas**.

2 Haz click en **Archivo** y **Abrir**.

Para ver todos los ficheros pulsa sobre el botón



y selecciona

Todos los archivos (*.*). A continuación haz doble click sobre **plantilla.html**. En la ventana aparecerá el código fuente de la plantilla:

```
plantilla.html - Bloc de notas
Archivo Edición Buscar
<html>
<head>
<title>
Escribir título
</title>
</head>
<body>
Escribir texto
</body>
```

3 Antes de ponerte manos a la obra, tendrás que guardar el fichero con otro nombre. Haz click en **Archivo** y **Guardar como...**.

ÍNDICE DEL CURSO

Para principiantes	Fundamentos: crear el primer archivo HTML Cómo diseñar y dar formato a los textos Listas, barras y vínculos Insertar imágenes Distintos formatos de escritura División de páginas con tablas Insertar y dimensionar marcos Ejemplo de formulario	Nº 35 Nº 37 Nº 38 Nº 39 Nº 40 Nº 41 Nº 42 Nº 43
Para expertos	Qué son y para qué sirven los identificadores Conceptos básicos del estilo en cascada	Nº 44 Nº 45
Para profesionales	HTML con Java Probando las páginas HTML Principios legales de las páginas de Internet	Nº 46 Nº 47 Nº 48

Escribe  Nombre de archivo: curso10.html y pulsa Guardar.

4 Haz click justo detrás de 

y pulsa la tecla .

5 Despues introduce la siguiente línea de código: `<style type="text/css">`.

El identificador `style` indica al navegador que a continuación aparece una plantilla de formato, y el parámetro `type="text/css"` que se trata de una hoja de estilo en cascada, "CSS", son las siglas inglesas de "Cascading Style Sheet".

6 Seguidamente, pulsa la tecla  y escribe `<!--`. Se trata del símbolo que indica el inicio de un comentario. De esta forma impides que los navegadores que no conocen los "CSS" representen el código que viene a continuación en pantalla. En el cuadro "Utilización de comentarios" de la página 64 puedes encontrar más información sobre este tema.

7 Vuelve a pulsar la tecla  e introduce las siguientes líneas de código:

```
p {font-family: "Arial";
font-size: 14pt;
color: blue}
```

Con `P` fijas la configuración del identificador `<p>`. Esto significa que más adelante, en el documento, todos los apartados que comienzan por `<p>` y terminan por `</p>` tendrán esta configuración. Las instrucciones de formato van siempre precedidas por una llave `{` y cada una de ellas separadas por punto y coma `,`. Después de la última tendrás que escribir la llave de cierre `}`.

La primera instrucción de formato es `font-family: "Arial"`, con ella especificas el tipo de letra. En este caso hemos utilizado la fuente "`Arial`", aunque puedes usar cualquier otra. Debes recordar que siempre se debe escribir entrecomillada, incluso cuando el nombre está formado por varias palabras.

Por ejemplo, el tipo de letra **Truetype** [11 \(Pág. 64\)](#) "Times New Roman".

La segunda línea de código fija el tamaño de letra. Con `Font-size: 14pt;` indicas que éste es de 14 puntos. El **parámetro** [12 \(Pág. 66\)](#) `color: blue` fija el color de la fuente. En este caso vas a utilizar el color azul.

8 Pulsa la tecla  y escribe `-->`. Con esta línea cierras el comentario que iniciaste en el paso 6.

Pulsa de nuevo la tecla  y escribe el identificador de cierre `</style>`.

9 Con esto has introducido todas las características de un nuevo formato. Para ejecutarlas, selecciona la línea **Escribir texto** del código fuente.

10 Escribe las siguientes líneas de código:

```
<p>Este es un ejemplo de texto
donde se aplica una plantilla
de estilo que establece un tipo
de letra en Arial de 14 puntos
con color azul.</p>
En este otro texto no se aplica
ningún formato.
```

La parte del texto que está delimitada por los identificadores `<p>` y `</p>` aparecerá con el formato que has definido anteriormente. El resto del párrafo debe mostrarse sin que se aplique ninguna plantilla. El código fuente completo es el siguiente:

```
curso10.html - Bloc de notas
Archivo Edición Buscar Ayuda

<head>
<style type="text/css">
<!--
p {font-family: "Arial";
font-size: 14pt;
color: blue}
-->
</style>
<title>
Escribir título
</title>
</head>
<body>
<p>Este es un ejemplo de texto
donde se aplica una plantilla
de estilo que establece un tipo
de letra en Arial de 14 puntos
con color azul.</p>
En este otro texto no se aplica
ningún formato.
</body>
```

11 Haz click en **Archivo** y **Guardar**. Despues cierra la ventana del editor pulsando sobre .

12 Haz doble click sobre el ícono: 

que se encuentra en el Escritorio y luego en: 

13 El navegador se abrirá y mostrará la página



Como puedes ver, sólo el primer párrafo tiene el tipo de letra, tamaño y color que has fijado con anterioridad.

El segundo párrafo es el que no has escrito entre los identificadores `<p>` y `</p>`, por eso no ha experimentando variaciones.

14 Para cerrar el navegador, haz click en .

Variaciones de estilo

Si has seguido todas las instrucciones del apartado anterior debes tener claro el funcionamiento de las hojas de estilo. Resumiendo, al principio del código fuente defines un nuevo identificador que podrás utilizar más adelante para fijar un tamaño, tipo y color de letra específicos. Las hojas de estilo en cascada te brindan muchas más posibilidades. Siguiendo los pasos que te vamos a indicar a continuación podrás ampliar las propiedades de los identificadores de forma global o individual.

1 Repite el paso 1 del primer apartado.

2 Haz click sobre **Archivo** y **Abrir...**. Despues pulsa

y selecciona

Todos los archivos (*.*)

3 Para abrir el fichero haz doble click sobre la opción  curso10.html.

4 Ahora, vas a asignar las propiedades del identificador `<p>` a uno nuevo que llamarás `<h1>`. Para conse-

guirlo, debes hacer click justo en este punto .

```
<style type="text/css">
<!--
p {font-family: "Arial";
font-size: 14pt;
color: blue}
```

5 Simplemente tienes que escribir `, h1`. De esta forma puedes asignar un formato a todos los identificadores que quieras. Tan sólo debes introducirlos uno detrás de otro separándolos por una coma. Es decir, el identificador `<h1>` tiene asignados el mismo tipo, tamaño y color de letra que el identificador `<p>`. En un principio, esto puede ser absurdo, pero si realizas las modificaciones que te indicamos a continuación conseguirás definir dos identificadores distintos utilizando muy pocas líneas de código.

6 Haz click justo al final de la línea `color: blue` y pulsa la tecla .

7 Escribe las siguientes líneas de código:

```
h1 {font-size: 20pt;
font-weight: bold}
```

En un principio has fijado el tamaño de letra `Font-size: 14pt;` para el identificador `<h1>` y ahora lo has cambiado con `Font-size: 20pt;`. Esto puede parecer un poco extraño, pero es uno de los principios básicos de las hojas de estilo en cascada. Las plantillas se pueden construir unas dentro de otras.

¿Qué es...?

01 HTML

Significa "HyperText Markup Language" y es el lenguaje de programación utilizado para crear las páginas de Internet. Con él se definen la posición, forma y funcionamiento de las imágenes, los textos y los hipervínculos incluidos en la página web.

02 Identificador

El lenguaje HTML se escribe utilizando identificadores. Estos son órdenes que das al navegador para que muestre una página web tal y como deseas. Cada identificador es una orden y puede indicar atributos del texto, posición de imágenes, hipervínculos o cualquier otra propiedad de la página que quieras aplicar.

03 Navegador

Programa que permite visualizar el contenido de las páginas web de Internet. También se puede utilizar para descargar ficheros de la Red o visualizar algunos contenidos multimedia como sonidos, imágenes o incluso vídeos.

04 Palabras clave

Términos que se introducen cuando se desea buscar un registro en una base de datos. Por ejemplo cuando deseas encontrar información en un buscador de Internet. Los términos introducidos deben definir lo más exactamente posible el término que se busca.

05 Buscador

Sitio web que te permite localizar páginas de Internet relacionadas con el tema que deseas. Para utilizarlo debes introducir las palabras clave con las que deseas realizar la búsqueda. Posteriormente aparecerá una página con los resultados en orden de importancia desde donde podrás acceder a ellos pulsando sobre su enlace correspondiente.

¿Qué es...?

06 Hojas de estilo en cascada

También se llaman CSS. Son plantillas que se pueden utilizar para crear documentos HTML y dar formato a los textos que se presenten en pantalla. Por ejemplo, determinar el tipo, tamaño y color de la letra. Las hojas de estilo en cascada resultan muy prácticas, ya que permiten ahorrar líneas de código y gestionar mejor la presentación de texto.

07 Plantillas

Son elementos del lenguaje HTML que permiten definir y guardar características concretas para la presentación de textos en la pantalla que podrás aplicar en cualquier parte del documento. También se utilizan mucho en los procesadores de texto.

08 Puntos

Unidad de medida que permite establecer el tamaño de un tipo de letra. Un punto equivale a 0,35 milímetros.

09 Código fuente

Serie de instrucciones y comandos de programación que se utilizan para indicar al navegador lo que debe hacer cuando muestra un archivo que tiene formato HTML. Este término también lo usan los programadores para referirse al archivo que contiene las instrucciones de un programa.

10 Escritorio

Superficie de trabajo de Windows 95 y 98. En ella puedes dejar todo tipo de ficheros y aplicaciones para que estén fácilmente accesibles en cualquier momento.

11 Truetype

Tipo de letra escalable que se puede imprimir o presentar en pantalla a cualquier tamaño sin que se produzcan pérdidas de calidad. Se utiliza tanto en ordenadores PC como Macintosh.

Esto significa que puedes dar formato a los identificadores tantas veces como desees, pero el único válido será el último que escribas.

La razón principal para emplear esta metodología es que puedes asignar un formato básico para todos los identificadores y posteriormente cambiar las propiedades particulares de cada uno de ellos.

Gracias a esta opción podrás complementar fácilmente el diseño de unas plantillas con otras.

8 Para comprobar el resultado, debes escribir algún texto utilizando el identificador `<h1>`.

Haz click justo detrás de

```
<title>
Escribir título
</title>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

y pulsa la tecla `Enter`.

A continuación escribe la siguiente línea:

```
<h1>Ejemplo de página con CSS</h1>
```

El código fuente completo tiene el siguiente aspecto:

```
curso10.html - Bloc de notas
Archivo Edición Buscar Ayuda
<html>
<head>
<style type="text/css">
<!--
p, h1 {font-family: "Arial";
font-size: 14pt;
color: blue}
h1 {font-size: 20pt;
font-weight: bold}
-->
</style>
<title>
Escribir título
</title>
</head>
<body>
```

Este es un ejemplo de texto donde se aplica una plantilla de estilo que establece un tipo de letra en Arial de 14 puntos con color azul. En este otro texto no se aplica ningún formato.

Construcción de clases

De momento has aprendido a utilizar plantillas de estilo creando identificadores al principio del código HTML. En este apartado, harás lo mismo definiendo una **clase** [13 (Pág. 66)] que podrás utilizar en combinación con otros identificadores. Sigue estos pasos:

1 Repite el paso 1 del primer apartado.

2 Repite los pasos 2 y 3 del apartado "Variaciones de estilo".

3 Debes tener en pantalla el fichero HTML con el que has trabajado durante este capítulo. Pulsa justamente delante de `<-->` y presiona las teclas `Enter` y `Shift`. Con esto has creado una línea en blanco:

```
Font-weight: bold
| -->
```

! Las ventajas de CSS

El esfuerzo que exige dominar los procedimientos de hojas de estilo en cascada (CSS) merece la pena. Las plantillas de estilo son utilizadas por muchos **webmasters** [14 (Pág. 66)] y van a seguir existiendo durante

mucho tiempo. Sin embargo, las instrucciones básicas de formato, como por ejemplo el identificador ``, tienen los días contados.

La razón es que las hojas de estilo en cascada son mucho más flexibles y ocupan menos espacio en el código fuente.

Así, por ejemplo, si deseas asignar a una tabla un determinado tipo de letra, tienes que introducir en cada celda un identificador ``.

Imagina que quieras resaltar un texto con letra Arial en negrita. El código correspondiente sería el siguiente

Por el contrario, si al principio del fichero has insertado una plantilla de estilo

```
<style type="text/css">
<!--
ArialNegrita {font-family: "Arial";
font-weight: bold}
-->
</style>
```

siempre podrás recurrir a ella:

```
<td class="ArialNegrita">
Hola mundo
</td>
```

Y si más adelante decides que el aspecto de tu documento resulta mejor con otro tipo de letra, te bastará con realizar un pequeño cambio al principio del código. En otro caso tendrías que revisar todas las líneas realizando los cambios oportunos una por una.

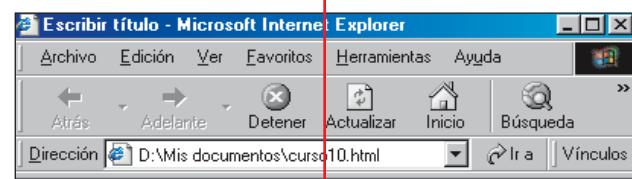
```
<td>
<font face="Arial">
<b>Hola mundo</b>
</font>
</td>
```

9 Haz click sobre `Archivo` y `Guardar`. Cierra el Bloc de notas pulsando sobre `X`.

10 Repite el paso 12 del apartado anterior.

El resultado muestra un título con las mismas propiedades que el texto que aparece, pero con un tamaño de letra más grande y en **negrita**

11 Cierra el navegador con un click en `X`.



Ejemplo de página con CSS

Esto es un ejemplo de texto donde se aplica una plantilla de estilo que establece un tipo de letra en Arial de 14 puntos con color azul.

En este otro texto no se aplica ningún formato.

!

Utilización de los comentarios

Si el código de tus páginas HTML comienza a ser demasiado grande es muy conveniente que te acostumbres a utilizar comentarios, ya que te ayudarán mucho a comprender el funcionamiento de cada una de las partes del documento y cualquier otra persona podrá realizar modificaciones en tus páginas sin perderse entre los comandos. El navegador ignora todo lo que aparece entre las marcas `<!-->`, así que dentro podrás escribir todo lo que te dé la gana. Por ejemplo:

es un comentario típico que puedes usar al principio de

```
<!--
Links externos
-->
```

los **enlaces** [15 (Pág. 66)] a páginas que se encuentran en otro **servidor** [16 (Pág. 66)]. Los comentarios tienen otra gran utilidad, pueden desactivar los fragmentos de código que los navegadores抗iguos no son capaces de comprender, por ejemplo las instrucciones relativas a hojas de estilo en cascada. Un navegador抗iguo no es capaz de procesar correctamente el identificador

```
<style type="text/css">
```

y por tanto lo ignora.

Es muy posible que a continuación se encuentre con algo similar a esto:

```
p {font-family: "Arial";
font-size: 14pt;
color: blue}
```

Entonces se creerá que se trata de un texto que debe representar en pantalla y el resultado de la página será erróneo. Pero si utilizas unas marcas de comentario al principio y al final de

```
<!--
las instrucciones,
-->
```

el navegador抗iguo ignorará todo el bloque de código y el moderno será capaz de identificarlo como las líneas que definen una hoja de estilo en cascada. Los comentarios también sirven para inutilizar temporalmente grandes bloques de código HTML.

Esto te puede resultar muy práctico cuando depuras errores en tus páginas. Sólo tienes que insertar al principio del bloque el identificador `<!-->` al final.

Como por ejemplo en

```
<!--
<font face="Arial" color="maroon">
-->
```

Si practicas con este ejemplo concreto podrás observar como se desactiva el tipo de letra.

¿Qué es...?**12 Parámetro**

Información que determina el funcionamiento de un programa. También se conoce como argumento.

13 Clase

En relación con las hojas de estilo en cascada, se entiende como un conjunto de instrucciones de formato que se pueden aplicar a cualquier identificador.

14 Webmaster

A los diseñadores de páginas web también se les llama webmasters. Cuando completes este curso de programación en HTML tendrás todos los conocimientos necesarios como para considerarte un webmaster profesional.

15 Enlace

También se conoce como link. Es una referencia a otra página que se encuentra en la red Internet. Se suele distinguir por tener un color distinto al resto del texto, estar subrayado o representado por una imagen. Al hacer click sobre él, el navegador carga la página correspondiente.

16 Servidor

Las páginas web de Internet se encuentran almacenadas en el disco duro de unos ordenadores desde donde se pueden leer a través de la Red. Estos ordenadores se llaman servidores y alquilan el espacio de su disco duro a los usuarios que desean publicar sus páginas. Algunos son gratuitos.

17 Java

Lenguaje de programación que se emplea en muchas páginas de Internet. Utilizando unos pequeños módulos escritos en Java, llamados applets, las páginas web pueden incluir funciones de animación, vídeo, cálculo, etcétera. Este lenguaje fue creado por Sun Microsystems.

```
curso10.html - Bloc de notas
Archivo Edición Buscar Ayuda

<html>
<head>
<style type="text/css">
<!--
p, h1 {font-family: "Arial";
Font-size: 14pt;
color: blue}
h1 {font-size: 20pt;
Font-weight: bold}
.importante {font-family: "Arial";
Font-size: 14pt;
color: red;
Font-weight: bold;
text-decoration: underline}
-->
</style>
<title>
Escribir título
</title>
</head>
<body>
<h1>Ejemplo de página con CSS</h1>
<p>Esto es un ejemplo de texto
donde se aplica una plantilla
de estilo que establece un tipo
de letra en Arial de 14 puntos
con color azul.</p>
En este otro texto no se aplica
ningún formato.
<p class=importante>Texto muy importante.</p>
</body>
</html>
```

4 Escribe las líneas siguientes:

```
.importante {font-family: "Arial";
Font-size: 14pt;
color: red;
Font-weight: bold;
text-decoration: underline}
```

La mayor parte de instrucciones te deben resultar familiares. En la primera línea resalta la indicación **importante**. El punto que la precede avisa al navegador de que a continuación viene una clase y es imprescindible para que la plantilla funcione correctamente.

Otro de los parámetros nuevos es **text-decoration**.

En este caso toma el valor **underline** para que subraye el texto.

La plantilla que acabas de crear se puede utilizar para representar todos los elementos de texto "importantes" destacándolos del resto con una fuente Arial de 14 puntos en color rojo, escritos en negrita y subrayados. Para comprobar el resultado debes escribir algún texto utilizando esta clase.

5 Haz click justo detrás de **y** y pulsa la tecla **Enter**.

En este otro texto no se aplica ningún formato.



que se encuentra en el Escritorio con un doble click de ratón.

6 Introduce la siguiente línea de código:

<p class=importante>Texto muy importante.</p>

Con **class=importante** asocias el identificador **<p>** a la clase **importante**.

Observa que en este caso el nombre de la clase se debe escribir sin un punto que la preceda. Aquí tienes el código fuente completo.

Dentro de ella, vuelve a hacer doble click en:



El navegador te mostrará la siguiente página

En la última línea puedes comprobar el efecto de la plantilla **importante**.

En la siguiente entrega del curso aprenderás algunos aspectos de la programación en **Java** que podrás combinar con tus conocimientos de HTML para convertirte en un maestro del diseño de páginas web.

7 Va siendo hora de comprobar los resultados.

Haz click en **Archivo** y **Guardar** para guardar todos los cambios que has realizado. Despues, cierra el Bloc de notas pulsando sobre el botón **X**.



Ejemplo de página con CSS

Esto es un ejemplo de texto donde se aplica una plantilla de estilo que establece un tipo de letra en Arial de 14 puntos con color azul.

En este otro texto no se aplica ningún formato.

Texto muy importante.



Resumen de este capítulo

Las plantillas de estilo se definen al principio del documento HTML y se pueden utilizar en cualquier momento que se desee presentar texto en pantalla. Para indicar al navegador que vas a crear una plantilla de estilo debes utilizar el siguiente comando: **<style type="text/css">**.

Plantillas con Identificadores

Lo primero que debes hacer para definir un identificador que funcione como una plantilla es escribir su nombre sin utilizar los paréntesis espe-

ciales, por ejemplo **P**. El formato se escribe inmediatamente después y debe ir entre los símbolos **<** y **>**.

Insertar comentarios

No te olvides de escribir las marcas de comentario **<!--** y **-->** cada vez que definas una hoja de estilo en cascada. Gracias a ellas, conseguirás que los navegadores antiguos pasen por alto las líneas de código que no comprenden. Si no utilizas los comentarios pueden aparecer símbolos erróneos en

la pantalla cuando se visualiza la página.

Los formatos más importantes

El tipo de letra se fija con **Font-family**.

Para el tamaño se utiliza **Font-size**, mientras que el color se determina con **color**. No olvides poner detrás de cada indicación los dos puntos.

Formatos complementarios

Las hojas de estilo en cascada se pueden construir unas

dentro de otras. Por ejemplo, puedes asignar propiedades globales a los identificadores y después fijar con una segunda instrucción propiedades específicas a cada uno.

Utilización de clases

Las hojas de estilo se pueden definir sin utilizar identificadores. Para hacerlo se emplean las clases que deben ser definidas precedidas de un punto: **.importante**.

Para utilizarlas dentro del código debes escribir: **<p class=importante>**.

SUMARIO

JavaScript para formularios	66
Javascript o VB script	67
Consejos de programación	70
Control de presencia	70



Computer Hoy La revista de todos, todos, entenderemos la informática.

PRINCE ALANIS MORRISSETTE MADONNA

Deja que te ayuden 50 trucos mágicos de

Curris para diseñar una presentación, no hay que empezar la casa por el tejado. Te

Cards para tarjetas de visita

JAVA

Al igual que los pequeños Curris se encargan de realizar las tareas duras en Fraggle Rock, sencillos programas insertados en tu página web te quitarán mucho trabajo. ¿Quieres saber cómo? Pues bienvenido a Javascript.

Seguro que ya has oído hablar de **Java**, el lenguaje de programación de moda. Parece que si eres programador y no sabes Java te has quedado anclado en el pasado.

Pues bien, esta entrega del curso de **HTML** estará dedicada a ver cómo insertar sencillos programas en **javascript** dentro de tu página web. Estas aplicaciones te permitirán controlar o iniciar determinadas acciones, como por ejemplo la gestión de los datos introducidos dentro de un formulario incluido en tu página web. Un interesante ejercicio para iniciarte en Javascript, un len-

guaje que dará mayor flexibilidad a tus páginas web.

Javascript para formularios

con un programa de ejemplo, y la ayuda del Javascript, vas a comprobar los datos de un formulario. Para ello te bastará con un formulario bastante sencillo. Puedes encontrar más información sobre éstos en la octava entrega del curso sobre HTML del número 43 de Computer Hoy.

El siguiente programa verifica que el remitente ha introducido realmente todos los datos solicitados antes de enviarlo, y así evitar que

te manden un formulario con alguno o todos sus campos en blanco.

1 Empezarás cargando el fichero de la plantilla. Para ello, haz doble click sobre:



2 Dentro del editor haz click sobre **Archivo** y después en **Abrir...**.

En **Tipo de archivos:**, pulsa y selecciona la opción **Todos los archivos (*.*)**. A continuación haz click en **plantilla.html** y pincha en **Abrir**. En el Bloc de notas, la plantilla tendrá el siguiente aspecto.

3 Antes de comenzar a trabajar, y al igual que en las entregas precedentes, debes guardar el fichero de la página que vas a crear con un nombre distinto al de la plantilla (evitando así sobrescribirla). Para ello, haz click sobre **Archivo** y selecciona **Guardar como...**.

```
plantilla.html - Bloc de notas
Archivo Edición Buscar Ayuda
<html>
<head>
<title>
Escribir título
</title>
</head>
<body>
Escribir texto
</body>
</html>
```

Lo mejor será que lo nombres como **curso11.html** y pulses **Guardar**.

4 En el **codigo fuente** **04** haz click justo en la segunda fila, tras **...**

```
<html>
<head>
<title>
```

y pulsa **...**.

5 Introduce la siguiente línea de código:

<script language="Javascript"> Ésta le indica al navegador que las siguientes líneas hasta **</script>** pertenecen al programa en Javascript. En castellano, **language** se traduce por lenguaje e indica al navegador que las siguientes

líneas de código están programadas en **Javascript**.

6 Tras pulsar **Enter** tendrás que continuar con los siguientes símbolos: **<!--**. Estos encierran el código como **comentario** **05**. Así podrás evitar que los navegadores que no son capaces de interpretar Javascript muestren dicho código en la pantalla.

7 A continuación introduce las siguientes dos líneas de código:

```
function check()
```

Con estas líneas comienza el programa propiamente dicho. En este caso, el código es una **función** **06** (Pág. 68). Ésta se puede activar desde cualquier punto de la página haciendo una llamada a su nombre **check()**. La llave **{** (para obtenerla presiona las teclas **Alt+G** y **Shift** a la vez), sirve para unir los apartados correspondientes, como las funciones o las **sentencias IF** **07** (Pág. 68). Al final del apartado debe aparecer el cierre de paréntesis **}** (presiona las teclas **Alt+G** y **F3** simultáneamente).

8 Vuelve a presionar la tecla **Enter** y escribe la siguiente línea de código: **var alertstring;**. La indicación **var** señala al programa que debe preparar una **variable** **08** (Pág. 64) de nombre **alertstring**. En programación, a esto se le llama "declarar una variable". Más adelante, y si queda alguno de los campos vacíos, con **alertstring** conseguirás que en tu formulario aparezca un mensaje de error. Las siguientes dos líneas de código son las que se encargarán de comprobar los campos del formulario.

9 Introduce las siguientes líneas de código:

```
if (document.forms[0].elements[0].value=="") {  
document.forms[0].elements[1].value=""}
```

En castellano **if** es SI (condicional). A éste le siguen unas **condiciones** **09** (Pág. 68) e **instrucciones** **10** (Pág. 68). En la vida real no es muy distinto. Por ejemplo, si llueve (condición), entonces me voy a la calle con un paraguas (instrucción).

El programa sigue el mismo principio. En este caso primero sólo aparece el si (condicional) y la condición. Las instrucciones vienen a continuación. La condición comprueba si uno o dos de los campos están vacíos. A primera vista, el acceso a estos campos puede parecer algo complicado, porque Javascript numera, comenzando la cuenta por cero, los formularios.

El primero de una página se llama **document.forms[0]**. En este caso, se trata del formulario ejemplo que vas a programar. Dentro de éste está previsto que introduzcas dos campos. El primero para el apellido lleva la indicación **elements[0]**. Para Javascript se trata, por tanto, del primer elemento dentro del primer formulario. Con **elements[1]** se pasa al segundo campo. En el ejemplo que se va a tratar a continuación reservarás este campo para el nombre. Para comprobar que aparece texto dentro de un campo debes comparar su contenido, en inglés **value**, con el contenido que viene a continuación **==""**. Las dos comillas se refieren a que no hay texto. La primera parte de la condición de este programa presenta el siguiente aspecto:

O traducido: "si el valor del primer elemento del primer formulario está vacío". Con esto se cierra la primera condición parcial. En la primera línea aparecen, además, dos barras verticales **{|}** que se obtienen presionando simultáneamente las teclas **Alt+G** y **1**. En este caso se trata de una unión, es decir, un nexo entre las dos condiciones. Estas dos barras representan un "o". El programa lo interpreta de la siguiente manera: si se cumple la primera o la segunda condición, el programa debe ejecutar las líneas de código

contraria a continuación. Así, si ocurre que el primer campo, el segundo o los dos se encuentran vacíos, entenderás la segunda línea de código:

Esto significa: "si está vacío el segundo campo del primer formulario". Si uno de

los dos campos se encuentra vacío, el programa ejecuta las instrucciones siguientes. A continuación volverán a aparecer los paréntesis especiales para que el programa sepa dónde está el principio y el fin.

```
if (document.forms[0].elements[1].value=="")  
    alertstring=alertstring+"\tNombre\n";
```

ciales para que el programa sepa dónde está el principio y el fin.

10 Tras pulsar **Enter**, teclea **{** y presiona de nuevo la tecla **Enter**.

11 Escribe la siguiente línea de código:

```
alertstring="No se puede enviar el formulario.\nFalta:\n"
```

En este caso, la variable **alertstring** se complementa con algo de texto. Los dos **\n** se encargan de insertar antes y después de **Falta** un **salto de línea** **11** (Pág. 70). En Javascript la instrucción **\n** funciona igual que la etiqueta **
** en HTML. Debes utilizar otra instrucción **if** para que el programa sepa cuál de los campos de tu formulario está vacío.

```
if (document.forms[0].elements[0].value=="")  
    alertstring=alertstring+"\tApellido\n";
```

12 Seguidamente, introduce la siguiente línea de código:

La primera fila ya te debe resultar familiar. El programa comprueba de nuevo si el primer campo del formulario

13 Introduce las dos líneas de código siguientes:

En este caso, la variable **alertstring** se complementa con algo de texto. Los dos **\n** se encargan de insertar antes y después de **Falta** un **salto de línea** **11** (Pág. 70). En Javascript la instrucción **\n** funciona igual que la etiqueta **
** en HTML. Debes utilizar otra instrucción **if** para que el programa sepa cuál de los campos de tu formulario está vacío.

```
if (document.forms[0].elements[0].value=="")  
    alertstring=alertstring+"\tApellido\n";
```

be qué es lo que falta y pude de dejar un mensaje.

14 Para ello teclea:

```
alert(alertstring);
```

alert significa en castellano "alarma o alerta".

El navegador mostrará un

```
alertstring=alertstring+"\tApellido\n";
```

mensaje que indicará lo que falta por introducir. Ahora le debes indicar al programa que, en el caso de no estar relleno alguno de los campos, detenga la ejecución del formulario.

! Javascript o VB script

Además de Javascript, existe otro lenguaje pensado para desarrollar sencillos programas para páginas web. Este lenguaje se llama VB Script y ha sido desarrollado por Microsoft. VB Script es un lenguaje de programación estrechamente relacionado con Visual Basic, otro lenguaje también desarrollado por la empresa Microsoft. Todos los programadores que están familiarizados con Visual Basic o con VBA (Visual Basic for Applications, pequeña versión de VB incorporada en Microsoft Offi-

ce), no deberán tener ningún problema con VB Script. Puedes aprender más sobre el VBA en los números 9, 11, 13, 15, 17 y 19 de Computer Hoy, dentro de esta misma sección. Para los principiantes, el VBA no es más complicado que el Javascript. Pero las aplicaciones escritas en VB Script sólo funcionan con el navegador Internet Explorer de Microsoft. Si deseas que los usuarios de Netscape Navigator puedan ver tus páginas sin problemas, te recomendamos que escribas el código en Javascript.

"\tApellido\n". La instrucción **\t** acorta algo el tex-

¿Qué es...?

01 Java

Lenguaje de programación que permite ejecutar ciertas funciones en cualquier sistema que tenga un intérprete de dicho lenguaje. Los navegadores de Internet modernos disponen de este intérprete, con lo que pueden ejecutar programas en este lenguaje que se encuentren en páginas de Internet. Existen aplicaciones en Java de todo tipo, desde juegos hasta programas para charlar.

02 HTML

Lenguaje de programación de páginas web. Se escribe utilizando identificadores. Estos son órdenes que das al navegador para que muestre una página web tal y como deseas. Cada identificador es una orden y puede indicar atributos del texto, posición de imágenes, hipervínculos o cualquier otra propiedad de la página que quieras aplicar.

03 Javascript

Versión reducida del lenguaje Java, desarrollada exclusivamente para su uso en la creación y diseño de páginas web. Permite dotar a éstas de funciones imposibles de aplicar haciendo uso exclusivo del lenguaje HTML.

04 Código fuente

Serie de instrucciones de programación desarrollada por un programador. Un ejemplo de código fuente es la codificación de una página web

05 Comentario

Líneas de texto que se introducen dentro de un programa para facilitar su lectura por parte de aquellas personas que no hayan participado en su desarrollo.

Por norma general, los programadores acompañan de comentarios las funciones más complejas incluidas en sus programas, facilitando así su lectura y comprensión.

¿Qué es...?**06 Función**

Elemento que el programa puede utilizar reiteradas veces, descargando así al programador de tener que reescribirlo cada vez que éste es necesario dentro del programa. Dentro de una función se encuentra un grupo de instrucciones bajo un mismo nombre. En algunos casos, las funciones devuelven un valor, como por ejemplo al realizar un cálculo.

07 Sentencia IF

"If" se puede traducir por "cuando". Las sentencias "if" sirven para diferenciar entre varias posibilidades. Si se da el primer caso entonces se ejecuta la instrucción correspondiente. Las sentencias "if" son muy comunes en programación, por ejemplo para diferenciar si se ha hecho click sobre un botón o se ha alcanzado un determinado valor.

08 Variable

En los programas, las variables son "reservas de espacio" a las que se les asigna un valor. Éste puede ser el resultado de un cálculo matemático o un texto. En Javascript las variables pueden tener cualquier nombre. Éste incluso puede contener cifras, pero con la salvedad de que debe comenzar con una letra, como por ejemplo "a1234".

09 Condición

Constituye el factor de toma de decisión dentro de una sentencia if, siendo, por lo tanto, la necesaria primera parte de ésta.

10 Instrucción

Orden que se da a un programa de ordenador o al sistema operativo. En el caso de una sentencia if, se trata de la segunda parte de ésta, es decir, la acción que se realizará en caso de darse la condición indicada en la primera parte de la misma.

15 Vuelve a pulsar **Shift** e introduce el siguiente código: `return false;`. **return**, que en castellano se puede traducir por volver, y **false** por falso. Es decir, el programa recibe la indicación "Vuelve al remitente e indícale que hay algo incorrecto". Esta notificación interrumpe la ejecución del formulario.

16 Finalmente, vuelve a pulsar **Shift** y a continuación teclea **\y** **Shift**. Con estos símbolos marcarás la parte del programa que se ejecuta cuando uno de los campos está vacío. A continuación falta poner otro **\y** para cerrar toda la función.

17 Ahora sólo te queda insertar el símbolo de

cierre del comentario **//-->**. El símbolo **//** evita que Javascript interprete el final del comentario como

```
<form onSubmit="return check()">
Apellido:<br>
<input type="text" name="apellido" size="30">
<br><br>
Nombre:<br>
<input type="text" name="nombre" size="30">
<br>
<input type="submit" value="Enviar">
</form>
```

código propio y te alerte con un mensaje de error. Con la linea **</script>** cerrarás el programa.

```
<html>
<head>
<script language="Javascript">
<!--
function check()
{
var alertstring;
if (document.forms[0].elements[0].value=="") ||
document.forms[0].elements[1].value=="")
{
alertstring="No se puede enviar el formulario.\nFalta:\n";
if (document.forms[0].elements[0].value=="")
alertstring=alertstring+"\tApellido\n";
if (document.forms[0].elements[1].value=="")
alertstring=alertstring+"\tNombre\n";
alert(alertstring);
return false;
}
//-->
</script>
<title>
Escribir título
</title>
</head>
<body>
<form onSubmit="return check()">
Apellido:<br>
<input type="text" name="apellido" size="30">
<br><br>
Nombre:<br>
<input type="text" name="nombre" size="30">
<br>
<input type="submit" value="Enviar">
</form>
</body>
</html>
```

18 Éste es el momento de continuar con el formulario propiamente dicho. Selecciona la línea de código **Escribir texto** e introduce las siguientes líneas.

Con este código programarás un sencillo formulario con dos campos y un botón para mandarlo. Se ha puesto un ejemplo sencillo para que veas las posibilidades que ofrece la programación en Javascript. Sólo te debe resultar extraña la siguiente línea de código.

Se trata de la llamada a una función en Javascript que vas a programar más adelante. **onSubmit** inicia la función **return check()** en el momento que presiones el botón **Enviar**, y a continuación espera una contestación. Si ésta es **false**, el formulario no se sigue ejecutando. El visitante de tu página tiene ahora la posibilidad de seguir llenando el formulario o ampliar los datos. La página está lista. El código fuente al completo tiene el siguiente aspecto:

19 Haz click sobre **Archivo** y en **Guardar**. Cierra el Bloc de notas haciendo click sobre **X**.

Resumen del capítulo

Javascript es un lenguaje para desarrollar funciones sencillas y programas de aplicación para tus páginas web. Un script en java se encuentra entre estas etiquetas **<head>** y **</head>**.

Comentarios

Para iniciar un programa en Javascript tienes que indicárselo primero al navegador **<script language="javascript">** desde cualquier punto. Inserta las líneas de código

dentro de un comentario HTML **<!--** y **//-->**. No olvides identificar dentro de Javascript el final del programa como un comentario. Para ello utiliza los caracteres **//**.

Funciones

Las funciones sirven para generar instrucciones del programa y después llamarlas **<script language="javascript">** desde cualquier punto de la página en HTML. Cada

bloque de la función o las instrucciones **if** tiene que ir entre estas llaves **{** y **}**.

Si ... entonces

La instrucción **if** se utiliza para comparar distintas condiciones. Si cumple una de ellas, el programa ejecuta una instrucción determinada. Estas construcciones condicionales se pueden enlazar. Si entre dos condiciones pones dos rayas verticales **||**,

indicas al programa que se tiene que cumplir al menos una de las dos que se han indicado en la sentencia If para que se ejecute la instrucción correspondiente.

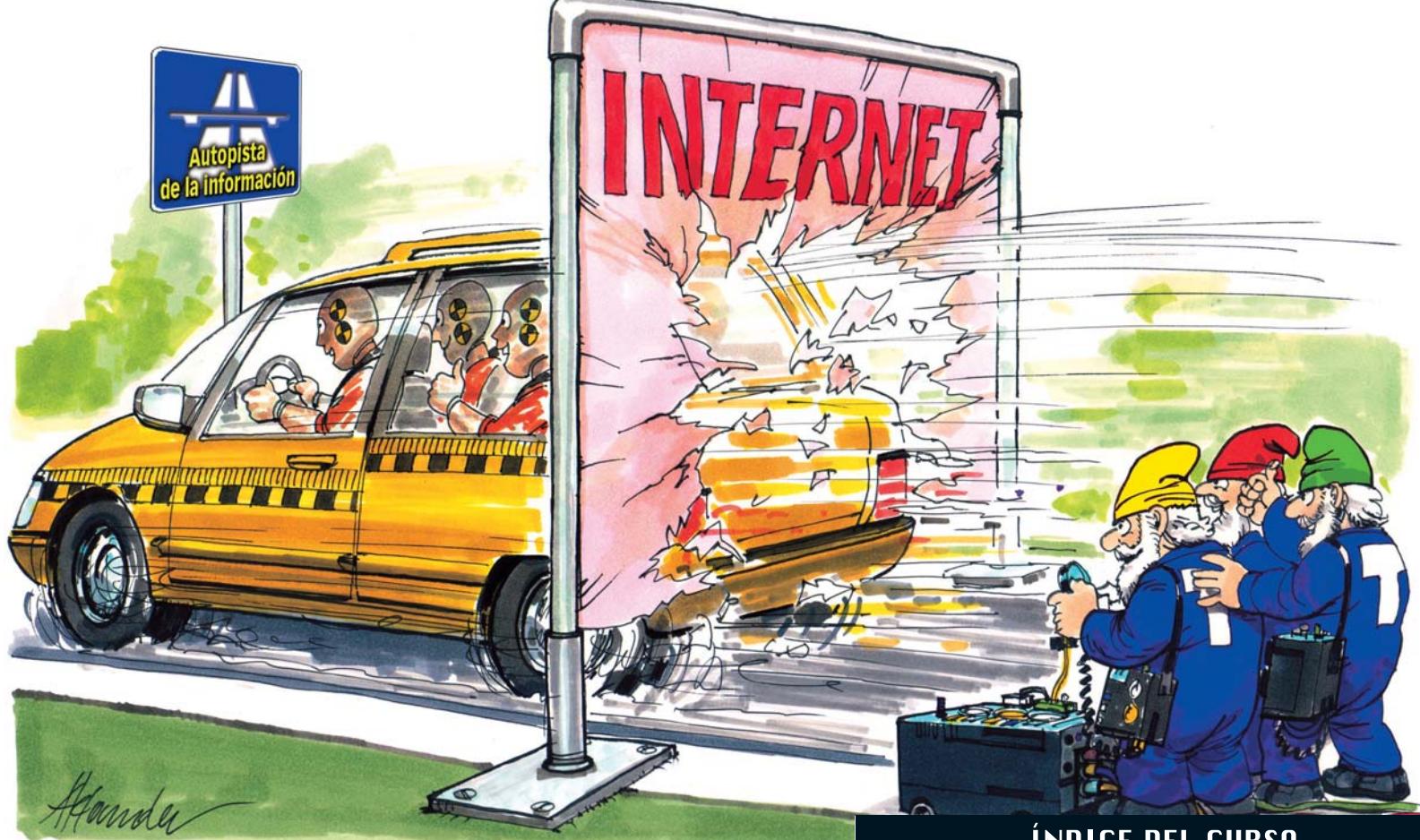
Alarma

La instrucción **alert** muestra un mensaje en pantalla. Este mensaje consistirá en un texto que deberás haber introducido previamente en el código en javascript.

Banco de pruebas

SUMARIO

La prueba del navegador	62
Comprobar la ortografía	63
Búsqueda de errores	64
Descargar e instalar Netscape	66



Hoy en día cada vez más gente tiene su propia página web. Sin embargo, algunas personas descuidan el correcto funcionamiento de ésta. Si quieres que tu web pase victoriosa por cualquier test, aquí te enseñamos cómo solucionar los problemas más habituales.

Si ya has leído las once primeras entregas del Curso de HTML, estás preparado para editar tu primera página. Pero cuidado: en cada página se suelen "colar" algunos errores. Tu atractiva página web no aparece correctamente al abrirla con el **navegador**, o en el peor de los casos ni siquiera sale algo. Y aún peor es esto otro: los programas de acceso Internet Explorer y Netscape Navigator funcionan igual en su mayor parte. Eso es lo malo: ¡sólo en su mayor parte!

En algunos casos, Netscape Navigator se muestra cla-

ramente más estricto con el cumplimiento de las reglas, lo que afecta al funcionamiento y presenta de forma defectuosa páginas que funcionan perfectamente con Internet Explorer.

En esta parte del curso aprenderás a **depurar** errores típicos, y a probar tus páginas antes de publicar tu trabajo en Internet.

Una regla básica es que debes probar necesariamente tus documentos HTML con los dos navegadores más utilizados. Uno de ellos, Internet Explorer, ya está instalado en la mayoría de los ordenadores con Windows.

Si no tienes Netscape Navigator, te lo puedes bajar desde Internet. Podrás ver como hacerlo en el cuadro "Descargar e instalar Netscape" en la página 66.

La prueba del navegador

A lo largo de este curso, seguro que ya has probado tus páginas con Internet Explorer, pero ahora viene la prueba de fuego. ¿Funciona también todo con Netscape Navigator? Para confirmarlo, utiliza el archivo **índices.html** de los capí-

ÍNDICE DEL CURSO

Para principiantes	Fundamentos: crear el primer archivo HTML	Nº 35
	Cómo diseñar y dar formato a los textos	Nº 37
	Listas, barras y vínculos	Nº 38
	Insertar imágenes	Nº 39
	Distintos formatos de escritura	Nº 40
Para expertos	División de páginas con tablas	Nº 41
	Insertar y dimensionar marcos	Nº 42
	Ejemplo de formulario	Nº 43
Para profesionales	Qué son y para qué sirven los identificadores	Nº 44
	Conceptos básicos del estilo en cascada	Nº 45
	HTML con Java	Nº 46
Probando las páginas HTML		Nº 47
Principios legales de las páginas de Internet		Nº 48

tulos anteriores. Si ya no tienes este archivo y sus imágenes correspondientes:



en la carpeta:



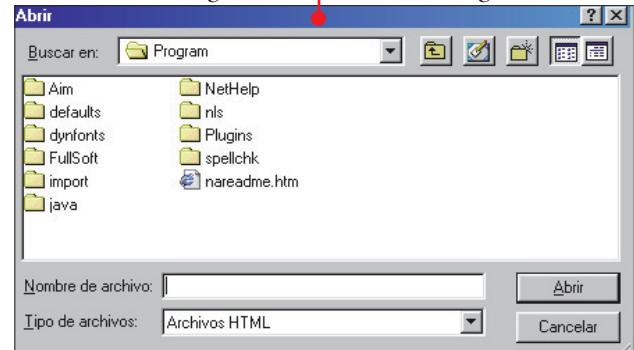
consulta esta misma sección en el número 39 para ver cómo crearlo y de donde obtenerlas.

1 Para probar tus páginas con Netscape Navigator, lo primero que tienes que hacer es click en **Inicio**, pulsa **Programas**, selecciona **Netscape Communicator** y pincha en **Netscape Navigator**.

2 Una vez abierto Netscape Navigator, haz click en **Archivo** y **Abrir página...**.

3 En la ventana que se abrirá **Abrir página**, haz click en **Seleccionar archivo...**.

4 Con ello se mostrará el cuadro de diálogo "Abrir".

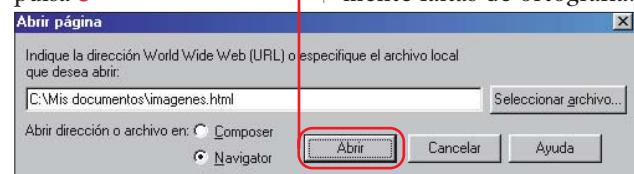


Haz click en **▼** y elige de la lista:



la carpeta **Mis documentos**. Haz click en ella para abrir la. Si no encuentras enseguida este campo, haz click en **▼** hasta que aparezca.

5 Haz doble click en **Imagenes.html** y después pulsa **Entrar**.



6 En la pantalla aparecerá la página.



Aquí todo tiene un aspecto excelente.

7 Repite los pasos **2 a 5** con todos los archivos HTML que has escrito durante este curso. En la revi-

sión, ten especial cuidado con los siguientes puntos:

- ¿Tienen todas las tablas el aspecto que deben tener? ¿Todos los datos están correctos?
- ¿Se encuentran bien ajustados los **marcos** **05**?
- ¿Las imágenes están insertadas en el lugar adecuado?

girás las faltas que localices en el **texto fuente** **06 (Pág.64)**. Hazlo de esta forma:

1 Abre haciendo doble click en la carpeta:



2 Busca el archivo que deseas probar, por ejemplo **Imagenes.html**. Haz doble click en él para abrirlo.

3 Selecciona con el ratón el apartado que deseas revisar, por ejemplo

Hola a todos, esta es la primera página web que he creado insertando imágenes. Además puedes ver que la he dividido en dos columnas con lo cual tiene un aspecto genial.

Si tú también quieres aprender a realizar tus propias páginas web con imágenes, tablas, enlaces y otras muchas opciones, haz como yo y sigue el curso de HTML en Computer Hoy.

Computer Hoy
Pedro Teixeira, 8 2º

¿Qué es...?

01 HTML

Lenguaje de programación de páginas web. Se escribe haciendo uso de **identificadores**. Creado en 1989 en el CERN (laboratorio europeo de física de partículas), su objetivo era ser un método único de búsqueda de información y acceso universal a la misma, eliminando la necesidad de usar distintas aplicaciones con este fin.

02 Identificador

El lenguaje HTML se escribe utilizando identificadores o etiquetas (tags). Éstas son órdenes que das al navegador para que muestre una página web tal y como deseas. Cada tag es una orden y puede indicar atributos del texto, posición de imágenes, hipervínculos, etcétera.

03 Navegador

Programa que permite visualizar el contenido de las páginas web de Internet. También se puede utilizar para descargar ficheros de la Red o visualizar algunos contenidos multimedia como sonidos, imágenes o incluso vídeos.

04 Depuración

Fase posterior al testeo. Consiste en buscar y aplicar soluciones a los fallos y problemas que puedan surgir en un programa o página web.

05 Marcos

Se utilizan en el diseño de páginas web para organizar la información y facilitar el acceso a ella. Cuando se divide una web en secciones que pueden mostrar páginas web independientes, a cada una de estas secciones se la denomina marco o frame. Al contenedor que incluye el grupo de marcos se le llama página de marcos. También se suele utilizar para crear tablas de contenido, que permanecen en pantalla mientras te desplazas por la web.

Recomendaciones

Puede que no veas las páginas HTML. En la mayoría de estos casos se esconde un error.

Ten en cuenta las siguientes reglas que te mostramos:

- Imprime cada documento antes de editarlo en Internet
- Si has publicado una página en la red, comprueba enseguida los errores. Mira la página de nuevo dos días después. Es muy probable

[comentarios](mailto:computerhoy@hobbypress.es)

Consejos prácticos

Antes de situar tus páginas HTML en Internet, tienes que comprobar todos los hipervínculos internos (es decir, los que componen tu web). Para ello, haz click en uno tras otro y observa si aparece la página correspondiente. Es suficiente iniciar el navegador y cargar la página de inicio. En este caso no necesitarás una conexión a Internet. Si estas pruebas no dan errores, puedes insertar la página en la Red. Cómo hacerlo es algo que está regulado por cada servidor.

Informate del sistema de funcionamiento de ellos. Vuelve a probar después todas las referencias cruzadas internas y accede, esta vez como "visitante", a tus páginas en Internet. Si de repente algo no funciona, puede ser debido a un nombre de archivo incorrectamente escrito. Algunos servidores distinguen entre escritura con mayúscula y con minúscula,

mientras que a Windows no le importa si escribes "pagina.html" o "Pagina.html". Si el archivo se llama algo así como "pagina.html", pero se encuentra en un hipervínculo "Pagina.html", todo funcionará bien en tu ordenador, pero en el servidor puede provocar algún error, por ejemplo cuando funciona bajo Linux.

Comprueba los vínculos externos

Confirma también las referencias cruzadas que te llevan desde tu página hacia otras páginas ajenas. En cuanto sitúes tu web en Internet, haz click en todos los vínculos externos y observa si funcionan. Repite esta comprobación habitualmente, ya que a menudo se modifican las direcciones y pueden ser distintas o incluso haber desaparecido de la Red.

¿Qué es...?

06 Texto fuente

También llamado código fuente. Serie de instrucciones y comandos de programación que se utilizan para indicar al navegador lo que debe hacer cuando muestra un archivo que tiene formato HTML. Este término también lo usan los programadores para referirse al archivo que contiene las instrucciones de un programa.

07 Cursiva

Cuando escribes, lo haces con una letra que, si bien varía de tipo, presentará un aspecto normal. Además, ese mismo tipo de letra puede presentarse en Negrita o Subrayado. Estos efectos se usan para resaltar frases o palabras o para darles un significado especial.

08 Link

También se conoce como enlace o vínculo. Es una referencia a otra página que se encuentra en la red Internet. Se suele distinguir por tener un color distinto al resto del texto, estar subrayado o representado por una imagen. Al hacer click sobre él, el navegador carga la página correspondiente.

09 CSS

Son plantillas que se pueden utilizar para crear documentos HTML y dar formato a los textos que se presenten en pantalla. Por ejemplo, determinar el tipo, tamaño y color de la letra. Las hojas de estilo en cascada resultan muy prácticas, ya que permiten ahorrar líneas de código y gestionar mejor la presentación de texto.

10 Javascript

Versión reducida del lenguaje Java, desarrollada exclusivamente para su uso en la creación y diseño de páginas web. Permite dotar a éstas de funciones imposibles de aplicar haciendo uso de HTML.

4 Haz click en **Edición** y pulsa **Copiar**.

5 Deja Internet Explorer abierto e inicia tu procesador de textos, por ejemplo Word 2000, para ello pulsa **Iniciar**, pincha **Programas** y selecciona **Microsoft Word**.

6 En Word, haz click en el menú **Edición** y selecciona **Pegar**.

7 El texto se puede ver en pantalla:

8 Inicia la revisión ortográfica pulsando **F7**, o pinchando en **Herramientas** y seleccionando

Ortografía y gramática.... Si te encuentras con una falta, apunta la posición del texto correspondiente en un papel y después corrígela en el texto fuente.

9 Cuando ya hayas revisado la ortografía de tu página, y tras anotar los errores, haz doble click en:



y abrirás el editor. Carga el código fuente correspondiente y corrige los errores manteniendo abierto Word por si necesitaras asegurarte de alguno.

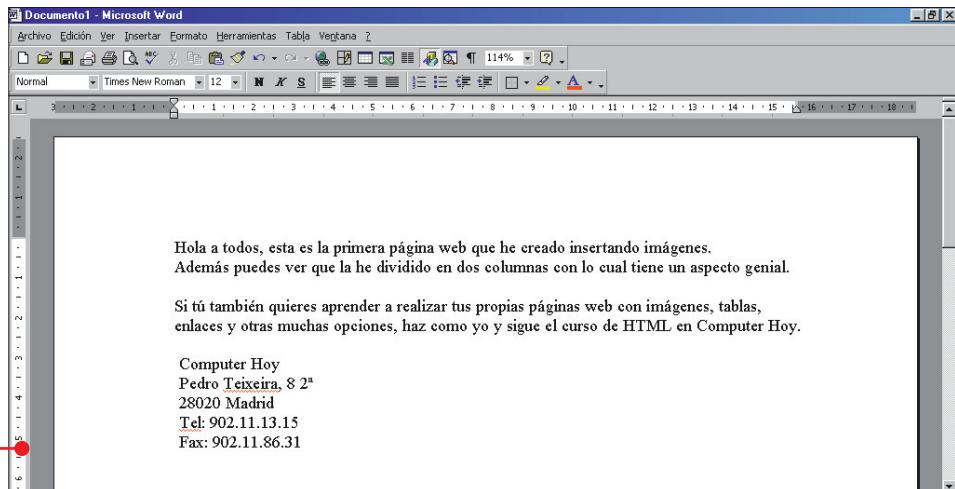
10 Cuando la corrección haya acabado y las faltas estén corregidas, cierra Word, Internet Explorer y el Editor haciendo click en **X** en cada una de las ventanas.

Búsqueda de errores

Casi más difícil que encontrar faltas de ortografía es descubrir etiquetas erróneas. Y a menudo las consecuencias de las faltas no se descubren enseguida. A continuación verás algunos problemas habituales de la programación en HTML y su solución:

■ Has programado una tabla que tiene el siguiente aspecto en el navegador Internet Explorer:

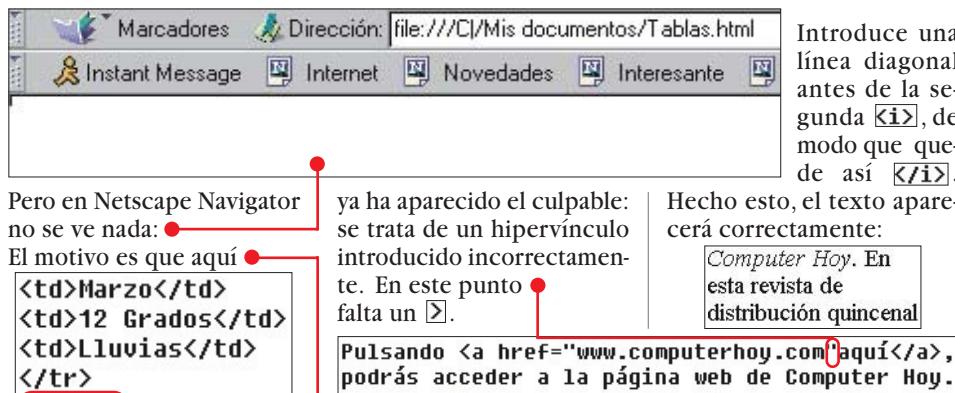
Mes	Grados	Comentarios
Enero	5 Grados	Frío invernal
Febrero	9 Grados	Viento del norte
Marzo	12 Grados	Lluvias



Hola a todos, esta es la primera página web que he creado insertando imágenes. Además puedes ver que la he dividido en dos columnas con lo cual tiene un aspecto genial.

Si tú también quieres aprender a realizar tus propias páginas web con imágenes, tablas, enlaces y otras muchas opciones, haz como yo y sigue el curso de HTML en Computer Hoy.

Computer Hoy
Pedro Teixeira, 8 2^a
28020 Madrid
Tel: 902.11.13.15
Fax: 902.11.86.31



Pero en Netscape Navigator no se ve nada:

El motivo es que aquí

```
<td>Marzo</td>
<td>12 Grados</td>
<td>Lluvias</td>
</tr>
</body>
</html>
```

falta el identificador de cierre de la tabla. Lo que tendrás que hacer en este caso es introducir el texto fuente correspondiente. Sitúate en esa posición e inserta **</table>**.

■ Si ves que parte del texto tiene este aspecto:

Pulsando [podrás acceder a la página web de Computer Hoy.](http://www.computerhoy.com)

ya ha aparecido el culpable: se trata de un hipervínculo introducido incorrectamente. En este punto falta un **>**.

Pulsando [podrás acceder a la página web de Computer Hoy.](http://www.computerhoy.com)

■ A menudo aparece este error. De repente, todo está en letra **cursiva** 07, aunque sólo la palabra:

Computer Hoy

debería aparecer en este formato. Solución: al introducir el tag has olvidado una línea diagonal antes del identificador de cierre.

Echando un vistazo al código fuente la podrás ver:

web de <i>Computer Hoy</i>. ción quincenal podrás encontrar plicada de un modo ameno y

Introduce una línea diagonal antes de la segunda **<i>**, de modo que quede así **</i>**.

Hecho esto, el texto aparecerá correctamente:

Computer Hoy. En esta revista de distribución quincenal

página web de Computer Hoy. En esta revista de distribución quincenal podrás encontrar todo tipo de información explicada de un modo ameno y accesible para todo el mundo

Dos caminos de prueba

Examen general

Antes de insertar páginas HTML en Internet, tienes que comprobarlas sin falta con los navegadores más utilizados. En cada caso, prueba las páginas con los navegadores Internet Explorer y Netscape Navigator.

Dos navegadores, dos pruebas

Internet Explorer y Netscape Navigator tienen en parte cri-

terios distintos en lo que se refiere a la presentación del texto fuente. Así, Netscape Navigator evita hacer el "trabajo" si hay errores por descuido, mientras que Explorer puede presentar las páginas a pesar de todo.

Encontrar fuentes de error

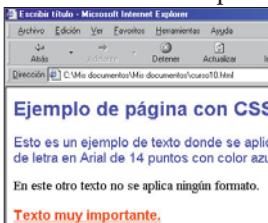
Si te encuentras con un fallo, comprueba el texto fuente del archivo. Ten cuidado sobre to-

do con los identificadores que no sean de cierre, es decir, aquellos que no llevan línea diagonal **/**.

Comprobar los hipervínculos

Cada **link** 08 debe funcionar correctamente. Para ello comprueba regularmente las referencias cruzadas dentro de tus propias páginas y los hipervínculos con otras webs de Internet.

■ El siguiente fallo suele confundir a los programadores que hacen uso de las **CSS 09 (Pág. 64)** en sus creaciones. Una página aparece correctamente en Explorer:



Ejemplo de página con CSS

Este es un ejemplo de texto donde se aplica de letra en Arial de 14 puntos con color azul.

En este otro texto no se aplica ningún formato.

Texto muy importante.

si bien en Netscape Navigator sale sin los formatos previstos:

La causa de ello está en un descuido. En lugar de los dos puntos ":" antes de la asignación de una plantilla de

estilo, se ha colocado un signo igual:

```
color= blue;
h1 {font-size: 20pt;
font-weight: bold;
importante {font-family= "Arial";
font-size: 14pt;
color= red;
font-weight: bold;
text-decoration= underline}
```

Explorer acepta este carácter, sin embargo Navigator es bastante más estricto y no muestra las plantillas de formato con este tipo de error.



Ejemplo de página con CSS

Este es un ejemplo de texto donde se aplica una plantilla de estilo que establece un tipo de letra en Arial de 14 puntos con color azul.

En este otro texto no se aplica ningún formato.

Texto muy importante.

■ También los programadores de **javascript 10 (Pág. 64)** se ponen a sí mismos trampas (accidentalmente, por supuesto) de vez en cuando. En este caso Explorer tampoco se inmuta por el problema. El sencillo programa de control de presencia de tu web en frames (consulta esta misma sección en el nº 46) funciona sin problemas

nal de modo que el texto fuente tenga este aspecto:

```
<script language="JavaScript">
<!--
if (top.frames.length != 0)
top.location=location;
//-->
</script>
```

Con estos errores típicos y sus soluciones, Computer Hoy te sumerge en el mundo de la programación en HTML. Ahora ya eres casi un profesional de HTML y puedes no sólo programar, sino también encontrar errores con precisión y eliminarlos

siguiendo unos sencillos y rápidos pasos.

Ten en cuenta que, aunque aquí se han planteado casos concretos, siguiendo los consejos dados, así como aplicando las soluciones de éstos a otros problemas, tendrás casi ganada la guerra contra los "duendes" que intentan colarse en tu web. La siguiente y última parte del Curso de HTML tratará sobre cuestiones jurídicas en y sobre Internet.

Y es que la Red no es, en contra de la opinión mayoritaria, un espacio sin leyes, donde cualquiera puede violar las legislaciones de los países con la más absoluta impunidad. Pese a que todavía quedan bastantes asuntos pendientes de ser legislados, la justicia está avanzando a pasos agigantados para evitar que Internet se convierta en la autopista del delito.



Computer Hoy

La revista con la que TU, YO informática.

4.000 productos de ofimática

A la venta el viernes 23 de Junio.



Bienvenidos a mi web

ALCESOFT

Computer Hoy

Servicios editoriales

números abrazados

suscripciones

Selección de personal

Contacta con nosotros

Direcciones online

- ① www.opera.com
- ② www.neoplanet.com
- ③ www.broadcast.com
- ④ www.netscape.com/es

! Hay más navegadores

Internet Explorer y Netscape Navigator son, con diferencia, los navegadores más utilizados en Internet. Pero esto no significa que sean los únicos. Cada vez aparecen más navegadores que pretenden destacar por ser más rápidos, por alguna funcionalidad especial e, incluso, por ofrecer un bonito diseño. Así puedes encontrar por ejemplo el navegador Opera →①, que ocupa muy poco espacio en tu disco duro y ofrece una navegación bastante rápida.

Neoplanet →② destaca por su diseño, ya que haciendo uso de las "skins" tan de moda, permite que el navegador adopte el aspecto que deseas.

Por su parte, Broadcast →③ te ofrece la posibilidad de dividir la ventana, mostrándote múltiples páginas simultáneamente.

Y éstos son sólo una mínima muestra de todos los navegadores que puedes encontrar. Dando "una vuelta" por la Red descubrirás muchos más.

y elimina en este caso los marcos:

Sin embargo en Netscape Navigator se mantienen:

El error está en un lugar in sospechado. En los caracteres que indican que se trata de un comentario en HTML, la indicación al navegador de que éste se cierra no está completa

```
<script language="JavaScript">
<!--
if (top.frames.length != 0)
top.location=location;
-->
</script>
```

Netscape Navigator se "tropieza" con el problema y ejecuta el programa, mientras que a Internet Explorer "le da igual". Elimina el error insertando una doble línea diagno-

Descargar e instalar Netscape Navigator

Aunque cada día es más normal encontrar CD-ROMs de conexión a Internet en los cuales se suele encontrar una copia de este navegador, también puedes conseguirlo a través de la Red de redes.

Si esto es lo que quieres, sigue estos pasos:

1 Inicia una conexión a Internet del modo habitual y escribe →④.

2 Con ello se abrirá la página principal de Netscape en español. En ella pulsa:



Descargar

3 En la página que se abrirá busca el siguiente link: [Descargar ahora!](#) y pincha en él con el ratón.

4 La siguiente web te presenta las opciones que has elegido para la descarga. Si son correctas, pulsa 4.51.

5 Desplázate hacia abajo en la siguiente web y busca:



Una vez encontrado deberás hacer click en él.

6 En la siguiente y última página tendrás que buscar y hacer click en este enlace [Download without SmartDownload](#)

7 En unos segundos se abrirá automáticamente la ventana [Descarga de archivos](#). En ella marca la opción Guardar este programa en disco y pulsa Aceptar.

8 En **Guardar como**, selecciona donde deseas guardarla y pulsa Guardar.

9 Con ello comenzará el proceso de descarga de Netscape Communicator a tu PC como se te indica en la ventana Copiados 1.01 MB de cc32e451.exe

En ella asegúrate de tener sin seleccionar la siguiente opción:

Cerrar el diálogo al terminar la descarga

10 Finalizada la descarga, la ventana cambiará. **Descarga completa**, indicándotelo. Cuando esto ocurra, haz click en Abrir, para iniciar la instalación.

11 Durante unos segundos, aparecerán en pantalla unos mensajes informándote de que la instalación se

está preparando. En breve estarás desaparecerán y, tras mostrarse una ventana de fondo azul, aparecerá una ventana dándote la bienvenida al proceso de instalación.

Para proceder, haz click en Siguiente >.

12 A continuación se te informará sobre los términos de la licencia de uso. Revísalos y, si estás de acuerdo, pulsa Sí.

13 En la siguiente ventana, deja las opciones que se te ofrecen por defecto y pulsa Siguiente >.

14 Ahora, Netscape te pregunta por varias opciones de configuración. Selecciona las que te resulten úti-

les o interesantes y, seguidamente, haz click en Siguiente >.

15 Lo siguiente es indicarle al programa dónde deseas que se muestre en el menú inicio. Conserva la opción predeterminada y pulsa el botón Siguiente >.

16 En **Copiando archivos**, pincha en Instalar para realizar la instalación.

17 Cuando ésta haya finalizado, se te preguntará si quieras leer el archivo de texto README. Si no lo lees ahora puedes hacerlo más adelante, así que pulsa No.

18 Y ya está, haz click en Aceptar y reinicia tu ordenador.

¿Qué es...?

11 Salto de línea

También conocido como retorno de carro, consiste en finalizar una línea de texto y saltar automáticamente a la siguiente.

12 Testear

Proceso que comprueba el correcto funcionamiento de un programa o de una web. Constituye un elemento fundamental dentro del desarrollo de una web y ha de ser completo, ya que evita fallos y problemas que suelen ocurrir una pésima imagen.

13 Depurar

Fase posterior al testeо. Consiste en buscar e implementar soluciones a los fallos y problemas que puedan surgir en un programa o página web.

14 Frame

Se utiliza en el diseño de páginas web para organizar la información y facilitar el acceso a ella. Cuando se divide una web en secciones que pueden mostrar páginas web independientes, a cada una de estas secciones se la denomina marco o frame. Al contenedor que incluye el grupo de marcos se le llama página de marcos. También se suele utilizar para crear tablas de contenido, que permanecen en pantalla mientras te desplazas a diferentes páginas del sitio web.

15 URL

Siglas correspondientes a "Uniform Resource Locator", lo que traducido sería "localizador homogéneo de recursos". Una URL es una dirección de página web de Internet.

16 Tag

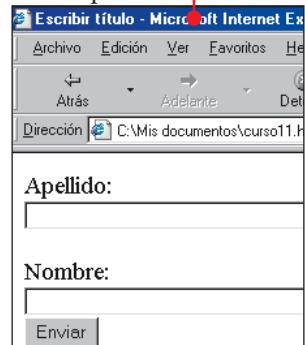
El lenguaje HTML se escribe utilizando tags o etiquetas. Estas son órdenes que das al navegador para que muestre una página web tal y como deseas. Cada tag es una orden y puede indicar atributos del texto, posición de imágenes, hipervínculos, etcétera.

20 Para visualizar el resultado haz doble click sobre el icono



que encontrarás en tu Escritorio. Seguidamente haz doble click sobre

21 En Internet Explorer aparecerá



Si haces click sobre "enviar" dejando uno de los campos sin rellenar, aparecerá el siguiente mensaje. Con un click sobre Aceptar cerrarás la ventana con el mensaje de error. Pero, si rellenas los dos cam-

pos correctamente, no se mostrará el mensaje de error. En la ventana no hay cambios apreciables a excepción de la dirección. Con la entrada de unos datos, por ejemplo

Apellido: y Nombre:

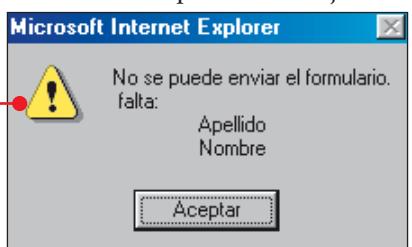
Salces David

en la línea de dirección, tras hacer click sobre Enviar aparece

Como podrás comprobar, en principio este ejemplo no realiza ninguna operación con los datos. Si quieres aprender como gestionarlos, puedes ver otro ejemplo en esta misma sección, en el número 43 de Computer Hoy.

22 Ya puedes cerrar Internet Explorer con un click sobre **X**.

Y con esta entrega finaliza este apasionante viaje a tra-



vés de la programación en HTML y Javascript. En la siguiente podrás ver cómo **testear** los documentos en HTML y cómo encontrar y **depurar** los errores más comunes, ya que no hay nada más desagradable que una página plagada de errores

file:///C:/Mis%20documentos/curso11.html?apellido=Salces&nombre=David

y que además no funcione correctamente. La impresión que da es muy negativa.

En la última entrega conocerás los aspectos legales de las páginas web, evitando así el riesgo de cometer sin querer algún tipo de delito.

Consejos de programación

Siempre al principio

Si programas en Javascript, conviene que te acostumbres a incluir el código al principio del documento en HTML. Esto te asegura que el programa se ejecute sin problemas. La razón la encontrarás en el propio funcionamiento del navegador. Los navegadores leen el código fuente de una página HTML línea a línea. En cuanto encuentra datos los representa en pantalla como imágenes, textos o tags. Si entre estos datos hay una acción que llama a un programa en Javascript, éste

ya tiene que estar cargado. En caso contrario no funciona.

Javascript es transparente

Si programas en Javascript tienes que ser consciente de que cualquier persona que accede a tu página puede ver el código del programa. Muchos usuarios simplemente visitan otras páginas para sacar ideas para sus propios programas en Javascript. Pero no olvides que la propiedad intelectual está protegida. Esto también es válido para las aplicaciones en Javascript.

Controlar la presencia de tu web dentro de unos marcos ajenos

Algunos usuarios pueden insertar un enlace a tu página, pero a veces sólo permiten que ésta aparezca dentro de un **frame**. Haciendo que permanezcan los demás elementos de su página. Así, los visitantes creen que tu web es un elemento más de una página extraña. Un visitante de tu web, por ejemplo, no puede ver tu **URL**, lo que le impide recordar tu dirección. Esto tiene solución. Un sencillo programa en Javascript que debes insertar en el documento, concretamente entre las **tags** **<head>** y **</head>**.

Escribe las siguientes líneas de código:

Si has leído esta entrega del curso ya te deben resultar fa-

```
<script language="javascript">
<!--
if (top.frames.length != 0)
    top.location=location;
//-->
</script>
```

miliares las dos primeras líneas de código. En la tercera línea vuelves a encontrar un comando **if**.

Con la instrucción:

if (top.frames.length != 0)

el programa comprueba si en la ventana del navegador aparecen frames. La aplicación utiliza para ello un contador que está en todos los navegadores. Este contador **top.frames.length** registra el número de frames que se encuentran abiertos en ese preciso instante. **length** se

puede traducir al castellano por "longitud". Es decir, determina la cantidad de **frames** que se encuentran en la parte superior (**top**). Los dos caracteres **!=** indican desigualdad. Toda la lí-

nea se puede traducir por: "si el número que da la suma de todos los frames que se encuentran

en la parte superior no es igual a 0 entonces ejecuta la siguiente acción". Más claro: "si encuentras un frame, que por cierto aquí no pinta nada (ya que tú no has instalado ninguno), pues haz algo". Esta acción se encuentra en la misma línea de código. **location** se puede traducir por ubicación e identifica la URL de la página que se encuentra en la barra de direcciones, como por ejemplo:

Dirección http://computerhoy.com/

Si tu página se inserta dentro de un frame de otra web, aquí aparecerá la dirección de la página. Para cambiar esta dirección, entra en acción **top.location** al modificar la

primera dirección por tu propia dirección dentro del frame. Esto es lo que hace esta línea de código. En caso de que se dé esta circunstancia, primero podrás comprobar que la página se carga dentro de un frame

Pero esta página sólo aparece unos instantes, ya que después, tras una breve interrupción, la web con el programa en Javascript aparece sola en pantalla



Esta aplicación sólo la puedes utilizar si no tienes frames en tu página. En caso contrario el resultado no será el deseado, ya que también los cerrará.





¡Soy inocente!

¡Pero si yo no he hecho nada! ¿Por qué me encierran? Si no te apetece acabar así, lo mejor será que leas de arriba a abajo la decimotercera y última entrega de este curso sobre programación en HTML. Luego no digas que no te avisamos.

En las doce entregas anteriores del curso de **HTML** [01 \(Pág.56\)](#) de Computer Hoy has dado un repaso a la construcción de páginas para que funcionen sin problemas y tengan un aspecto profesional.

Así entrarás con buen pie en la **World Wide Web** [02 \(Pág.56\)](#). Pero no basta sólo

con programar y redactar los textos. El día a día en la Red también te enfrenta con cuestiones legales que no puedes obviar. En esta última entrega del curso vas a conocer todo lo que hay que tener en cuenta a la hora de publicar una página en Internet y así no te buscarás ningún problema.

Propiedad intelectual

La propiedad intelectual también tiene validez en Internet y garantiza al autor, artista o músico los derechos sobre su obra, permitiéndole decidir dónde y en qué forma se publican sus textos, libros, etcétera.

SUMARIO

Propiedad intelectual	54
Protección para programas	55
No pongas links a páginas piratas	55
No copies enlaces sin más	55
Cuidado con los frames	56
¡Sin faltar al respeto!	56
Meta Tags	57

Pero, desgraciadamente, en la Red resulta bastante habitual que no se respeten estos derechos. En especial no se respetan con los archivos creados en formato **MP3** [03 \(Pág.56\)](#). Estas canciones **digitalizadas** [04 \(Pág.56\)](#) se pueden bajar de muchas páginas web. Y en muchos casos se trata de obras sobre las que existen derechos de autor. Entre éstas, puedes encontrar tanto los temas musicales de máxima actualidad, como piezas clásicas interpretadas por una orquesta filarmónica.

Respetá siempre los derechos de autor

Si te compras un compacto puedes hacer con total libertad copias en MP3 para tu uso particular sin ningún problema (recuerda que sólo para uso exclusivamente PARTICULAR). Pero si tu intención es utilizar estas copias para publicarlas en Internet y así permitir a los visitantes de tu página que se las bajen libremente, entonces estás lesionando los derechos del autor.

Esto también vale para un simple fragmento. No hagas caso del rumor que dice que se pueden colgar en Internet tres compases o siete se-

Foto: Gordon Press. Montaje: Computer Hoy.

ÍNDICE DEL CURSO

Para principiantes	Fundamentos: crear el primer archivo HTML Cómo diseñar y dar formato a los textos Listas, barras y vínculos Insertar imágenes Distintos formatos de escritura División de páginas con tablas Insertar y dimensionar marcos Ejemplo de formulario Qué son y para qué sirven los identificadores Conceptos básicos del estilo en cascada HTML con Java Probando las páginas HTML	Nº 35 Nº 37 Nº 38 Nº 39 Nº 40 Nº 41 Nº 42 Nº 43 Nº 44 Nº 45 Nº 46 Nº 47
Para expertos	Principios legales de las páginas de Internet	Nº 48
Para profesionales		

gundos de una pieza musical sin vulnerar los derechos de autor. La única excepción es que el autor te permita distribuir sus trabajos desde tu página web.

Esto también es válido para los dibujos y los textos. Así, por ejemplo, te puedes buscar problemas si decides insertar en tu **homepage** un artículo de otra publicación.

Ni los fans están a salvo de los abogados de las estrellas de televisión y del mundo musical cuando deciden publicar, sin su permiso, sus piezas en la red. Si tienes intención de insertar en tu web imágenes de personajes o escenas de tu serie favorita, debes saber que esta práctica no es del agrado de muchos productores.

Grupos musicales como Oasis, así como la cadena de televisión americana Fox, han ganado recientemente pleitos contra usuarios que incluyeron en sus páginas, sin su consentimiento, imágenes o canciones de éstos.

Si quieras usar algún documento de este tipo, te recomendamos que te pongas en contacto con el autor para que te dé su consentimiento. Sólo cuando lo obtengas podrás usarlos.

En caso de duda, no reproduzcas nada

Los documentos que contienen datos de carácter general (público), como por ejemplo los números de la Lotería Primitiva o los índices bursátiles, se pueden pu-

blicar en la Red sin tener que pedir permiso a nadie. Pero evita copiar sin más bases de datos completas o parte de ellas.

También los documentos públicos, como sentencias judiciales, no están sujetos a la propiedad intelectual. Puedes publicar estos textos en la Red, pero debes indicar su fuente.

Protección para programas

A la hora de colgar programas en Internet para que los visitantes de tu página web puedan **descargarlos** [06 (Pág.57)], pon especial cuidado. Distribuir copias piratas de programas en la Red es un delito que está penado, incluso aunque no sepas que la aplicación en cuestión es una copia ilegal (recuerda que el desconocimiento de las leyes no exime de su cumplimiento).

Cuidado con las copias de distribución gratuita. Incluso los programas **shareware** [07 (Pág.57)] que están a libre disposición de los usuarios, como Internet Explorer, están sujetos a determinadas reglas. Éstas te indican dónde y cómo se pueden distribuir. Repasa con detenimiento la licencia del contrato de cada uno de estos. Si dudas, ponte en contacto con el fabricante del programa.

No pongas links a páginas piratas

Una buena página web también se caracteriza por



Aviso a los fans. Ni con la mejor de las intenciones está permitido reproducir material gráfico o sonoro de tus ídolos. Grupos como Oasis ya han recurrido a los tribunales.

disponer de **links** [08 (Pág.57)] a otras páginas. Pero, cuidado, algunos enlaces te pueden crear problemas, en especial si llevan a páginas ilegales. Un enlace a una de éstas también te puede causar problemas. Lo mismo ocurre cuando los enlaces se dirigen a páginas que contienen copias ilegales de ficheros MP3 o material que contraviene cualquier norma legal (pedofilia, racismo, etcétera). Un enlace ilegal no tiene porque significar una condena, pero las posibilidades de que se abra un procedimiento judicial contra ti serán mayores.

La mayoría de los links son legales

A excepción de los enlaces que se han descrito en los apartados precedentes, puedes insertar en tu página todos los links que te dé la gana. Te recomendamos, no obstante, que indiques quién es el autor de aquellas páginas cuyo contenido te resulte dudoso. Y recuerda, en caso de duda, es mejor un enlace menos que un problema más.

Tampoco es lícito el insertar un comentario que falte al respeto a una tercera persona. Por ejemplo, si nombras un enlace a la página de un compañero de trabajo como la web del "idiota del mes", puedes tener problemas legales ¡además de los que surjan en la relación personal!

No copies enlaces sin más

No te dediques a copiar listas de enlaces de otra página, ya que, dependiendo de la longitud de éstas, se

puede considerar como una base de datos y está prohibido copiarlas. Esto es debido a que las bases de datos son costosas, tanto su creación como su mantenimiento y actualización.

! La opinión de un abogado



Guillermo Frühbeck,
asesor legal
de Hobby Press

der que facilitan que se cometa un ilícito y, por tanto, acabar siendo objeto de investigación judicial", comenta Frühbeck. Y lo mismo con contenidos (o enlaces) relacionados con asuntos claramente ilegales (racismo, pedofilia, terrorismo, etc...).

En la difusión de datos personales, aconseja tener en cuenta la ley que regula su tratamiento, LORTAD, y sus restricciones. También dice que injurias y calumnias a través de la Red son ilícitas: "Con el agravante de que se hacen con publicidad".

Cuando se utilizan nombres o marcas registradas para atraer a visitantes a una web propia, cree que puede entenderse que se están transgrediendo las normas de la Ley de Competencia Desleal (aprovechamiento de imágenes, marca...).

Si eres objeto de una reclamación, Frühbeck aconseja acudir a un abogado que evalúe el alcance de la infracción, la corrijas e intentes llegar a un acuerdo amistoso.



El software de libre distribución no puede ser distribuido a la ligera. revisa los los términos de la licencia de distribución antes de ofrecérselo a quienes se conecten a tu web.

¿Qué es...?

01 HTML

Lenguaje de programación de páginas web. Se escribe haciendo uso de identificadores. Creado en 1989 en el CERN (laboratorio europeo de física de partículas), su objetivo era ser un método único de búsqueda de información y acceso universal a la misma, eliminando la necesidad de usar distintas aplicaciones para este fin.

02 World Wide Web

En castellano "la tela de araña mundial", es la parte gráfica de Internet. En ella se pueden representar textos, imágenes, películas o piezas musicales.

La WWW (como también se la denomina) se compone en la actualidad de más de 1.000 millones de páginas con todo tipo de información. Cada día se incluyen nuevas páginas.

03 MP3

Es un formato de compresión para ficheros de sonido. El nombre de MP3 viene de la abreviatura de MPEG-Layer3 y se refiere a un algoritmo basado en un complejo modelo acústico. En los últimos tiempos se ha popularizado, debido a la gran calidad que ofrece, permitiendo ratios de compresión cercanos al 90%.

04 Digitalizar

Los aparatos electrónicos almacenan la información como una serie de unos y ceros. Pero las señales de sonido y vídeo no son digitales, por lo que hay que convertirlas. Este proceso recibe el nombre de digitalización.

05 Homepage

La mayoría de personas o empresas aparecen en Internet con varias páginas propias que se encuentran enlazadas entre sí. En este caso, a la página principal se la conoce de esta manera.

Dirección http://www.computerhoyesmio.com/

Bienvenidos a mi web ALCESOFT

Computer Hoy

La revista con la que TU, YO, TODOS, entramos en informática.

35.000 productos a precio

Servicios editoriales números atrasados suscripciones Selección de personal Contacta con nosotros

A la venta el viernes 23 de Junio.

Computer Hoy WI 50 Los programas shareware son una buena opción para

La inclusión de páginas web de otras personas o empresas dentro de un marco de la tuya puede acarrearte serios problemas si no queda claro el origen de las primeras.

Cuidado con los frames

Por si no lo sabías, los **marcos** 09 son un asunto peligroso. El problema es que los usuarios de

frames dividen sus páginas en varias zonas. Normalmente hay un marco que contiene un índice cuyo fin es facilitar la visita de la página. El segundo frame de

mayor tamaño contiene otra página que puede no ser propia. No todos los diseñadores de páginas web aceptan esta práctica.

De todas formas, la experiencia señala que la inserción dentro de un frame de contenidos ajenos puede acabar acarreándote problemas si no indicas el origen de la página.

Por razones de precaución, nuestro consejo es que evites insertar páginas ajenas dentro de un frame. Con independencia de los aspectos legales, está claro que a nadie le resulta agradable estar peleándose con los marcos. Por ejemplo, dentro de un frame no se puede ver la dirección de la página que se está visitando. Y si, además, tienes un monitor pequeño, el marco se come mucho espacio. Pero si aún así deseas insertar una página ajena dentro de un frame, te aconsejamos que antes te pongas en contacto con el dueño de la página para pedirle el correspondiente permiso.

! La opinión de la Policía



U. de Investigación de Delincuencia en Tecnologías de la Información

En Computer Hoy quisimos recabar la opinión de la Policía respecto a las facilidades que tiene para perseguir este tipo de delitos: "La legislación tiene muchas lagunas, pero se cuenta con el apoyo de jueces y fiscales para clarificar aspectos. Así, con las intrusiones y links en las webs es donde la legislación no se ha adaptado a lo que ocurre en la sociedad. Pero si el contenido es ilegal, ya sea incluir un enlace o colocar información que sea apología de alguna actividad penada o considerada acto delictivo en el mundo "real", también lo es en la Red. Es el caso

de la injuria directa, calumnia, amenaza..."

Para los responsables de esta Unidad, la línea entre lo que es delito y lo que no es muy fina: "No hay una norma que prohíba facilitar direcciones de email, aunque no se cuente con la autorización del propietario". Afirman que está más claro en el uso de productos con copyright, ya que hay leyes sobre propiedad intelectual. De todos modos, aquí sólo actúan cuando reciben una denuncia del propietario afectado, de lo contrario sobreentienden que las obras han sido cedidas.

Aunque depende del contenido. "Si se ofrece una base de datos o un libro en la web como propios se persigue, porque alguien quiere aprovecharse. Pero si se incluye un link a otra web indicando que es propiedad de otro no creemos que ningún juez lo considerara delito", afirman. "Como tampoco es incluir en un marco de una web otra página ajena si queda claro de quien es propiedad".

En la página 70 del número 46 de Computer Hoy, dentro de la undécima entrega del curso de HTML, en la que viste una introducción a Javascript, puedes ver cómo conseguir que tu página no aparezca dentro del frame de otra.

¡Sin faltar al respeto!

Por desgracia, en Internet cada vez es más habitual encontrar páginas ofensivas hacia terceras personas. Pero cuidado, la Ley también es válida en Internet. Es decir, si faltas al respeto a terceras personas puede que tengas que rendir cuentas ante la Justicia.

No insultes ni ofendas a terceras personas, asociaciones o empresas. Tampoco permitas que a través de tu página, como por ejemplo dentro de un libro de visitas, otros hagan lo mismo.

Un insulto te puede ocasionar problemas

Esto puede ser muy grave si la persona a la que se hace referencia se puede identificar con facilidad. De nada te va a servir que acortes, por ejemplo, el nombre de este individuo. En localidades pequeñas sólo hacen falta las iniciales de un nombre para identificar a una persona.

Y cuidado con las imágenes que van acompañadas de un texto denigrante. Está prohibido publicar fotografías de terceras personas, aunque omitas su nombre y tapes sus ojos con una banda oscura. Sólo hace falta que una persona sea capaz de reconocer a ese individuo para que puedas te-

MARIANO ES UN SINVERGÜENZA!
HACE YA DOS AÑOS QUE ME DEBES
250.000 PESETAS

PÁGAME O TENDRÁS UN PROBLEMA
SI QUIERES AYUDARME A COBRAR
MÁNDALE UN MAIL A ESTE ESTAFADOR
MARIANO@PAGAME.YA

Si haces algo así estarás cometiendo dos delitos: **injuría y difusión de datos personales**.

ner problemas legales. Hay muchas personas a las que se les identifica muy fácilmente por su vestimenta o por determinadas facciones de su cara. También el entorno físico o familiar pueden ser un punto de referencia para identificar a una persona.

Al expresar tus opiniones ten cuidado

Si te dedicas a publicar textos en Internet y te ajustas a la realidad no vas a tener nunca problemas. Esto no quiere decir que no puedas dar tu opinión. Pero cuidado, no te excedes.

Las direcciones de email privadas también están protegidas por la ley. No se pueden publicar sin el permiso de su titular.

Meta Tags

Recientemente ha surgido una polémica con la búsqueda de páginas en Internet. Algunos usuarios utilizan el truco de insertar nombres comerciales y marcas de empresas conocidas en los Meta Tags. Con ello se consigue que el resultado de una búsqueda incluya, además de las páginas de la empresa titular del nombre, las páginas de aquellos que insertan este nombre en un campo Meta.

Tampoco se ajusta a derecho el truco de incluir en la página de una empresa el nombre comercial de la competencia. En especial cuando el fin de esta práctica sea que aparezca el nombre de la empresa cuando se está buscando la página de la competencia. En estos casos se suele acabar ante los tribunales.

Ahora ya sabes todo lo que no puedes insertar en tu página web. La lista de prohibiciones parece más grave de lo que realmente es. Si te ciñes a tu propio trabajo y en tu página sólo insertas fotos y textos propios, no vas a tener ningún problema. Además, resulta más original crear tus propios contenidos en vez de recurrir a los de los demás.

Pero si deseas insertar contenidos de otras páginas,

The screenshot shows a Microsoft Internet Explorer window with the URL <http://es.search.yahoo.com/search/es?p=star%2Btrek&y=1>. The page title is "Correspondencias con sitios web Yahoo! España (1 - 10 de 29)". The search results for "Star Trek" include:

- [Star Trek 9](#) - Todo sobre la novena película de Star Trek titulada "Insurrección".
- [Espectáculos y diversión > Ciencia ficción, fantasía y terror > Star Trek](#)
- [Club Star Trek Cataluña](#) - Agrupa a los trekkies catalanes, actividades y novedades relacionadas con dicha saga espacial.
- [Club Star Trek Alicante](#) - Presentación del grupo y de sus actividades.

Quizá pueda resultar tentador copiar sin más un listado de enlaces de otra página web. Sin embargo, no lo será tanto cuando descubras que esta práctica es totalmente ilegal, ya que, en el mejor de los casos, vulnera los derechos de autor. Además, si contiene datos de tipo personal, estarás enfrentándote a la ley LORTAD (regulación del tratamiento de datos).

te recomendamos que te pongas en contacto con el titular de la web. Lo más grave que puede pasar es que te diga que no. También puedes llevarte una agradable sorpresa porque al titular de la web le parezca genial que desees publicar sus contenidos dentro de tu página.

Pon cuidado y no tendrás problemas

Y esto es todo, como podrás comprobar, la mayoría de las cuestiones legales son similares a las que se aplican en la vida real. Lo mejor es contar con el mejor aliado en estos casos (el sentido común) y, en caso de duda, actuar con cuidado. Siguiendo esta máxima no tendrás problemas.

Pues ya se puede decir que eres un auténtico webmaster, formado en todos los aspectos necesarios para desarrollar tu web personal (o quien sabe si, incluso, dedicarte a ello profesionalmente).

En Computer Hoy esperamos que hayas disfrutado con este curso y que pases a formar parte del medio de comunicación más importante del mundo: Internet.

! Asociación Internautas



Victor Domingo,
Asociación
de internautas

Aunque desde la Asociación de Internautas se insiste en que lo que es delito en la "vida real" también lo es en la Red, se recuerda además que Internet aún no está regulado. Así, hay actividades que no son ilegales, pero que los internautas consideran contrarias a la convivencia: "Es el caso del spamming, o envío masivo de correos electrónicos no solicitados. Tampoco es ético, y posiblemente tampoco legal, que se introduzcan en la Red los datos personales. La Agencia de Protección de Datos tiene abiertos varios expedientes en este sentido", dice Domingo.

Respecto a las páginas que incitan al racismo, terrorismo o pedofilia, los responsables de la Asociación creen que no es "lógico" crear enlaces a este tipo de webs

porque se estaría incurriendo en una ilegalidad: "Legalmente, estas páginas no deberían existir pues nuestras leyes no permiten estas actividades".

Sobre la utilización de textos, imágenes, programas, etcétera... en una web, el responsable de la Asociación considera "lógico y ético que se cite la fuente de información, tal como pasa en los medios de comunicación tradicionales. Con respecto al uso de ficheros musicales MP3 este asunto no está nada claro... en estos momentos hay varios contenciosos abiertos en EEUU".

Para Victor Domingo, "la mayoría de los internautas se suele ajustar a la legalidad vigente y cuando algo no está claro si es legal o ilegal se atiende a la Netiqueta, normas que rigen las relaciones en la Red, y al sentido común. Desde luego, no todo el mundo se atiende a estas normas y es aquí donde deben intervenir los servicios jurídicos tradicionales".

¿Qué es...?

06 Descargar

Dentro de la red Internet existen muchos ordenadores a los cuales puedes acceder para copiar ficheros al tuyo. Esta operación se denomina descarga de ficheros. Ésto se puede realizar desde el navegador, haciendo click en los enlaces que representen los archivos, o mediante sistemas y programas especialmente pensados para la descarga, como el FTP.

07 Shareware

Son programas de demostración que se pueden probar durante un tiempo determinado o que no incluyen todas sus funciones. Se distribuyen gratuitamente a través de Internet o en CD. Para obtener la versión completa hay que pagar una cantidad determinada al autor.

08 Link

También se conoce como enlace o vínculo. Es una referencia a otra página que se encuentra en la red Internet. Se suele distinguir por tener un color distinto al resto del texto, estar subrayado o representado por una imagen. Al hacer click sobre él, el navegador carga la página correspondiente.

09 Marcos

También llamados "frames", son la división de una página en varios apartados. Se utilizan en el diseño de páginas web para organizar la información y facilitar el acceso a ella. Cuando se divide una web en secciones que pueden mostrar páginas web independientes, a cada una de estas secciones se la denomina marco o frame. Al contenedor que incluye el grupo de marcos se le llama página de marcos. También se suele utilizar para crear tablas de contenido, que permanecen en pantalla mientras te desplazas por la web.