

---

# HTML

**Definición:**

HTML es una implementación del standard SGML (Standard Generalized Markup Language), estándar internacional para la definición de texto electrónico independiente de dispositivos, sistemas y aplicaciones.

Metalenguaje para definir lenguajes de diseño descriptivos; proporciona un medio de codificar documentos hipertexto cuyo destino sea el intercambio directo entre sistemas o aplicaciones.

**Características:**

- Permite crear lenguajes de codificación descriptivos.
- Define una estructura de documentos jerárquica, con elementos y componentes interconectados.
- Proporciona una especificación formal completa del documento.
- No tiene un conjunto implícito de convenciones de señalización. Soporta, por tanto, un conjunto flexible de juegos de etiquetas.
- Los documentos generados por él son legibles.

**Sintaxis general:**

- Son validos todos los caracteres incluidos en ISO 8859-1
- El formato es libre. El formato introducido en el fichero fuente (saltos de línea, líneas en blanco, etc.) es irrelevante para el formato final del documento.
- Caracteres de significado especial:
  - < Marca el comienzo de una etiqueta.
  - > Marca el final de una etiqueta.
  - & Marca el comienzo de una referencia a entidad

Estos caracteres, en caso de que sea necesario utilizarlos, se sustituyen por el nombre de la entidad que los representa en el repertorio ISO Latín 1 (ISO 8859-1)

& → &amp;  
< → &lt;  
> → &gt;

En algunos navegadores las letras acentuadas y algunos caracteres como la “ñ” no se visualizan correctamente, por lo cual deben ser sustituidos por la referencia a su entidad.

ñ → &ntilde;  
á → &aacute;  
é → &eacute;  
í → &iacute;  
ó → &oacute;  
ú → &uacute;

---

## Sintaxis

### **Etiquetas:**

- Son los textos que delimitan los distintos elementos que componen un documento.
- No son sensibles a mayúsculas y minúsculas.
- Hay dos tipos de etiquetas:

Etiquetas de comienzo de elemento. Delimitadas por los caracteres “<” y “>”

Etiquetas de final de elemento. Delimitadas por los caracteres “</” y “>”

- Estructura de una etiqueta:
  - De comienzo:  
*<identificador [atributos]>*
  - De final:  
*</identificador>*
- Estructuras posibles de un atributo:  
*Literal=valor*  
*Valor*  
*Normalmente, el valor de un atributo es una cadena de caracteres entre dobles comillas. Dentro de ella no se pueden poner los siguientes caracteres “ , > , & . Si es necesario ponerlos se sustituyen por &quot; &gt; y &amp;*

### **Comentarios:**

- Texto introducido en un documento que no aparece en el formato final

*<!--texto -->*.

### **URL: Uniform Resource Locator:**

- Define objetos en una red Internet.  
En ella se contienen datos sobre:
  - El tipo de objeto (objetos asociados con alguno de los protocolos o servicios disponibles en Internet: ftp, http, mailto, file, etc.).
  - El nodo de la red en que se encuentra dicho objeto.
  - Fichero físico que contiene el objeto.

Todo URL tiene la siguiente estructura:

*[Esquema]: [parte dependiente del esquema]*

La estructura mas general es:

*Servicio://[host]:[puerto]/[path del fichero]*  
<http://microsoft.com/download/aspdoc.zip>

Si se omite el puerto se tomaría el válido por defecto para el protocolo o servicio utilizado (puerto 80 para servicios web).

URL's absolutas y relativas:

- Absolutas:  
Especifican un path completo  
<http://microsoft.com/download/aspdoc.zip>
- Relativas:  
Especifican un path relativo a la url del documento  
*imagenes/dibu1.gif*

---

## Estructura de un documento HTML

Un documento HTML consta de las siguientes piezas:

1. Identificación SGML
2. Una etiqueta <HTML>
3. Cabecera (iniciada por la etiqueta <HEAD> y cerrada por </HEAD>)
4. Cuerpo del documento (iniciada por la etiqueta BODY y cerrada por </BODY>)
5. Una etiqueta de fin de documento </HTML>

```
<!DOCTYPE PUBLIC HTML "-//IETF/DDT HTML 2.0/EN">
<HTML>
<HEAD>

...

</HEAD>
<BODY>

...

</BODY>
</HTML>
```

### Identificación SGML:

Permite identificar la DTD adecuada para procesar el documento.  
No es obligatorio.

*Ejemplos:*

*Identificación de un documento HTML 2.0*

```
<!DOCTYPE PUBLIC HTML "-//IETF//DTD HTML 2.0//EN">
```

*Identificación de un documento HTML 4*

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4//EN">
```

## Cabecera:

Es un conjunto sin orden con información acerca del documento.

Se identifica con la etiqueta **<HEAD>** y finaliza por tanto con **</HEAD>**

En su ámbito se pueden emplear diferentes elementos referenciados por sus etiquetas, los más relevantes son:

- **<TITLE>** [cadena de caracteres] **</TITLE>**  
Da título al documento, en la mayoría de los navegadores se visualiza en la barra de título
- **<BASE HREF="Url">**  
Indica la localización de los ficheros, gráficos, sonidos, etc. a los que se hace referencia en nuestra página web. Si no se incluye esta directiva, el navegador entiende que los elementos se encuentran en el mismo lugar que nuestra página.

```
<base href="http://127.0.0.1/images/">
```

- **<META [HTTP-EQUIV=VALOR1] [NAME=VALOR2] CONTENT=VALOR3>**  
HTTP-EQUIV Enlaza el documento con una cabecera de respuesta HTTP  
NAME Nombre del valor a asignar  
CONTENT Contenido del valor a asignar.

Las funciones principales son:

Proporciona al navegador las palabra clave y contenidos de nuestra página Web.

Muchos de los buscadores de página web de Internet (Yahoo, Lycos, etc..) utilizan el contenido de esta directiva para incluir la página en sus bases de datos.

Documenta el contenido, calidad y posibilidades de dicho conjunto de datos para dar una indicación de su conveniencia de uso.

Es muy utilizada para efectuar el "refresco automático" de documentos dándole a HTTP-EQUIV el valor "refresh".

También se puede emplear para introducir transiciones de página.

```
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
<meta name="DESCRIPTION" content="Mi pagina personal">
<meta name="KEYWORDS" content="musica; peliculas; baloncesto">
<title>Página personal de Luis</title>
</head>
```

```
<head>
<meta http-equiv="refresh" content="15;URL=http://www.ibm.com">
<title>Página redireccionada a IBM a los 15 segundos</title>
</head>
```

## Cuerpo del documento:

- Es el contenedor de la información propia del documento.
- Se identifica con la etiqueta `<BODY [BACKGROUND="url de imagen"] [BGCOLOR="color"]>` y finaliza por tanto con la etiqueta `</BODY>`.
  - BACKGROUND: Url de la imagen de fondo de la pagina
  - BGCOLOR: Color de fondo de la pagina en RGB
- En su ámbito se pueden emplear los elementos referenciados por las siguientes etiquetas:
  - Cabeceras
  - Elementos con estructura de bloque
  - Elementos generales
  - Etiquetas de resaltado y control de fuentes texto
  - Listas
  - Resaltados
  - Formularios

### *Ejemplos:*

#### *Cuerpo de documento con imagen de fondo*

```

<body background="imagenes/backbartmanfly.gif" >
.....
</body>
```

#### *Cuerpo de documento con color de fondo*

```

<body bgcolor="#FF0000">
.....
</body>
```

**Nota:** El color de fondo puede especificarse, además de en modo RGB, en formato texto para los 16 colores de la paleta VGA Standard

Black = "#000000"	Green = "#008000"
Silver = "#C0C0C0"	Lime = "#00FF00"
Gray = "#808080"	Olive = "#808000"
White = "#FFFFFF"	Yellow = "#FFFF00"
Maroon = "#800000"	Navy = "#000080"
Red = "#FF0000"	Blue = "#0000FF"
Purple = "#800080"	Teal = "#008080"
Fuchsia = "#FF00FF"	Aqua = "#00FFFF"

---

## Elementos del cuerpo del documento:

### Cabeceras:

Existen 6 niveles de cabeceras:

- Cabecera de nivel 1: <H1>Texto de la cabecera</H1>
- Cabecera de nivel 2: <H2>Texto de la cabecera</H2>
- Cabecera de nivel 3: <H3>Texto de la cabecera</H3>
- Cabecera de nivel 4: <H4>Texto de la cabecera</H4>
- Cabecera de nivel 5: <H5>Texto de la cabecera</H5>
- Cabecera de nivel 6: <H6>Texto de la cabecera</H6>

El formato en que se visualizan las cabeceras depende de su nivel, variando:

- Tamaño de la letra
- Tipo de resaltado
- Líneas a saltar antes y después del texto.

*Ejemplos:*

```
<H1>Cabecera de nivel 1</H1>  
<H3>Cabecera de nivel 3</H3>
```

### Bloques de texto:

Definen la estructura de un bloque:

- <P> párrafo  
Conjunto de texto que empieza y acaba con un salto de línea, la etiqueta de finalización no es obligatoria. Admite el parámetro ALIGN=(left|center|right)  
Para definir la alineación del texto dentro del bloque

```
<P> texto
```

- <PRE> Texto con formato previo  
Conjunto de texto que se muestra como se introdujo en el formato original.

```
<PRE> texto</PRE>
```

- <ADDRESS> Dirección  
Información sobre el autor del documento, dirección, etc.

```
<ADDRESS>texto</ADDRESS>
```

- **<BLOCKQUOTE>** Anotación  
Sirve para escribir una cita, el texto se presenta indentado y en un formato distinto al del párrafo normal.

```
<BLOCKQUOTE>texto</BLOCKQUOTE>
```

- **<DIV>** Permite agrupar varios bloques de texto en uno solo, heredando todos ellos la alineación especificada mediante el parámetro  
**ALIGN=(left|center|right)**

```
<DIV> texto</DIV>
```

### Elementos generales:

- **<BR>** Rotura de línea  
Fuerza que se parta una línea de texto independientemente del formato en que se este trabajando.

```
<BR>
```

*Nota:*

*Extensiones de la etiqueta <br>*

```
<BR CLEAR=LEFT> Busca el primer margen libre (clear) a la izquierda.  
<BR CLEAR=RIGHT> Busca el primer margen libre a la derecha.  
<BR CLEAR=ALL> Busca el primer margen libre a ambos lados.
```

*Su uso esta indicado para romper la secuencia de texto cuando se sitúa este alrededor de una imagen*

- **<HR WIDTH= ALIGN= SIZE= >** Línea horizontal  
Dibuja una línea horizontal.

**WIDTH=** Tamaño en puntos o porcentaje

**ALIGN=** Alineación en la pagina: LEFT, RIGTH

**SIZE=** Grosor de la línea.

```
<HR WIDTH= "60%">
```

- **<CENTER>** Centrar un texto  
Centra en texto en la pagina

```
<CENTER>texto</CENTER>
```

**Etiquetas de resaltado de textos:**

Se utilizan para enfatizar o resaltar una zona del texto.

Dos tipos:

1. Asociados a distintos tipos de información.

- **<CITE>** : Cita
- **<CODE>** : Ejemplo de código
- **<EM>** : Énfasis
- **<KBD>** : Entrada de teclado
- **<SAMP>** : Muestra
- **<STRONG>** : Énfasis fuerte
- **<VAR>** : Variable
- **<SUP>** : Superíndice
- **<SUB>** : Subíndice

2. Asociados a distintos tipos de letra.

- **<B>** : Letra en negrita
- **<I>** : Letra inclinada
- **<TT>** : Letra de maquina de escribir
- **<U>** : Letra subrayada
- **<BIG>** : Aumenta el tamaño de la fuente
- **<SMALL>** : Disminuye el tamaño de la fuente

Todas las etiquetas tienen el mismo formato:

*<Etiqueta> Texto </Etiqueta>*

**Etiquetas de control de las fuentes de texto:**

- **<BASEFONT SIZE= COLOR= >**  
 Tamaño de letra y color base para toda la pagina  
 SIZE: Tamaño (de 1 a 7, siendo 3 el tamaño por defecto) por asignación (SIZE=4) o con desplazamiento relativo al tamaño base (SIZE=+1)  
 COLOR: Color de la fuente en formato RGB

*<BASEFONT SIZE=5 COLOR="#FF0000">*

- **<FONT SIZE= COLOR= FACE= >**  
Propiedades del tipo de letra.  
SIZE: Tamaño (de 1 a 7, siendo 3 el tamaño por defecto) por asignación (SIZE=4) o con desplazamiento relativo al tamaño base (SIZE=+1)  
COLOR: Color de la fuente en formato RGB  
FACE: Nombre de la fuente a utilizar, es admitido por algunos navegadores, pero no está incluido en la norma HTML 3.2.

```
<FONT SIZE=+1 COLOR="#008000">Texto</FONT>
```

## Listas:

Existen 6 tipos diferentes de listas.

El comienzo de una lista desplaza el margen izquierdo a la derecha.

El final de una lista lo devuelve a su posición anterior.

- Lista sin ordenar **<UL>**  
Lista de textos, cada entrada comienza por un carácter de señalización (bullet).

```
<UL>
  <LI> Texto
  <LI> Texto
  . ....
</UL>
```

- Lista ordenada **<OL>**  
Cada elemento de la lista comienza por un número, igual a su posición en la lista.

```
<OL>
  <LI> Texto
  <LI> Texto
  ....
</OL>
```

Algunos navegadores admiten la inclusión del parámetro TYPE en la etiqueta **<OL>** para cambiar el tipo de numeración.

```
<OL TYPE="a"> orden a,b,c...
<OL TYPE="A"> orden A,B,C...
<OL TYPE="I"> orden I,II,III...
<OL TYPE="1"> orden 1,2,3... (por defecto)
```

- Lista sencilla **<MENU>**  
Es una lista en la que no se coloca ningún carácter especial a la izquierda de cada entrada. *(Algunos navegadores lo muestran como si fuera una lista sin ordenar, es decir, con carácter de señalización)*

```
<MENU>
  <LI> Texto
  <LI> Texto
  ....
</MENU>
```

- Lista en columnas **<DIR>**  
Es una lista en la que cada entrada se coloca en una nueva columna de la pagina. . *(Algunos navegadores lo muestran como si fuera una lista sin ordenar, es decir, con carácter de señalización y sin indentar)*

```
<DIR>
  <LI> Texto
  <LI> Texto
  ....
</DIR>
```

- Lista de definiciones: **<DL>**  
Cada entrada en la lista tiene dos partes:
  - El término que se define, encabezado por la etiqueta **<DT>**
  - La definición, encabezada por la etiqueta **<DD>**

```
<DL>
  <DT>Termino1
  <DD>Definición1
  <DT>Termino2
  <DD>Definición2
  ...
</DL>
```

## Hiperenlaces:

Distinguimos 2 tipos, ambos definidos con la etiqueta `<A>` :

I. Hiperenlace con otro documento:

Son referencias a otro documento o parte de el.

```
<A HREF="Url o marca de destino">.....</A>
```

HREF: Dirección Url con la que se enlaza.

II. Marcadores de destino de un hiperenlace

Define un punto de enlace en una página

```
<A NAME=nombre del enlace></A>
```

NAME: define un nombre en el documento que puede ser destino de un hiperenlace.

*Hiperenlace hacia otra pagina*

```
<a href="http://www.microsoft.com">La Web de Microsoft</a>
```

*Establecer un marcador dentro de una pagina*

```
<a name="marca1"></a>
```

*Hiperenlace hacia dicho marcador desde la misma pagina*

```
<a href="#marca1">Documentación publica</a>
```

*Hiperenlace a una dirección E-Mail*

```
<a href="mailto: dirección de E-mail">Texto del enlace </a>
```

---

## Inclusión de imágenes:

- **<IMG>** Incluir imagen  
Coloca una imagen en la página.

Uso:

```
<IMG ALIGN=alineación  
ALT=texto_alternativo  
SRC= URL_de_la_imagen  
BORDER=ancho del borde  
WIDTH=ancho en puntos o porcentaje(%)  
HEIGHT=alto en puntos o porcentaje(%)>
```

ALIGN: Alineación de la imagen respecto a la base de la línea actual.

- TOP : La parte superior de la imagen se alinea con el elemento mayor del texto
- MIDDLE: La imagen se centra respecto a la línea.
- BOTTOM: La imagen se apoya sobre la base de la línea.
- RIGHT: La imagen se coloca a la derecha de la ventana y es rodeada por el texto
- LEFT: La imagen se coloca a la izquierda de la ventana y es rodeada por el texto

ALT: Texto alternativo a presentar si no se encuentra la imagen

SRC: URL del fichero que contiene la imagen.

```
<IMG SRC="IMAGEN1.JPG" ALIGN="LEFT" BORDER=1>
```

*Nota: una imagen puede ser utilizada dentro de un hiperenlace en lugar del texto normal.*

```
<A HREF=http://www.ole.es><IMG SRC="IMAGEN1.JPG" BORDER=1></A>
```

## Mapas sensibles:

La estructura de mapas sensibles nos permite asignar diferentes áreas de una imagen a diferentes hipervinculos. Consta de dos elementos :

- Una estructura de mapa.

```
<MAP NAME= >
  <AREA SHAPE= COORDS= HREF= )>
  .....
</MAP>
```

- <MAP NAME= >  
Etiqueta de apertura del Mapa, define el nombre de este
- <AREA SHAPE= COORDS= (HREF= | NOHREF)>  
Definición de la zona activa del mapa
  - SHAPE Define la forma de la zona activa
  - COORDS Coordenadas de la zona activa

```
shape=rect coords="left-x, top-y, right-x, bottom-y"
shape=circle coords="center-x, center-y, radius"
shape=poly coords="x1,y1, x2,y2, x3,y3, ..."
```

  - HREF Hiperlink de la zona activa

- Un nuevo atributo para la etiqueta **IMG** en el que haremos referencia a la estructura de mapa a utilizar.

```
<IMG SRC = USEMAP ="#Nombre del mapa">
```

```
<MAP NAME="Mapa1">
<AREA SHAPE="CIRCLE" COORDS="58, 84, 19" HREF="http://www.inicio.com">
<AREA SHAPE="RECT" COORDS="28, 159, 62, 198" HREF="enlaces.html">
</MAP>
<IMG SRC="/images/hidra.gif" USEMAP="#Mapa1">
```

## Tablas:

Agrupación de casillas en filas y columnas.

Nos permiten un diseño de página más preciso.

Una tabla se compone de los siguientes elementos:

- Definición de la tabla. **<TABLE>**
- Un título: **<CAPTION>**
- Definición de fila: **<TR>**
- Definición de cabecera de columna: **<TH>**
- Definición de casilla: **<TD>**

Uso:

**<TABLE**

ALIGN=alineación horizontal

WIDTH=ancho en puntos o porcentaje

BORDER=valor

CELLSPACING =valor

CELLPADDING = valor>

**<CAPTION ALIGN=alineación horizontal>**

*Título*

**</CAPTION>**

**<TR**

ALIGN= alineación horizontal

VALIGN= alineación vertical>

**<TH | TD**

COLSPAN= número

ROWSPAN= número

ALIGN= alineación horizontal

VALIGN= alineación vertical>

**<TH | TD>**

...

**</TR>**

**<TR>**

...

**</TR>**

...

**</TABLE>**

## Atributos:

- **ALIGN** (en **TABLE**)  
Alineación de la tabla, puede ser:
  - **LEFT**: Sobre el margen izquierdo de la ventana
  - **CENTER**: Centrada entre los márgenes
  - **RIGHT**: Sobre el margen derecho de la ventana
- **ALIGN** (en **CAPTION**)  
Alineación del título. Puede ser **TOP**, **BOTTOM**, **LEFT** o **RIGHT**
- **ALIGN** (en **TR**, **TH** o **TD**)  
Alineación de los párrafos en la casilla. Puede ser: **LEFT**, **CENTER**, **RIGHT**, o **JUSTIFY**
- **WIDTH**  
Ancho de la tabla o celda en puntos o porcentaje.
  
- **HEIGHT**  
Alto de la tabla o celda en puntos o porcentaje.
- **BORDER**  
Indica con líneas los límites de la tabla y las casillas
- **VALIGN**  
Alineación vertical: **TOP**, **MIDDLE**, **BOTTOM** o **BASELINE**.
- **ROWSPAN**  
Número de filas por las que se extiende la casilla.
- **COLSPAN**  
Número de columnas por las que se extiende la casilla.
- **CELLSPACING**  
Espacio entre celdas
- **CELLPADDING**  
Espacio entre los bordes y el contenido de la celda

```
<TABLE BORDER>
<CAPTION> Ejemplo de tabla sencilla</CAPTION>
<TR>
    <TD>fila1-celda1</TD> <TD>fila1-celda2</TD>
    <TD>fila1-celda3</TD>
</TR>
<TR>
    <TD>fila2-celda1</TD>
    <TD>fila2-celda2</TD> <TD>fila2-celda3</TD>
</TR>
</TABLE>
```

## **Formularios:**

Los formularios nos permiten dentro de una página Web solicitar información al visitante para después procesarla.

En el formulario podremos solicitar diferentes datos(campos), cada uno de los cuales quedará asociado a una variable. Una vez se hayan introducido los valores en los campos, el contenido de estos será enviado a la dirección (URL) donde tengamos el programa que pueda procesar las variables.

La declaración del formulario se pone entre las directivas **<FORM>****</FORM>**. En el interior de la declaración se indican los elementos (variables) de entrada. La directiva **<FORM>** tiene los parámetros **action**, **method** y **enctype**.

Uso:

```
<FORM ACTION=url  
    METHOD=método de envío  
    ENCTYPE=método de codificación de la información>
```

Campos de entrada, selección y áreas de texto

```
</FORM>
```

**action** = "programa"

Indica el programa que va a "tratar" a las variables que se envíen con el formulario.

**method** = POST / GET

indica el método según el que se transferirán las variables.

**Enctype** =

Indica el modo de cifrado de la información. (por defecto: application/x-www-form-urlencoded)

---

## Campos de Entrada de datos

Para la introducción de las variables se utiliza la directiva **<INPUT>**. Esta directiva tiene el parámetro **type** que indica el tipo de variable a introducir y **name** que indica el nombre que se le dará al campo. Cada tipo de variable tiene sus propios parámetros.

- **type= text name = campo**

Indica que el campo a introducir será un texto. Sus parámetros son :

**maxlength** = numero

Numero máximo de caracteres a introducir en el campo.

**size** = numero

Tamaño en caracteres que se mostrará en pantalla.

**value** = "texto"

Valor inicial del campo. Normalmente será " ", o sea, vacío.

- **type = password name = campo**

Indica que el campo será una palabra de paso. Mostrará asteriscos (\*) en lugar de las letras escritas. Sus parámetros opcionales son los mismos que para text.

- **type = checkbox name = campo**

El campo se elegirá marcando una casilla. Se permite marcar varias casillas. Los valores de las casillas serán indicados por :

**value** = "valor"

**checked**

La casilla aparecerá marcada por defecto.

- **type = radio name = campo**

El campo se elegirá marcando una casilla. Solo permite marcar una sola de las casillas. Los valores de las casillas serán indicados por :

**value** = "valor"

- **type = hidden name = campo**

El usuario no puede modificar su valor, ya que el campo no es visible se manda siempre con el valor indicado por el parámetro :

**value** = "valor"

- **type = submit**

Representa un botón. Al pulsar este botón la información de todos los campos se envía al programa indicado en **<FORM>**. Tiene el parámetro **value = "texto"** que indica el texto que aparecerá en el botón.

- **type = reset**

Representa un botón. Al pulsar este botón se borra el contenido de todos los campos. El parámetro **value = "texto"** indica el texto que aparecerá en el botón.

### **Campos de Selección (Menús desplegables)**

Este tipo de campos despliegan una lista de opciones, entre las que debemos escoger una o varias. Se utiliza para ellos la directiva **<SELECT> </SELECT>** Sus parámetros son :

**name** = campo

Nombre del campo

**multiple**

Permite seleccionar mas de un valor para el campo.

**disabled**

La lista solo se visualiza. El usuario no puede seleccionar.

Las diferentes opciones de la lista se indican con la directiva **<OPTION>**.

Sus parámetros son :

**value** = valor

Valor a enviar si se selecciona el elemento. Si no esta se devuelve el texto de la opción.

**selected**

La opción aparece seleccionada.

**disabled**

La opción no se puede seleccionar

### **Areas de Texto Multilínea:**

Representa un campo de texto de múltiples líneas. Normalmente se utiliza para que se incluyan en el comentarios. La directiva usada es **<TEXTAREA> </TEXTAREA>**.

Sus parámetros son:

**name** = campo

Nombre del campo.

**cols** = num.

Numero de columnas de texto visibles.

**rows** = num.

Numero de filas de texto visibles.

```

<FORM action = "mailto: pruf@olemail.es" method = post
enctype="text/plain">
Tu Usuario:<INPUT type = text name = nombre size = 30 >
Tu Contraseña: <INPUT type = password name = clave size = 8 >
<P>
Información a recibir:<br>
<INPUT type = checkbox name = archivo value = "Html" > Manual de Html
<INPUT type = checkbox name = archivo value = "Editor" > Programa Editor
<INPUT type = checkbox name = archivo value = "Ejemplo" > Archivo de
Ejemplos
<P>
Tu Edad :
<INPUT type = radio name = edad value = "-20" > Menos de 20 años
<INPUT type = radio name = edad value = "20-40" > Entre 20 y 40 años
<INPUT type = radio name = edad value = "+40" > Mas de 40 años
<P>
<INPUT type = hidden name = lugar value = "pagina personal" >
Como encontraste mi página :
<SELECT name = donde >
<OPTION>De casualidad
<OPTION>Por el buscador Ole
<OPTION>Por el buscador Yahoo
<OPTION>Me la comentaron
</SELECT>
<P>
Tus Comentarios:
<BR>
<TEXTAREA name = comentario rows = 5 cols = 40></TEXTAREA>
<P>
<INPUT type = submit value = "Enviar" >
<INPUT type = reset value = "Borrar" >
</FORM>

```

Tu Usuario:	<input type="text"/>	Tu Contraseña:	<input type="password"/>
Información a recibir:			
<input type="checkbox"/> Manual de Html <input type="checkbox"/> Programa Editor <input type="checkbox"/> Archivo de Ejemplos			
Tu Edad : <input type="radio"/> Menos de 20 años <input type="radio"/> Entre 20 y 40 años <input type="radio"/> Mas de 40 años			
Como encontraste mi página : <input type="text" value="De casualidad"/>			
Tus Comentarios:			
<input type="text"/>			
<input type="button" value="Enviar"/>		<input type="button" value="Borrar"/>	

## Marcos

Las frames es una técnica para subdividir la pantalla del visor en diferentes ventanas. Cada una de estas ventanas se podrá manipular por separado, permitiéndonos mostrar en cada una de ellas una página Web diferente. Esto es muy útil para, por ejemplo, mostrar permanentemente en una ventana los diferentes contenidos de nuestra página, y en otra ventana mostrar el contenido seleccionado.

Para definir las diferentes subventanas o frames se utilizan las directivas **<FRAMESET>** **</FRAMESET>** y **<FRAME>**. La directiva **<FRAMESET>** indica como se va a dividir la ventana principal. Pueden incluirse varias directivas **<FRAMESET>** anidadas con el objeto de subdividir una subdivisión. Los parámetros de **<FRAMESET>** son **rows** y **cols** en función de si la división de la pantalla se realiza por filas (rows) o columnas (cols). Los parámetros **rows** y **cols** se acompañan de un grupo de números que indican en puntos o en porcentaje el tamaño de cada una de las subventanas. En caso de utilizar **rows** los tamaños de las subventanas se entienden indicados de arriba a abajo, es decir, el primer valor será el asignado a la ventana superior, el segundo a la ventana inmediatamente inferior, etc. En el caso de **cols** los tamaños se aplican de izquierda a derecha.

Ejemplos	Resultado
<b>&lt;FRAMESET rows = "25%,50%,25%"&gt;</b>	Crea tres subventanas horizontales, la primera ocupará un 20% de la ventana principal, la segunda un 50% y la tercera un 25%.
<b>&lt;FRAMESET cols = "120,*,100"&gt;</b>	Crea tres subventanas verticales, la primera y la tercera tendrán un "ancho" fijo de 120 y 100 puntos respectivamente. La segunda ocupará el resto de la ventana principal (*).
<b>&lt;FRAMESET cols = "15%,*"&gt;</b> <b>&lt;FRAMESET rows = 20%,*"&gt;</b>	En este caso "anidamos" dos directivas. La primera divide la ventana principal en dos subventanas verticales, la primera ocupa un 15% de la ventana principal y la segunda el resto. La segunda directiva vuelve a subdividir la primera subventana creada anteriormente, pero esta vez en dos subventanas horizontales, la superior ocupará un 20% de la subventana, y la inferior el resto.

La directiva **<FRAME>** indica las propiedades de cada subventana. Es necesario indicar una directiva **<FRAME>** para cada subventana creada. Los parámetros de **<FRAME>** son :

**name** = "nombre"

Indica el nombre por el que nos referiremos a esa subventana.

**src** = "URL"

La ventana mostrará en principio el contenido del documento HTML que se indique.

**marginwidth** = num.

Indica el margen izquierdo y derecho de la subventana en puntos.

**marginheight** = num

Indica el margen superior e inferior de la subventana en puntos.

**scrolling** = "yes / no / auto"

Indica si se aplica una barra de desplazamiento a la subventana en el caso de que la página que se cargue en ella no quepa en los límites de la subventana. el valor **"yes"** muestra siempre la barra de desplazamiento, **"no"** no la muestra nunca (la zona de la página que no quepa en la subventana no la veremos), y **"auto"** la muestra solo en caso de que sea necesario para poder ver la página.

**noresize**

Si se indica este parámetro, el usuario no podrá "redimensionar" las subventanas con el visor. Un usuario que este viendo una pagina con frames puede redimensionarlas seleccionando un borde de la subventana con el cursor y desplazándolo.

**border** = num.

Indica el "borde" que separara esta frame de la siguiente. Si se indica cero (0) no se mostrara borde entre las frames, consiguiendo un efecto muy elegante, siempre y cuando el "fondo" de todas las frames sea el mismo, o sean colores sólidos.

#### **Nota:**

Los visores que no soportan la característica de subventanas, no mostrarán nada de lo indicado con estas directivas. Es por ello que existe una directiva llamada **<NOFRAMES> </NOFRAMES>**. Todo lo indicado entre esta directiva será lo que muestren los visores sin capacidad para visualizar Frames. Los visores que soporten Frames obviarán las directivas incluidas entre **<NOFRAMES> </NOFRAMES>**. Si su visor puede visualizar Frames tendrá en estos momentos la pantalla dividida en dos zonas independientes, en la izquierda verá el índice de materias de este manual, y en la derecha estará viendo la sección del manual que haya seleccionado. En otro caso simplemente verá la sección del manual. La definición de las Frames debe ir antes de la definición del cuerpo de documento (**<BODY>**). Veamos un ejemplo completo de Frames con comentarios :

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Pagina con Frames</TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET cols = "15%,*">
<!--Dos subventanas verticales, la de la izquierda ocupa un 15% de la pantalla, la de la derecha el resto. -->
<FRAMESET rows = "35%,*">
<!--Dos subventanas horizontales dentro de la subventana izquierda. -->
    <FRAME name = "hsi" src = "catalogo.htm" scrolling = "auto">
    <!-- La subventana horizontal superior recibe el nombre "hsi" y muestro el documento catalogo.htm -->
    <FRAME name = "menu" src = "fmenu.htm" scrolling = "auto">
    <!-- Llamo a la subventana horizontal inferior izquierda con el nombre "menu" y muestro el documento
    fmenu.htm -->
</FRAMESET>
<!--Cierre de la definición de las subventanas horizontales de la ventana de la izquierda -->
    <FRAME name = "indice" src = "indice_principal.htm" scrolling = "auto">
    <!-- La subventana vertical derecha con el nombre "indice" y muestro el documento indice_principal .htm -->
    <NOFRAMES>
    <!--Ordenes para aquellos visores que no soporten Frames -->
    <BODY>
    SU VISOR NO MUESTRA FRAMES. Pulse <A href= " indice_principal.htm"> AQUI </A> para ir a la
    página sin Frames.
    </BODY>
    <NOFRAMES>
</FRAMESET>
<!--Cierre de la definición de las subventanas verticales -->
</HTML>

```

Cuando queramos mostrar una página Web dentro de una pagina definida con marcos debemos indicarle al visor en que subventana queremos que se muestre. Por defecto se mostrará en la ventana donde se encuentre el enlace. Para poder escoger la subventana de destino del hiperenlace se añade un nuevo parámetro a la directiva `<A href= > </A>`. Este parámetro se llama **target** y puede tener los siguientes valores :

**target = "nombre\_ventana"**

Muestra el hiperenlace en la ventana cuyo nombre se indica.

**target = "\_blank"**

Abre una nueva copia del visor y muestra el hiperenlace en ella.

**target = "\_self"**

Se muestra el hiperenlace en la subventana activa.

**target = "\_parent"**

El hiperenlace se muestra en el <FRAMESET> definido anteriormente al actual. Si no hay ningún <FRAMESET> anterior se muestra a pantalla completa suprimiendo todas las subventanas de la pantalla.

**target = "\_top"**

Suprime todas las subventanas de la pantalla y muestra el hiperenlace a pantalla completa.

Ejemplos	Resultado
<A href= "http://www.sun.com/" target = "_blank">	Muestra la pagina de Sun en una nueva copia del visor
<A href= "http://www.ibm.com/" target = "home">	Muestra la pagina de Ibm en la subventanna llamada "home"
<A href= "http://www.yahoo.com/" target = "_top">	Muestra la pagina del buscador Yahoo a pantalla completa

## SCRIPT'S

Permite escribir secuencias de comandos en la pagina Web.

Se suele coloca entre las etiquetas <HEAD> y </HEAD> y despues de la etiqueta </TITLE>

Uso:

```
<SCRIPT LANGUAGE= >  
[Aquí debe ir colocado el script]  
</SCRIPT >
```

LANGUAJE: Identifica el lenguaje de script empleado

```
<HTML>  
<HEAD>  
<TITLE>Ejemplo de scroll en una ventana</TITLE>  
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">  
<!--  
/// Scroll en una ventana, (C) Pedro Maicas, 1996.  
var txt="Esta es la primera linea de texto que se desplaza "  
+ " y esta es la segunda, puedes poner todas las "  
+ " que quieras !";  
function scroll()  
{ document.frm.w.value = txt;  
txt = txt.substring(1, txt.length) + txt.charAt(0);  
window.setTimeout("scroll()",150);}  
//-->  
</SCRIPT>  
</HEAD>  
<BODY onLoad="scroll();">  
<CENTER>  
<FORM NAME='frm'>  
<INPUT TYPE='text' NAME='w' SIZE=64>  
</FORM>  
</CENTER>  
</BODY>  
</HTML>
```

## APPLET's Java.

Un Applet es un programa realizado en lenguaje Java y posteriormente compilado. La extensión de estos programas es **.class**

Cada Applet realiza una función específica y se puede incluir en una página Web por medio de la directiva **APPLET**.

Según el Applet utilizado, se le deben pasar una serie de **parámetros**. Los ficheros **.class** deben estar en el directorio donde resida la página Web, aunque en los casos que el Applet sea un único fichero se puede hacer referencia a él por medio del parámetro **CODEBASE="<Url relativa o absoluta del directorio que contiene el applet>"** dentro de la directiva APPLET.

*Ejemplo de inclusión de applet sin parámetros:*

```
<APPLET CODE="AllLights.class" WIDTH=280 HEIGHT=200>
</APPLET>
```

*Ejemplo de inclusión de applet con parámetros:*

```
<applet code=AnimText.class width=400 height=75>
<PARAM NAME=text VALUE="The Java Boutique">
<PARAM NAME=type VALUE=wave>
<PARAM NAME=bgColor VALUE=blue>
<PARAM NAME=fgColor VALUE=white>
<PARAM NAME=style VALUE=BOLD>
<PARAM NAME=min VALUE=14>
<PARAM NAME=max VALUE=48>
</applet>
```

*Ejemplos de inclusión de applet con CODEBASE:*

```
<APPLET CODEBASE=java CODE="DigClk.class" WIDTH=122
HEIGHT=29>

<APPLET CODEBASE="http://www.sun.com/appjava"
CODE="DigClk.class" WIDTH=122 HEIGHT=29>
```

## Character Entities for ISO Latin-1

```

<!-- (C) International Organization for Standardization 1986
      Permission to copy in any form is granted for use with
      conforming SGML systems and applications as defined in
      ISO 8879, provided this notice is included in all copies.
      This has been extended for use with HTML to cover the full
      set of codes in the range 160-255 decimal.
-->
<!-- Character entity set. Typical invocation:
      <!ENTITY % ISOLat1 PUBLIC
           "ISO 8879-1986//ENTITIES Added Latin 1//EN//HTML">
      %ISOLat1;
-->
<!ENTITY nbsp      CDATA "&#160;" -- no-break space -->
<!ENTITY iexcl    CDATA "&#161;" -- inverted exclamation mark -->
<!ENTITY cent     CDATA "&#162;" -- cent sign -->
<!ENTITY pound    CDATA "&#163;" -- pound sterling sign -->
<!ENTITY curren   CDATA "&#164;" -- general currency sign -->
<!ENTITY yen      CDATA "&#165;" -- yen sign -->
<!ENTITY brvbar   CDATA "&#166;" -- broken (vertical) bar -->
<!ENTITY sect     CDATA "&#167;" -- section sign -->
<!ENTITY uml      CDATA "&#168;" -- umlaut (dieresis) -->
<!ENTITY copy     CDATA "&#169;" -- copyright sign -->
<!ENTITY ordf     CDATA "&#170;" -- ordinal indicator, feminine -->
<!ENTITY laquo    CDATA "&#171;" -- angle quotation mark, left -->
<!ENTITY not      CDATA "&#172;" -- not sign -->
<!ENTITY shy      CDATA "&#173;" -- soft hyphen -->
<!ENTITY reg      CDATA "&#174;" -- registered sign -->
<!ENTITY macr     CDATA "&#175;" -- macron -->
<!ENTITY deg      CDATA "&#176;" -- degree sign -->
<!ENTITY plusmn   CDATA "&#177;" -- plus-or-minus sign -->
<!ENTITY sup2     CDATA "&#178;" -- superscript two -->
<!ENTITY sup3     CDATA "&#179;" -- superscript three -->
<!ENTITY acute    CDATA "&#180;" -- acute accent -->
<!ENTITY micro    CDATA "&#181;" -- micro sign -->
<!ENTITY para     CDATA "&#182;" -- pilcrow (paragraph sign) -->
<!ENTITY middot   CDATA "&#183;" -- middle dot -->
<!ENTITY cedil    CDATA "&#184;" -- cedilla -->
<!ENTITY sup1     CDATA "&#185;" -- superscript one -->
<!ENTITY ordm     CDATA "&#186;" -- ordinal indicator, masculine -->
<!ENTITY raquo    CDATA "&#187;" -- angle quotation mark, right -->
<!ENTITY frac14   CDATA "&#188;" -- fraction one-quarter -->
<!ENTITY frac12   CDATA "&#189;" -- fraction one-half -->
<!ENTITY frac34   CDATA "&#190;" -- fraction three-quarters -->
<!ENTITY iquest   CDATA "&#191;" -- inverted question mark -->
<!ENTITY Agrave   CDATA "&#192;" -- capital A, grave accent -->
<!ENTITY Aacute   CDATA "&#193;" -- capital A, acute accent -->
<!ENTITY Acirc    CDATA "&#194;" -- capital A, circumflex accent -->
<!ENTITY Atilde   CDATA "&#195;" -- capital A, tilde -->
<!ENTITY Auml     CDATA "&#196;" -- capital A, dieresis or umlaut mark -->
<!ENTITY Aring    CDATA "&#197;" -- capital A, ring -->
<!ENTITY AElig    CDATA "&#198;" -- capital AE diphthong (ligature) -->
<!ENTITY Ccedil   CDATA "&#199;" -- capital C, cedilla -->
<!ENTITY Egrave   CDATA "&#200;" -- capital E, grave accent -->
<!ENTITY Eacute   CDATA "&#201;" -- capital E, acute accent -->
<!ENTITY Ecirc    CDATA "&#202;" -- capital E, circumflex accent -->
<!ENTITY Euml     CDATA "&#203;" -- capital E, dieresis or umlaut mark -->
<!ENTITY Igrave   CDATA "&#204;" -- capital I, grave accent -->

```

---

```
<!ENTITY Iacute CDATA "Í" -- capital I, acute accent -->
<!ENTITY Icirc CDATA "Î" -- capital I, circumflex accent -->
<!ENTITY Iuml CDATA "Ï" -- capital I, dieresis or umlaut mark -->
<!ENTITY ETH CDATA "Ð" -- capital Eth, Icelandic -->
<!ENTITY Ntilde CDATA "Ñ" -- capital N, tilde -->
<!ENTITY Ograve CDATA "Ò" -- capital O, grave accent -->
<!ENTITY Oacute CDATA "Ó" -- capital O, acute accent -->
<!ENTITY Ocirc CDATA "Ô" -- capital O, circumflex accent -->
<!ENTITY Otilde CDATA "Õ" -- capital O, tilde -->
<!ENTITY Ouml CDATA "Ö" -- capital O, dieresis or umlaut mark -->
<!ENTITY times CDATA "×" -- multiply sign -->
<!ENTITY Oslash CDATA "Ø" -- capital O, slash -->
<!ENTITY Ugrave CDATA "Ù" -- capital U, grave accent -->
<!ENTITY Uacute CDATA "Ú" -- capital U, acute accent -->
<!ENTITY Ucirc CDATA "Û" -- capital U, circumflex accent -->
<!ENTITY Uuml CDATA "Ü" -- capital U, dieresis or umlaut mark -->
<!ENTITY Yacute CDATA "Ý" -- capital Y, acute accent -->
<!ENTITY THORN CDATA "Þ" -- capital THORN, Icelandic -->
<!ENTITY szlig CDATA "ß" -- small sharp s, German (sz ligature) -->
<!ENTITY agrave CDATA "à" -- small a, grave accent -->
<!ENTITY aacute CDATA "á" -- small a, acute accent -->
<!ENTITY acirc CDATA "â" -- small a, circumflex accent -->
<!ENTITY atilde CDATA "ã" -- small a, tilde -->
<!ENTITY auml CDATA "ä" -- small a, dieresis or umlaut mark -->
<!ENTITY aring CDATA "å" -- small a, ring -->
<!ENTITY aelig CDATA "æ" -- small ae diphthong (ligature) -->
<!ENTITY ccedil CDATA "ç" -- small c, cedilla -->
<!ENTITY egrave CDATA "è" -- small e, grave accent -->
<!ENTITY eacute CDATA "é" -- small e, acute accent -->
<!ENTITY ecirc CDATA "ê" -- small e, circumflex accent -->
<!ENTITY euml CDATA "ë" -- small e, dieresis or umlaut mark -->
<!ENTITY igrave CDATA "ì" -- small i, grave accent -->
<!ENTITY iacute CDATA "í" -- small i, acute accent -->
<!ENTITY icirc CDATA "î" -- small i, circumflex accent -->
<!ENTITY iuml CDATA "ï" -- small i, dieresis or umlaut mark -->
<!ENTITY eth CDATA "ð" -- small eth, Icelandic -->
<!ENTITY ntilde CDATA "ñ" -- small n, tilde -->
<!ENTITY ograve CDATA "ò" -- small o, grave accent -->
<!ENTITY oacute CDATA "ó" -- small o, acute accent -->
<!ENTITY ocirc CDATA "ô" -- small o, circumflex accent -->
<!ENTITY otilde CDATA "õ" -- small o, tilde -->
<!ENTITY ouml CDATA "ö" -- small o, dieresis or umlaut mark -->
<!ENTITY divide CDATA "÷" -- divide sign -->
<!ENTITY oslash CDATA "ø" -- small o, slash -->
<!ENTITY ugrave CDATA "ù" -- small u, grave accent -->
<!ENTITY uacute CDATA "ú" -- small u, acute accent -->
<!ENTITY ucirc CDATA "û" -- small u, circumflex accent -->
<!ENTITY uuml CDATA "ü" -- small u, dieresis or umlaut mark -->
<!ENTITY yacute CDATA "ý" -- small y, acute accent -->
<!ENTITY thorn CDATA "þ" -- small thorn, Icelandic -->
<!ENTITY yuml CDATA "ÿ" -- small y, dieresis or umlaut mark -->
```

## Table of printable Latin-1 Character codes

0	32	64	@	96	'	128	160	192	À	224	à
1	33	65	A	97	a	129	161	193	Á	225	á
2	34	66	B	98	b	130	162	194	Â	226	â
3	35	67	C	99	c	131	163	195	Ã	227	ã
4	36	68	D	100	d	132	164	196	Ä	228	ä
5	37	69	E	101	e	133	165	197	Å	229	å
6	38	70	F	102	f	134	166	198	Æ	230	æ
7	39	71	G	103	g	135	167	199	Ç	231	ç
8	40	72	H	104	h	136	168	200	È	232	è
9	41	73	I	105	i	137	169	201	É	233	é
10	42	74	J	106	j	138	170	202	Ê	234	ê
11	43	75	K	107	k	139	171	203	Ë	235	ë
12	44	76	L	108	l	140	172	204	Ì	236	ì
13	45	77	M	109	m	141	173	205	Í	237	í
14	46	78	N	110	n	142	174	206	Î	238	î
15	47	79	O	111	o	143	175	207	Ï	239	ï
16	48	80	P	112	p	144	176	208	Ð	240	ð
17	49	81	Q	113	q	145	177	209	Ñ	241	ñ
18	50	82	R	114	r	146	178	210	Ò	242	ò
19	51	83	S	115	s	147	179	211	Ó	243	ó
20	52	84	T	116	t	148	180	212	Ô	244	ô
21	53	85	U	117	u	149	181	213	Õ	245	õ
22	54	86	V	118	v	150	182	214	Ö	246	ö
23	55	87	W	119	w	151	183	215	×	247	÷
24	56	88	X	120	x	152	184	216	Ø	248	ø
25	57	89	Y	121	y	153	185	217	Ù	249	ù
26	58	90	Z	122	z	154	186	218	Ú	250	ú
27	59	91	[	123	{	155	187	219	Û	251	û
28	60	92	\	124		156	188	220	Ü	252	ü
29	61	93	]	125	}	157	189	221	Ý	253	ý
30	62	94	^	126	~	158	190	222	Þ	254	þ
31	63	95	_	127		159	191	223	ß	255	ÿ