

## Contenido

HTML .....	2
1 QUÉ ES HTML:.....	2
2 ETIQUETAS:.....	2
3 ATRIBUTOS: .....	2
4 ETIQUETAS PARA TEXTO.....	3
5 ENLACES.....	4
6 LISTAS .....	5
7 IMÁGENES.....	6
8 TABLAS.....	8
9 FORMULARIOS.....	8
9.1 Tipos de controles .....	9
9.2 Atributos básicos de un control.....	10
9.3 Etiqueta o Label .....	10

## HTML

### 1 QUÉ ES HTML:

Es un lenguaje de marcado para el desarrollo de páginas Web, la sigla traduce Hyper Text Markup Language, es decir Lenguaje de Marcas de Hipertexto. Nos permite hacer estructuras de páginas Web.

### 2 ETIQUETAS:

Son fragmentos de texto rodeados de corchetes angulares `< >` que tienen funciones y usos específicos para escribir el código HTML, deben abrir y cerrar la misma, estas tienen la misma forma, solo que las de cierre tienen la barra diagonal al comenzar, ver la figura número 1

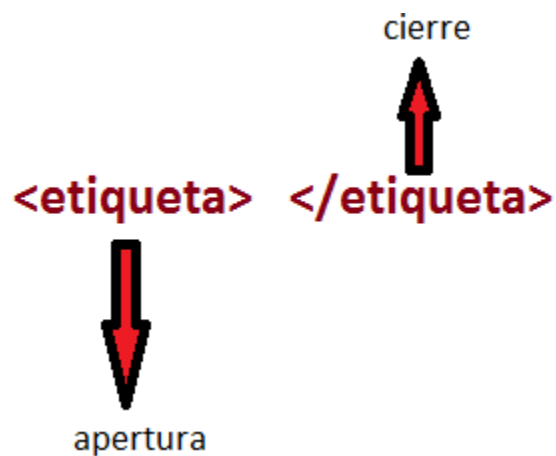


Figura. 1 Etiquetas

### 3 ATRIBUTOS:

Las etiquetas poseen atributos que nos ayudan a especificar ciertos detalles de la etiqueta, por ejemplo, especificar color de texto o fondo, ancho, alto, alineación, entre otros. Estos se escriben dentro de la etiqueta.

Siempre que vamos a escribir nuestro código debemos comenzar con la etiqueta `<html>` y cerrarlo con `</html>`, dentro de este va la cabecera `<head>` `</head>` ver la figura número 2. Dentro de la cabecera va información que el usuario no puede ver a primera vista, es necesaria para el navegador, por ejemplo, el título de la página que se agrega con la etiqueta `<title>` `</title>`. Posteriormente va la etiqueta cuerpo `<body>``</body>` esta contiene todo nuestro documento html, ver la figura número 3

```
<html>
1  <html>
2    <head>
3
4
5    </head>
6
7
8
9  </html>
```

Figura. 2 Etiqueta html y cabecera

```
concesionario.html x
1  <html>
2    <head>
3      <title>Concesionario Gusanita </title>
4    </head>
5    <body>
6      <h1>CONCESIONARIO GUSANITA</h1>
7    </body>
8
9
10 </html>
```

Figura. 3 Cabecera, título y cuerpo

la etiqueta `<!-- texto -->` se utiliza para escribir comentarios dentro del código, estos no se pueden visualizar por el usuario.

## 4 ETIQUETAS PARA TEXTO

**Para títulos:** podemos tener hasta 6 tipos. El título 1 por estructura solo debe haber uno en la página, los otros títulos si se pueden repetir dentro del código, ver la figura número 4

Para párrafos: `<p>` `</p>`

Insertar espacios `<br />` esta no requiere cerrarse, ya que no contiene ningún texto dentro de ella.

```
<h1> Titulo 1 </h1>
<h2> Titulo 2 </h2>
<h3> Titulo 3 </h3>
<h4> Titulo 4 </h4>
<h5> Titulo 5 </h5>
<h6> Titulo 6 </h6>
```



Figura. 4 Etiquetas de título

Negrita: `<b> </b>` o la etiqueta `<strong></strong>` la diferencia entre ellas es que strong me ayuda con el navegador a encontrar la palabra que está en negrita dentro de una página.

Itálica: `<i> </i>`

Para agregar citas o referencias: `<blockquote></blockquote>`

Para citas o agregar los autores de una cita: `<cite></cite>`

Línea separadora: `<hr />` esta se cierra sola

## 5 ENLACES

Permite agregar enlaces a otras páginas Web para que el usuario se dirija a ellas. Se realiza con la etiqueta `a` y el atributo `href`: `<a href=""> </a>`

Dentro del atributo `href=""` en medio de las comillas va la dirección web a la cual va dirigida el enlace, debes agregar el protocolo `https` para que funcione correctamente, ver la figura número 5.

```
<a href="https://lagusanita.jimdo.com/"> Ir a la pagina la Gusanita </a>
```

Figura. 5 Agregando enlaces en html

También podemos hacer link relativos dentro de mis sitio web accediendo a los archivos de una carpeta que está en mi PC, para ver su contenido, pueden ser de extensión `.jpg`, `.doc`, `.pdf`, `.ppt`, entre otros. Ver la figura número 6.

```
<a href="D:\Damaris\Desktop\mispaginas\estudiantes.jpg"> Ver la imagen </a>
```

Figura. 6 Enlaces relativos

Los anteriores enlaces abren en la misma página activa, si deseamos que se abran en una página diferente agregamos el atributo `target="blank"` de la manera como se muestra en al figura número 7:

```
<a target="blank" href="https://lagusanita.jimdo.com/"> Ir a la pagina la Gusanita </a>
<br/>

<a target="blank" href="D:\Damaris\Desktop\mispaginas\estudiantes.jpg"> Ver la imagen </a>
```

Figura. 7. Apertura de links en una página en blanco

**Favicon:** se utiliza para agregar un icono en la barra de direcciones de nuestra página web, el archivo debe tener extensión .ico. se le conoce también como ícono de página, esta es una imagen pequeña que está relacionada con el sitio web, por ejemplo, el logo de la empresa. Lo hacemos con la etiqueta **link** y los atributos **rel=""** y **href=""** se agregan en la cabecera del código. En Rel escribimos que es un icono y en href va la dirección de la ubicación de la imagen con su nombre respectivo, ver la imagen numero 8. Se pueden descargar iconos gratis de: <http://www.iconarchive.com/tag/ico-files>

ubicación del archivo      nombre del archivo



```
<link rel="Icon" href="D:\Damaris\Desktop\mispaginas\favicon.ico">
```

Figura. 8 Insertar un icono a la pagina

## 6 LISTAS

Hay listas ordenadas y no ordenadas

Desordenadas: Van dentro de la etiqueta **<ul> </ul>**, cada punto que se quiera añadir a la lista se hace con dentro de la etiqueta **<li> </li>**. Para definir el tipo de viñeta se hace con el atributo **"type"**, como se muestra en la figura 9.

```
<ul>
  <li type="circle"> Es para un punto con fondo blanco </li>
  <li type="square"> Es para un punto cuadrado </li>
  <li type="disc"> Es para un punto negro </li>
</ul>
```

### El efecto sería el siguiente

- Es para un punto con fondo blanco
- Es para un punto cuadrado
- Es para un punto negro

Figura. 9 Listas no ordenadas

Listas ordenadas: Van enumeradas, para ello se utiliza la etiqueta `<ol> </ol>` y también van dentro de la etiqueta `<li> </li>` Si queremos que empiecen en un número determinado utilizamos el atributo `“value”`. La figura número 10 muestra el código de una lista comenzando desde el número 5. Las listas No ordenadas y ordenadas se pueden combinar.

```
<ol >
  <li value="5"> gallina </li>
  <li>pato</li>
  <li>perro</li>
  <li>gato</li>
</ol>
```

### El efecto sería

5. gallina
6. pato
7. perro
8. gato

Figura. 10 Lista ordenada

## 7 IMÁGENES

Se hace con la etiqueta `<img />` esta se cierra sola, va con el atributo `src=""` donde se coloca la dirección donde está almacenada la imagen. Si queremos cambiarle de tamaño se hace con el atributo `width=""` y `height=""` se pueden cargar imágenes de varias extensiones. La figura de la imagen número 11 muestra una imagen subida sin el atributo ancho y alto y la misma imagen subida aplicando estos atributos

```
  

```



Figura. 11 Imágenes con y sin el atributo width, height

Con el atributo **alt=""** se coloca un mensaje que saldrá si la imagen por alguna circunstancia no carga en el navegador. Con el atributo **title=""** se puede colocar un mensaje el cual se mostrará al pasar el mouse por la ella, ver la figura 12 se verá. También se pueden utilizar imágenes cargadas de un sitio web colocando la dirección web de la misma, esta no se recomienda ya que si en el sitio web la borran en nuestra página no se cargará.

```

```



Figura. 12 Imágenes con atributos alt y title

## 8 TABLAS

Se utilizan para estructurar los datos, están formadas por filas y columnas, para crearla se utiliza la etiqueta `<table> </table>`, para organizar las filas y columnas se utilizan las siguientes etiquetas:

- Para crear las filas se utiliza la etiqueta `<tr> </tr>`
- Para crear las columnas se utiliza la etiqueta `<td> </td>`

Su efecto se puede observar en la figura 13.

<b>NOMBRES</b>	<b>APELLIDOS</b>	<b>EDAD</b>
Damaris	Montoya	32
Alex	Ospina	25
Samy	Olarte	18

Figura. 13 Etiquetas para la creación de tablas

## 9 FORMULARIOS

Es una parte del sitio web donde el usuario puede interactuar ya sea escribiendo algún texto o haciendo una acción como contestar una encuesta, una evaluación, etc., donde los datos van a ser enviado a algún lado. Esto se realiza a través de elementos especiales llamados **controles** (casillas de verificación).

Se realiza con la etiqueta `<form> </form>`, esta tiene algunos atributos, algunos de ellos son:




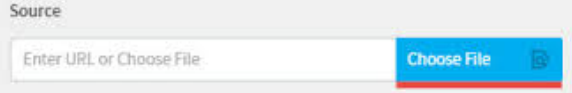
- **Action=""**: Indica una URL que recibe los datos del formulario, procesa toda la información que se va registrar en éste.



- **Method=""** Describe el medio por el cual se van a mandar los datos al formulario, hace referencia al HTTP, los dos valores pueden ser **Get** o **Post**. El método **POST** permite el envío de mucha más información y se utiliza si se requiere modificar la información original (insertar, modificar, borrar) el **GET** admite como máximo 500 bytes de información, no permite archivos adjuntos y los datos se ven en la barra del navegador, se utiliza si la información del formulario no se requiere modificar como en una búsqueda

## 9.1 Tipos de controles

Los controles se ingresan con **input type=""**. HTML define los siguientes controles:

✓ Botones (buttons): de envío o reset	
✓ Casillas de verificación (checkbox)	<input type="checkbox"/> Sports <input checked="" type="checkbox"/> Music
✓ Rodio botones (radio)	<input checked="" type="radio"/> Android <input type="radio"/> PHP
✓ Menús (menus)	
✓ Entrada de texto (text input)	<b>Password:</b> <input type="password"/>
✓ Lista desplegable (comboBox)	
✓ Selección de ficheros (file select)	
✓ Controles ocultos (hidden controls)	
✓ Controles tipo objeto (objet controls)	

**Nota:** Para texto largos se colocan la etiqueta `<textarea>` `</textarea>`, este no va con input. Tiene los atributos `rows=""` y `cols=""` que me permiten indicar cuantas filas y columnas de texto quiero que me muestre el texto al ser digitado. Igualmente, este puede ser modificado manualmente arrastrando el cuadro desde la esquina inferior. Ver la figura numero 14.

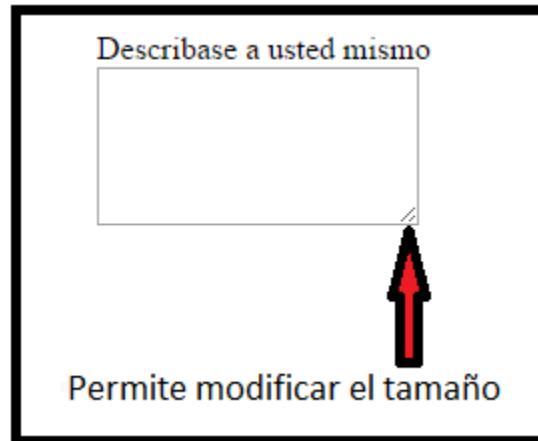


Figura. 14 Textarea

## 9.2 Atributos básicos de un control

- ✓ **Name:** Identifica un control dentro del formulario, en programación sería como el nombre de la variable
- ✓ **Value:** cada control tiene un valor inicial y un valor actual. En primer lugar, el valor actual siempre se hace igual al inicial, el actual puede ser modificado por el usuario, el inicial no se puede cambiar.
- ✓ **Id.** Permite relacionar un control con una etiqueta. Por ejemplo, si un control tiene por `id="correo"` significa que ese control está relacionado con la etiqueta (label) cuyo atributo `for` es `for="correo"`.

## 9.3 Etiqueta o Label

Se utiliza la etiqueta `<label>` `</label>`, No es modificable por el usuario, es un texto que va asociado a un control, contiene básicamente dos informaciones: el nombre del control y el texto a mostrar, ver la figura número 15.

```
<form action="http://www.aprenderaprogramar.com" method="get">  
<label for="nombre">introduzca su nombre: </label>  
<input type="text" name="nombre" id="nombre">
```

**Su efecto sería**

introduzca su nombre:

Figura. 15 Etiqueta Label

El label se considera “poco importante” dentro del formulario ya que solo muestra un texto que también se puede colocar de otra manera, por lo que se puede prescindir su uso. Pero se utiliza porque las páginas web deben estar bien estructuradas y deben seguir las reglas de los programadores, y las normas estándares para formularios nos dice que los textos asociados a los controles deben ir dentro de la etiqueta <label> </label>, también sirve para aplicar los estilos mediante CSS.

Iconos gratis: <http://www.iconarchive.com/tag/ico-files>

Tutoriales html: <https://www.youtube.com/watch?v=LmSUS6MuSzk>

[http://www.aprenderaprogramar.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=520:formularios-html-form-label-name-value-id-ejemplos-checkbox-option-button-combobox-cu00720b&catid=69&Itemid=192](http://www.aprenderaprogramar.com/index.php?option=com_content&view=article&id=520:formularios-html-form-label-name-value-id-ejemplos-checkbox-option-button-combobox-cu00720b&catid=69&Itemid=192)

ppo