



UNIVERSIDAD  
DE MURCIA

---



Área de Tecnologías de la Información y  
las Comunicaciones Aplicadas

# MANUAL BÁSICO DE CREACIÓN DE PÁGINAS WEB





**INDICE**

---

<b><u>WORLD WIDE WEB</u></b>	<b>6</b>
Utilización del servicio World Wide Web.	6
Servicio de Almacenamiento de páginas WWW de la UM	7
<b><u>Introducción</u></b>	<b>9</b>
<b><u>EI LENGUAJE HTML.</u></b>	<b>9</b>
<b><u>MI PRIMER DOCUMENTO HTML.</u></b>	<b>10</b>
<b><u>CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL LENGUAJE HTML.</u></b>	<b>11</b>
Marcas y atributos.	11
Concatenación de marcas.	12
<b><u>CUATRO NORMAS FUNDAMENTALES</u></b>	<b>12</b>
HTML es simplemente texto	12
Igualdad de mayúsculas y minúsculas.	13
No importan los tabuladores, ni los saltos de línea	13
Caracteres especiales	13
<b><u>ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO HTML.</u></b>	<b>14</b>
<b><u>COMANDOS BÁSICOS DE HTML</u></b>	<b>14</b>
Definición de párrafos: P	15
Ruptura de líneas: BR.	15
Titulos de encabezamiento	15
Dando estilo al texto	16
Tipos de letras	16
Tamaño del texto.	16
Colores del texto.	17
Listas	18
Listas ordenadas: OL.	18
Listas desordenadas: UL.	19
Listas de definición: DL.	19
Texto preformateado: PRE.	20
Centrando texto.	20
Líneas horizontales.	20
Comentarios no visibles en la pantalla	21
<b><u>ENLACES: A.</u></b>	<b>23</b>
Enlaces a otras zonas de la misma página	24
Enlaces a otras páginas	27
Enlaces a una zona de otra página	29

<b><i>IMÁGENES</i></b>	<b>29</b>
<b>Principales formatos gráficos en Internet.</b>	<b>30</b>
Formato GIF.	30
Formato JPEG.	30
<b>Inclusión de imágenes</b>	<b>31</b>
Tamaño de las imágenes.	31
Escalado de imágenes.	31
Bordes de la imagen.	31
Alineación de texto con las imágenes.	32
Imágenes con texto alternativo.	32
Uso de imágenes como enlaces.	32
Imágenes como fondo de un documento.	32
Mapas sensibles.	33
<b><i>TABLAS</i></b>	<b>36</b>
<b>Título de la tabla.</b>	<b>36</b>
<b>Bordes de la tabla.</b>	<b>37</b>
<b>Cabeceras de filas y de columnas.</b>	<b>37</b>
<b>Tamaño de la tabla.</b>	<b>37</b>
<b>Justificación de la tabla.</b>	<b>38</b>
<b>Espacio dentro de las celdas.</b>	<b>38</b>
<b>Forma de las celdas individuales.</b>	<b>38</b>
Justificación del texto de las celdas.	38
Celdas de diferentes tamaños.	39
Celdas irregulares.	39
Color de cada celda.	39
Texto en una sola línea.	40
<b><i>FRAMES (MARCOS)</i></b>	<b>40</b>
<b><i>Formularios (FORMS)</i></b>	<b>44</b>
<b>Campos de entrada</b>	<b>45</b>
<b>Campos de selección</b>	<b>47</b>
<b>Áreas de texto</b>	<b>48</b>
<b><i>Hojas de estilo</i></b>	<b>51</b>
<b><i>EDITORES Y CONVERSORES</i></b>	<b>52</b>
<b>Editores</b>	<b>52</b>
<b>Conversores</b>	<b>53</b>
<b><i>PUBLICAR LAS PÁGINAS EN INTERNET.</i></b>	<b>53</b>
<b><i>DIRECCIONES INTERNET DE INTERÉS.</i></b>	<b>54</b>
<b><i>BIBLIOGRAFÍA.</i></b>	<b>55</b>



# INTRODUCCIÓN AL WORLD WIDE WEB

## **WORLD WIDE WEB**

---

El servicio **World Wide Web** (La Telaraña Mundial), también conocido como **WWW** o simplemente **Web**, es un Sistema de Información distribuido por Internet basado en la tecnología hipertexto/hipermedia, que proporciona una interface común a los distintos formatos de datos (texto, gráficos, vídeo, audio, etc.) y a los servicios de Internet existentes (FTP, news, telnet,...). Todo esto hace que el servicio Web sea el servicio de más utilizado en Internet.

Un **documento hipertexto**, es un texto en que cualquier palabra puede ser especificada como un enlace a otros documentos que contienen más información sobre dicha palabra, por lo que la lectura de un documento hipertexto no es secuencial o lineal, sino que se puede acceder a la información que nos interese desde otros conceptos relacionados (simplemente haciendo clic con el ratón en la palabra relacionada), y de esta forma avanzar de documento en documento hasta encontrar la información deseada. Estas palabras que poseen enlaces a otros documentos están marcadas de alguna manera para poder diferenciarlas.

Un **documento hipermedia** es un hipertexto, pero que no incluye sólo información textual sino también información multimedia, es decir, puede incluir gráficos, vídeo, y sonido.

A pesar de las diferencias de estos dos conceptos, a menudo se utiliza el término hipertexto para designar el significado de hipermedia.

Los **documentos Web** o también llamados **páginas Web** pueden estar localizados en diferentes sitios de Internet, estos sitios son llamados servidores Web. De manera que un documento WWW puede contener enlaces a otros documentos que se encuentran en el mismo servidor Web o en otros servidores Web, logrando así formar una telaraña mundial de información.

El lenguaje estandarizado para la creación de páginas Web es el **lenguaje HTML** (HyperText Markup Language, Lenguaje de Marcas Hipertexto). HTML es un lenguaje muy sencillo que permite describir documentos hipertexto. La descripción se basa en especificar en el texto la estructura lógica del contenido (títulos, párrafos de texto normal, enumeraciones, definiciones, citas, etc) así como los diferentes efectos que se quieren dar (especificar los lugares del documento donde se debe poner cursiva, negrita, o un gráfico determinado).

### ***Utilización del servicio World Wide Web.***

---

Para utilizar el servicio Web se necesita una aplicación cliente capaz de entender o interpretar información HTML, a este tipo de aplicaciones se le conoce como **browsers o navegadores o visualizadores o hojeadores**. Mediante el browser el usuario puede acceder a los documentos HTML y moverse de un documento a otro a través de sus vínculos o enlaces, este hecho de moverse con el browser por las páginas WWW a través de sus enlaces se le conoce como Navegar por Internet.



El browser sabe cómo acceder a cada recurso de Internet, sabe cómo acceder a un servidor de FTP anónimo, a un servidor de News, ..., y por supuesto cómo conectarse a los servidores Web. El mecanismo que utiliza el browser para acceder a un recurso en cualquier lugar de Internet es el **URL** (Uniform Resource Locator, Localizador de Recursos Uniforme), comúnmente llamado dirección Internet.

Los URLs combinan el protocolo a utilizar para obtener el recurso: http (es el del Web), ftp, telnet, ...; junto con el nombre del host servidor, y el path completo del recurso (directorios y nombre de archivo). Los URLs constituyen en realidad los enlaces que permiten movernos de una página a otra, es decir Navegar por Internet, y que las podemos identificar dentro de una página WWW porque estas incluidos comúnmente como Texto en color subrayado, también puede ir incluidos dentro de una imagen, etc.

### ***Servicio de Almacenamiento de páginas WWW de la UM***

---

Con motivo de la gran demanda del Servicio de Información World Wide Web el Servicio de Informática ofrece a los Centros, Departamentos, Servicios, Grupos de trabajo e investigación universitarios la posibilidad de incorporar sus propias páginas de Web al servidor central de la Universidad de Murcia. De esta manera, la unidad podrá hacer pública información de interés de la misma (trabajos, personas del grupo, seminarios, programas, etc.) para que sea visualizada desde toda la Red Internet.

Este servicio se ofrece con carácter genérico a los distintas unidades, con el objeto de introducir información de interés del departamento o unidad, y en ningún caso se podrá utilizar con fines no académicos o de I+D.

Para poder hacer uso de este servicio es necesario solicitar el alta de una cuenta por centro, departamento, grupo en el servidor WWW del Área de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones Aplicadas (ATICA) [www.um.es](http://www.um.es), para ello hay que leer normas del servicio WWW y rellenar y enviar el formulario de WWW que se encuentran en <http://www.um.es/atica/web/>

En breve se le comunicara que ha sido de alta y que ya puede utilizarlo.

Esta cuenta permitirá la ubicación de las paginas WWW que deberán ser creadas con los medios propios de la sección correspondiente.

# HTML





## Introducción

Este manual está pensado para aprender los conceptos básicos necesarios para construir sus propias páginas Web. Para quien quiera ampliar sus conocimientos se suministran también unas referencias de consulta a otros sitios del Web.

En su confección se ha procurado seguir siempre un criterio eminentemente práctico. Para mejor asimilar los conceptos tratados, se propone al final de cada apartado un ejemplo práctico.

*Primeras herramientas:* Para comenzar sólo son necesarios dos elementos:

- *Un editor de texto.* Vale cualquiera, siempre que no formatee el texto. Por ello, los más adecuados son los más sencillos (como por ej., el block de notas de Windows 95). Si se utilizan procesadores como el Word, se deben guardar los ficheros como 'Sólo Texto', para que no introduzca órdenes de formateo, que pueden provocar errores al cargarlo en el navegador.
- *Un visualizador o navegador* del Web: Netscape, Microsoft Explorer, Mosaic, Opera, etc.

El editor de texto lo usaremos para ir escribiendo los documentos HTML, que será posteriormente interpretado por el navegador, con lo que iremos comprobando los cambios y añadidos que vayamos efectuando.

Existen ciertos programas que nos ayudan a automatizar este proceso, pero es muy conveniente comenzar a hacerlo de una manera manual, para comprender bien la estructura del lenguaje HTML

*Método de trabajo:* Con el editor de texto crearemos un fichero con el nombre que queramos (p. ej. ejemplo1), pero que debe tener necesariamente la extensión .html (o .htm si nuestro sistema operativo no soporta extensiones de más de tres letras).

Habrà un fichero distinto para cada apartado; conviene crear un directorio específico en su ordenador e irlos guardando en él, para poder repasar lo aprendido, aparte de que pueden ser necesarios para ejecutar otros ejemplos prácticos.

## EI LENGUAJE HTML.

**HTML** es un lenguaje que se utiliza para la creación de páginas en la WWW. Por página entenderemos el documento que aparece en el visualizador o navegador.

**HTML** se compone de una serie de comandos, que son interpretados por el visualizador, o programa que utilizamos para navegar por el WWW. En última instancia es el visualizador el que ejecuta todas las órdenes contenidas en el código HTML, de forma que un visualizador puede estar capacitado para unas prestaciones, pero no para otras. Así, podremos especificar que una página tenga una imagen de fondo, o un texto parpadeando, pero si nuestro visualizador no está capacitado para esas funciones, no podremos verlas.

En esta guía se expondrán los comandos fundamentales de HTML.

## MI PRIMER DOCUMENTO HTML.

Siga las siguientes instrucciones atentamente; ellas le permitirán crear un documento HTML en su ordenador.

Le recomiendo que cree un directorio en su ordenador para almacenar las páginas web que vaya haciendo al aprender; y que practique un tiempo antes de poner páginas en Internet.

1. Abra el editor de textos: en Windows 95 abra el Block de Notas
2. Teclee lo siguiente:

```
<HTML>

<HEAD>
<TITLE>Ejemplo 1 - Mi primera pagina Web</TITLE>
</HEAD>

<BODY>
<CENTER><H1>Mi primera pagina Web</H1></CENTER>
<HR>
Esta es mi primera pagina, aunque todavía es muy sencilla. <BR>Como
el lenguaje HTML no es difícil, pronto estaré en condiciones de hacer
cosas mas interesantes.
<P> Aquí va un segundo párrafo.</P>
</BODY>

</HTML>
```

3. Grabe este archivo con el nombre: *ejemplo1.html*
4. Abra el visualizador. No necesita conectarse a Internet para ver las páginas en su ordenador. Puede trabajar en local.
5. Elija "Archivo/Abrir página" en la barra de menú del navegador.
6. Seleccione el archivo ejemplo1.html que acaba de crear, y debe de ver la siguiente pantalla:



## Mi primera pagina Web

---

Esta es mi primera pagina, aunque todavía es muy sencilla.

Como el lenguaje HTML no es difícil, pronto estaré en condiciones de hacer cosas mas interesantes.

Aquí va un segundo párrafo.

Las líneas en blanco y las indentaciones del texto se han puesto para mayor claridad, pero no son necesarias. De hecho, podría estar todo en una sola línea. Lo importante es el orden correcto de las etiquetas. Por cierto, una etiqueta puede estar anidada dentro de otra. Véase en el ejemplo cómo lo está la etiqueta <CENTER> dentro de la etiqueta <H1>. Es muy importante, en estos casos, que las etiquetas de inicio y de cierre vayan en el orden correcto, pues de lo contrario se producirían errores.

¡Usted ha creado su primer documento HTML!

### CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL LENGUAJE HTML.

#### Marcas y atributos.

---

El lenguaje HTML se estructura utilizando marcas o etiquetas o comandos (a partir de ahora utilizaremos indistintamente uno de 3 términos para denominar a los elementos que se estructura HTML). La forma general de una marca es la de un comando HTML encerrado entre dos signos de menor y mayor como a continuación se muestra:

<marca [atributos]> .....[</marca>]

El mecanismo de funcionamiento de estas marcas es muy sencillo. Cuando el visualizador encuentra el signo menor (<), examina todos los caracteres hasta que encuentra el final de la marca - el símbolo mayor (>). Entonces, interpreta el contenido de la marca, y aplica esa propiedad al texto que viene a continuación.

Hay marcas que se aplican a todo el documento HTML, o sólo desde el punto en que son insertadas hasta el final del documento. Otras se aplican exclusivamente a un fragmento del texto. En ese caso, el final de la aplicación se especifica con la misma marca precedida de la barra inclinada hacia atrás (/).

Las marcas pueden contener de forma opcional u obligatoria, lo que se denominan atributos o modificadores. Los atributos matizan el significado de la marca, y que se expresan de la siguiente forma:

<marca atrib1="valor1" atrib2="valor2" .....>

El valor de los atributos se expresan encerrados entre comillas.

En la mayor parte de los visualizadores es posible omitir las comillas y colocar directamente el valor del atributo. Esta práctica, a pesar de estar extendida, no es muy aconsejable ya que no está normalizada, y no esta soportada por la totalidad de los visualizadores.

Algunos atributos sólo viene definidos por su nombre (no tienen valor); son los atributos llamados *compactos*.

### **Concatenación de marcas.**

Las marcas se pueden anidar o encadenar una a continuación de otra, de forma que se pueden aplicar simultáneamente varias propiedades a una misma porción de documento. Así el texto encerrado en las marcas:

<MARCA1><MARCA2> Texto </MARCA2></MARCA1>

queda afectado tanto por las propiedades de la MARCA1 como por los de la MARCA2. Todas las marcas son independientes entre sí, por los las siguientes líneas de código HTML, tiene efectos idénticos, sean cuales sean las marcas concretas:

<MARCA1><MARCA2> Texto </MARCA2></MARCA1>  
<MARCA1><MARCA2> Texto </MARCA1></MARCA2>  
<MARCA2><MARCA1> Texto </MARCA1></MARCA2>  
<MARCA2><MARCA1> Texto </MARCA2></MARCA1>

A pesar de que son expresiones completamente idénticas, es recomendable seguir el orden lógico de la concatenación, ya que esto facilita de forma sustancial la edición de documentos HTML. De las cuatro opciones anteriores, las correctas serían la primera y la tercera.

## **CUATRO NORMAS FUNDAMENTALES**

### **HTML es simplemente texto**

Lo primero es saber que un documento HTML es un archivo de texto simple, luego, se puede editar con cualquier editor de texto sencillo, como por ejemplo el Block de Notas de Windows 95/98/NT.



### ***Igualdad de mayúsculas y minúsculas.***

---

HTML no distingue entre mayúsculas y minúsculas en la especificación de marcas y sus atributos. Sin embargo, por legibilidad, es aconsejable codificar tanto marcas como atributos en mayúsculas.

### ***No importan los tabuladores, ni los saltos de línea***

---

Los visualizadores no toman en cuenta las tabulaciones, los saltos de línea ni los espacios en blanco extra. Esto tiene ventajas y desventajas. La principal ventaja es que permite obtener resultados uniformes y de buena presentación de manera bastante fácil.

La principal desventaja es que un documento HTML, por lo menos se debe usar las marcas `<P>...</P>` o `<BR>` para evitar que quede todo el texto en una sola línea.

### ***Caracteres especiales***

---

En HTML existen algunos caracteres que son especiales porque juegan un papel dentro del mecanismo del funcionamiento de HTML, como sucede con los símbolos mayor que (`>`) y menor que (`<`), y otros porque en los primeros tiempos de HTML, no formaban parte del juego de caracteres internacionales del alfabeto, como sucede con los acentos.

Sea por los motivos que fuere, el caso es que existen ciertos símbolos que no pueden escribirse directamente, sino que deben sustituirse por una cadena de caracteres que el visualizador interpretará de forma correcta. Estas cadenas de caracteres comienzan siempre por el símbolo (`&`) seguido de una combinación de caracteres alfabéticos que tienen un significado especial en HTML. En la siguiente tabla se muestra cómo escribir algunos de estos caracteres:

Carácter especial	Transcripción HTML	Comentario
Los acentos	<code>&amp;&lt;vocal a acentuar&gt; acute;</code>	En la actualidad la mayoría de los browsers los soportan
Símbolo menor que ( <code>&lt;</code> )	<code>&amp;lt;</code>	
Símbolo mayor que ( <code>&gt;</code> )	<code>&amp;gt;</code>	
La eñe	<code>&amp;ntilde;</code>	En la actualidad la mayoría de los browsers la soportan
Espacios en blanco	<code>&amp;nbsp;</code> (non breaking space)	HTML sólo reconoce un espacio en blanco entre palabras

De manera más general, para representar símbolos reservados o símbolos particulares, se puede utilizar el código ASCII del símbolo mediante la sintaxis siguiente:

&#c3b3digo\_ASCII;

## ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO HTML.

Un documento HTML, no es m3as que el texto definido entre las marcas:

```
<HTML>  
.....  
</HTML>
```

Un documento HTML siempre se compone de las siguientes 2 partes:

```
<HTML>  
  
    <HEAD> Cabecera del documento  
    </HEAD>  
  
    <BODY> Contenido del documento  
    </BODY>  
  
</HTML>
```

- **Cabecera:** Se inicia mediante el comando <HEAD> y se termina con </HEAD>. Dentro de la cabecera hay informaci3n del documento, que no se ve en la pantalla principal, y que precisa las caracter3sticas del documento, principalmente el t3tulo del documento. El t3tulo del documento se declara entre las etiquetas <TITLE> y </TITLE>. El t3tulo debe ser breve y descriptivo de su contenido, pues ser3 lo que vean los dem3s cuando a3adan nuestra p3gina a su bookmark (o libro de direcciones favoritas).
- **Cuerpo:** se inicia mediante el comando <BODY> y se termina con el comando </BODY>. Este comando acepta numerosos modificadores. Dentro del cuerpo del documento se incluye cualquier car3cter imprimible.

En la pr3ctica algunos visualizadores no necesitan las etiquetas de comienzo y cierre de <HTML>, <HEAD>, y <BODY> para interpretar un documento HTML. Sin embargo, cuando dise3emos un p3gina Web debemos tener en cuenta a la mayor3a de usuarios posibles, por lo que es muy recomendable incluir estas marcas.

## COMANDOS B3SICOS DE HTML

A continuaci3n se describen las marcas b3sicas de HTML que se pueden incluir en el cuerpo de un documento HTML.



### ***Definición de párrafos: P***

---

La marca <P> sirve para separar párrafos en HTML. Además de introducir un retorno de carro, fuerza un segundo retorno de carro para dejar una línea en blanco entre un párrafo y el siguiente. De esta manera los párrafos quedan más espaciados y el texto se vuelve más legible

En esta marca la etiqueta de fin es opcional.

Por defecto, el párrafo de un documento HTML está justificado a la izquierda. Pero podemos modificar la alineación horizontal de un párrafo mediante el atributo ALIGN de la marca <P>, que puede tomar los valores siguientes.

- LEFT: el párrafo es justificado a la izquierda. Valor por defecto.
- CENTER: el párrafo es centrado.
- RIGHT: el párrafo es justificado a la derecha.

### ***Ruptura de líneas: BR.***

---

La marca <BR> introduce un retorno de carro (o salto de línea) en el punto del documento en el que es colocada. Es equivalente al punto y aparte de un texto normal.

Esta marca es vacía de manera que no necesita de la etiqueta de fin de marca.

### ***Titulos de encabezamiento***

---

HTML dispone de seis cabeceras, o tipos de letra predefinidos de distinto tamaño, que se utilizan para marcar los títulos o resaltes en las páginas. Se activan con el comando <Hn> y se desactivan con </Hn>, donde n es un número de 1 a 6. siendo el número indicativo del tamaño. El tamaño mayor es el correspondiente al número 1.

```
<H1>Nivel de encabezado 1</H1>  
<H2>Nivel de encabezado 2</H2>  
<H3>Nivel de encabezado 3</H3>  
<H4>Nivel de encabezado 4</H4>  
<H5>Nivel de encabezado 5</H5>  
<H6>Nivel de encabezado 6</H6>
```

Puede experimentar en el ejemplo anterior, cambiando el número para comprobar el efecto que se logra.

Los títulos de encabezado requieren la marca de fin, y siempre provocan un salto de línea, aunque no se le indique.

## ***Dando estilo al texto***

---

Las marcas de estilo de texto especifican el tipo de letra (negrita, cursiva, ..), tamaño, color que se desea que aparezca el texto.

### ***Tipos de letras***

Algunas de las marcas que permiten especificar la tipografía de los caracteres son las siguientes:

```
<B>Negrita (Bold)</B>  
<I>Cursiva (Italic)</I>  
<BLINK>Parpadeante (Blink)</BLINK>  
<TT>Tamano fijo (TypeWriter)</TT>
```

```
<EM>énfasis (Emphasis)</EM>  
<STRONG>Gran énfasis (Strong)</STRONG>  
<U>Subrayado (Underline)</U>
```

Todas estas marcas requieren etiquetas de comienzo y fin, y se pueden anidar.

### ***Tamaño del texto.***

Para modificar el tamaño se utiliza el atributo SIZE de la marca <FONT>, de la manera siguiente:

```
<FONT SIZE="tamaño">Texto</FONT>
```

El comando <FONT> requiere la etiqueta de cierre.

HTML define siete tamaños de letra distintos, siendo el tamaño 3 el que se adopta por defecto. Sin embargo, la mayoría de los navegadores permiten establecer cuál es la correspondencia real del tamaño 3. Así, se puede hacer que el tamaño 3 corresponda a una fuente Arial de 16, o a una Times de 8.

Existen dos formas de establecer el tamaño de un trozo de texto.

- Tamaño de texto absoluto.

```
<FONT SIZE="argumento">Texto</FONT>  
donde argumento es un número entre 1 y 7
```





- Tamaño de letra relativos.

```
<FONT SIZE="argumento">Texto</FONT>
```

donde argumento es una cadena de caracteres que nos indica, con un signo + ó -, el número de veces que esa fuente va ser mayor o menor que el tamaño de la fuente por defecto

El uso de tamaños relativos nos permite olvidarnos de cual es el tamaño de letra que se está utilizando en el momento actual, por lo que, en general, será preferible a utilizar tamaños de letra absolutos.

Si queremos modificar el tamaño de todo el texto del documento, una forma de hacerlo sería englobar todo el cuerpo del documento en una etiqueta con el tamaño de letra que queremos utilizar. Así escribiremos algo parecido a lo que sigue:

```
<HTML>
<HEAD>
.....
</HEAD>
<BODY><FONT SIZE="4">
.....
(contenido del documento)
.....
</FONT></BODY>
</HTML>
```

Sin embargo, hay otra forma de hacerlo más elegante y legible, utilizando la siguiente etiqueta:

```
<BASEFONT SIZE="tamaño">
```

Esta etiqueta puede situarse en cualquier lugar del documento. Sin embargo, como se trata de una etiqueta que afecta a todo el documento, para mantener la legibilidad lo más lógico es colocarlo en la cabecera.

Si fijamos un tamaño de letra básico distinto del 3, debemos tener en cuenta que es posible que alguno de los tamaños relativos no pueda llevarse a cabo, puesto que se sale de los límites especificados.

### **Colores del texto.**

Para dar color a un texto se utiliza el comando siguiente:

```
<FONT COLOR="color">Texto</FONT>
```

En un principio la forma de especificar un color en HTML, era mediante el formato hexadecimal. Consistía en tres números hexadecimales (números expresados en base 16) de

## Gracias por visitar este Libro Electrónico

Puedes leer la versión completa de este libro electrónico en diferentes formatos:

- HTML(Gratis / Disponible a todos los usuarios)
- PDF / TXT(Disponible a miembros V.I.P. Los miembros con una membresía básica pueden acceder hasta 5 libros electrónicos en formato PDF/TXT durante el mes.)
- Epub y Mobipocket (Exclusivos para miembros V.I.P.)

Para descargar este libro completo, tan solo seleccione el formato deseado, abajo:

