

MATERIA ELECTIVA II  
DESARROLLO WEB  
ESCUELA: ANÁLISIS DE SISTEMAS  
ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN: FEBRERO 2019

Objetivo General:

Adquirir los conocimientos y competencias generales, que permitan tener una noción sobre las herramientas de programación para desarrollar soluciones tecnológicas basadas entornos web.

CONTENIDO

UNIDAD 1. INTERNET

- 1.1 Historia de internet
- 1.2 Servicios
- 1.3 Protocolos
- 1.4 Ventajas y desventajas

UNIDAD 2. ESTRUCTURA BÁSICA DE UNA PÁGINA WEB

- 2.1 Definición de sitio web
- 2.2 Elementos de una página web
- 2.3 Metodologías para páginas web

UNIDAD 3 HTML

- 3.1 Definición
- 3.2 Etiquetas Básicas en HTML
- 3.3 Estándares de HTML
- 3.4 Imágenes y sonidos en HTML
- 3.5 Hipervínculos
- 3.6 Tablas
- 3.7 Definición de una tabla sencilla
- 3.8 Formularios

UNIDAD 4. EDITOR DE PAGINAS WEB (DREAMWEAVER)

- 4.1 Espacio de trabajo

## UNIDAD 1. INTERNET

### 1.1.- Historia de Internet

Los inicios de Internet nos remontan a los años 60. En plena guerra fría, Estados Unidos crea una red exclusivamente militar, con el objetivo de que, en el hipotético caso de un ataque ruso, se pudiera tener acceso a la información militar desde cualquier punto del país.

Esta red se creó en 1969 y se llamó ARPANET. En principio, la red contaba con 4 ordenadores distribuidos entre distintas universidades del país. Dos años después, ya contaba con unos 40 ordenadores conectados. Tanto fue el crecimiento de la red que su sistema de comunicación se quedó obsoleto. Entonces dos investigadores crearon el Protocolo TCP/IP, que se convirtió en el estándar de comunicaciones dentro de las redes informáticas (actualmente seguimos utilizando dicho protocolo).

ARPANET siguió creciendo y abriéndose al mundo, y cualquier persona con fines académicos o de investigación podía tener acceso a la red.

Las funciones militares se desligaron de ARPANET y fueron a parar a MILNET, una nueva red creada por los Estados Unidos.

La NSF (National Science Fundation) crea su propia red informática llamada NSFNET, que más tarde absorbe a ARPANET, creando así una gran red con propósitos científicos y académicos.

El desarrollo de las redes fue abismal, y se crean nuevas redes de libre acceso que más tarde se unen a NSFNET, formando el embrión de lo que hoy conocemos como INTERNET.

En 1985 la Internet ya era una tecnología establecida, aunque conocida por unos pocos.

El autor William Gibson hizo una revelación: el término "ciberspacio".

En ese tiempo la red era básicamente textual, así que el autor se basó en los videojuegos. Con el tiempo la palabra "ciberspacio" terminó por ser sinónimo de Internet.

El desarrollo de NSFNET fue tal que hacia el año 1990 ya contaba con alrededor de 100.000 servidores.

En el Centro Europeo de Investigaciones Nucleares (CERN), Tim Berners Lee dirigía la búsqueda de un sistema de almacenamiento y recuperación de datos. Berners Lee retomó la idea de Ted Nelson (un proyecto llamado "Xanadú") de usar hipervínculos. Robert Caillau quien cooperó con el proyecto, cuanta que en 1990 deciden ponerle un nombre al sistema y lo llamarón World Wide Web (WWW) o telaraña mundial.

La nueva fórmula permitía vincular información en forma lógica y a través de las redes. El contenido se programaba en un lenguaje de hipertexto con "etiquetas" que asignaban una función a cada parte del contenido. Luego, un programa de computación, un intérprete,

eran capaz de leer esas etiquetas para desplegar la información. Ese intérprete sería conocido como "navegador" o "browser".

En 1993 Marc Andreessen produjo la primera versión del navegador "Mosaic", que permitió acceder con mayor naturalidad a la WWW.

La interfaz gráfica iba más allá de lo previsto y la facilidad con la que podía manejarse el programa abría la red a los legos. Poco después Andreessen encabezó la creación del programa Netscape.

A partir de entonces Internet comenzó a crecer más rápido que otro medio de comunicación, convirtiéndose en lo que hoy todos conocemos.

## 1.2.- Servicios

Algunos de los servicios disponibles en Internet aparte de la Web, son el acceso remoto a otros ordenadores (a través de telnet o siguiendo el modelo cliente/servidor), la transferencia de ficheros (FTP), el correo electrónico (e-mail), los boletines electrónicos y grupos de noticias (USENET y news groups), las listas de distribución, los foros de debate y las conversaciones en línea (chats).

El correo electrónico y los boletines de noticias Usenet fueron las primeras formas de comunicación que se usaron sobre Internet, pero la red ofrece hoy una amplia gama de instrumentos y contextos para el acceso y la recuperación de documentos, la comunicación y la interacción. Además, el acceso y la distribución de información ya no se limitan al texto en código ASCII, como en los primeros tiempos de Internet, sino que abarcan todas las morfologías de la información: texto, imagen, audio, vídeo, recursos audiovisuales, etc. En Internet también se puede escuchar la radio, ver la televisión, asistir a un concierto, visitar un museo o jugar a través de la red. El empleo del Internet ha crecido exponencialmente gracias a muchos de estos usos y, especialmente, por la facilidad de manejo que permite hoy la propia World Wide Web.

Así pues, existen unos servicios que permiten el intercambio de mensajes personales (correo electrónico, grupos de noticias, listas de distribución, foros, etc.), otros adecuados para la interacción mediante conversaciones en tiempo real (chats) y otros dedicados al suministro y acceso a la información (World Wide Web, FTP, etc.).

En el campo concreto de la documentación, nos interesa saber que en Internet existen o han existido numerosas herramientas que facilitan la localización de información o el acceso dentro de la red, como: Whois, X.500, Gopher, Archie, WAIS y WWW. En la actualidad la gran mayoría de estas herramientas han evolucionado y se encuentran hoy accesibles dentro de la Web. Por ejemplo, el protocolo telnet que facilitaba la conexión de un ordenador remoto a una red abierta y que se utilizaba para conectarse a los grandes

catálogos de bibliotecas, centros de documentación y bases de datos, ha desaparecido prácticamente, puesto que se ha impuesto de forma casi en exclusiva el modelo de cliente/servidor convirtiendo Internet en una red de redes mucho más abiertas, con ordenadores (tanto servidores como clientes) mucho más potentes. Hoy es posible acceder a estos grandes catálogos mediante la interfaz que ofrecen los navegadores de la Web.

Los servicios que hoy ofrece Internet no sólo se han multiplicado, sino que han evolucionado hacia nuevas y mejoradas funciones y han ganado en facilidad de uso y manejo. A este cambio han contribuido no sólo la velocidad de transferencia de los bits que permiten los modems y routers actuales y la mayor eficiencia y capacidad de las líneas de telecomunicaciones con un gran ancho de banda, sino también, mejoras en el software y las aplicaciones (bases de datos integradas en la Web, motores de búsqueda, agentes inteligentes, etc.) y en el hardware (mayor capacidad de almacenamiento y memoria, incremento exponencial de la velocidad de los procesadores, capacidad de tratar todo tipo de datos no sólo los textuales, sino también los datos multimedia, etc.). El usuario ya no tiene que operar con comandos y algoritmos complejos, sino manejando el ratón sobre iconos e interfaces gráficas e incluso con la voz, y por medio del lenguaje natural.

### 1.3.- Protocolos

Protocolo miembro	Descripción
FTP	Protocolo de Transferencia de Archivos. Proporciona una Interfaz y servicios para la transferencia de archivos en la red.
SMTP	Protocolo Simple de Transferencia de Correo. Proporciona servicios de correo electrónico en las redes Internet e IP.
TCP	Protocolo de Control de Transporte. Es un protocolo de transporte orientado a la conexión. TCP gestiona la conexión entre las computadoras emisora y receptora de forma parecida al desarrollo de las llamadas telefónicas.
UDP	Protocolo de Datagrama de Usuario. Es un protocolo de transporte sin conexión que proporciona servicios en colaboración con TCP.
IP	Protocolo de Internet. Es la base para todo el direccionamiento que se produce en las redes TCP/IP y proporciona un protocolo orientado a la capa de red sin conexión.

ARP	Protocolo de Resolución de Direcciones. Hace corresponder las direcciones IP con las Direcciones MAC de hardware.
-----	---

## 1.4.- Ventajas y Desventajas

### Ventajas Del Uso De Internet

- Hace la comunicación mucho más sencilla.
- Es posible conocer e interactuar con muchas personas de todas partes del mundo.
- La búsqueda de información se vuelve mucho más sencilla, sin tener que ir forzosamente a las bibliotecas tradicionales.
- Es posible encontrar muchos puntos de vista diferentes sobre alguna noticia.
- Acorta distancias a través de la comunicación.
- La computadora se actualiza periódicamente más fácil que si no tuviéramos internet.
- Es posible encontrar soporte técnico de toda clase sobre alguna herramienta o proceso.
- El seguimiento de la información a tiempo real es posible a través del Internet.
- Es posible compartir muchas cosas personales o conocimientos que a otro le puede servir, y de esa manera, se vuelve bien provechoso.

### Desventajas del uso de internet.

- Así como es de fácil encontrar información adecuada es posible encontrar de la misma forma información inadecuada, desagradable (pornografía, violencia explícita, terrorismo) que puede afectar especialmente a los menores.
- Genera una gran dependencia o vicio del internet, descuidando muchos aspectos personales o académico
- Hace que los estudiantes se esfuercen menos en hacer sus tareas, debido a la mala práctica del “copia y pega”.
- Induce al aislamiento.
- Crea dependencia
- Si hay un corte de energía eléctrica, adiós internet
- No toda la información que se encuentra allí es veraz.

## UNIDAD 2. ESTRUCTURA BÁSICA DE UNA PÁGINA WEB

### 2.1.- Definición de un Sitio Web

Un sitio web es un conjunto de archivos electrónicos y páginas web referentes a un tema en particular, incluyendo una página inicial de bienvenida generalmente denominada home

page, a los cuales se puede acceder a través de un nombre de dominio y dirección en Internet específicos. El World Wide Web, o simplemente Web como se le llama comúnmente, está integrado por sitios web y éstos a su vez por páginas web. La gente suele confundir estos términos, pero un sitio web es en realidad un conjunto de páginas web. Los sitios web son empleados por las instituciones públicas y privadas, organizaciones e individuos para comunicarse con el mundo entero. En el caso particular de las empresas, este mensaje tiene que ver con la oferta de sus bienes y servicios a través de Internet, y en general para hacer eficiente sus funciones de mercadotecnia.

El sitio web no necesariamente debe localizarse en el sistema de cómputo de su negocio. Los archivos y documentos que integran el sitio web pueden ubicarse en un equipo en otra localidad, inclusive en otro país. El único requisito es que el equipo en el que se almacenen los documentos esté conectado a la red mundial de Internet. Este equipo de cómputo o Servidor Web, como se le denomina técnicamente, puede contener más de un sitio Web y atender concurrentemente a los visitantes de cada uno de los diferentes sitios.

Al igual que los edificios, oficinas y casas, los Sitios Web requieren de una dirección particular para que los usuarios puedan acceder a la información contenida en ellos. Estas direcciones, o URLs (por sus siglas en inglés Uniform Resource Locator), aparecen cotidianamente en todos los medios de comunicación como son prensa escrita, radio, televisión, revistas, publicaciones técnicas y en el propio Internet a través de los motores de búsqueda (por su denominación en inglés search engines). Los nombres de estos sitios Web (dominios) obedecen a un sistema mundial de nomenclatura y están regidos por el ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers).

Los Sitios Web pueden ser de diversos géneros, destacando los sitios de negocios, servicio, comercio electrónico en línea, imagen corporativa, entretenimiento, redes sociales y sitios informativos.

## 2.2.- Elementos de una página Web

### 1) Contenido.

Una página web debe ser atractiva... Pero no solo a la vista, sino también en el contenido. Eso significa que debe tener contenido interesante que atraiga (y atrape) al público objetivo. De hecho, ninguna página puede considerarse exitosa si no cuenta con un contenido atractivo y actualizado con cierta frecuencia.

Eso servirá no solo para aumentar el número de nuevas visitas, sino para que los antiguos visitantes consulten la página a menudo y la usen como referencia.

### 2) Tipografía.

Es importante usar fuentes llamativas pero sencillas de leer.

También es importante variar el tamaño de una misma fuente para resaltar secciones interesantes del contenido y del texto.

### 3) Imágenes.

En el diseño web es muy importante las buenas fotografías, preferentemente tomadas por un profesional.

Es importante que no estén pixeladas o desenfocadas, ya que puede causar una mala imagen del sitio en general.

### 4) Animaciones y movimiento.

Para generar una sensación de dinamismo es bueno utilizar elementos animados.

Pero atención: no abusos de ellos, ya que pueden sobrecargar la página.

Lo ideal es que no sobrepasen el 20% del total de la página ya que de otra forma pueden causar saturación, distraer la atención de cosas importantes que se quieren decir y por último sacar al usuario del sitio.

### 5) Botones e iconos.

Utilizar botones prácticos y representativos, así como iconos grandes y vistosos aumenta la facilidad de navegación en la página.

Pero no es necesario colocar accesorios que no brinden un valor real, por ejemplo un reloj para clientes que se encuentran en el mismo uso horario.

### 6) Fondos claros y sencillos.

Los fondos claros o totalmente blancos facilitan la visualización, pero también dan un aspecto despejado a la página resaltando las imágenes.

Existe la tendencia a utilizar fondos negros para lecturas largas, para no cansar al lector con la luz del monitor.

### 7) Enlaces a redes.

Es de gran ayuda para los usuarios colocar enlaces a redes sociales con las cuales interactúan con facilidad. Esto ayuda además a crear comunidad.

### 8) Sobriedad.

Una página debe permitir una fácil visualización de los contenidos (vídeos, imágenes, textos).

Saturar al cibernauta es contraproducente.

Si la información o contenido tarda en cargarse, error: eso supone una visita menos y un potencial cliente que no conoció la oferta.

Tener en cuenta todo eso a la hora de optar por el diseño web es garantía de éxito.

## 2.3.- Metodologías para páginas Web

Existen diversidades de metodologías para el desarrollo web que podrás encontrar detalladamente en el siguiente enlace

<http://www.lsi.us.es/docencia/get.php?id=2086>

## EVALUACIÓN

1. Realice un diseño de sitio web que contenga todos elementos necesarios detallados en el apartado 2.2
2. Realice un mapa conceptual con al menos tres tipos de metodologías web.

## UNIDAD 3. HTML

### 3.1.- Definición

HTML significa Hypertext Markup Lenguaje, o lenguaje de marcas de hipertexto. Los ficheros html (páginas web) son ficheros de texto, y la forma en que este texto aparece en pantalla viene definida por un conjunto de marcas o "tags" La especificación de estos tags la decide un organismo internacional, aunque últimamente algunos fabricantes implementan nuevas capacidades a sus navegadores que no son compatibles con el resto. El Navegador distingue a los tags del resto del texto porque van dentro de los símbolos: <..>. Por ejemplo la secuencia hola produce en pantalla hola: El tag indica que el texto debe inclinarse, y para cerrar el tag escribimos Existen muchos tags, pero solo vamos a ver los básicos. Para crear las páginas html solo hace falta un procesador de textos.

### 3.2.- Etiquetas Básicas en HTML

Etiqueta	Función
<!--...-->	Define un comentario
<!DOCTYPE>	Define el tipo de documento
<a>	Define un hipervínculo
<abbr>	Define una abreviación
<address>	Define la información de contacto del autor / propietario del documento
<area>	Define un área dentro de un mapa de imagen
<article>	Define un artículo
<aside>	Define el contenido lateral del contenedor de una página

<audio>	Define contenido de sonido
<b>	Define texto en negrita
<base>	Especifica la base donde se abrirán todas las URL del documento
<bdi>	Aísla una parte del texto que puede tener un formato diferente del texto externo
<bdo>	Sobreescribe la dirección del texto
<blockquote>	Define una sección que tiene otra fuente
<body>	Define el cuerpo del documento
 	Define un salto de línea
<button>	Define un botón clickeable
<canvas>	Se usa para dibujar gráficos en pantalla
<caption>	Define el título de una tabla
<cite>	Define el título de un trabajo
<code>	Define un trozo de código de programación
<col>	Especifica las propiedades de la columna para cada columna del elemento <colgroup>
<colgroup>	Especifica un grupo de una o más columnas de una tabla
<command>	Define un botón command al que un usuario puede invocar
<datalist>	Especifica en un input una lista pre-definida de opciones
<dd>	Define la descripción de un ítem en una lista de definición
<del>	Define un texto que ha sido definido en un Mdocument
<details>	Define detalles adicionales que el usuario puede ver o esconder
<dfn>	Define el término de una definición
<dialog>	Define una caja o ventana de dialogo

<div>	Define una sección en un documento
<dl>	Define una lista de definición
<dt>	Define un término (un ítem) en una lista de definición
<em>	Define énfasis en un texto
<embed>	Define el contenedor de una aplicación externa (no html)
<fieldset>	Grupo de elementos relacionados en un formulario
<figcaption>	Define el título para una figura <figure>
<figure>	Especifica auto-contenido
<footer>	Define el pie de página de un documento
<form>	Define un formulario html
<h1> a <h6>	Define encabezados o títulos
<head>	Define información acerca del documento
<header>	Define la sección de encabezado del documento
<hgroup>	Grupo de encabezado (<h1> a <h6>)
<hr>	Define un cambio de temática a partir de una línea dibujada
<html>	Define la raíz del documento
<i>	Define una parte del texto de modo alternativo
<iframe>	Define un frame en línea
<img>	Define una imagen
<input>	Define un control de entrada de texto
<ins>	Define texto que ha sido insertado en un documento
<kbd>	Define entrada del teclado
<keygen>	Define un campo generador de claves para formularios
<label>	Define el rótulo para un elemento <input>
<legend>	Define un título para los elementos <fieldset>, <figure>,

	<details>
<li>	Define un ítem de una lista
<link>	Define la relación entre un documento y un recurso externo (generalmente con hojas de estilo)
<map>	Define un mapa de imagen del cliente
<mark>	Define texto resaltado o marcado
<menu>	Define la lista de un menú
<meta>	Define un metadato de un documento
<meter>	Define una medida escalar en un rango conocido
<nav>	Define un link de navegación
<noscript>	Define un contenido alternativo para los usuarios que no soportan scripts del cliente
<objet>	Define un objeto embebido
<ol>	Define una lista ordenada
<optgroup>	Define un grupo de opciones relacionadas en una lista desplegable
<option>	Define una opción en una lista desplegable
<output>	Define el resultado de un cálculo
<p>	Define un párrafo
<param>	Define un parámetro para un objeto
<pre>	Define texto pre-formateado
<progress>	Representa el progreso de una tarea en una barra
<q>	Define una cita corta
<rp>	Define que debe mostrar en navegadores que no soportan scripts de ruby
<rt>	Define una pronunciación de caracteres

<ruby>	Define una notación de ruby
<s>	Define texto que no es correcto
<samp>	Define un ejemplo de salida de un programa
<script>	Define un script del lado cliente
<section>	Define una sección de un documento
<select>	Define un drop-down list
<small>	Define texto pequeño
<source>	Define los recursos para elementos multimedia
<span>	Define una pequeña sección de un documento
<strong>	Define un texto en negrita
<style>	Define un estilo para la información de un documento
<sub>	Define un texto que es subíndice
<summary>	Define un encabezado visible para el elemento <details>
<sup>	Define un texto que es superíndice
<table>	Define una tabla
<tbody>	Define el cuerpo de una tabla
<td>	Define una celda en una tabla
<textarea>	Define un control de entrada de múltiples líneas
<tfoot>	Agrupar los footer contenidos en una tabla
<th>	Define una celda de encabezado en una tabla
<thead>	Agrupar los encabezados de una tabla
<time>	Define fecha / hora
<title>	Define un título para el documento
<tr>	Define una fila en una tabla
<track>	Define texto de la pista para elementos multimedia (vídeo y

	audio)
<ul>	Define una lista desordenada
<var>	Define una variable
<video>	Define un vídeo o película
<wbr>	Define un posible salto de línea

### 3.3.- Estándares de HTML

Existen múltiples estándares HTML (HTML 4.01, XHTML 1.0, HTML 5, ...). Al principio del documento debe indicarle al navegador qué versión se va a utilizar, ya que cada una de ellas tiene unas reglas distintas para interpretar las etiquetas.

Si no se le indica al navegador el estándar que se está usando o si se le indica uno pero no se siguen correctamente las normas del mismo, el navegador intenta interpretar lo que se quería hacer. El problema de esto es que cada navegador trata de interpretarlo a su manera y puede llegar a conclusiones distintas. Por eso se deben usar los estándares: si sigues el estándar todos los navegadores saben lo que quieres hacer, no tienen que procurar adivinarlo.

### 3.4.- Imágenes y Sonidos en HTML

Etiqueta <img>

En HTML, las imágenes se definen con la etiqueta <img>.

La etiqueta <img> esta vacía, contiene solamente atributos, y no tiene una etiqueta de cierre. El atributo src especifica el URL (dirección web) de la imagen. La sintaxis sería la siguiente:

```

```

Etiqueta <audio>

La etiqueta <audio> define sonido, como la música u otros flujos de audio.

Actualmente, hay 3 formatos de archivo soportados por el elemento <audio>: MP3, WAV y OGG. Un ejemplo de su uso lo podemos ver a continuación:

```
<audio controls>
```

```
  <source src="horse.ogg" type="audio/ogg">
```

```
  <source src="horse.mp3" type="audio/mpeg">
```

Tu navegador no soporta la etiqueta de audio.

```
</audio>
```

### 3.5.- Hipervínculos

El atributo href nombra la conexión hacia otra página web. En realidad es el lugar donde será dirigido el usuario cuando haga click en el enlace o link HTML.

Los links pueden ser:

Enlaces internos - hacia lugares específicos desde la página(anclas)

Enlaces locales - hacia otras páginas desde el mismo dominio

Enlaces globales - hacia otros dominios, fuera de la página web

Tutorial completo en el siguiente enlace <https://tutoriahtml.com/es/tutoriales-html-enlaces/>

### 3.6.- Tablas

Las tablas para componerlas se hace uso de otras etiquetas, las cuales no tienen sentido sino están situadas dentro de una etiqueta de tabla. Estas etiquetas son las siguientes:

Etiqueta	Descripción
<table>	Definición de una tabla.
<th>	Definición de cabecera de tabla.
<tr>	Define una fila en la tabla.
<td>	Define una celda en la tabla.
<caption>	Define el nombre o título de la tabla.
<colgroup>	Especifica un grupo de una o más columnas para aplicar formato.
<col>	Especifica las propiedades de una columna de las columnas definidas en un elemento colgroup
<thead>	Define la cabecera de la tabla.
<tbody>	Define el cuerpo de la tabla
<tfoot>	Define el pie de la tabla

### 3.7 Definición de una tabla sencilla

Para crear una tabla sencilla se ha de utilizar en primer lugar la etiqueta <table>, la cual define la tabla. Y dentro de ella se han de situar por cada fila una etiqueta <tr>, mientras

que por cada casilla o celda dentro de la fila, se puede utilizar una etiqueta <th> o <td>, dependiendo de que sea una casilla de cabecera o normal.

El siguiente ejemplo muestra la definición de una tabla de dos filas por dos columnas. Aunque en versiones anteriores de HTML, se pueden aplicar varios atributos a la etiqueta <table>, actualmente solo está permitido uno, el atributo border, al cual se le puede dar un valor de 0 o 1

De esta forma se visualiza un borde en la tabla, este atributo solo se ha de utilizar cuando se está realizando el documento web por motivos de visualización del diseño, siendo conveniente quitar el mismo cuando se publique el documento y establecer los formatos de la tabla mediante hojas de estilo.

### 3.8.- Formularios

Un formulario es un conjunto de controles (botones, cajas de texto, casillas de verificación, botones radio, etc) que permiten al usuario introducir datos y enviarlos al servidor web para su procesamiento.

Ejemplo

```
<form action="ejemplo.php" method="get">
  <p>Nombre: <input type="text" name="nombre" size="40"></p>
  <p>Año de nacimiento: <input type="number" name="nacido" min="1900"></p>
  <p>Sexo:
    <input type="radio" name="hm" value="h"> Hombre
    <input type="radio" name="hm" value="m"> Mujer
  </p>
  <p>
    <input type="submit" value="Enviar">
    <input type="reset" value="Borrar">
  </p>
</form>
```

La etiqueta que delimita un formulario es la etiqueta <form> ...</form>. Los atributos más importantes de la etiqueta <form> son:

action: contiene el nombre del agente que procesará los datos remitidos al servidor (por ejemplo, un script de PHP)

method: define la manera de enviar los datos al servidor. Los valores posibles son:

get: los valores enviados se añaden a la dirección indicada en el atributo action

post: los valores se envían de forma separada

Si el atributo method no está establecido, el formulario se comporta como si el valor fuera get.

La etiqueta <form> es un elemento de bloque. En su interior puede haber cualquier elemento típico de una página web (párrafos, imágenes, divisiones, listas, tablas, etc.), además de las etiquetas que crean los controles.

Los etiquetas que crean los controles en los formularios son <input>, <button>, <select>, <optgroup>, <option> y <textarea>. Además, se pueden estructurar los controles con las etiquetas <fieldset> y <legend>. Por último, la etiqueta <label> permite mejorar la accesibilidad de los controles.

El navegador envía únicamente los datos de los controles contenidos en el formulario. En una misma página puede haber varios formularios que envíen datos al mismo o a diferentes agentes.

Más ejemplos de formularios en el siguiente enlace <http://www.mclibre.org/consultar/htmlcss/html/html-formularios.html>

## EVALUACIÓN

- 1) Ejecutar el siguiente código para la creación de tablas en HTML 5

```
<!DOCTYPE HTML5>
<html>
  <head>
    <title>Ejercicios prácticos HTML5</title>
    <meta charset="utf-8">
    <meta name="author" content="">
    <meta name="description" content="Ejercicios prácticos HTML5">
    <meta name="keywords" content="Ejercicios, Soluciones, Prácticas, HTML5">
  </head>
  <body>
    <table border="1">
      <caption>Titulo de la tabla</caption>
      <tr>
        <th>Col.Cab.1</th>
        <th>Col.Cab.2</th>
      </tr>
      <tr>
        <td>Celda 1</td>
        <td>Celda 2</td>
      </tr>
    </table>
```

```

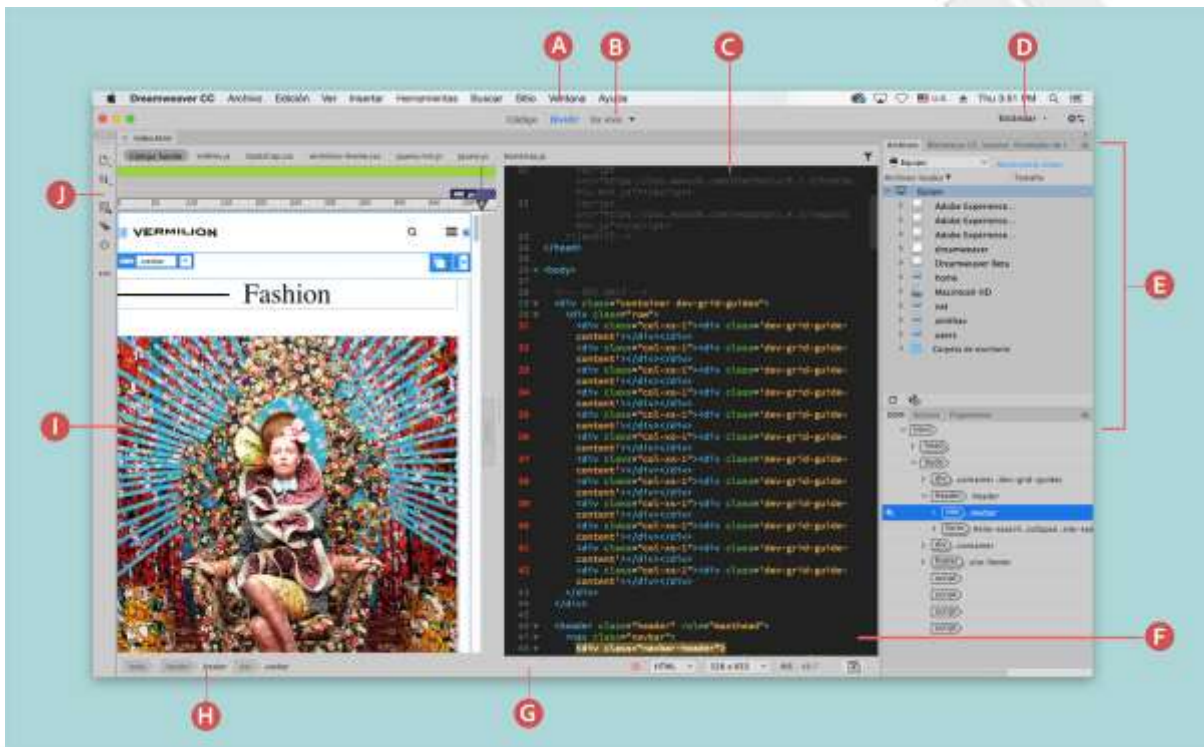
        </body>
</html>
2) Ejecutar el siguiente código para la creación de tablas en HTML 5
<!DOCTYPE HTML>
<html>
  <head>
    <title>Ejercicios prácticos HTML5</title>
    <meta charset="utf-8">
    <meta name="author" content="">
    <meta name="description" content="Ejercicios prácticos HTML5">
    <meta name="generator" content=", Curso práctico HTML5">
    <meta name="keywords" content="Ejercicios, Soluciones, Prácticas, HTML5">
  </head>
  <body>
    <table border="1">
      <caption>Tabla con combinación de columnas</caption>
      <tr>
        <th colspan="2">Celda Combinada</th>
        <th>Celda Normal</th>
        <th colspan="2">Celda Combinada</th>
      </tr>
      <tr>
        <td>C1</td>
        <td>C2</td>
        <td>C3</td>
        <td>C4</td>
        <td>C5</td>
      </tr>
      <tr>
        <td>C6</td>
        <td>C7</td>
        <td>C8</td>
        <td colspan="2">C9 Comb.</td>
      </tr>
    </table>
  </body>
</html>

```

Probar ambas páginas en el navegador.

## UNIDAD 4. Editor de Páginas Web (DREAMWEAVER)

### 4.1.- Espacio de trabajo



Espacio de trabajo de Dreamweaver

A. Barra de aplicaciones B. Barra de herramientas Documento C. Ventana Documento D. Conmutador de espacios de trabajo E. Paneles F. Vista de código G. Barra de estado H. Selector de etiquetas I. Vista en vivo J. Barra de herramientas.

El espacio de trabajo incluye los siguientes elementos:

**Barra de la aplicación**

Se encuentra a lo largo de la parte superior de la ventana de la aplicación y contiene un conmutador de espacios de trabajo, menú (solo Windows) y otros controles de la aplicación.

**Barra de herramientas Documento**

Contiene botones con opciones para las diferentes vistas de la ventana Documento (como la vista Diseño, la vista en vivo y la vista Código).

### Barra de herramientas Estándar

Para mostrar la barra de herramientas Estándar, seleccione Ventana > Barras de herramientas > Estándar. La barra de herramientas contiene botones para realizar las operaciones más habituales de los menús Archivo y Edición: Nuevo, Abrir, Guardar, Guardar todo, Imprimir código, Cortar, Copiar, Pegar, Deshacer y Rehacer.

### Barra de herramientas

Se encuentra en la parte izquierda de la ventana de la aplicación y contiene botones específicos para cada vista.

### Ventana Documento

Muestra el documento actual mientras lo está creando y editando.

### Inspector de propiedades

Le permite ver y cambiar diversas propiedades del objeto o texto seleccionado. Cada objeto tiene varias propiedades.

### Selector de etiquetas

Situado en la barra de estado de la parte inferior de la ventana Documento. Muestra la jerarquía de etiquetas que rodea a la selección actual. Haga clic en cualquier etiqueta de la jerarquía para seleccionar la etiqueta y todo su contenido.

### Paneles

Le ayudan a supervisar y modificar el trabajo realizado. Son ejemplos de paneles el panel Insertar, el panel Diseñador de CSS y el panel Archivos. Para ampliar un panel, haga doble clic en su ficha.

### El panel Extract

Permite cargar y ver sus archivos PSD en Creative Cloud. Con este panel, puede extraer CSS, texto, imágenes, fuentes, colores, degradados y medidas de las composiciones PSD en su documento.

### Panel Insertar

Contiene botones para la inserción de diversos tipos de objeto, como imágenes, tablas y elementos multimedia, en un documento. Cada objeto es un fragmento de código HTML que le permite establecer diversos atributos al insertarlo. Por ejemplo, puede insertar una tabla haciendo clic en el botón Tabla del panel Insertar. Si lo prefiere, puede insertar objetos utilizando el menú Insertar en lugar del panel Insertar.

### Panel Archivos

Le permite administrar los archivos y las carpetas, tanto si forman parte de un sitio de Dreamweaver como si se encuentran en un servidor remoto. El panel Archivos también permite acceder a todos los archivos almacenados en el disco local.

### Panel Fragmentos

Permite guardar y reutilizar los fragmentos de código en distintos sitios web, sitios e instalaciones de Dreamweaver (con la configuración de sincronización).

### Panel Diseñador de CSS

Se trata de un inspector de propiedades de CSS que permite crear “visualmente” estilos CSS y archivos, así como definir propiedades y consultas de medios.

#### Introducción a la ventana Documento

La ventana Documento muestra el documento actual. Para cambiar de una vista del documento a otro, sírvase de las opciones de visualización de la barra de herramientas Documento.

También puede cambiar de vista con las opciones del menú Ver.

#### Vista en vivo

Muestra una representación realista del aspecto que tendrá el documento en un navegador, y le permite interactuar con el documento de la misma forma que lo haría en un navegador. Puede editar elementos HTML directamente en la vista en vivo y obtener de inmediato una vista previa de los cambios en la misma vista. Para obtener más información sobre la edición en la Vista en vivo, consulte Edición de elementos HTML en la Vista en vivo.

#### Vista de Diseño

Es un entorno de diseño para diseñar y editar el aspecto que tendrá la página y desarrollar rápidamente aplicaciones. En esta vista, Dreamweaver muestra una representación visual del documento completamente editable, similar a la que aparecería en un navegador.

#### Vista de código

Es un entorno de programación manual para escribir y editar código HTML, JavaScript y de cualquier otro tipo.

#### Código: Código

Es una versión dividida de la vista Código que le permite desplazarse por el trabajo realizado en diferentes secciones del documento a la vez.

#### Código: en vivo

Le permite ver las dos vistas del mismo documento, vista de código y vista en vivo, en una sola ventana.

#### Código: Diseño

Le permite ver las dos vistas del mismo documento, Código y Diseño, en una sola ventana.

#### Código en vivo

Muestra el código que un navegador utiliza para ejecutar la página y puede cambiar dinámicamente conforme se interactúa con la página en la vista En vivo.

Cuando una ventana Documento está maximizada (configuración predeterminada), aparecen fichas en la parte superior de la misma con los nombres de archivo de todos los documentos abiertos. Dreamweaver muestra un asterisco después del nombre del archivo si ha realizado cambios que aún no ha guardado.

Dreamweaver también muestra la barra de herramientas Archivos relacionados debajo de la ficha del documento (o debajo de la barra de título del documento, si está viendo documentos en ventanas independientes). Los documentos relacionados son documentos asociados al documento actual, como archivos CSS o archivos JavaScript. Para abrir uno de

los archivos relacionados en la ventana Documento, haga clic en su nombre de archivo en la barra de herramientas Archivos relacionados.

Cambio de una vista a otra

Utilice la barra de herramientas Documento para cambiar de una vista a otra rápidamente. Para obtener más información, consulte Introducción a la barra de herramientas Documento.

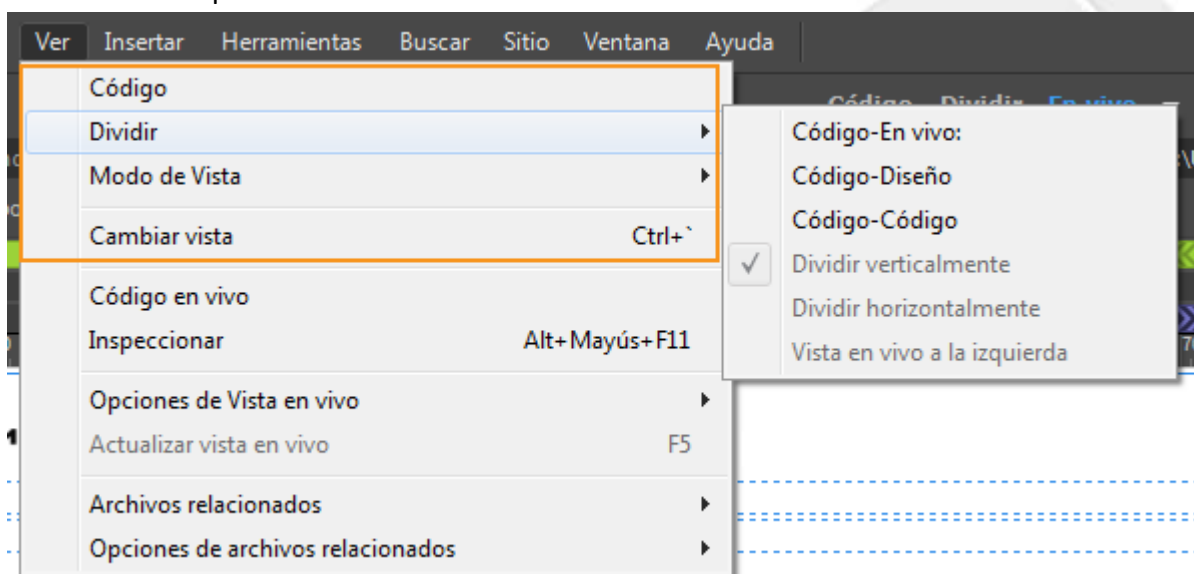
También puede cambiar de una vista a otra con las siguientes opciones del menú Ver:

Solo Vista de código: seleccione Código.

Vista dividida: seleccione Dividir y seleccione alguna de las opciones de vista dividida.

Modo de vista: alterne entre la vista en vivo y la vista de diseño.

Cambiar vistas: para cambiar de una vista a otra.



Cambio de vistas con las opciones del menú Ver

Reorganización o colocación de las ventanas del documento en cascada o en mosaico

Si tiene varios documentos abiertos a la vez, puede organizarlos en cascada o en mosaico.

Para colocar en cascada ventanas de documentos: seleccione Ventana > Organizar > Cascada.

Para colocar ventanas de documentos en mosaico:

(Windows) Seleccione Ventana > Organizar > Mosaico horizontal o Mosaico vertical.

(Macintosh) Seleccione Ventana > Organizar > Mosaico.

Si abre más de un archivo, las ventanas de los documentos aparecen en fichas. Para reorganizar las fichas de las ventanas de los documentos, arrastre la pestaña de una de las ventanas a otra ubicación dentro del grupo.

Cambio del tamaño de la ventana de documento

La barra de estado muestra las dimensiones actuales de la ventana de documento (en píxeles). Para diseñar una página cuyo mejor aspecto se logra con un tamaño específico, puede ajustar la ventana de documento con cualquiera de los tamaños predeterminados, editar dichos tamaños o crear otros nuevos.

Cuando se cambia el tamaño de vista de una página en la vista de Diseño o la Vista en vivo, solo cambian las dimensiones de la vista. El tamaño del documento no se modifica.

Además de tamaños predeterminados y personalizados, Dreamweaver también muestra los tamaños especificados en una consulta de medios. Cuando se selecciona un tamaño correspondiente a una consulta de medios, Dreamweaver usa la consulta de medios para mostrar la página. También puede cambiar la orientación de la página para obtener la vista previa de la página para dispositivos móviles en los que el diseño de página cambia en función de cómo se sujete el dispositivo.

Para cambiar el tamaño de la ventana de documento, seleccione uno de los tamaños del menú emergente Tamaño de ventana, situado en la parte inferior de la ventana de documento.

#### Diseñador de CSS

El panel Diseñador de CSS (Ventanas > Diseñador de CSS) es un inspector de propiedades de CSS que permite crear "visualmente" archivos y estilos CSS, así como definir propiedades y consultas de medios.

Puede utilizar Ctrl/Cmd + Z para deshacer o Ctrl/Cmd + Y para rehacer todas las acciones realizadas en el Diseñador de CSS. Los cambios se reflejarán automáticamente en la Vista en vivo y se actualizará el archivo CSS pertinente. Para indicar que el archivo relacionado ha cambiado, la ficha del archivo correspondiente se resalta aproximadamente 8 segundos.

#### Panel Diseñador de CSS (CC)

##### Panel Diseñador de CSS

El panel Diseñador de CSS incluye los siguientes subpaneles y opciones:

Todo Muestra todo el código CSS, las consultas de medios y los selectores asociados al documento actual. Puede filtrar por las reglas CSS necesarias y modificar las propiedades. También puede usar este modo para crear sus selectores o consultas de medios.

Este modo no reconoce la selección realizada, es decir, que al seleccionar un

elemento en la página, el selector, la consulta de medios o el CSS asociados no se resalta en el panel Diseñador de CSS.

Actual Muestra los estilos calculados para cualquier elemento seleccionado en la vista en vivo o la vista de diseño del documento actual. Al utilizar este modo para un archivo CSS en la vista de código, se muestran todas las propiedades del selector seleccionado.

Este modo es sensible al contexto. Utilice esta opción si quiere editar las propiedades de los selectores asociados a los elementos seleccionados en el documento.

Fuentes Muestra todas las hojas de estilo CSS asociadas al documento. Este panel le permite crear un CSS y adjuntarlo al documento, o bien definir estilos dentro del documento.

@Medios Muestra una lista de todas las consultas de medios en la fuente seleccionada en el panel Fuentes. Si no selecciona un CSS específico, este panel muestra todas las consultas de medios asociadas al documento.

Selectores Muestra una lista de todos los selectores en la fuente seleccionada en el panel Fuentes. Si también selecciona una consulta de medios, este panel limita la lista de selectores de dicha consulta de medios. Si no hay seleccionado ningún CSS ni ninguna consulta de medios, este panel muestra todos los selectores del documento.

Cuando se selecciona Global en el panel @Medios, se muestran todos los selectores no incluidos en la consulta de medios de la fuente seleccionada.

Propiedades Muestra las propiedades que se pueden definir para el selector especificado. Para obtener más información, consulte Configurar propiedades.

Al contraer o ampliar los paneles del Diseñador de CSS, los tamaños de los mismos se conservan durante el resto de una misma sesión. Los paneles Fuentes y Medios se mantienen en los tamaños personalizados hasta que los vuelva a modificar.

Nota: Cuando seleccione un elemento de página, se elegirá el selector más específico en el panel Selectores. Para consultar las propiedades de un selector específico, haga clic en el nombre del selector en cuestión en el panel.

Para ver todos los selectores, puede elegir Todas las fuentes en el panel Fuentes. Para ver los selectores que no pertenecen a ninguna consulta de medios en la fuente seleccionada, haga clic en Global en el panel @Medios.

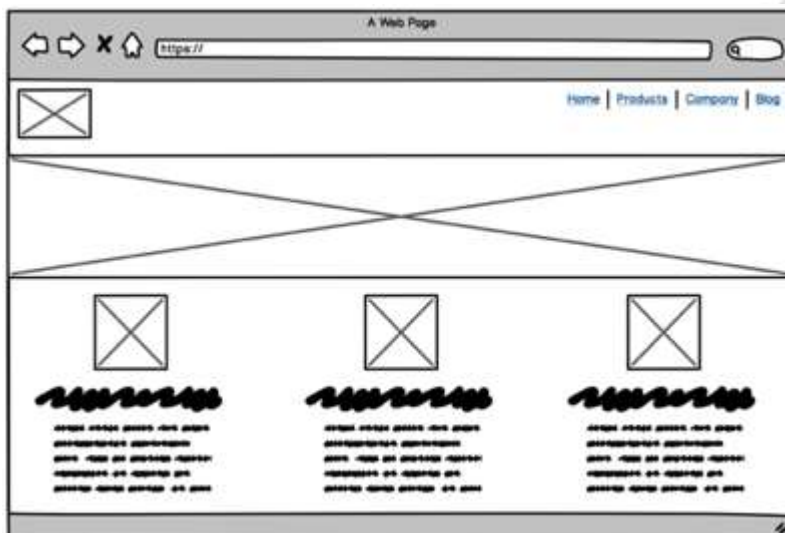
Guía de ejercicios en el siguiente enlace

<https://sites.google.com/site/tercerosjm/ejercicios-de-dreamweaver>

## EVALUACIÓN

### PRÁCTICA

Desarrollar un sitio web partiendo del siguiente formato



## REFERENCIAS

[http://www.hipertexto.info/documentos/serv\\_internet.htm](http://www.hipertexto.info/documentos/serv_internet.htm)

[https://www.ecured.cu/Protocolos\\_de\\_red](https://www.ecured.cu/Protocolos_de_red)

<https://www.informaticamilenium.com.mx/es/temas/que-son-los-sitios-web.html>

<https://blog.virtualianet.com/disenio-web-los-8-elementos-imprescindibles/>

[W2000] Baresi L., Garzotto F., Paolini P (2001). Extending UML for Modelling Web Applications. In proceedings of the 34th annual Hawaii International Conference on System Science. IEEE Computer Society. 9 [WSDM] De Troyer, O., Leune, C. (1997).

<https://www.arduino-paratodos.com/imagenes-videos-objetos-html/>

<https://www.aulaclie.es/dreamweaver-cs6/index.htm>

<https://disenowebakus.net/tablas-html.php>

