



HTML y CSS Básico

Ricardo Gabriel Godano

Metamorfosis Polipoética

HTML y CSS Básico

Ricardo Gabriel Godano

Licencia

Esta obra está publicada bajo una *Licencia Creative Commons Atribución – No Comercial - Sin Obras Derivadas 3.0 Unported*, que le permite copiar y comunicar públicamente la obra, siempre y cuando reconozca el crédito del autor, sin alterar el contenido de la misma.

Dispone del texto legal completo en la siguiente dirección:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.es>

© 2011, Metamorfosis Polipoética
Zárate, Buenos Aires, Argentina.

rgodano@mpolipoetica.com.ar
<http://www.mpolipoetica.com.ar>

1º Edición, febrero de 2011

Dedicatoria

A mi Familia,
tanto en la Tierra,
como en el Cielo.

Índice

Prólogo.....	6
Parte I. Lenguaje HTML.....	7
Capítulo I. Lenguajes de Marcas. XML	7
Capítulo II. Principios del lenguaje HTML	9
Capítulo III. El Cuerpo de la Página	11
Parte II. Hojas de Estilo en Cascada CSS.....	20
Capítulo I. Introducción al CSS	20
Epílogo.....	22
Nota del Autor	23
Sobre el Autor	24

Prólogo

El presente manual está basado en mis clases de Maquetación Web. La idea es presentar las bases del lenguaje HTML y el estilo CSS para crear y modelar una página.

Soy consciente que escribir una obra sobre temas de Informática tiene como desventaja la pronta desactualización de los contenidos. Por ejemplo, en este caso veremos los alcances del lenguaje HTML 4.0, pero es inminente la aparición de la versión 5.0, y si preparo la última versión, en pocos años será obsoleto. Además compito contra los tutoriales de Internet, que siempre están actualizados.

El motivo por el cual lo escribo es porque tengo un aliado muy importante: el contacto. Así es, podemos mantenernos en contacto para actualizar los contenidos e intercambiar opiniones y experiencias sobre este apasionante tema.

Bienvenidos al manual HTML y CSS Básico.

El Autor
Febrero de 2011

Parte I. Lenguaje HTML

Capítulo I. Lenguajes de Marcas. XML

La expresión HTML significa lenguaje de marcas de hipertextos. Por lo tanto, debemos entender que es un lenguaje de marcas, por lo tanto, abordaremos en primer lugar el XML o lenguaje de marcas extendido. Este es el primer lenguaje, el principal.

Una marca es un objeto que se encuentra encerrado entre el signo menor “<” y mayor “>”.

Este objeto puede tener un nombre propio o asignado por el usuario, por ejemplo: **<apellido>** es una marca asignada por el usuario y **<html>** es una marca con nombre propio, ya que esta última será interpretada por un programa, en este caso, un navegador de Internet, para designar el principio de una página Web.

Por ejemplo:

```
<apellido>Heredia</apellido>  
<nombre>Manuel</nombre>
```

Tendría la forma de un lenguaje XML, ya que tiene marcas, con sus correspondientes cierres de marcas, utilizando la barra “/”. Pero no es un correcto XML, porque no se cumple la regla principal del lenguaje: “Toda marca de un nivel, siempre debe estar relacionada con una marca de nivel superior”. Si modificamos el ejemplo anterior y le agregamos una nueva marca:

```
<alumno>  
<apellido>Heredia</apellido>  
<nombre>Manuel</nombre>  
</alumno>
```

Queda convertida en XML. Estas instrucciones las agregamos a un programa de edición de texto simple, ya sea el Bloc de Notas, para los usuarios de Microsoft Windows™ o GEdit, para los usuarios de GNU/Linux y guardamos el contenido con la extensión “.xml”. Al ejecutarse con el explorador de Internet, aparecerán las marcas y los contenidos de las mismas.

Supongamos que necesitamos agregar los datos de los tres alumnos del taller de Maquetación. En este caso, deberíamos agregar una nueva marca y el ejemplo quedaría:

```
<maquetacion>  
<alumno>  
<apellido>Heredia</apellido>  
<nombre>Manuel</nombre>  
</alumno>
```

```
<alumno>
<apellido>Tedesco</apellido>
<nombre>Yesica</nombre>
</alumno>
<alumno>
<apellido>Lopez</apellido>
<nombre>Dario</nombre>
</alumno>
</maquetacion>
```

Nota: Debido a que todavía no incorporamos los parámetros para el idioma español, no podemos utilizar los caracteres de nuestro idioma.

Vamos a complicar un poco más el asunto. En nuestro ejemplo anterior, Yésica es diseñadora profesional y necesita para su trabajo: JavaScript, PHP y MySQL. Por tal motivo, asistirá a dos talleres extras para aprender esos temas. El ejemplo sería:

```
<maquetacion>
<alumno>
<apellido>Heredia</apellido>
<nombre>Manuel</nombre>
</alumno>
<alumno>
<apellido>Tedesco</apellido>
<nombre>Yesica</nombre>
<extras>
<taller1>JavaScript</taller1>
<taller2>PHP y MySQL</taller2>
</extras>
</alumno>
<alumno>
<apellido>Lopez</apellido>
<nombre>Dario</nombre>
</alumno>
</maquetacion>
```

Como pueden ver el mecanismo es sencillo. Siempre debemos tener en cuenta la regla principal del lenguaje XML.

Este lenguaje es la base de todos los marcados, por ejemplo, el KML, que utiliza el programa Google Earth TM para almacenar las posiciones geográficas o astronómicas. El mismo Reproductor de Windows Media TM utiliza un lenguaje marcado para guardar los archivos de reproducción.

Capítulo II. Principios del lenguaje HTML

Tal como lo había expresado en el prólogo, me basaré en la versión 4.0 del HTML, ya que se trata de la más común en nuestros días. Si bien ya algunos navegadores de Internet permiten la codificación en la versión 5.0, será simplemente nombrada y actualizada mediante el contacto por email con los interesados en este tema.

Una página Web, por lo general cuenta con un encabezado, un cuerpo y un pie. En este capítulo haré referencias al encabezado y sus componentes.

Al principio de la página tenemos la marca **<html>**. Cabe destacar que aparte de la regla principal del lenguaje XML, debemos considerar las reglas de la versión HTML 4.0. Estas son:

- Las marcas y sus propiedades se deben escribir en minúscula.
- Los valores de las propiedades de las marcas deben estar entre comillas.
- Toda marca debe tener su cierre correspondiente.

Después de la marca **<html>** comenzaremos con el encabezado. Cabe destacar que al finalizar los capítulos de la parte HTML, vamos a incorporar una serie de códigos, relacionados con la validación del consorcio W3C.

La marca para abrir el encabezado es **<head>** y para cerrarlo, **</head>**. Algunas de las marcas que se incorporan dentro del encabezado son: **<title>** para agregar el título de la página, se trata del contenido de la barra de título. Esta marca es la principal. Además se pueden utilizar las marcas para agregar música de fondo **<bgsound>**; lenguajes de programación **<script>** y componentes de estilos **<style>**.

Analicemos los distintos elementos:

<bgsound> permite agregar música de fondo en formatos MIDI, WAV o MP3. El archivo se enlaza mediante la propiedad src. Además se puede aplicar la propiedad loop para crear repeticiones del tema musical. Ejemplos:

<bgsound src="pulsar.mp3" loop="1" /> Ejecutará el archivo correspondiente, en este caso, el tema Pulsar de Vangelis, repitiéndolo una vez.

Si se reemplaza el número 1 por la sentencia infinity, el tema será repetido infinitamente, hasta salir de la página.

<script> permite agregar códigos de lenguajes script, entre ellos: JavaScript o VBScript. Desde luego el más utilizado es el primero, ya que es común a todos los navegadores existentes.

<style> permite agregar componentes de estilos. El mismo lo analizaremos más adelante.

Un formato hasta el momento quedaría:

```
<html>
<head>
<title>Mi Primera Página</title>
<bgsound src="pulsar.mp3" />
</head>
<body>
</body>
</html>
```

Si guardamos el archivo con extensión “*.htm” y agregamos el tema musical pulsar.mp3, en la misma carpeta, al ejecutar el archivo, se abrirá una página en blanco y se escucharemos el tema musical.

Nota: Una recomendación que siempre hago a mis alumnos, es colocar los componentes extras de las páginas en distintas carpetas. Por ejemplo se guardamos el tema musical en la carpeta recursos, la marca quedaría: **<bgsound src="recursos/pulsar.mp3" />**.

Capítulo III. El Cuerpo de la Página

En este capítulo abordaremos los componentes del cuerpo de una página Web. De hecho es el capítulo más extenso. Comencemos con **<body>** Esta marca indica el comienzo del cuerpo y desde ya tendrá una serie de propiedades. Uno de los aspectos de la maquetación es que podemos trabajar con tamaños en píxeles o porcentajes. Si aplicamos medidas en píxeles, usaremos tamaños de letras normales. Por otro lado, si utilizamos medidas en porcentaje, las letras se miden en unidades em. Relacionadas con el ancho y alto de la letra M.

Algunas de las propiedades de **<body>** son:

leftmargin: Se utiliza para designar el margen izquierdo de la página. Por ejemplo, **leftmargin="0"** indica que el margen izquierdo de la página comenzará a cero unidades desde el borde izquierdo de la ventana que la contiene.

topmargin: Se utiliza para designar el margen superior de la página. Por ejemplo, **topmargin="0"** indica que el margen superior de la página comenzará a cero unidades desde el borde superior de la ventana que la contiene.

bgcolor: Indica el color del fondo. Se pueden utilizar los nombres de los colores, en idioma inglés o bien aplicar los códigos en hexadecimal, de acuerdo a la siguiente tabla:

Color	Nombre	Código
Negro	black	#000000
Blanco	white	#ffffff
Rojo	red	#ff0000
Verde	green	#00ff00
Azul	blue	#0000ff
Amarillo	yellow	#ffff00

background: Indica la imagen de fondo que se puede aplicar a la página. Esta propiedad se acompaña con: **bgproperties**, que indica si la imagen quedará fija o se moverá con el contenido de la página, **x-repeat**, que indica si la imagen se repetirá en forma horizontal, e **y-repeat**, que indica si la imagen se repetirá en forma vertical.

Respecto a los colores del contenido de la página, podemos utilizar, **text**, para el color del texto por defecto; **link**, para el color de enlace sin visitar (por defecto es azul); **vlink**, para el color del enlace visitado (por defecto es violeta) y **alink**, para el color del enlace activo.

Veamos algunos ejemplos:

```
<body bgcolor="black" text="white">
```

Significa que la página presentará un fondo negro y que las letras, por defecto, serán blancas.

```
<body leftmargin="0" topmargin="0" background="recursos/logo.jpg" x-repeat="1" y-repeat="1">
```

En este caso, la imagen es un logo, que mide 80 x 80 pixeles. Por tal motivo, aparecerá sobre los márgenes izquierdo y superior de la página y no se repetirá varias veces en forma horizontal o vertical. Cabe destacar que **background** coloca las imágenes de fondo y las repite en forma de mosaico, de acuerdo a su tamaño.

```
<body bgcolor="black" text="yellow" link="red" vlink="white" alink="green">
```

Un carnaval de colores. Fondo de la página en negro, texto en amarillo, enlace normal en rojo, enlace visitado en blanco y enlace activo en verde.

Marcas de textos

En primer lugar usaremos la marca del párrafo **<p>** con su propiedad de alineación horizontal. Cuando usemos CSS le aplicaremos sangrías.

La propiedad para alinear textos, es **align** y sus valores son left (izquierda), center (centrado), right (derecha) y justify (justificado).

Respecto al tipo de letra, usamos la marca ****, con las siguientes propiedades:

face: Indica el tipo de letra o fuente. Cabe destacar que las páginas Web se utilizan las fuentes Sans Serif, por ejemplo: Arial, Verdana, Hevélitica, entre otras. Los nombres de las fuentes son los verdaderos. Si usamos un procesador de textos, podremos observar los nombres de las mismas. En todo caso, no aconsejo colocar el nombre de una fuente muy extraña, ya que no todos los usuarios, tendrán dichas fuentes instaladas en sus computadoras y por lo tanto, no podrán apreciarlas.

size: Indica el tamaño de letras. Se puede expresar en puntos o en unidades em.

color: Indica el color de la letra. Se aplican los conceptos de colores anteriores, es decir, usando los nombres de los colores en idioma inglés o el código hexadecimal.

Además podemos agregar estilos a los textos, por ejemplo: **** para resaltarlo; **<i>** para forma *itálica*; **<u>** para subrayarlo y **
** para el punto y aparte.

Ejemplos:

```
<p align="center"><font size="2em" color="red"><b><u>Mi Primera  
Página</u></b></font></p>
```

Alinea el párrafo al centro de la página, establece un tamaño de letra de dos unidades em, aplica el color rojo al texto, lo resalta y lo subraya.

```
<p align="justify"><font face="Verdana" size="0.8em">Esta página contiene información confidencial.<br /></font>><font face="Arial" size="1em"><b>Sólo Personal Autorizado</b></font></p>
```

En este caso, aparecerá el primer texto justificado, con tipo de letra Verdana y con tamaño de 0.8 unidades em. Abajo, aparecerá el segundo texto, justificado, con tipo de letra Arial, con tamaño de una unidad em y resaltado.

Como se puede observar, el lenguaje es muy sencillo y con prácticas reiteradas se pueden realizar trabajos muy interesantes. Por ahora dejemos un poco el tema de los textos y veamos que pasa con las imágenes.

Marca de Imagen

La marca de imagen `` permite agregar fotos en formatos: *.BMP, *.JPG, *.PNG y *.GIF. En el último caso, se pueden colocar imágenes animadas.

Se utilizan varias propiedades, aunque en ocasiones es conveniente aplicar los estilos, como veremos más adelante. La propiedad principal es **src**, la fuente de donde proviene la imagen. Tendremos en cuenta la misma recomendación para la música, que se encuentre en una carpeta aparte. Otras propiedades son: **width**, para determinar el ancho; **height**, para determinar el alto y **border**, para aplicar bordes. En la versión 4.0 se exige que la marca `` contenga la propiedad **alt**, para describir a la imagen. Esto se debe a que muchos usuarios tienen desactivada en sus navegadores de Internet, la opción para que muestre la imagen y en ese caso, mostrará la descripción de la misma.

Ejemplos:

```

```

En este caso mostrará la imagen quasar.png con un ancho de 250 píxeles. Normalmente modificamos el ancho o el alto. El motivo se relaciona con la forma de la imagen. Si es rectangular y modifico ambos lados, puedo desproporcionar la imagen. Esto no pasaría si modifico estos parámetros usando porcentajes.

```

```

En este caso mostrará la foto del planeta Marte con un ancho del 80 por ciento de su tamaño original y un borde de dos píxeles de espesor.

Nota: La propiedad **border** se utiliza para enlazar imágenes a sitios Web o direcciones de correo electrónico. En especial para quitarle el borde, con la propiedad `border="0"`.

Marca de Enlaces. Los Hipervínculos

Precisamente HTML significa lenguaje de marcas de hipertextos. Un hipertexto no es otra cosa que un texto que contiene enlaces o hipervínculos y que admite una lectura lineal o en forma no lineal. Accediendo por medio de enlaces a otras páginas o sectores dentro de la misma.

En esta sección veremos los enlaces. Usaremos la marca `<a>`. Esta marca permite crear marcadores y enlaces. Un marcador es un componente utilizado en una página para referenciar desde un enlace. Por ejemplo, seguramente habrás visitado alguna página de los usuarios de Taringa! Cuando leemos todo el contenido, aparece en la parte inferior de la página el enlace ir al cielo que nos envía a la parte superior de la misma. Esto se logra creando un marcador y un enlace que nos dirige al mismo.

Veamos algunos ejemplos de la marca `<a>` mientras describimos las acciones.

```
<a href="http://www.mpolipoetica.com.ar">Editorial</a>
```

En este caso se crea un vínculo a la página de la Editorial Metamorfosis Polipoética.

Los vínculos pueden ser a páginas externas, internas, marcadores de una misma página o a direcciones de correo electrónico. Además se utiliza la propiedad **target** o destino para indicar como se abrirá la página nueva. Puede ser en una ventana nueva, en el caso de **_blank**.

En este ejemplo usaremos la referencia a un marcador dentro de una misma página.

```
<a name="marca">Marcador</a>  
<a href="marca">Ir al Marcador</a>
```

Tengamos en cuenta los colores de los enlaces que agregamos como propiedad del `<body>`, estas propiedades son: **link**, **vlink** y **alink**.

Se puede referenciar a otras páginas auxiliares de la principal, en este caso solamente debemos aplicar el vínculo correspondiente. Si en lugar de un archivo *.htm se trata de otra aplicación se abrirá con el programa adecuado. Por ejemplo este manual, está en formato PDF y al seleccionarlo desde la página manuales, se abre con el Adobe Reader TM.

Respecto a los correos electrónicos se vinculan directamente e incluso se puede agregar, el asunto y parte del cuerpo del correo. Por ejemplo:

```
<a href="mailto:rgodano@mpolipoetica.com.ar">Enviar un Correo</a>
```

Abre el administrador de correo electrónico para enviar un mensaje.

En este caso observamos que la suma de los porcentajes de las columnas de la tercera y cuarta fila es igual al 100%. Por otro lado, el contenido de la columna de la segunda fila es: ** **; Se trata de un símbolo que representa al espacio en blanco.

Marca DIV

Esta es la marca principal para la maquetación. Si bien la tabla se puede aplicar para maquetar, y además permite organizar la información, no hay como la marca **<div>** a la hora de diagramar una página Web. En realidad se trata de una división de la página con características de estilos realmente útiles.

Las marcas, al igual que las imágenes pueden flotar a izquierda o derecha para adaptarse a las necesidades del diseñador. Se pueden crear todas las que se necesiten e incluso pueden ubicarse en posiciones absolutas dentro de la página, teniendo en cuenta que las medidas de las mismas sean en pixeles.

Marca Form

Los formularios se utilizan para que el usuario pueda interactuar con la página. En esta parte me referiré a las marcas principales del **<form>** ya que si el lector lo requiere, puedo ofrecerle, mediante correo electrónico, un archivo codificado con VBA en Microsoft Excel TM para crear formularios personalizados. Incluso utiliza programación javascript para validar la entrada de información.

Además no puedo dejar de lado la aplicación Forms de Google Docs TM, que permite crear formularios personalizados y vincular la información con una planilla de cálculo que puede exportarse a Microsoft Excel TM o a Open Office Calc TM.

Utilizar la herramienta de Google Docs TM tiene como ventaja la ubicación en los primeros lugares en el famoso buscador y solamente hay que contar con una cuenta de Google GMail TM para utilizar estos recursos.

Vayamos a las marcas del **<form>**:

<input type="text">: Sin dudas la más común de las marcas. Se utiliza para ingresar textos o valores alfanuméricos. Cabe destacar que siempre se considera en modo texto lo que agregamos en la misma.

<input type="password">: Se aplica para agregar claves o password. Agrega puntos en lugar del contenido.

<input type="radio">: Crea botones de opción. Se pueden activar mediante la propiedad checked.

<input type="checkbox">: Para aplicar cajas de verificación. Se pueden activar varias a la vez.

<select>: Utilizando las marcas **<option>** de **<select>**, se pueden crear cuadros de listas. En caso que se agregue una sola línea, se obtiene un cuadro combinado.

<input type="button">: Para crear botones de acción. Por lo general en los formularios de envío, se utilizan **<input type="submit">** para enviar la información, junto a **<input type="reset">** para borrar los contenidos.

Las propiedades más importantes de la marca **<form>** son:

method: Indica el método de envío, que puede ser post (correo) o get (para aplicaciones).

action: Indica la acción. Por ejemplo, si usamos `method="post"`, `action`, sería el protocolo y la dirección de correo electrónico.

A continuación veremos una codificación html de un formulario generado con la aplicación en Microsoft Excel TM que comenté anteriormente:

```
<html>
<head>
<title>Inscripción para el Evento</title>
<script type='text/javascript'>
function Validar(){
if (document.encuesta.control01.value == ""){
return false;
}
if (document.encuesta.control02.value == ""){
return false;
}
if (document.encuesta.control03.value == ""){
return false;
}
}
</script>
</head>
<body>
<form name='encuesta' method='post' action='mailto:rgodano@mpolipoetica.com.ar'
onSubmit='return Validar();'>
<div name='encabezado' style='width:100%;float:left'>
<p><font size='5'>Inscripción para el Evento</font></p>
<p><font size='3'>Complete el formulario de inscripción.</font></p>
<p><font size='2'>Las entradas marcadas con (*) son obligatorias</font></p>
</div>
<div name='separador' style='width:100%;float:left'>
</div>
<div name='control01' style='width:100%;float:left'>
Apellido * <br>
<input type='text' name='control01' />
</div>
```

```

<div name='separador' style='width:100%;float:left'>
</div>
<div name='control02' style='width:100%;float:left'>
Nombres * </br>
<input type='text' name='control02' />
</div>
<div name='separador' style='width:100%;float:left'>
</div>
<div name='control03' style='width:100%;float:left'>
Mail * </br>
<input type='text' name='control03' />
</div>
<div name='separador' style='width:100%;float:left'>
</div>
<div name='control04' style='width:100%;float:left'>
¿Tiene PC?</br>
<input type='radio' value='si' name='control04' checked />SI<br />
<input type='radio' value='no' name='control04' />NO<br />
</div>
<div name='separador' style='width:100%;float:left'>
</div>
<div name='control05' style='width:100%;float:left'>
¿Sabe Computación?</br>
<input type='checkbox' value='so' name='control05' />SO<br />
<input type='checkbox' value='office' name='control05' />Office<br />
<input type='checkbox' value='diseño' name='control05' />Diseño<br />
<input type='checkbox' value='gestión' name='control05' />Gestión<br />
<input type='checkbox' value='programacion' name='control05' />Programacion<br
/>
</div>
<div name='separador' style='width:100%;float:left'>
</div>
<div name='final' style='width:100%;float:left'>
<input type='reset' name='borrar' value='BORRAR' />&nbsp;<input type='submit'
name='enviar' value='ENVIAR' />
</div>
<div name='separador' style='width:100%;float:left'>
</div>
</form>
</body>
</html>

```

En este caso se trata de una encuesta que envía los resultados a mi dirección de correo **method='post' action='mailto:rgodano@mpolipoetica.com.ar'**

Observemos que se pueden aplicar apóstrofes o comillas. En este caso se usaron apóstrofes debido a que la aplicación en VBA genera cadenas de texto con comillas. De todas maneras cumple con las normas del HTML 4.0.

Además de observar las marcas del formulario, se aplican marcas <div> con sus estilos correspondientes.

Desde luego, cualquier duda que surja al respecto de la codificación html, no dude en comentarla y seguramente podremos solucionar los inconvenientes con este lenguaje tan particular.

Ahora veremos los aspectos fundamentales de las hojas de estilos en cascada.

Parte II. Hojas de Estilo en Cascada CSS

Capítulo I. Introducción al CSS

Las hojas de estilos en cascadas o CSS son componentes que se utilizan para agregar estilos a las marcas del lenguaje HTML.

Comenzaremos con los estilos para marcas de textos. Supongamos que tenemos un texto donde identificamos el título, un subtítulo y un bloque de párrafo. Los componentes de estilos serían:

```
.titulo {  
  font-size: 1em;  
  font-weight: bolder;  
  text-align: center;  
  text-decoration: underline;  
}
```

```
.subtitulo {  
  font-size: 0.8em;  
  font-weight: bolder;  
  text-align: center;  
}
```

```
.texto {  
  font-size: 0.6em;  
  text-align: justify;  
}
```

En el caso de `.titulo` tenemos como propiedades: tamaño de letra de 1em, letra resaltada o negrita, texto alineado al centro y subrayado.

En el caso de `.subtitulo` tenemos como propiedades: tamaño de letra en 0.8em, letra resaltada y texto alineado al centro.

En el caso de `.texto` tenemos como propiedades: tamaño de letra de 0.6em y texto justificado.

Como ejemplo veremos un título, cuyo contenido es Mi Primera Página, con codificación HTML y CSS. Destacando que en el caso del CSS la codificación de los estilos se encuentran agregadas en la marca `<head>`:

HTML

```
<p align="center"><font size="1em"><b><u>Mi Primera  
Página</u></b></font></p>
```

CSS

```
<p class="titulo">Mi Primera Página</p>
```

Como expresaba anteriormente, los estilos CSS pueden agregarse al HTML en la marca **<head>** o bien como archivo exterior. Para esto creamos un archivo de texto con la extensión **css** y lo vinculamos a la página **html**.

Usarlo como archivo exterior tiene la ventaja adicional de modificar el estilo general de todas las páginas, solamente cambiando los valores del archivo **css**.

Aplicaciones en Imágenes

La marca **** contiene una serie de componentes de estilos muy particulares, entre ellos podemos citar:

width: Para modificar el ancho visual de la imagen.

height: Para modificar el alto visual de la imagen.

padding-nn: Para modificar las distancias entre la imagen y el texto, considerando que **nn**, puede ser: **left**, **top**, **right** o **bottom** (izquierda, superior, derecha o inferior respectivamente).

float:mm: Para acomodar o flotar la imagen, considerando que **mm** puede ser **left** (izquierda) o **right** (derecha).

Ejemplo:

```
.cuadro {  
  width: 200px;  
  padding-right: 5px;  
  padding-bottom: 5px;  
  float:left;  
}
```

En este caso, cuando se lo aplicamos a una imagen, la misma se mostrará con un ancho de **200px**, con una separación del texto hacia la derecha y hacia abajo de **5px** y flotando a izquierda.

Observemos que modificamos solamente el ancho ya que de esta manera se mantendrá la proporción de la imagen.

Aplicando este estilo a una foto guardada en la carpeta recursos, sería:

```

```

La imagen quedará flotando a izquierda y el texto aparecerá desde la derecha de la misma. Esto es muy importante a la hora de maquetar un texto con imágenes.

Epílogo

Es un placer acercarle por este medio este manual de HTML y CSS. Desde luego que los contenidos son básicos y sirven como una guía teórica a la hora de crear una página Web.

Tengamos en cuenta que hoy existen varias formas de maquetar un sitio y por lo general comenzamos con un proyecto HTML y terminamos con Blogger o Wordpress.

La idea es acercar una reseña general de estos lenguajes marcados y la importancia que tienen en la actualidad, no solamente porque son la base de las páginas Web, sino, como lo había comentado al principio, son los componentes de varios archivos de almacenamiento.

Nota del Autor

Espero, querido lector, que hayas disfrutado de esta obra.

De ser así, por favor, comparte tu opinión, comentarios, críticas y sugerencias, enviando un correo a:

rgodano@mpolipoetica.com.ar.

Desde ya, muchas gracias por haber leído esta obra.

Ricardo Gabriel Godano

Sobre el Autor



Ricardo Gabriel Godano ha ofrecido cursos y talleres en diversos centros profesionales y culturales, entre ellos: *Instituto de Profesores Asociados, Centro de Estudio de Informática, Sociedad de Fomento Barrio Zárate, Centro Don Bosco, Biblioteca Popular Enrique Santos Discépolo y Unión Barrial 6 de Agosto.*

Actualmente es editor freelance de Metamorfosis Polipoética, donde publica obras digitales y ofrece servicios educativos e informáticos.