




•	<a href="#">Antes de Empezar</a>
•	<a href="#">Introducción</a>
•	<a href="#">Encabezado y Cuerpo</a>
•	<a href="#">Juego de caracteres</a>
•	<a href="#">Espaciados y saltos de línea</a>
•	<a href="#">Cabeceras y atributos del texto</a>
•	<a href="#">Listas de elementos</a>
•	<a href="#">Imágenes</a>
•	<a href="#">Hyperenlaces</a>
•	<a href="#">Tablas</a>
•	<a href="#">Mapas</a>
•	<a href="#">Formularios</a>
•	<a href="#">Extensiones del HTML</a>
•	<a href="#">Trucos</a>
•	<a href="#">APPLETS</a>
	A large, 3D-style yellow question mark icon with a shadow, centered in the bottom row of the table.



---

Vas a descargar el manual de HTML en tu ordenador. Para visualizar el manual en modo offline (sin estar conectado a Internet), proceder de la siguiente forma :

- 1) Copiar el fichero "manual.zip" a tu PC pulsando sobre el icono del maletin. 
  - 2) Situar el fichero en un directorio vacio.
  - 3) Descomprimir el fichero utilizando el programa PKUNZIP o WINZIP. (p.ej. PKUNZIP manual.zip).
  - 4) Entra en tu programa de navegacion (Netscape o Microsoft Explorer) y con la opcion ABRIR - ARCHIVO abre el fichero MANUAL.HTM que estara situado en el directorio donde hayas descomprimido el manual.
-



*Si deseas copiar todo el manual a tu PC, pulsa sobre el icono del "maletín" situado en la ventana de menu.*

Si no ves el maletín, prueba a acceder a la pagina <http://www.geocities.com/SiliconValley/2915/manual.htm>, que es la pagina principal de este manual de HTML.

**¡NUEVO!** [Pagina de Incidencias](#) **¡NUEVO!**

# Manual de HTML

spanish  
Ring



*Agrupacion de sedes Web  
con cursos de HTML*

[ [Anteriores 5](#) | [Anterior](#) | [Principal](#) | [Listado](#) | [Aleatorio](#) | [Siguiete](#) | [Siguietes 5](#) ]

## INDICE DE CONTENIDOS

- [Antes de Empezar](#)
  - [Recomendaciones](#)
  - [Publicar tu pagina](#)
- [Introducción](#)
  - [Que es el HTML](#)
  - [Estructura básica](#)

- [Divisiones de un documento HTML](#)

- [Cabecera del documento](#)
- [Cuerpo del documento](#)

- [Elementos de un documento HTML](#)

- [Juego de caracteres](#)
- [Espaciados y saltos de linea](#)
- [Cabeceras y atributos del texto](#)
- [Listas de elementos](#)
- [Imágenes](#)
- [Hyperenlaces](#)
- [Tablas](#)
- [Mapas](#)
- [Formularios](#)

- [Extensiones del HTML](#)

- [Applet](#)
- [Marquee](#)
- [Sonido de fondo](#)
- [Frames](#)
- [Scripts](#)

- [Trucos para tu pagina Web](#)

- [Gifs animados](#)
- [Gifs transparentes](#)
- [Programas JavaScript](#)

- [Preguntas y Respuestas.](#)



Las páginas de este manual son visualizadas de una manera óptima con una resolución de pantalla de 800x600 y 256 colores. Si no tienes las últimas versiones de Netscape o Microsoft Explorer te recomiendo que las bajas a tu ordenador !! AHORA !!



Este manual ha sido escrito por [Luis Mariñas Sánchez](#) y ha sido revisado por última vez el 1 de Junio de 1.997. Puedes hacer un link desde tu página Web a este manual con la siguiente directiva :

`<A href="http://www.geocities.com/SiliconValley/2915/manual.htm">Manual de HTML </A>`

O si lo prefieres incluyendo el siguiente Icono :



Espero tu visita a mis páginas personales en Internet.....

<http://www.geocities.com/SiliconValley/2915/index.html>

<http://web.jet.es/~luisfd/index.html>



Para mas informacion sobre HTML visita la [Agenda de Direcciones HTML](#)



Creada por [Manuel Barberán](#)

Si tienes una Pagina WEB y deseas registrarla en los buscadores de Internet mas conocidos, visita la pagina

**ATAJOS**

Creada por [Dan](#).

En esta pagina encontraras los lugares de Internet que has estado buscando para obtener .....



Visita la [Guía para el diseño de Páginas en Internet](#). En ella encontraras interesantes consejos para la mejor presentación de tu Web.



En la [Oficina de Coordinacion de Trasplantes](#) hallaras informacion sobre como ser solidario.



Me han visitado  veces.



**Estadísticas realizadas por [NEDSTAT](#)**



---

# Nueva Lista de Correo

Anteriormente este manual contaba con una lista de correo del grupo GTII. Debido a los problemas que reportaba he creado una nueva lista de correo (10/2/98) para que todos los usuarios tengan un medio eficaz de consultar sus dudas y compartir información sobre la creación de páginas Web.

En esta lista de correo se responderan de vuestras consultas sobre HTML, bien por mi o por cualquiera de los integrantes de la lista que sepan resolverla.

Asimismo siempre dispondreis de información de última hora sobre las actualizaciones de esta página del **Manual de HTML**, así como de otras nuevas páginas de recursos HTML que se incorporaran en breve.

La inclusion en esta lista de correo es, naturalmente, gratuita y para suscribirte simplemente has rellenar el formulario adjunto cuidando de escribir correctamente tu dirección de correo. Recibiras un correo de respuesta indicándote que ya estas suscrito, a partir de ese momento todo el correo que envíes a la dirección de correo **manhtml@coollist.com** sera recibido por todos los suscriptores, que podran responderte directamente a ti, o bien a la lista de correo.

Si en cualquier momento deseas darte de baja de la lista, simplemente has de enviar un correo electronico a la dirección **luisfd@mail.ddnet.es** indicandolo.

---

## Formulario de Alta

Tu Nombre / Your name:

Dirección de correo / Your e-mail :

*(Escribe correctamente tu dirección de correo para que pueda suscribirte)*





---

# Antes de Empezar

Para realizar tu pagina Web necesitas en principio un editor de textos para escribir los ficheros que la compondran.

Simplemente usando el NOTEPAD de Windows o el EDIT del MS-DOS puedes realizar tus páginas Web, ya que una pagina Web es simplemente un texto alque se le añaden diferentes palabras clave (directivas) con el objeto de indicar diferentes propiedades. De cualquier manera existen editores específicos para realizar paginas Web. Dichos editores permiten por medio de menus e iconos incluir directivas de HTML sin necesidad de teclearlas. Es decir, para poner un texto en cursiva en una pagina Web deberiamos escribir la instrucción:

```
<I>Texto</I>
```

En un editor de Html, simplemente marcaríamos el texto con el raton y pulsariamos el icono de cursiva, el editor de encargaria de poner automaticamente las directivas `<I></I>`.

Existen muchos y muy variados editores de HTML, puedes bajar a tu ordenador alguno de ellos desde la pagina Web de [Solo Windows'95](#).

Cuando escribas tu paginas Web te recomiendo que todos los links, nombres de graficos, etc.. los consignes en letra **minúscula** ya que la mayoría de los servidores Web distinguen entre mayusculas y minusculas. Es decir, las directivas :

```
<IMG SRC="dibujo.gif">  
<IMG SRC="Dibujo.Gif">
```

hacen referencia a ficheros distintos, aunque en tu disco duro haran referencia al mismo fichero, ya que Windows no distingue entre mayusculas y minusculas. Asi que procura escribir correctamente estos nombres.

---

Una vez tengas tus paginas listas para ser publicadas en Internet, necesitaras un servidor de paginas Web donde alojarlas. Un servidor Web es un ordenador que esta permanentemente conectado a Internet, por lo que situando nuestras paginas en el, estas seran accesibles a todo el mundo. Generalmente los proveedores de Internet ofrecen a sus clientes espacios Web gratuitos para publicar paginas personales.

[Geocities](#) te ofrece la posibilidad de publicar tu pagina Web de forma totalmente gratuita de hasta 2 Mb. Para ello solo necesitas tener acceso a internet y disponer de una direccion de correo electronico (e-mail). Los pasos para obtener el espacio en el servidor de Geocities son los siguientes :

- 1º) Accede a la URL <http://www.geocities.com/join>.
- 2º) Marca la opcion "**Free Personal Home Page Program**" y pulsa el boton "**JOIN**" que se encuentra al final de la pagina.
- 3º) Rellena con tus datos el formulario que te aparecera en la pagina siguiente. Es MUY IMPORTANTE escribir correctamente la direccion de **e-mail**, y recordar el "**nombre de usuario**". Una vez rellenado el formulario pulsa sobre el boton "**I AGREE**" situado al final de la pagina.
- 4º) La siguiente pagina te pregunta si deseas recibir informacion periodica sobre diversos temas. Yo personalmente te aconsejo que marques todo como "NO". Pulsa a continuacion sobre el boton "**SUBMIT**" que se encuentra al final de la pagina.
- 5º) La siguiente pagina nos pregunta el area de interes, o sea, de que va a tratar nuestra pagina. Marcar lo deseado y pulsar el boton "**CONTINUE**".
- 6º) En funcion del area de interes se nos ofrecen las **comunidades** donde podemos albergar nuestras paginas. (el nombre de la comunidad formara parte de la direccion web de la pagina, p.ej. [www.geocities.com/comunidad/numero](http://www.geocities.com/comunidad/numero)) Escoger la que deseemos y pulsar el boton "**CONTINUE**".
- 7º) En la siguiente pagina se nos muestran las direcciones "libres" dentro de la comunidad escogida. Marcamos la que mas nos guste y pulsamos el boton "**Move Me In!**".
- 8º) Si la direccion escogida ya estuviese ocupada, se nos vuelve a mostrar la pagina de direcciones libres, escoger otra y volver a pulsar el boton "**Move Me In!**".
- 9º) Se nos muestra la pagina de bienvenida a Geocities. Debemos esperar a que Geocities nos envíe por e-mail la password para poder empezar a enviar ficheros a nuestra pagina, cosa que haremos desde la utilidad "**File Manager**" situada en la pagina <http://www.geocities.com/members/>

Tu direccion en Geocities sera la formada por tu "comunidad" escogida y tu "numero", por ejemplo si has escogido como "comunidad" Heartland/Hills y el numero escogido fue el 5198, tu URL seria :

<http://www.geocities.com/Heartland/Hills/5198>

---

De nada sirve tener tu pagina Web en Internet si su direccion no la conoce nadie. Es muy importante "publicitar" tu pagina para que la vean otras personas. En principio es aconsejable incluir la URL de tu pagina Web en todos los correos que envíes. Asimismo debes dar de alta la direccion de tu pagina en los principales buscadores. En la pagina [AUTOREGISTRALO](#) podras registrar de una manera comoda tu pagina Web en los principales buscadores.





# Que es el HTML ?

El *HTML* (*Hyper Text Markup Language*) es un sistema para estructurar documentos. Estos documentos pueden ser mostrados por los visores de paginas Web en Internet, como [Netscape](#), [Mosaic](#) o [Microsoft Explorer](#). Por el momento no existe un estandar de *HTML* ya que tanto Netscape como Microsoft se empeñan en incluir directivas que solo funcionan con sus respectivos navegadores. De cualquier manera existen diferentes revisiones o niveles de estandarización, el 1.0, el 2.0 y el 3.0, lo que produce que algunos visores no "comprendan" en su totalidad el contenido de un documento. En este manual se ha utilizado la revisión 3.0 de HTML. Esto quiere decir que algunas de las órdenes de HTML que aquí se indican puede que no sean reconocidas por algunos visores de páginas Web. Netscape 2.x y Microsoft Explorer 3.x reconocen prácticamente todas las órdenes HTML vistas en este manual.

Básicamente, el HTML consta de una serie de órdenes o directivas, que indican al visor que estemos utilizando, la forma de representar los elementos (texto, gráficos, etc...) que contenga el documento. En este manual nos referiremos a estas órdenes con la palabra "directiva".

Las directivas de HTML pueden ser de dos tipos, cerradas o abiertas. Las directivas cerradas son aquellas que tienen una palabra clave que indica el principio de la directiva y otra que indica el final. Entre la directiva inicial y la final se pueden encontrar otras directivas. Las directivas abiertas constan de una sola palabra clave. Para diferenciar las directivas del resto del texto del documento se encierran entre los símbolos < y >. Las directivas cerradas incluyen el carácter / antes de la palabra clave para indicar el final de la misma. Una directiva puede contener "parámetros". Estos parámetros se indican a continuación de la palabra clave de la directiva.

*Ejemplos :*

Directiva cerrada

```
<CENTER> Mi página Web </CENTER>
```

Directiva abierta

```
<HR>
```

Directiva con parámetros

```
<BODY bgcolor="#FFFFFF"> </BODY>
```

Los ficheros que contienen documentos HTML suelen tener la extensión *.html* o *.htm*. En este manual se han fijado los siguientes criterios a la hora de escribir la sintaxis de las directivas de HTML:

- 1º) Las directivas se indican en letra mayúscula y en negrilla.
- 2º) Los parámetros de las directivas se indican en letra minúscula y negrilla.
- 3º) El resto de elementos se indican en letra normal.
- 4º) Las palabras a resaltar en el texto se indican en cursiva y negrilla.

---

## Estructura básica de un documento HTML

Un documento escrito en HTML contendría básicamente las siguientes directivas :

<code>&lt;HTML&gt;</code>	Indica el inicio del documento.
<code>&lt;HEAD&gt;</code>	Inicio de la cabecera.
<code>&lt;TITLE&gt;</code>	Inicio del título del documento.
<code>&lt;/TITLE&gt;</code>	Final del título del documento.
<code>&lt;/HEAD&gt;</code>	Final de la cabecera del documento.
<code>&lt;BODY&gt;</code>	Inicio del cuerpo del documento.
<code>&lt;/BODY&gt;</code>	Final del cuerpo del documento.
<code>&lt;/HTML&gt;</code>	Final del documento.

El documento se hallará situado en algún ordenador al que se pueda acceder a través de Internet. Para indicar la situación del documento en Internet se utiliza la **URL** (*Uniform Resource Locator*). La **URL** es el camino que ha de seguir nuestro visor a través de Internet para acceder a un determinado recurso, bien sea una página Web, un fichero, un grupo de noticias, etc. Es decir, lo que el visor de páginas Web hace es acceder a un fichero situado en un ordenador que está conectado a la red Internet. La estructura de una URL para una página Web suele ser del tipo ***http://dominio/directorio/fichero***. El dominio indica el nombre del ordenador al que accedemos, el directorio es el nombre del directorio de ese ordenador y fichero el nombre del fichero que contiene la página Web escrita en HTML. Por ejemplo :

***http://ares.six.udc.es/cine/corunha2.html***

Donde ....

***http://*** es el indicador de página Web  
***ares.six.udc.es*** es el Dominio (nombre) del ordenador  
***/cine/*** es el Directorio dentro del ordenador  
***corunha2.html*** es el Fichero que contiene la página Web





# Cabecera del documento

La directiva `<HEAD></HEAD>` delimita la cabecera del documento. Dentro de la cabecera es importante definir el título de la página por medio de la directiva `<TITLE></TITLE>`. Este título será el que aparezca en la barra de nuestro visor de páginas Web.

*Ejemplo :*

```
<TITLE>La página Web de AcMark</TITLE>
```

Dentro de la cabecera de nuestro documento podemos incluir otras directivas adicionales. La directiva `<META>` indica al visor de Internet las palabras clave y contenido de nuestra página Web. Muchos de los buscadores de páginas Web de Internet (Yahoo, Lycos, etc...) utilizan el contenido de esta directiva para incluir la página en sus bases de datos. La directiva `<META>` lleva generalmente dos parámetros, **name** y **content**.

*Ejemplos :*

```
<META name = "Pagina de Jose" content = "Mi pagina personal, Musica y Peliculas">
```

Indica al visor el nombre de la página y sus contenidos principales.

```
<META name = "keywords" content = "Jose musica peliculas links españa">
```

Indica al visor las palabras clave para los buscadores de Internet.

Otro uso de la directiva `<META>` es la de indicar documentos con "refresco automático". Si se indica una **URL** se sustituirá el documento por el indicado una vez transcurridos el número de segundos especificados. Si no se incluye ninguna **URL** se volverá a cargar en el visor el documento en uso transcurridos los segundos indicados. Esto es útil para páginas que cambian de contenido con mucha frecuencia o para redireccionar a la persona que visita nuestra página Web a una nueva dirección donde se encuentra una versión actualizada de nuestra página Web.

*Ejemplo :*

```
<META http-equiv= "refresh" content = "15;URL=http://www.microsoft.com">
```

Transcurridos 15 segundos se accederá a la página Web de Microsoft.

La directiva `<BASE>` 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 visor entiende que dichos elementos se encuentran en el mismo lugar donde se encuentra nuestra página Web.

*Ejemplo :*

```
<BASE href = "http://www.jet.es/jose/">
```

---

## Cuerpo del documento

La directiva **<BODY></BODY>** indica el inicio y final de nuestra página Web. Será entre el inicio y el final de esta directiva donde pongamos los contenidos de nuestra página, textos, gráficos, enlaces, etc.... Esta directiva tiene una serie de parámetros opcionales que nos permiten indicar la "aparición" global del documento :

**background=** "nombre de fichero gráfico"

Indica el nombre de un fichero gráfico que servirá como "fondo" de nuestra página. Si la imagen no rellena todo el fondo del documento, esta será reproducida tantas veces como sea necesario.

**bgcolor** = "código de color"

Indica un color para el fondo de nuestro documento. Se ignora si se ha usado el parámetro **background**.

**text** = "código de color"

Indica un color para el texto que incluyamos en nuestro documento. Por defecto es negro.

**link** = "código de color"

Indica el color de los textos que dan acceso a un Hyperenlace. Por defecto es azul.

**vlink** = "código de color"

Indica el color de los textos que dan acceso a un Hyperenlace que ya hemos visitado con nuestro visor. Por defecto es púrpura.

El *codigo de color* es un número compuesto por tres pares de cifras hexadecimales que indican la proporción de los colores "primarios", *rojo*, *verde* y *azul*. El código de color se antecede del símbolo #.

*Ejemplos :*

<b>#000000</b>	Color Negro
<b>#FF0000</b>	Color Rojo
<b>#00FF00</b>	Color Verde
<b>#0000FF</b>	Color Azul
<b>#FFFFFF</b>	Color Blanco

El primer par de cifras indican la proporción de color Rojo, el segundo par de cifras la proporción de color Verde y las dos últimas la proporción de color Azul. Cada par de cifras hexadecimales nos permiten un rango de 0 a 255. Combinando las proporciones de cada color primario obtendremos diferentes colores.

De cualquier forma la mayoría de los editores de HTML nos permiten obtener el código de color correspondiente escogiendo directamente el color de una paleta.





# Juego de caracteres del Documento.

Todos los visores de páginas Web actuales soportan todos los caracteres gráficos de la especificación *ISO 8859-1*, que permiten escribir textos en la mayoría de los países occidentales.

De cualquier forma y como muchos sistemas tienen distintos juegos de caracteres ASCII, se han definido dos formas de representar caracteres especiales usando solamente el código ASCII de 7 bits. Para hacer referencia a estos caracteres se les asigna un código numérico o un nombre de "*entidad*". Asimismo hay caracteres que se utilizan para las directivas de HTML, por ejemplo < y >. Estos caracteres pueden ser representados por un código numérico o una entidad cuando deseamos que aparezcan en el documento "tal cual". Las entidades comienzan por el símbolo & (ampersand) y terminan con el símbolo ; (punto y coma).

A continuación vemos una tabla con las principales entidades :

Caracter	Código	Entidad	Caracter	Código	Entidad
!	&#33;	--	"	&#34;	--
#	&#35;	--	\$	&#36;	--
%	&#37;	--	&	&#38;	--
'	&#39;	--	(	&#40;	--
)	&#41;	--	*	&#42;	--
+	&#43;	--	,	&#44;	--
-	&#45;	--	.	&#46;	--
/	&#47;	--	:	&#58;	--
;	&#59;	--	<	&#60;	--
=	&#61;	--	>	&#62;	--
?	&#63;	--	@	&#64;	--
[	&#91;	--	\	&#92;	--
]	&#93;	--	^	&#94;	--
_	&#95;	--	`	&#96;	--

{	&#123;	--		&#124;	--
}	&#125;	--	~	&#126;	--
	&#160;	nbsp	¡	&#161;	iexcl
¢	&#162;	cent	£	&#163;	pound
¤	&#164;	curren	¥	&#165;	yen
¦	&#166;	brvbar	§	&#167;	sect
¨	&#168;	uml	©	&#169;	copy
ª	&#170;	ordf	«	&#171;	laquo
¬	&#172;	not	-	&#173;	shy
®	&#174;	reg	-	&#175;	macr
°	&#176;	deg	±	&#177;	plusmn
²	&#178;	sup2	³	&#179;	sup3
´	&#180;	acute	µ	&#181;	micro
¶	&#182;	para	·	&#183;	middot
¸	&#184;	cedil	¹	&#185;	sup1
º	&#186;	ordm	»	&#187;	raquo
¼	&#188;	frac14	½	&#189;	frac12
¾	&#190;	frac34	¿	&#191;	iquest
À	&#192;	Agrave	Á	&#193;	Aacute
Â	&#194;	Acirc	Ã	&#195;	Atilde
Ä	&#196;	Auml	Å	&#197;	Aring
Æ	&#198;	AElig	Ç	&#199;	Ccedil
È	&#200;	Egrave	É	&#201;	Eacute
Ê	&#202;	Ecirc	Ë	&#203;	Euml
Ì	&#204;	Igrave	Í	&#205;	Iacute
Î	&#206;	Icirc	Ï	&#207;	Iuml
Ð	&#208;	ETH	Ñ	&#209;	Ntilde
Ò	&#210;	Ograve	Ó	&#211;	Oacute
Ô	&#212;	Ocirc	Õ	&#213;	Otilde

Ö	&#214;	Ouml	×	&#215;	times
Ø	&#216;	Oslash	Ù	&#217;	Ugrave
Ú	&#218;	Uacute	Û	&#219;	Ucirc
Ü	&#220;	Uuml	Ý	&#221;	Yacute
Þ	&#222;	THORN	ß	&#223;	szlig
à	&#224;	agrave	á	&#225;	aacute
â	&#226;	acirc	ã	&#227;	atilde
ä	&#228;	auml	å	&#229;	aring
æ	&#230;	aelig	ç	&#231;	ccedil
è	&#232;	egrave	é	&#233;	eacute
ê	&#234;	ecirc	ë	&#235;	euml
ì	&#236;	igrave	í	&#237;	iacute
î	&#238;	icirc	ï	&#239;	iuml
ð	&#240;	eth	ñ	&#241;	ntilde
ò	&#242;	ograve	ó	&#243;	oacute
ô	&#244;	ocirc	õ	&#245;	otilde
ö	&#246;	ouml	÷	&#247;	divide
ø	&#248;	oslash	ù	&#249;	ugrave
ú	&#250;	uacute	û	&#251;	ucirc
ü	&#252;	uuml	ý	&#253;	yacute
þ	&#254;	thorn	ÿ	&#255;	yuml

Por lo tanto la palabra *página* la podríamos escribir como :

*página*  
*p&aacute;gina*  
*p&#225;gina*

Es por ello que si deseamos que cualquier visor de páginas Web pueda visualizar las letras acentuadas de nuestro documento debemos utilizar sus correspondientes entidades o códigos para representarlas.





# Espaciados y saltos de línea

En HTML solo se reconoce un espacio entre palabra y palabra, el resto de los espacios seran ignorados por el visor.

Ejemplo	Se vera como
Esto      es      una      frase	Esto es una frase

Asimismo tampoco se respetan las tabulaciones, retornos de carro etc... Para ello existen una serie de directivas que indican estos codigos. La directiva `<PRE></PRE>` obliga al visor a visualizar el texto tal y como ha sido escrito, respetando tabulaciones, espacios, retornos de carro, etc..

Ejemplo	Se vera como
<pre>&lt;PRE&gt; Este texto      ha sido preformateado . &lt;/PRE&gt;</pre>	<pre>Este texto      ha sido preformateado .</pre>

Para indicar un salto de linea se utiliza la directiva `<BR>` y para un cambio de parrafo (deja una linea en blanco en medio) se utiliza la directiva `<P>`.

Ejemplo	Se vera como
Este texto tiene saltos de linea y <P> de párrafo.	Este texto tiene saltos de linea y de párrafo.

La directiva **<P>** puede usarse también como directiva "cerrada" **<P></P>** indicando de esta manera los atributos de un párrafo en concreto. Cuando se usa de esta manera tiene el parámetro **align** que indica al visor la forma de "justificar" el párrafo. Los valores posibles de este parámetro son **LEFT**, **RIGHT** y **CENTER**, estando aun en estudio el valor **JUSTIFY**.

Ejemplo	Se vera como
<b>&lt;P Align=right&gt;</b> Este es un ejemplo de un párrafo de texto justificado a la derecha. <b>&lt;/P&gt;</b>	Este es un ejemplo de párrafo de texto justificado a la derecha
<b>&lt;P Align=center&gt;</b> Este es un ejemplo de párrafo de texto centrado. <b>&lt;/P&gt;</b>	Este es un ejemplo de párrafo de texto centrado

La directiva **<HR>** muestra una línea horizontal de tamaño determinable. Tiene los siguientes parámetros opcionales :

**align** = posición

Alinea la línea a la izquierda (left), a la derecha (right) o la centra (center).

**noshade**

No muestra sombra, evitando el efecto en tres dimensiones.

**size** = número

Indica el grosor de la línea en pixels.

**width** = num / %

Indica el ancho de la línea en tanto por ciento en función del ancho de la ventana del visor.

También se puede especificar un número que indicaría el ancho de la línea en pixels.

*Ejemplo :*

**<HR align= center size= 20 width= 50%>**

La directiva **<HR>** sin ningún parámetro mostraría una línea horizontal que ocuparía todo el ancho de la

página. Estas líneas sencillas son las que ves en este manual para separar las diferentes secciones

---





# Cabeceras

En un documento de HTML se pueden indicar seis tipos de cabeceras (tamaños de letra) por medio de las directivas `<H1>``<H2>``<H3>``<H4>``<H5>` y `<H6>`. El texto que escribamos entre el inicio y el fin de la directiva será el afectado por las cabeceras. La cabecera `<H1>` será la que muestre el texto en mayor tamaño.

Ejemplo	Se veria como
<code>&lt;H1&gt;</code> Texto de Prueba <code>&lt;/H1&gt;</code>	<b>Texto de prueba</b>
<code>&lt;H2&gt;</code> Texto de Prueba <code>&lt;/H2&gt;</code>	<b>Texto de Prueba</b>
<code>&lt;H3&gt;</code> Texto de Prueba <code>&lt;/H3&gt;</code>	<b>Texto de Prueba</b>
<code>&lt;H4&gt;</code> Texto de Prueba <code>&lt;/H4&gt;</code>	<b>Texto de Prueba</b>
<code>&lt;H5&gt;</code> Texto de Prueba <code>&lt;/H5&gt;</code>	<b>Texto de Prueba</b>
<code>&lt;H6&gt;</code> Texto de Prueba <code>&lt;/H6&gt;</code>	<b>Texto de Prueba</b>

Los textos marcados como "cabeceras" provocan automaticamente un retorno de carro sin necesidad de incluir la directiva `<BR>`. Por ejemplo

Ejemplo	Se veria como

**Pagina de Jose**Esta es mi pagina personal.

**Pagina de Jose**

Esta es mi pagina personal

## Atributos del Texto

Para indicar atributos del texto (negrilla, subrayado, etc...) tenemos varias directivas. Algunas de ellas no son reconocidas por determinados visores de Internet, es por ello que segun el visor que este vd. utilizando, verá el resultado correctamente o no.

Atributo	Directiva	Ejemplo	Resultado
Negrilla	<b>&lt;B&gt;&lt;/B&gt;</b>	<b>&lt;B&gt;Texto de prueba&lt;/B&gt;</b>	<b>Texto de prueba</b>
Cursiva	<b>&lt;I&gt;&lt;/I&gt;</b>	<b>&lt;I&gt;Texto de prueba&lt;/I&gt;</b>	<i>Texto de prueba</i>
Teletype	<b>&lt;TT&gt;&lt;/TT&gt;</b>	<b>&lt;TT&gt;Texto de prueba&lt;/TT&gt;</b>	Texto de prueba
Subrayado	<b>&lt;U&gt;&lt;/U&gt;</b>	<b>&lt;U&gt;Texto de prueba&lt;/U&gt;</b>	<u>Texto de prueba</u>
Tachado	<b>&lt;S&gt;&lt;/S&gt;</b>	<b>&lt;S&gt;Texto de prueba&lt;/S&gt;</b>	<del>Texto de prueba</del>
Parpadeo	<b>&lt;BLINK&gt;&lt;/BLINK&gt;</b>	<b>&lt;BLINK&gt;Texto de prueba&lt;/BLINK&gt;</b>	Texto de prueba
Superindice	<b>&lt;SUP&gt;&lt;/SUP&gt;</b>	<b>&lt;SUP&gt;Texto de prueba&lt;/SUP&gt;</b>	Texto de prueba
Subindice	<b>&lt;SUB&gt;&lt;/SUB&gt;</b>	<b>&lt;SUB&gt;Texto de prueba&lt;/SUB&gt;</b>	Texto de prueba
Centrado	<b>&lt;CENTER&gt;&lt;/CENTER&gt;</b>	<b>&lt;CENTER&gt;Texto de prueba&lt;/CENTER&gt;</b>	Texto de prueba

Por otro lado la directiva **<FONT></FONT>** nos permite variar el tamaño, el color, y el tipo de letra de un texto determinado. Utiliza para ello los parámetros **size**, **bgcolor** y **face**.

**size** = valor

Da al texto un tamaño en puntos determinado.

**size** = +/- valor

Da al texto un tamaño tantas veces superior (+) o inferior (-) como indique el valor.

**color** = "codigo de color"

Escribe el texto en el color cuyo código se especifica.

**face** = "nombre de font"

Escribe el texto en el tipo de letra especificado. Si este tipo de letra no existe en el ordenador que "lee" la página se usará el font predeterminado del navegador.

Ejemplo	Se vería como
<pre>&lt;FONT size = +2 color = "#FF0000 face = "Arial"&gt; Texto de prueba &lt;/FONT&gt;</pre>	<p style="color: red; font-family: Arial; font-size: 2em;">Texto de prueba</p>

Existen otras directivas que realizan las mismas operaciones que las antes vistas en los atributos del texto.

Directiva	Hace lo mismo que
<code>&lt;STRONG&gt;&lt;/STRONG&gt;</code>	<code>&lt;B&gt;&lt;/B&gt;</code>
<code>&lt;CITE&gt;&lt;/CITE&gt;</code>	<code>&lt;I&gt;&lt;/I&gt;</code>
<code>&lt;STRIKE&gt;&lt;/STRIKE&gt;</code>	<code>&lt;S&gt;&lt;/S&gt;</code>

Para incluir comentarios en la página Web se utiliza la directiva `<!-- -->`.

*Ejemplo :*

```
<!-- Esto es un comentario sobre mi pagina Web -->
```

Los comentarios no serán mostrados por el visor y son útiles para realizar anotaciones en el documento HTML que nos indiquen lo que estamos haciendo en una determinada parte del documento. Asimismo veremos más adelante que la directiva de comentario nos será de utilidad para incluir código JavaScript en nuestra página Web.





# Listas de elementos

Existen tres tipos de listas, numeradas, sin numerar y de definición. Las listas numeradas representarán los elementos de la lista numerando cada uno de ellos según el lugar que ocupan en la lista. Para este tipo de lista se utiliza la directiva `<OL></OL>`. Cada uno de los elementos de la lista irá precedido de la directiva `<LI>`. La directiva `<OL>` puede llevar los siguientes parámetros :

## **start = num**

Indica que número será el primero de la lista. Si no se indica se entiende que empezará por el número 1.

## **type = tipo**

Indica el tipo de numeración utilizada. Si no se indica se entiende que será una lista ordenada numéricamente.

Los tipos posibles son :

**1** = Numéricamente. (1,2,3,4,... etc.)

**a** = Letras minúsculas. (a,b,c,d,... etc.)

**A** = Letras mayúsculas. (A,B,C,D,... etc.)

**i** = Números romanos en minúsculas. (i,ii,iii,iv,v,... etc.)

**I** = Números romanos en mayúsculas. (I,II,III,IV,V,... etc.)

Ejemplo	Resultado
<pre>&lt;OL&gt; &lt;LI&gt;España &lt;LI&gt;Francia &lt;LI&gt;Italia &lt;LI&gt;Portugal &lt;/OL&gt;</pre>	<pre>1. España 2. Francia 3. Italia 4. Portugal</pre>
<pre>&lt;OL type = A &gt; &lt;LI&gt;España &lt;LI&gt;Francia &lt;LI&gt;Italia &lt;LI&gt;Portugal &lt;/OL&gt;</pre>	<pre>A. España B. Francia C. Italia D. Portugal</pre>

Las listas sin numerar representan los elementos de la lista con un "topo" o marca que antecede a cada uno de ellos. Se utiliza la directiva `<UL></UL>` para delimitar la lista, y `<LI>` para indicar cada uno de los elementos. La directiva `<UL>` puede contener el parámetro **type** que indica la forma del "topo" o marca que antecede a cada elemento de la lista. Los valores de **type** pueden ser **disk**, **circle** o **square**, con lo que el topo o marca puede ser un disco, un círculo o un cuadrado.

Ejemplo	Resultado
<pre>&lt;UL type = disk &gt; &lt;LI&gt;España &lt;LI&gt;Francia &lt;LI&gt;Italia &lt;LI&gt;Portugal &lt;/UL&gt;</pre>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● España</li> <li>● Francia</li> <li>● Italia</li> <li>● Portugal</li> </ul>
<pre>&lt;UL type = square&gt; &lt;LI&gt;España &lt;LI&gt;Francia &lt;LI&gt;Italia &lt;LI&gt;Portugal &lt;/UL&gt;</pre>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ España</li> <li>■ Francia</li> <li>■ Italia</li> <li>■ Portugal</li> </ul>

Las listas de definición muestran los elementos tipo Diccionario, o sea, término y definición. Se utiliza para ellas la directiva `<DL></DL>`. El elemento marcado como término se antecede de la directiva `<DT>`, el marcado como definición se antecede de la directiva `<DD>`.

Ejemplo	Resultado
<pre>&lt;DL&gt; &lt;DT&gt;WWW &lt;DD&gt;Abreviatura de World Wide Web &lt;DT&gt;FTP &lt;DD&gt;Abreviatura de File Transfer Protocol &lt;DT&gt;IRC &lt;DD&gt;Abreviatura de Internet Relay Chat &lt;/DL&gt;</pre>	<pre>WWW     Abreviatura de World Wide Web FTP     Abreviatura de File Transfer Protocol IRC     Abreviatura de Internet Relay Chat</pre>

Existen otros dos tipos de listas menos comunes. Las listas de Menú o Directorio se comportan igual que las listas sin numerar. La lista de Menú utiliza la directiva `<MENU></MENU>` y los elementos se anteceden de `<LI>`. El resultado es una lista sin numerar mas "compacta" es decir, con menos espacio interlineal entre los elementos. La lista de Directorio utiliza la directiva `<DIR></DIR>` y los elementos

se anteceden de <LI>. Los elementos tienen un límite de 20 caracteres.

Todas las listas se pueden "anidar", es decir incluir una lista dentro de otra, con lo que se consigue una estructura tipo "índice de materias".

Ejemplo	Resultado
<pre>&lt;UL type= disk&gt;   &lt;LI&gt;Buscadores   &lt;UL&gt;     &lt;LI&gt;Yahoo     &lt;LI&gt;Ole     &lt;LI&gt;Lycos   &lt;/UL&gt;   &lt;LI&gt;Links   &lt;UL&gt;     &lt;LI&gt;Microsoft     &lt;LI&gt;IBM   &lt;/UL&gt; &lt;/UL&gt;</pre>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Buscadores<ul style="list-style-type: none"><li>○ Yahoo</li><li>○ Ole</li><li>○ Lycos</li></ul></li><li>● Links<ul style="list-style-type: none"><li>○ Microsoft</li><li>○ IBM</li></ul></li></ul>





# Imágenes

Hasta el momento hemos visto como se puede escribir texto en una pagina Web, asi como sus posibles formatos. Para incluir una imagen en nuestra página Web utilizaremos la directiva **<IMG>**. Hay dos formatos de imagenes que todos los navegadores modernos reconocen. Son las imágenes **GIF** y **JPG**. Cualquier otro tipo de fichero gráfico o de imagen (BMP, PCX, CDR, etc...) no será mostrado por el visor, a no ser que disponga de un programa externo que permita su visualización.

La directiva **<IMG>** tiene varios parámetros :

**src** = "imagen"

Indica el nombre del fichero gráfico a mostrar.

**alt** = "Texto"

Mostrara el texto indicado en el caso de que el navegador utilizado para ver la página no sea capaz de visualizar la imagen.

**lowsrc** = "imagen"

Muestra una segunda imagen "superpuesta" sobre la primera una vez se carga la pagina. Este parametro no es reconocido por la totalidad de los navegadores ya que esta en estudio su aplicacion, asi que en la mayoria de los casos sera ignorado mostrandose solo la primera imagen (**src**). En Netscape muestra la imagen indicada por **lowsrc** en primer lugar, y posteriormente muestra la imagen indicada por **src**. Si las imagenes son iguales pero tienen distinta "resolucion" se conseguirá un efecto tipo "Fade". Si las imagenes son de distinto tamaño la imagen indicada en **src** se redimensionara al tamaño indicado por la imagen indicada en **lowsrc**

**align** = TOP / MIDDLE / BOTTOM

Indica como se alineará el texto que siga a la imagen. TOP alinea el texto con la parte superior de la imagen, MIDDLE con la parte central, y BOTTOM con la parte inferior.

**border** = tamaño

Indica el tamaño del "borde" de la imagen. A toda imagen se le asigna un borde que será visible cuando la imagen forme parte de un Hyperenlace.

**height** = tamaño

Indica el alto de la imagen en puntos o en porcentaje. Se usa para variar el tamaño de la imagen original.

**width** = tamaño

Indica el ancho de la imagen en puntos o en porcentaje. Se usa para variar el tamaño de la imagen original.

**hspace** = margen



Indica el numero de espacios horizontales, en puntos, que separarán la imagen del texto que la siga y la anteceda.

**vspace** = margen

Indica el número de puntos verticales que separaran la imagen del texto que le siga y la anteceda.

**ismap / usemap**

Indica que la imagen es un MAPA. Veremos estos parametros mas adelante en este manual.

Ejemplo	Se vería como
<pre>&lt;IMG src="caution.gif" alt= "Cuidado !!" &gt;</pre>	
<p>Si el visor no pudiese visualizar el gráfico.....</p>	








La imagen a mostrar puede encontrarse en el mismo lugar (URL) que la pagina Web. Si este no fuera el caso, el nombre de la imagen ha de contener la URL donde se encuentre la imagen.

*Ejemplo*

```
<IMG src= "http://www.microsoft.com/iexplorer.gif">
```

Veamos varios ejemplos "jugando" con los tamaños de la imagen, así como comprobando la alineación de los textos. (Recuerde que en función del visor que vd. utilice pueden verse o no los efectos de cada parametro).

Ejemplo	Se vería como

<pre>&lt;IMG src="caution.gif" width=100 &gt;</pre>	
<pre>&lt;IMG src="caution.gif" height=20 &gt;</pre>	
<pre>&lt;IMG src="caution.gif" align=TOP&gt;Atencion !!!</pre>	 Atencion !!!
<pre>&lt;IMG src="caution.gif" align=MIDDLE&gt;Atencion !!!</pre>	 Atencion !!!
<pre>&lt;IMG src="caution.gif" align=BOTTOM&gt;Atencion !!!</pre>	 Atencion !!!
<pre>Tenga en cuenta&lt;IMG src="caution.gif" hspace=20&gt;esta indicacion.</pre>	Tenga en cuenta  esta indicacion
<pre>Tenga en cuenta&lt;IMG src="caution.gif" vspace=40&gt;esta indicacion.</pre>	 Tenga en cuenta                      esta indicacion.





# Hyperenlaces.


La característica principal de una página Web es que podemos incluir Hyperenlaces. Un Hyperenlace es un elemento de la página que hace que el navegador acceda a otro recurso, otra página Web, un archivo, etc...

Para incluir un Hyperenlace se utiliza la directiva `<A></A>`. El texto o imagen que se encuentre dentro de los límites de esta directiva será sensible, esto quiere decir que si pulsamos con el raton sobre el, se realizará la funcion de hyperenlace indicada por la directiva `<A></A>`. Si el Hyperenlace esta indicado por un texto, este aparecerá subrayado y en distinto color, si se trata de una imagen, esta aparecerá con un borde rodeándola. Esta directiva tiene el parámetro **href** que indica el lugar a donde nos llevará el Hyperenlace si lo pulsamos.

Ejemplo	Se veria como
<code>&lt;A href = "http://www.microsoft.com/"&gt; Pulse para ir a la página de Microsoft&lt;/A&gt;</code>	<a href="http://www.microsoft.com/">Pulse para ir a la página de Microsoft</a>

Si situamos el ratón encima de la frase y pulsamos, el navegador accederá a la página Web indicada por el parámetro **href**, es decir, accederá a la página situada en *http://www.microsoft.com/*

Lo mismo podríamos hacer con un gráfico.

Ejemplo	Se veria como
Para buscar en Internet : <code>&lt;A href = "http://www.yahoo.com/" &gt; &lt;IMG src = "yahoo.gif"&gt;&lt;/A&gt;</code>	Para buscar en Internet : 

Pulsando sobre la imagen se accedería a la pagina situada en *http://www.yahoo.com/*.

Un Hyperenlace tambien puede llevarnos a una zona de nuestra página. Para ello debemos marcar en nuestra pagina las diferentes secciones en las que se divide. Lo haremos con el parametro **name**.

**Ejemplo:**

```
<A name = "seccion1"></A>
```

Esta instrucción marca el inicio de una sección dentro de nuestra página. La sección se llamará *seccion1*. Para hacer un enlace a esta sección dentro de nuestra página lo haríamos de la siguiente forma :

```
<A href = "#seccion1">Primera Parte</A>
```

O tambien :

```
<A href = "http://www.jet.es/mipagina.htm#seccion1">Primera Parte</A>
```

Un Hyperenlace puede hacerse a cualquier tipo de fichero. Con las directivas anteriores hemos visto como hacer enlaces a páginas Web o secciones dentro de una página web, pero podríamos hacer un Hyperenlace a un grupo de noticias, o a otro servicio de Internet.

**Ejemplo:**

```
<A href = "news://news.actualidad.es/">Noticias de actualidad</A>
```

Asimismo podemos hacer que el Hyperenlace de como resultado el envío de un correo electrónico a una dirección de correo determinada.

**Ejemplo:**

```
<A href = "mailto: luisfd@jet.es">Envíame tus sugerencias</A>
```

También podemos realizar un Hyperenlace a un fichero cualquiera. En este caso el navegador intentará "ejecutar" el fichero, y si no puede hacerlo nos preguntará si deseamos grabarlo en nuestro ordenador. Esta es una forma sencilla de permitir a los visitantes de nuestra página copiar ficheros a su ordenador.

**Ejemplo:**

```
<A href = "manual.zip">Pulsa aqui para llevarte una copia del manual.</A>
```

[Pulsa aqui para llevarte una copia del manual.](#)

El parámetro **onMouseOver** permite que se muestre en la barra inferior del navegador un texto explicativo sobre el Hyperenlace, en vez de mostrar su dirección. Este parametro no funciona en todos los navegadores.

**Ejemplo:**

```
<A href = "manual.zip" onMouseOver="window.status='Este link copia el manual a tu disco duro' ;  
return true;">Pulsa aqui para llevarte una copia del manual.</A>
```

[Pulsa aqui para ver varios ejemplos de \*\*onMouseOver\*\*.](#)





# Tablas

Las tablas nos permiten representar cualquier elemento de nuestra página (texto, listas, imagenes, etc...) en diferentes filas y columnas separadas entre si. Es una herramienta muy util para "ordenar" contenidos de distintas partes de nuestra página. La tabla se define mediante la directiva `<TABLE></TABLE>`. Los parámetros opcionales de esta directiva son :

**border** = num.

Indica el ancho del borde de la tabla en puntos.

**cellspacing** = num

Indica el espacio en puntos que separa las celdas que estan dentro de la tabla.

**cellpadding** = num

Indica el espacio en puntos que separa el borde de cada celda y el contenido de esta.

**width** = num ó %

Indica la anchura de la tabla en puntos o en porcentaje en función del ancho de la ventana del visor. Si no se indica este parámetro, el ancho se adecuará al tamaño de los contenidos de las celdas.

**height** = num ó %

Indica la altura de la tabla en puntos o en porcentaje en función del alto de la ventana del visor. Si no se indica este parámetro, la altura se adecuará a la altura de los contenidos de las celdas.

**bgcolor** = codigo de color

Especifica el color de fondo de toda la Tabla.

Para definir las celdas que componen la tabla se utilizan las directivas `<TD>` y `<TH>`. `<TD>` indica una celda normal, y `<TH>` indica una celda de "cabecera", es decir, el contenido será resaltado en negrita y en un tamaño ligeramente superior al normal. Los parámetros opcionales de ambas directivas son :

**align** = LEFT / CENTER / RIGHT / JUSTIFY

Indica como se debe alinear el contenido de la celda, a la izquierda (LEFT), a la derecha (RIGHT), centrado (CENTER) o justificado (JUSTIFY).

**valign** = TOP / MIDDLE / BOTTOM

Indica la alineación vertical del contenido de la celda, en la parte superior (TOP), en la inferior (BOTTOM), o en el centro (MIDDLE).

**rowspan** = num

Indica el número de filas que ocupará la celda. Por defecto ocupa una sola fila.

**colspan** = num

Indica el número de columnas que ocupará la celda. Por defecto ocupa una sola columna.

**width** = num ó %

Indica la anchura de la columna en puntos o en porcentaje en función del ancho de la ventana del visor. Si no se indica este parámetro, el ancho se adecuará al tamaño de los contenidos. Este parametro solo funciona en los navegadores modernos.

**bgcolor** = codigo de color

Especifica el color de fondo del elemento de la Tabla.

Para indicar que acaba una fila de celdas se utiliza la directiva `<TR>`. A continuación mostraremos un ejemplo de una tabla que contiene solo texto. Como se indicó anteriormente el contenido de las celtas puede ser cualquier elemento de HTML, un texto, una imagen, un Hyperenlace, una Lista, etc...

### Ejemplo

```
<TABLE border = 4 cellspacing = 4 cellpadding = 4 width =80%>
  <TH align = center>Buscadores
  <TH align = center colspan = 2>Otros Links
<TR>
  <TD align = LEFT>Yahoo
  <TD align = LEFT>Microsoft
  <TD align = LEFT>IBM
<TR>
  <TD align = LEFT>Infoseek
  <TD align = LEFT>Apple
  <TD align = LEFT>Digital
</TABLE>
```

### Se veria como

Buscadores	Otros Links	
Yahoo	Microsoft	IBM

Infoseek	Apple	Digital
----------	-------	---------

Las directivas `<TD>` y `<TH>` son cerradas según el estándar de HTML, es decir que un elemento de tabla `<TD>` debería cerrarse con un `</TD>`, sin embargo los visores asumen que un elemento de la tabla, queda automáticamente "cerrado" cuando se "abre" el siguiente.

---





# Mapas

Un Mapa es una imagen que permite realizar diferentes Hyperenlaces en función de la "zona" de la imagen que se pulse. Las directivas para crear mapas son `<MAP></MAP>` y `<AREA>`.

La directiva `<MAP>` identifica al mapa y tiene el parámetro **name** para indicar el nombre del mapa.

La directiva `<AREA>` define las areas sensibles de la imagen. Tiene los siguientes parámetros obligatorios :

**shape** = "tipo"

Indica el tipo de area a definir.

**coords** = "coordenadas"

Indica las coordenadas de la figura indicada con shape.

**href** = "URL"

Indica la dirección a la que se accede si se pulsa en la zona delimitada por el area indicada.

Los tipos de area pueden ser los siguientes :

**rect**

Area rectangular. Se deben especificar las coordenadas de la esquina superior izquierda y las de la esquina inferior derecha.

**poly**

Polígono. Se deben especificar las coordenadas de todos los vértices del polígono. El visor se encarga de "cerrar" la figura.

**circle**

Circulo. Se debe especificar en primer lugar las coordenadas del centro del círculo y a continuación el valor del radio (en puntos).

Si dos areas se superponen, se ejecutará la que se encuentre en primer lugar en la definición del mapa. Es importante definir una última area que abarque la totalidad del gráfico para direccionar a una URL "por defecto", con el objeto de contemplar el caso de que no se pulse sobre un area definida.

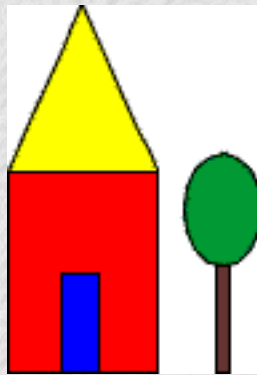
Veamos un ejemplo completo.

```
<MAP name = "casa">
<AREA shape = "poly" coords = "2,62,57,62,28,1" href= "tejado.htm">
<AREA shape = "rect" coords = "21,101,35,138" href= "puerta.htm">
<AREA shape = "rect" coords = "2,64,57,138" href= "casa.htm">
<AREA shape = "circle" coords = "80,76,21" href= "arbol.htm">
<AREA shape = "rect" coords = "78,98,85,138" href= "tronco.htm">
<AREA shape = "rect" coords = "0,0,96,138" href= "dibujo.htm">
</MAP>
```

Para activar el mapa debemos indicar la imagen a mostrar, indicando que dicha imagen es tratada por un mapa. Para ello escribiríamos la siguiente directiva :

```
<IMG src = "grafico.gif" usemap = "#casa">
```

Si tu visor tiene la capacidad de gestionar mapas (Netscape 2.x o Ms-Explorer 2.x o superiores), prueba a pulsar sobre alguna parte del mapa que hemos definido y que te aparecerá a continuación:



Como podemos observar, el proceso mas laborioso es el de determinar las coordenadas. Existen programas como [MAPTHIS](#) que permiten realizar este proceso de una manera sencilla, simplemente definiendo las zonas con el raton. El programa MAPTHIS permite abrir una imagen tipo .GIF y marcar las zonas sensibles. Este programa creara un fichero con extension **.map** que contendra en su interior las coordenadas de cada area. Con esta información nos sera mucho mas facil escribir nuestro mapa. Puedes buscar este programa en [Shareware.com](#) buscando por **mpths**.





# Formularios

Los formularios nos permiten dentro de una página Web solicitar información al visitante y procesarla. En un 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. Para poder realizar este último paso de procesar las variables necesitaremos realizar un programa externo en algún lenguaje de programación como PERL, C++ o Visual Basic. A este programa externo se le suele llamar **CGI** (Common Gateway Interface). La creación de este tipo de programas sería tema de otro manual diferente, por lo que aquí veremos como se pueden enviar las variables a nuestra dirección de correo electrónico.

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** y **method**.

**action** = "programa"

Indica el programa que va a "tratar" a las variables que se envíen con el formulario. En nuestro caso enviaremos las variables por correo electrónico, con lo que el "programa" será "**mailto: direccion\_de\_correo**".

**method** = POST / GET

Indica el método según el que se transferiran las variables. POST produce la modificación del documento de destino (como en el caso de enviar por correo las variables). GET no produce cambios en el documento destino (como en el caso de una consulta a una base de datos, p.ej. una página de búsqueda en Internet).

## Campos de Entrada

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 sera " ", o sea, vacío.

**type** = password **name** = campo

Indica que el campo sera 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 aparecera marcada por defecto.

**type** = radio **name** = campo

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

**value** = "valor"

**type** = image **name** = campo

El campo contendra el valor de las coordenadas del punto de la imagen pinchado. Debe indicarse la imagen con el parámetro :

**src** = "fichero de imagen".

**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 boton.

**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

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

**size** = num

Numero de opciones visibles. Si se indica 1 se presenta como un menú desplegable, se se indica mas de uno se presenta como una lista con barra de desplazamiento.

**multiple**

Permite seleccionar mas de un valor para el campo.

Las diferentes opciones de la lista se indican con la directiva `<OPTION>`. Esta directiva puede incluir el parametro **selected** para indicar cual es la opcion por defecto. En caso de que no se especifique, se tomara por defecto la primera opción de la lista.

## Areas de texto.

Representa un campo de texto de múltiples líneas. Normalmente se utiliza para que se incluyan en el comentarios. La directiva usada es `<TEXTAREA>` `</TEXTAREA>`, y sus parámetros :

**name** = campo

Nombre del campo.

**cols** = num.

Numero de columnas de texto visibles.

**rows** = num.

Numero de filas de texto visibles.

**wrap** = VIRTUAL / PHYSICAL

Justifica el texto automáticamente en el interior de la caja. La opción PHYSICAL envia las líneas de texto separadas en líneas físicas. La opción VIRTUAL envia todo el texto seguido.

Veamos a continuación un ejemplo de formulario utilizando todas las formas de introduccion de datos.

```

<FORM action = "mailto: luisfd@jet.es" method = post >
Tu Nombre:<INPUT type = text name = nombre size = 30 >
Tu Clave: <INPUT type = password name = clave size = 8 >
<P>
Archivos a Enviar:
<INPUT type = checkbox name = archivo value = "Manual" > Manual de Html
<INPUT type = checkbox name = archivo value = "Mapthis" > Programa Mapthis
<INPUT type = checkbox name = archivo value = "Help" > Archivo de Ayuda
<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 wrap = virtual ></TEXTAREA>
<P>
<INPUT type = submit value = "Enviar" >
<INPUT type = reset value = "Borrar" >
</FORM>

```

Ahora veamos el efecto producido en la página Web :

Tu Nombre:	Tu Clave:
Archivos a Enviar:	
Manual de Html	Programa Mapthis
	Archivo de Ayuda
Tu Edad :	
Menos de 20 años	
Entre 20 y 40 años	
Mas de 40 años	
Como encontraste mi página :	
Tus Comentarios:	

Si rellenas este FORM y pulsas sobre el botón **Enviar**, (estando conectado a Internet), se generará un mensaje de correo a mi dirección de correo [luisfd@jet.es](mailto:luisfd@jet.es). Si pulsas el botón **Borrar** se borrarán los datos que hayas introducido en el Formulario.

El texto que se recibiría por correo electrónico sería parecido a este :

```
nombre=Pedro+Perez &clave=12345678 &archivo=Manual &archivo=Mapthis &edad=20-40
&lugar=pagina+personal &donde=Por+el+buscador+Ole &comentario%94=
Espero+que+me+mandes+los%0D%0Aarchivos+antes+del+martes%0D%0A%0D%0AS
aludos.%0D%0A
```

Podemos observar que en el correo se separan las variables con el símbolo **&**, los espacios se sustituyen por el signo + y se representan los códigos de retorno de carro y avance de línea del campo de texto con los caracteres **%0D** y **%0A** respectivamente.

Si en vez de enviar estas variables por correo electrónico, fuesen enviadas a un programa (CGI), este programa podría tratarlas y dar como respuesta una nueva página Web.

---

**IMPORTANTE :** La opcion **mailto:** en el parametro **action** de la directiva **FORM** solo funciona correctamente con Netscape. En Microsoft Explorer esta opcion da como resultado un correo en blanco. Para enviar un formulario por e-mail sin importar el visor utilizado se ha de utilizar un programa externo que realice este proceso. En la pagina [MAILFORM](#) encontraras informacion de como implementar un programa externo para el envio de formularios via e-mail en tu pagina Web.

---

## Truco !!!

Se puede utilizar un Formulario como "lanzador" de links, es decir, por medio de una lista desplegable permitir al usuario escoger un Link y acceder a el. Para ello se utiliza el parametro "OnClick". Ejemplo :

```
<FORM>
<SELECT name = "list" >
<OPTION SELECTED value="http://web.jet.es/luisfd">Mi Pagina Web
<OPTION value="http://www.microsoft.com">Microsoft
<OPTION value="http://www.ibm.com">Ibm
<OPTION value="http://www.novell.com">Novell
<OPTION value="http://www.hp.com">Hewlett Packard
<OPTION value="http://www.fujitsu.com">Fujitsu
<OPTION value="http://www.3com.com">3Com
</SELECT>
<INPUT TYPE=BUTTON value="Ir a..."
onClick="top.location.href=this.form.list.options[this.form.list.selectedIndex].value">
</FORM>
```

Este seria el efecto producido :





# Extensiones del HTML

Netscape y Microsoft han añadido al estandar de HTML diversas directivas para hacer más atractiva la visualización de las páginas Web. Veremos aquí las más interesantes y la forma de usarlas.

Estas directivas pueden no funcionar en algún visor de HTML, pero el uso de ellas por parte de los dos "grandes" del software para Internet hace preveer que serán inmediatamente incluidas en las nuevas versiones de el resto de los visores.

## Applet

La directiva `<APPLET></APPLET>` indica la ejecución de un programa (applet) externo escrito en lenguaje [JAVA](#). Java es un lenguaje creado por Sun Microsystems que permite realizar operaciones multimedia sin incorporar nuevas directivas HTML. Los applets son muy variados, y cada uno de ellos realiza una tarea distinta. Hay applets para hacer que el texto se mueva dentro de la hoja, se contraiga y expanda, etc.... Esta directiva tiene los siguientes parámetros :

**codebase** = URL

Dirección donde se encuentra el applet Java ( Por ejemplo *http://www.ucm.es/java*). Si el Applet se encuentra en el mismo lugar que la página Web este parametro no es necesario.

**code** = programa

Indica el nombre del programa (applet) Java a ejecutar.

**width** = num.

**height** = num.

Indican el espacio (ancho y alto) en puntos en el que el programa realizará su función.

Dentro de la directiva `<APPLET>` se incluye la directiva `<PARAM>` que envía al programa Java los parámetros necesarios para su funcionamiento. Esta directiva suele tener como mínimo los parámetros :

**name** = campo

Nombre de la variable a enviar.

**value** = valor

Valor de la variable a enviar.

Veamos un ejemplo en el que se ejecuta un programa Java que permite que un texto se desplace de un lado a otro de una zona de la pantalla:

```
<APPLET codebase="http://www.ucm.es/java" code="Laufschrift.class" width = 350 height = 25 >
<PARAM name = bg.color value = "0,255,0">
<PARAM name = message value = "***Bienvenido a mi pagina WEB - Manual de HTML**">
</APPLET>
```

Si tu visor permite el uso de APPLETS verás el efecto producido en el siguiente cuadro :

Para mas ejemplos visita mi pagina de [APPLETS JAVA](#).

## Marquee

La directiva `<MARQUEE></MARQUEE>` crea una marquesina con un texto en su interior que se desplace. Funciona unicamente con Ms-Explorer. Sus parámetros son los siguientes :

**align** = top / middle / bottom

Indica si el texto del interior de la marquesina se alinea en la zona alta (top), en la baja (bottom) o en el centro (middle) de la misma.

**bgcolor** = "codigo de color"

Indica el color del fondo de la marquesina.

**direction** = left / right

Indica hacia que lugar se desplace el texto, hacia la izquierda (left) o hacia la derecha (right)

**height** = num o %

Indica la altura de la marquesina en puntos o porcentaje en función de la ventana del visor.

**width** = num o %

Indica la anchura de la marquesina en puntos o porcentaje en función de la ventana del visor.

**loop** = num / infinite

Indica el numero de veces que se desplazará el texto por la marquesina. Si se indica infinite, se desplazará indefinidamente.

**scrolldelay** = num.

Indica el número de milisegundos que tarda en reescribirse el texto por la marquesina, a mayor número mas lentamente se desplazará el texto.

Veamos un ejemplo de esta directiva :

```
<MARQUEE bgcolor = "#FFFFFF" width = 50% scrolldelay = 0 > Bienvenido a mi pagina personal
en Internet.
</MARQUEE>
```

Si estas utilizando Ms-Explorer veras el efecto producido a continuación:

Bienvenido a mi pagina personal en Internet.

## Sonido de fondo

Nuestra página Web puede tener un sonido que se active al entrar en la página. Esta característica de Ms Explorer utiliza la directiva **<BGSOUND>** y tiene los siguientes parámetros :

**src** = "fichero"

Indica el nombre del fichero que contiene el sonido (.wav, .mid).

**loop** = num / infinite

Indica el número de veces que se reproducirá el sonido. Si se indica infinite, el sonido se reproducirá de forma continua hasta que abandonemos la página.

Un ejemplo de esta directiva sería :

```
<BGSOUND src= "yesterday.mid" loop= infinite>
```

Para utilizar esta funcion en Netscape se utiliza la directiva **<EMBED>**. Esta directiva se utiliza realmente para "incrustar" un objeto en nuestra pagina Web. Dicho objeto puede ser un fichero de sonido, un video, un grafico BMP, etc... Tiene los siguientes parámetros :

**src** = "fichero"

Indica el nombre del fichero que contiene el sonido (.wav, .mid) o el video (.avi).

**autostart** = true

Incluirlo si deseamos que la reproduccion se inicie inmediatamente.

**loop** = true

Incluirlo si deseamos que la reproduccion no se detenga. (al terminar, vuelve a comenzar automaticamente).

**volume** = numero

Volumen al que se reproducen los ficheros de sonido.

**width** = numero**height** = numero

Anchura y Altura de la representacion del objeto. (Si es un sonido no es necesario este parametro).

**controls** = smallconsole

Visualiza una serie de controles que nos permiten iniciar la reproduccion del fichero, asi como realizar una pausa o detenerlo.

Un ejemplo de esta directiva sería :

```
<EMBED src= "yesterday.mid" loop= true autostart= true volume=50 width=50 height=15
controls=smallconsole>
```

## Frames

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 util 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

```
<FRAMESET rows = "25%,50%,25%">
```

Crea tres subventanas horizontales, la primera ocupará un 20% de la ventana principal, la segunda un 50% y la tercera un 25%.

```
<FRAMESET cols = "120*,100">
```

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 (\*).

```
<FRAMESET cols = "15%,*">
  <FRAMESET rows = 20%,*">
```

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.

**noreize**

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 solidos.

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%,*">
<!-- Creo dos subventanas verticales, la de la izquierad ocupa un 15% de la pantalla, la de la derecha el resto. -->

<FRAMESET rows = "35%,*">
<!-- Creo dos subventanas horizontales dentro de la subventana izquierda. -->

    <FRAME name = "upd" src = "update.htm" scrolling = "auto">
    <!-- Llamo a la subventana horizontal superior izquierda con el nombre "upd" y muestro el documento
    update.htm -->

    <FRAME name = "menu" src = "menu1.htm" scrolling = "auto">
    <!-- Llamo a la subventana horizontal inferior izquierda con el nombre "menu" y muestro el documento
    menu1.htm -->

</FRAMESET>
<!-- Cierro la definicion de las subventanas horizontales de la ventana de la izquierda -->

```

```

<FRAME name = "home" src = "home.htm" scrolling = "auto">
<!-- Llamo a la subventana vertical derecha con el nombre "home" y muestro el documento home.htm -->

<NOFRAMES>
<!-- Indico las órdenes para aquellos visores que no soporten Frames -->
<BODY>
SU VISOR NO MUESTRA FRAMES. Pulse <A href= "home.htm"> AQUI </A> para ir a la página sin
Frames.
</BODY>
</NOFRAMES>

</FRAMESET>
<!-- Cierro la definición de las subventanas verticales -->

</HTML>

```

Al usar Frames, nos encontramos con un problema. Cuando queramos mostrar una página Web 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 Hyperenlace 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 Hyperenlace en la ventana cuyo nombre se indica.

**target = "\_blank"**

Abre una nueva copia del visor y muestra el Hyperenlace en ella. (Si usamos Netscape esto provoca que tengamos funcionando dos copias del programa).

**target = "\_self"**

Se muestra el Hyperenlace en la subventana activa.

**target = "\_parent"**

El Hyperenlace 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 Hyperenlace a pantalla completa.

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

## Scripts

Un Script es un programa escrito en un lenguaje distinto al HTML que se puede incluir en una página Web "tal cual". Para incluir estos programas en una página Web se utiliza la directiva **<SCRIPT>** **</SCRIPT>**. Esta directiva tiene el parámetro **language** para indicar el lenguaje de programación utilizado para el Script. El código del programa debe "ocultarse" con las directivas de comentario de HTML **<!-- -->** con el objeto de que no sean mostradas por los visores que no reconocen la directiva **<SCRIPT>**. Los scripts más usados suelen estar escritos en lenguaje [JAVA](#). Este lenguaje desarrollado por Sun Microsystems permite realizar operaciones de animación y multimedia en una página Web. Asimismo se podrán incluir con esta directiva programas escritos en C++, Perl o Visual Basic.

La inclusión de un Script en una página Web se haría de la siguiente forma :

```
<SCRIPT language = "JavaScript">
  <!--
  instrucciones del programa .....
  -->
</SCRIPT>
```





---

# Otros trucos para las páginas HTML

Existen diferentes trucos para hacer nuestras páginas Web más atractivas. No se trata de directivas de HTML pero su uso permitirá conseguir mejores resultados estéticos en nuestras páginas Web.

## Gifs Animados.

Un Gif animado es un gráfico del tipo **GIF 89a** que da la impresión de animación. Para conseguir este efecto se deben crear por separado los gráficos GIF que componen la secuencia de la animación. Una vez hecho esto utilizaremos un programa para "fundir" todos estos gráficos en uno solo. Al mostrar este gráfico en nuestra página Web, el visor mostrará la secuencia de todos los gráficos individuales de forma continua, con lo que dará el aspecto de animación que buscamos.

Uno de los programas que permite crear Gifs animados es el [GIF CONSTRUCTION SET](#) desarrollado por [Alchemy MindWorks](#). Asimismo existe una URL donde se pueden "submitir" la secuencia de gifs estáticos y nos devuelve el gif animado correspondiente. La URL es <http://www.vrl.com/Imaging/index.html>.

A continuación podemos ver un gif animado. Si su visor no reconoce esta característica vera el gráfico estatico.



---

## Gifs Transparentes

Un Gif transparente es un gráfico del tipo **GIF 89a** en el cual se define su color de fondo como transparente. Con esto conseguimos el efecto de que el gráfico se encuentre como "flotando" en nuestra página. Para crear Gifs con el fondo transparente podemos utilizar un programa freeware llamado [GIFTRANS.EXE](#). Este programa permite cambiar uno de los colores del gráfico a transparente. Para ello la instrucción a teclear es :

```
giftrans -t codigo_de_color fichero_gif > nuevo_fichero
```

El código de color que queremos que se transforme a transparente hay que darlo en formato **#RRVVAA** que fué visto al principio de este manual. La instrucción:

*giftrans -l fichero\_gif*

muestra una lista de los colores incluidos en el gráfico con su código de color correspondiente.

De cualquier forma, los programas gráficos recientes, como *CorelDraw 6* y [LviewPro](#), permiten crear Gifs con colores transparentes de una manera muy sencilla.

Para ver la diferencia entre un gráfico con fondo transparente y otro sin el, vea el ejemplo siguiente :

**Gif Normal**



**Gif Transparente**




---

## Programas escritos en JavaScript.

Además de leerse las especificaciones de JavaScript para realizar programas en Java, existe una forma más fácil de incluir estos scripts en nuestra página. Si estamos viendo una página que tiene algún efecto especial que nos guste, simplemente hemos de visualizar el código fuente de la misma (en Netscape opción View - Document Source), marcar con el ratón todo el bloque contenido entre las directivas **<SCRIPT>** **</SCRIPT>**, copiarlas al portapapeles con CTRL+C y posteriormente incluir este bloque en nuestra página modificando los literales o frases animadas. Estas frases serán fáciles de localizar porque contendrán la palabra **var xx= " ....."** antecediéndolas.

Sirva como ejemplo este código completo de una función JavaScript muy utilizada, que muestra varios mensajes desplazándose por la barra inferior del visor de páginas Web. Debemos modificar los literales indicados en **var m1**, **var m2** y **var m3** para adecuarlos al texto que queramos mostrar. Si se desea incluir más mensajes hay que añadir más líneas del tipo **var mx = "texto "** y "sumar" dichas variables en el apartado **var msg = .**

**IMPORTANTE :** Notese que el código JAVASCRIPT se encuentra en la sección de "cabecera" (**<HEAD>**), y que la directiva **<BODY>** incluye el parámetro **onload** para que se comience a ejecutar el código JavaScript en el momento de cargar la página.

```
<HTML>
<HEAD>
<SCRIPT language="JavaScript">
<!-- Ocultar el código para los viejos visores html --
  // Desarrollo HTML, CGI y JAVASCRIPT por NETWEB,S.L., e-mail:
100445.2371@compuserve.com.
  function scrollit(seed)
  {
    var m1  =  " Texto 1 "
    var m2  =  " Texto 2 "
    var m3  =  " Texto 3 "
    var msg=m1+m2+m3;
    var out = " ";
    var c = 0;
    if (seed > 100)
      {
        seed--;
        var cmd="scrollit(" + seed + ")";
        timerTwo=window.setTimeout(cmd,7);
      }
    else
      if (seed <= 100 && seed > 0)
        {
          for (c=0 ; c < seed ; c++)
            {
              out+=" ";
            }
          out+=msg;
          seed--;
          var cmd="scrollit(" + seed + ")";
          window.status=out;
          timerTwo=window.setTimeout(cmd,7);
        }
      else if (seed <= 0)
        {
          if (-seed < msg.length)
            {
              out+=msg.substring(-seed,msg.length);
              seed--;
              var cmd="scrollit(" + seed + ")";
              window.status=out;
              timerTwo=window.setTimeout(cmd,7);
            }
        }
  }
```

```
        else
        {
            window.status=" ";
            timerTwo=window.setTimeout("scrollit(100)",75);
        }
    }
    // --Final del codigo oculto -->
</SCRIPT>
<TITLE></TITLE>
</HEAD>
<BODY  onload="timerONE=window.setTimeout('scrollit(100)',500)">

(. . . . . instrucciones propias para presentar la pagina web. . . . .)

</BODY>
</HTML>
```



# CGI para enviar formularios por e-mail

---

[MAILFORM](#) es un programa que permite que los formularios de tu pagina Web sean enviados a tu direccion de correo electronico. La utilizacion de este programa es completamente gratuita, y para que sea operativo solo necesitas registrarte en la pagina de [MAILFORM](#) indicando tu nombre y direccion de e-mail.

Una vez registrado, recibiras un e-mail en el que se te indica tu "nombre de usuario". A continuacion debes adecuar tus formularios para que el programa te los envíe a tu direccion de e-mail.

1) La linea principal del Formulario ha de ser la siguiente :

```
<FORM action = "http://www.coder.com/code/mailform/mailform.pl.cgi" method = post >
```

2) Inmediatamente a continuacion, has de escribir la linea que te identifique, para que el programa envíe el formulario a tu direccion de correo. Esto lo haremos con una orden INPUT oculta :

```
<INPUT type = hidden name = MAILFORM_ID value = "nombre_de_usuario" >
```

Logicamente se debe variar "nombre\_de\_usuario" por el nombre que MAILFORM nos haya enviado.

3) El resto del formulario se escribira segun las necesidades de cada uno.

---

[MAILFORM](#) te permite usar unas determinadas "palabras clave" en tu formulario, con el objeto de mejorar su presentacion. La descripcion de las mismas las hallaras en la documentacion que encontraras en su pagina Web. De todas ellas hay algunas que son casi de obligado uso :

```
<INPUT type = hidden name = MAILFORM_SUBJECT value = "Libro de Visitas" >
```

Esta linea indica al programa el "Subject" que aparecera en el correo. Esto es muy util ya que podemos tener varios formularios distintos en nuestra pagina Web, un libro de visitas, una FAQ, una encuesta, etc... Modificando el nombre de este "Subject" podemos saber al recibir el mail, a que corresponde cada uno.

```
<INPUT type = hidden name = MAILFORM_URL value = "http://www.mipagina.es/" >
```

Esta linea informa al programa la pagina Web que ha de mostrarse una vez el formulario se haya enviado. Si no incluimos esta linea, se mostrara una pagina con el formulario enviado, lo que no queda muy "elegante".

Tu Direccion de correo? :<**INPUT type = text name = MAILFORM\_FROM size = 30** >

Esta linea pide la direccion de correo de la persona que rellena el formulario, y pone dicha direccion como "remitente" del correo.

---





- [Antes de Empezar](#)
- [Introducción](#)
- [Encabezado y Cuerpo](#)
- [Juego de caracteres](#)
- [Espaciados y saltos de línea](#)
- [Cabeceras y atributos del texto](#)
- [Listas de elementos](#)
- [Imágenes](#)
- [Hyperenlaces](#)
- [Tablas](#)
- [Mapas](#)
- [Formularios](#)
- [Extensiones del HTML](#)
- [Trucos](#)
- [APPLETS](#)



**¡NUEVO!**  
**Lista de  
 Correo**



*Si deseas copiar todo el manual a tu PC, pulsa sobre el icono del "maletin" situado en la ventana de menu.*

Si no ves el maletin, prueba a acceder a la pagina <http://www.geocities.com/SiliconValley/2915/manual.htm>, que es la pagina principal de este manual de HTML.

**¡NUEVO!** [Pagina de Incidencias](#) **¡NUEVO!**

## Manual de HTML

spanish  
 Ring



*Agrupacion de sedes Web  
 con cursos de HTML*

[ [Anteriores 5](#) | [Anterior](#) | [Principal](#) | [Listado](#) | [Aleatorio](#) | [Siguiente](#) | [Siguientes 5](#) ]

## INDICE DE CONTENIDOS

- [Antes de Empezar](#)
  - [Recomendaciones](#)
  - [Publicar tu pagina](#)
- [Introducción](#)
  - [Que es el HTML](#)
  - [Estructura básica](#)
- [Divisiones de un documento HTML](#)
  - [Cabecera del documento](#)
  - [Cuerpo del documento](#)

- [Elementos de un documento HTML](#)
  - [Juego de caracteres](#)
  - [Espaciados y saltos de linea](#)
  - [Cabeceras y atributos del texto](#)
  - [Listas de elementos](#)
  - [Imágenes](#)
  - [Hyperenlaces](#)
  - [Tablas](#)
  - [Mapas](#)
  - [Formularios](#)

- [Extensiones del HTML](#)
  - [Applet](#)
  - [Marquee](#)
  - [Sonido de fondo](#)
  - [Frames](#)
  - [Scripts](#)

- [Trucos para tu pagina Web](#)
  - [Gifs animados](#)
  - [Gifs transparentes](#)
  - [Programas JavaScript](#)

- [Preguntas y Respuestas.](#)



Las páginas de este manual son visualizadas de una manera óptima con una resolución de pantalla de 800x600 y 256 colores. Si no tienes las últimas versiones de Netscape o Microsoft Explorer te recomiendo que las bajes a tu ordenador !! AHORA !!



Este manual ha sido escrito por [Luis Mariñas Sánchez](#) y ha sido revisado por última vez el 1 de Junio de 1.997. Puedes hacer un link desde tu página Web a este manual con la siguiente directiva :

`<A href="http://www.geocities.com/SiliconValley/2915/manual.htm">Manual de HTML </A>`

O si lo prefieres incluyendo el siguiente Icono :



Espero tu visita a mis páginas personales en Internet.....

<http://www.geocities.com/SiliconValley/2915/index.html>

<http://web.jet.es/~luisfd/index.html>



Para mas informacion sobre HTML visita la [Agenda de Direcciones HTML](#)



Creada por [Manuel Barberán](#)

Si tienes una Pagina WEB y deseas registrarla en los buscadores de Internet mas conocidos, visita la pagina

**ATAJOS**

Creada por [Dan](#).

En esta pagina encontraras los lugares de Internet que has estado buscando para obtener .....



Visita la [Guía para el diseño de Páginas en Internet](#). En ella encontraras interesantes consejos para la mejor presentación de tu Web.



En la [Oficina de Coordinación de Trasplantes](#) hallaras informacion sobre como ser solidario.



Me han visitado  veces.



[Estadísticas realizadas por NEDSTAT](#)



---

# Consultas sobre HTML

(Esta pagina forma parte del [Manual de HTML.](#))

---

**¡NUEVO!** [Pagina de Incidencias](#) **¡NUEVO!**

A traves de este formulario puedes enviar tus preguntas sobre HTML. Procura indicar correctamente tu direccion de correo electronico, ya que de otra manera no podré enviarte la respuesta a tu consulta. Puedes consultar la [F.A.Q.](#) en la que se incluyen preguntas que ya han sido realizadas con anterioridad.

Asimismo dispones de una [Lista de Correo](#) a la que puedes suscribirte gratuitamente. En esta lista se resuelven dudas sobre programacion HTML y se te mantendra puntualmente informado sobre nuevas características del lenguaje y actualizaciones del manual. !! Apuntate !!

Tu nombre :

Tu dirección de correo :

*(Escribe correctamente tu direccion de correo para que pueda responderte)*

Tu Pregunta :





---

## Pagina de Incidencias

En esta pagina se reflejan los nombres y e-mails de aquellas personas que han realizado alguna consulta y esta no se ha podido contestar debido a que la direccion de correo indicada no era correcta. Si tu nombre o e-mail figura en esta pagina, prueba a realizar de nuevo tu consulta indicando esta vez tu direccion correcta.

<b>Nombre</b>	<b>E-mail</b>	<b>Incidencia</b>
Esteban Eduardo Tripodi Gauthier	redcar@adinet	Direccion e-mail incorrecta
Rafa	RABBRIL@ati.es	Direccion e-mail incorrecta





# Preguntas mas frecuentes sobre HTML

(Esta pagina forma parte del [Manual de HTML.](#))

## Como poner un sonido de fondo en mi pagina ?

Para poner un sonido de fondo en una pagina Web se utiliza la directiva <EMBED>. Para que se escuche el fichero "cancion.mid" al cargar tu pagina Web incluye la siguiente instruccion :

```
<EMBED src= "cancion.mid" loop= true autostart= true volume=50 width=50 height=15
controls=smallconsole>
```

Para mas información, consulta el apartado "Extensiones del HTML" del Manual.

## Hay alguna forma de evitar que los Hyperenlaces de texto aparezcan subrayados ?

No, el navegador subraya automaticamente los links de texto, al igual que pone un borde a las imagenes. Sin embargo a las imagenes le podemos quitar este borde, cosa que no podemos hacer con los textos. La única forma de presentar un Hyperenlace de texto sin subrayar, es guardar el texto como imagen, y presentar dicha imagen.

## Como se puede cambiar el color de los Hyperenlaces de Texto ?

Por defecto los hyperenlaces sin visitar se presentan en color azul y los ya visitados (o sea que estan en el cache) se presentan en purpura. Para variar estos colores se utilizan los parametros **vlink** y **link** en la directiva <BODY>. Consulta el apartado "Ecabezado y Cuerpo" del Manual.

## Como puedo poner en mi pagina Web una imagen de otra pagina ?

Existen dos maneras. La primera es hacer referencia al "camino" completo de la imagen en la directiva <IMG>, es decir, si la imagen esta en la pagina <http://www.microsoft.com> y se llama "ie.gif" puedes escribir la directiva de la siguiente forma :

```
<IMG src="http://www.microsoft.com/ie.gif">
```

Tambien puedes copiar la imagen a tu disco duro y utilizarla directamente, para ello pulsa sobre la imagen a copiar con el botón derecho del ratón y escoge la opción "*Guardar esta imagen como...*" del menu emergente.

## Se pueden poner todas las columnas de una tabla con el mismo ancho ?

Si. El parametro "**width**" se puede utilizar con la directiva <TD> indicando el valor del ancho de la columna en puntos o en porcentaje. Si se indica el mismo valor para todas las columnas el ancho de estas sera identico independientemente del contenido de cada una de ellas. Ejemplo :

```
<TABLE>
```

```
<TD width=25%>Texto de la Primera columna
```

```
<TD width=25%>Texto de la Segunda columna
```

```
<TD width=25%>Texto de la Tercera columna
<TD width=25%>Texto de la Cuarta columna
</TABLE>
```

### **Cuando intento enviar un formulario por e-mail se presenta el programa de correo con una pagina en blanco.**

Esto se debe a que "Microsoft Explorer" no reconoce la opcion "action:mailto" en un formulario. Para que tu formulario se envíe a tu direccion de correo independientemente de el visor de paginas Web utilizado, has de usar un programa externo (CGI). Consulta la pagina de [MAILFORM](#) para mas información.

### **Como puedo incluir un video en mi pagina Web ?**

La directiva <EMBED> permite "incrustar" un objeto en una pagina Web. La podemos usar para incluir un video en nuestra pagina Web. Los navegadores actuales solo reconocen "directamente" el formato .AVI, si el fichero de video tiene otra extension (.mov, .mpg, etc...) el navegador no sera capaz de reproducirlo directamente, por lo que necesitara "lanzar" un programa externo que visualice el video. No es recomendable incluir videos muy extensos en nuestra pagina Web debido a que este no empezara a reproducirse hasta que se acabe de "leer" por el navegador. La directiva para incluir un video seria :

```
<EMBED src="fichero.avi" autostart=true>
```

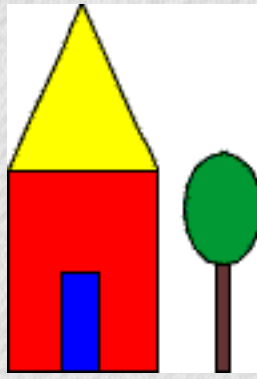
### **Como puedo poner un color de fondo en una tabla distinto al de la pagina?**

Las directivas <TABLE>, <TD> y <TH> permiten usar el parametro **bgcolor = codigo de color** para especificar el color de fondo de la TABLA, o el elemento de la tabla correspondiente. El **codigo de color** se indica de igual manera que en la directiva <BODY>. Ejemplos :

```
<TABLE border=0 bgcolor=#FF0000>
```

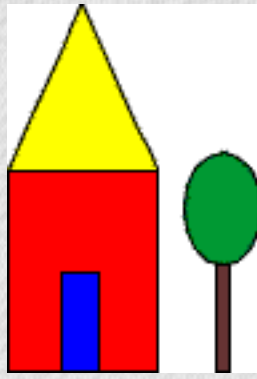
```
<TD align=center bgcolor=#809010>
```





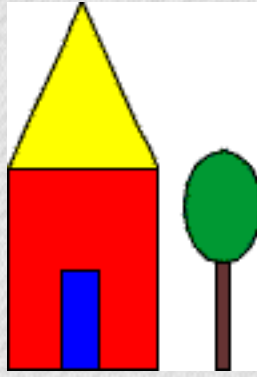
# Has pulsado en una Zona Vacía....





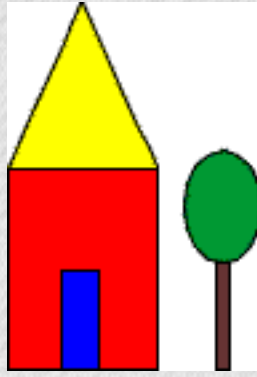
**Has pulsado en el Tronco  
del Arbol.**





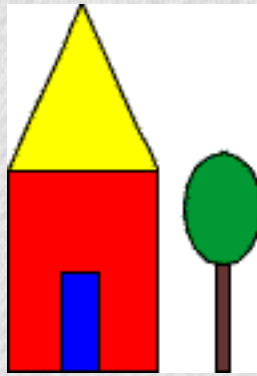
**Has pulsado en la Copa del  
Arbol.**





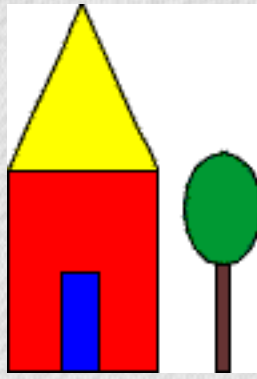
**Has pulsado en la Casa.**





**Has pulsado en la Puerta.**





**Has pulsado en el Tejado.**



# Ejemplos de la utilizacion de "onMouseOver".

---

Si pasa el cursor por [aqui](#) aparecera una Alerta de JavaScript con el mensaje "HOLA !!!".

Si pasa el cursor por [aqui](#) aparecera el texto "Este es el mensaje..." en la barra inferior de su navegador.

Si pasa el cursor por [aqui](#) se borrara el mensaje de la barra de su navegador.

Si pasa el cursor sobre la imagen  aparecera el mensaje "Este es el mensajede la Imagen..." en la barra inferior de su navegador.

---

