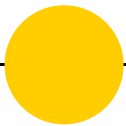


*Al rincón de pensar - MMBLOG*

# **UD2 - Uso lenguajes de marcas en entorno web. HTML**





---

# Índice

1. Introducción HTML.
  - 1.1. Características.
  - 1.2. Estructura.
2. Etiquetas, elementos y atributos.
  - 2.1. Etiquetas.
  - 2.2. Elementos.
  - 2.3. Atributos.
3. Formularios.
4. Introducción a XHTML.
  - 4.1. Sintaxis y versiones.
  - 4.4. Diferencias con HTML.

---

1

# Introducción HTML

---

# 1. Introducción HTML

## 1.1 Características

SGML es complejo, surge **HTML (Hyper Text Markup Language)**, más simple y adaptado a mostrar contenido en la web.

- **Distribuido:** La información está repartida en páginas sin mucha información.
- **Navegación fácil.**
- **Compatible** con cualquier ordenador y sistema operativo.
- **Dinámico:** es fácil y rápido cambiar y actualizar la información.

Lenguaje encargado de convertir un inocente archivo de texto inicial en una página web con diferentes tipos y tamaños de letra, con imágenes impactantes, animaciones sorprendentes, formularios interactivos, etc.



# 1. Características HTML

## 1.2 Estructura

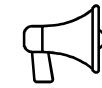
Todo documento HTML está formado por tres partes:

1. Declaración de la versión HTML con la que se ha creado el documento.
2. Cabecera con información sobre el documento.
3. Cuerpo con el contenido real del documento.

`<html></html>` Etiquetas de inicio y fin, todo el contenido debe estar dentro de estas dos etiquetas.

```
<!DOCTYPE HTML> 1
<html>
  <head>
    <title>Mi primera página WEB</title> 2
  </head>
  <body>
    Contenido de mi primera página en html.
  </body> 3
</html>
```

# 1. Características HTML

 **DTD** → Establece las reglas de formación del lenguaje forma, es decir, qué combinaciones de símbolos elementales son sintácticamente correctas.

## 1.2 Estructura – Declaración de la versión

En HTML 4 la declaración depende de la DTD a la que se ajustan

	DTD	
Script	<code>&lt;!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01//EN" "http://www.w3.org/TR/html4/strict.dtd"&gt;</code>	Incluye todos los elementos y atributos que no han sido declarados (desaprobados).
Transaccional	<code>&lt;!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd"&gt;</code>	Incluye todos los elementos y atributos desaprobados.
Marcos	<code>&lt;!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Frameset//EN" <a href="http://www.w3.org/TR/REC-html40/frameset.dtd">http://www.w3.org/TR/REC-html40/frameset.dtd</a>&gt;</code>	Transicional más lo relativo a la creación de documentos con marcos.

# 1. Características HTML

## 1.2 Estructura – Declaración de la versión

En HTML 5 no se necesita la referencia a una DTD.

Requiere la declaración siguiente, para que los navegadores se comporten como deben:

```
<!DOCTYPE HTML>
```

# 1. Características HTML

## 1.2 Estructura - Cabecera

```
<head>  
  <title>Mi primera página WEB</title>  
</head>
```

- `<head></head>` Cabecera de la página. Contiene información que afectará a toda la página.
- `<title></title>` Título de la ventana del navegador.



# 1. Características HTML

## 1.2 Estructura - Cuerpo

```
<body>  
  Contenido de mi primera página en html.  
</body>
```

- `<body></body>` Incluye todos los elementos que formarán la página web.

---

2

## **Etiquetas, elementos y atributos**

---

En un documento de marca siempre encontramos etiquetas, elementos y atributos.

## 2. Etiquetas, elementos y atributos

2.1

### Etiquetas

Una **etiqueta** es un texto que va entre el símbolo menor que “<” y el símbolo mayor que “>”

Etiqueta de inicio

```
<alumno>  
  <nombre>Carlos</nombre>  
  <apellidos>Garrido Nieto</apellidos>  
  <asignaturas>  
    <asignatura>LM</asignatura>  
  </asignaturas>  
</alumno>
```

Etiqueta de fin

Lo que contiene la etiqueta, suele ser el texto que se ve directamente en pantalla.

## 2. Etiquetas, elementos y atributos

### 2.1 Etiquetas - Encabezados

Etiquetas que permiten mostrar titulares de hasta 6 niveles de importancia.



**Título de primer nivel**

**Título de segundo nivel**

**Título de tercer nivel**

**Título de cuarto nivel**

**Título de quinto nivel**

**Título de sexto nivel**

 *Agrega a tu HTML cada uno de los títulos (ver imagen)*

## 2. Etiquetas, elementos y atributos

### 2.1 Etiquetas - Otras

Etiqueta	Define:
<code>&lt;p&gt;&lt;/p&gt;</code>	Párrafos.
<code>&lt;a href="URL"&gt;Enlace&lt;/a&gt;</code>	Hipervínculos.
<code>&lt;img src="imagen.jpg" width="" height="" /&gt;</code>	Incorpora imágenes.
<code>&lt;br&gt;</code>	Inserta un salto de línea.
<code>&lt;b&gt; &lt;/b&gt;</code>	Texto en negrita.
<code>&lt;i&gt; &lt;/i&gt;</code>	Texto en cursiva.
<code>&lt;ul&gt; &lt;/ul&gt;</code>	Listas no numeradas.
<code>&lt;ol&gt; &lt;/ol&gt;</code>	Lista numeradas.
<code>&lt;li&gt; &lt;/li&gt;</code>	Item de una lista

## 2. Etiquetas, elementos y atributos

 Ver ejemplos tablas

### 2.1 Etiquetas - Otras

Etiqueta	Define:
<code>&lt;table&gt; &lt;/table&gt;</code>	Tabla.
<code>&lt;tr&gt; &lt;/tr&gt;</code>	Fila de una tabla.
<code>&lt;td&gt; &lt;/td&gt;</code>	Columna de una tabla.
<code>&lt;form&gt; &lt;/form&gt;</code>	Formulario.
<code>&lt;input&gt;</code>	Insertar datos.
<code>&lt;option&gt;</code>	Opción dentro de un menú desplegable.
<code>&lt;textarea&gt;</code>	Control de entrada de texto multimedia.
<code>&lt;cols&gt;&lt;/cols&gt;</code>	Anchura visible
<code>&lt;rows&gt;&lt;/rows&gt;</code>	Número de líneas visibles
<code>&lt;button&gt;</code>	Botón.

## 2. Etiquetas, elementos y atributos

2.2

### Elementos

Los **elementos** representan estructuras mediante las que se organizará el contenido del documento o acciones que se desencadenan cuando el programa navegador interpreta el documento.

Etiqueta de inicio

```
<table>
<tr>
  <td></td>
</tr>
```

Etiqueta de fin

```
</table>
```

Está formada por las etiquetas de inicio, fin y todo lo que estas contengan dentro.

Algunos elementos no tienen contenido. Se les denomina elementos vacíos y no deben llevar etiqueta de fin

## 2. Etiquetas, elementos y atributos

### 2.7 Atributos

Un **atributo** es un par nombre-valor que se encuentra dentro de la etiqueta de inicio de un elemento e indican las propiedades que pueden llevar asociadas los elementos.

```
<ficha>
  <nombre>Juan</nombre>
  <apellidos>García Pérez</apellidos>
  <direccion>c/ Real 12</direccion>
  <ciudad provincia="SE"></ciudad>
</ficha>
```

Inconvenientes:

- No pueden contener valores múltiples.
- No pueden contener estructuras complejas.
- No son fáciles de extender



## 2. Etiquetas, elementos y atributos

### 2.3 Atributos

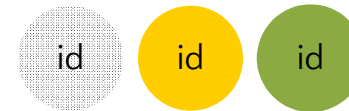
- ◉ Un elemento puede llevar asociado propiedades llamadas **atributos**.
- ◉ Un atributo puede llevar asociado un **valor**.
- ◉ Los pares atributo-valor se colocan antes del final de la etiqueta inicio.
- ◉ Pueden utilizarse todos los pares atributo-valor que se deseen separados por comas.
- ◉ El orden de los atributos no es relevante.
- ◉ El nombre del atributo va seguido del signo “=” y el valor del atributo.
- ◉ El valor del atributo se delimita por comillas dobles.

## 2. Etiquetas, elementos y atributos

### 2.3 Atributo - id

Puede ir asociado a casi todos los elementos.

- Asigna un nombre a un elemento en el documento.
- Debe ser único.



#### ¿USOS?

- Como selector en una hoja de estilos.
- Como un ancla de destino en enlaces de hipertexto.
- Como recurso para hacer referencia a un elemento particular desde un script.
- Como nombre declarado de un elemento OBJECT.
- Para propósito general en el funcionamiento de los navegadores.

## 2. Etiquetas, elementos y atributos

### 2.3 Atributo - class

Puede ir asociado a casi todos los elementos.

- Asigna uno o más nombres de clase a un elemento.
- Un elemento puede pertenecer a una o varias clases.



#### ¿USOS?

- Como selector en una hoja de estilos cuando se desea asignar información de estilo a un grupo de elementos.
- Para propósito general en el funcionamiento de los navegadores.

## 2. Etiquetas, elementos y atributos

### 2.3 Atributo – Anclas

Sirven para definir posiciones dentro de un documento y se puede usar como destino de hiperenlaces.

```
<!-- Al final del documento ponemos el siguiente ancla -->  
<a name="final">Este es el final del documento!!</a>
```

```
<!-- Hiperenlace para acceder al final del documento -->  
<a href="#final">Vamos al final del documento</a>
```

## 2. Etiquetas, elementos y atributos

### 2.4 Referencia a caracteres

Caracteres numéricos o símbolos de caracteres que pueden incluirse en un documento HTML.

`&carácter;`

Caracter	Referencia a entidades
á	<code>&amp;aacute;</code>
é	<code>&amp;eacute;</code>
í	<code>&amp;iacute;</code>
ó	<code>&amp;oacute;</code>
ú	<code>&amp;uacute;</code>

## 2. Etiquetas, elementos y atributos

### 2.5 Comentarios

Los comentarios son ignorados por el navegador y no se visualizan.

```
<!-- Comentario en una línea -->  
  
<!-- Primera línea del comentario,  
segunda línea del comentario -->  
  
<!-- Esto es un <b>comentarios</b> y no se  
muestra <i> en el navegador </i> -->
```

---

3

# Formularios

---

## 3. Formularios

### 3.1 Definición

Los formularios permiten interactuar con el usuario que generará información para poder ser procesada de alguna manera.

Elemento que puede contener:

- Texto normal.
- Etiquetas.
- Controladores.
- Etiquetas asociada a los controladores.





## 3. Formularios

### 3.1 Definición

```
<html>
<head>
  <title>Ejemplo de formulario</title>
</head>
<body>
  <h3>Formulario</h3>
  <form action="http://www.google.com" method="post" enctype="application/x-www-form-urlencoded accept="">
    Escribe tu nombre:
    <input type="text" name="nombre" value="" />
    <br/>
    <input type="submit" value="Enviar" />
  </form>
</body>
</html>
```



Agrega a tu HTML un formulario que incorpore este código y visualiza lo que aparece en el navegador

## 3. Formularios



**GET**, tiene limitaciones:  
- No permite enviar ficheros adjuntos.  
- Tiene límite de tamaño 500 bytes.

### 3.2 Declaración

La etiqueta <form> englobará todos los contenidos del formulario.



**GET** se suele usar en buscadores.

Atributo	Define:	
action	Indica la URL que se encargará de procesar los datos del formulario.	
method	Método HTTP empleado al enviar el formulario.	- GET → Envía las variables dentro de la propia URL de la página. (&) Por defecto. - POST → La información es invisible al usuario.
enctype	Tipo de codificaciones empleadas al enviar el formulario al servidor.	Solo si se envía archivos adjuntos.
accept	Lista, separada por comas de los tipos de archivos aceptados por el servidor.	

## 3. Formularios

Campos usados para insertar información por los usuarios:

### 3.3 Controladores - select

Campo que permite elegir entre una serie de opciones.

```
<form>
Elija un color: <br/>
<select name="color">
  <option value="1" selected>Verde</option>
  <option value="2">Rojo</option>
  <option value="3">Azul</option>
  <option value="4">Amarillo</option>
</select>
  <input type="submit" value="enviar"/>
</form>
```

- Al enviar se manda el valor del atributo value de la etiqueta option.
- El atributo selected permite elegir la opción que debe estar seleccionada por defecto.

 Modifica en tu HTML el formulario para que incorpore un menú desplegable.

## 3. Formularios

### 3.3 Controladores - textarea

Campo que permite elegir entre una serie de opciones.

```
<form>
  Sugerencias: <br/>
  <textarea rows="5" cols="10" name="sugerencias" >
</textarea>
  <input type="submit" value="enviar"/>
</form>
```

- cols → establece la anchura visible de las líneas de texto (entero).

- rows → establece el número de líneas de texto visibles para el usuario. El usuario puede introducir más, scrollbar.

## 3. Formularios

### 3.3 Controladores - optgroup

Agrupar opciones relacionadas dentro de una lista desplegable.

```
<form>
  <select>
    <optgroup label="Primer grupo">
      <option value="uno">Un</option>
      <option value="dos">Dos</option>
      <option value="tres">Tres</option>
    </optgroup>
    <optgroup label="Segundo grupo">
      <option value="cuatro">Cuatro</option>
      <option value="cinco">Cinco</option>
      <option value="seis">Seis</option>
    </optgroup>
  </select>
  <input type="submit" value="enviar"/>
</form>
```

-label: texto que se muestra como título de la agrupación de opciones.

 Modifica en tu HTML el formulario para que incorpore un optgroup.

## 3. Formularios

### 3.3 Controladores - input

El controlador va a modificarse dependiendo del valor que se le asocie al atributo **type**.

type	Define	Atributos	Ejemplo
text	Cajas de texto	-name: identifica el cuadro de texto.  -size: anchura.	<pre>&lt;input type="text"   name="mitexto"   value="valor por defecto"   size="tamano"   maxlength="longitudMaxima"/&gt;</pre>
password	Caja de texto para contraseñas	- maxlength: limita el número de caracteres que se pueden escribir.  - value: texto por defecto.	<pre>&lt;input type="password"   name="clave"   value="clave por defecto"   size="tamano"   maxlength="longitudMaxima"/&gt;</pre>

 Modifica en tu HTML el formulario para que incorpore controladores: text y password.

## 3. Formularios

### 3.3 Controladores - input

type	Define	Atributos	Ejemplo
radio	Selección uno on-off	- checked: mostrar seleccionado por defecto.	<code>&lt;input type="radio" name="musica" value="jazz"&gt;Jazz&lt;/input&gt;</code> <code>&lt;input type="radio" name="musica" value="pop"&gt;Pop&lt;/input&gt;</code> <code>&lt;input type="radio" name="musica" value="rock"&gt;Rock&lt;/input&gt;</code>
checkbox	Selección varios on-off		<code>&lt;input type="checkbox" name="medico"&gt;Médico&lt;/input&gt;</code> <code>&lt;input type="checkbox" name="abogado"&gt;Abogado&lt;/input&gt;</code> <code>&lt;input type="checkbox" name="profesor"&gt;Profesor&lt;/input&gt;</code>
image	Imagen	- src: direccion de la imagen	<code>&lt;input type="image" src="imagen.jpg"/&gt;</code>

 Modifica en tu HTML el formulario para que incorpore controladores: radio, checkbox e image.

## 3. Formularios

### 3.3 Controladores - input

type	Define	Atributos	Ejemplo
reset	Borrado		<code>&lt;input type="reset"/&gt;</code>
hidden	Incluir información oculta		<code>&lt;input type="hidden" name="nombre" value="datos" /&gt;</code>
button	Botón genérico	- onclick: define la función cuando se pulsa	<code>&lt;input type="button" value="pulsar" onclick="alert('Mensaje');"/&gt;</code>
submit	Botón de envío		<code>&lt;input type="submit" value="enviar" /&gt;</code>

 Modifica en tu HTML el formulario para que posea un botón de borrado, botón general, campos ocultos y un botón de envío. GET / POST



## 3. Formularios

### 3.3 Controladores - input

type	Define	Atributos	Ejemplo
file	Envio archivos adjuntos		<code>&lt;input type="file" name="fichero" /&gt;</code>

 Modifica en tu HTML el formulario para que posea un campo para poder adjuntar un archivo.

## 3. Formularios

### 3.6 Controladores

En algunas ocasiones resulta útil desactivar un control o presentarlo en modo lectura mediante el uso del atributo **disabled**. Es soportado por los controladores:

- button
- input
- option
- select
- textarea

```
<form name="formulario" action="cualquiera.html" method="post">
  Acepto las condiciones
  <input type="checkbox" value="acepto"
    onclick="document.formulario.enviar.disabled=!document.formulario.enviar.disabled">
  <br />
  <input type="submit" name="enviar" value="Enviar" disabled>
</form>
```

 Modifica en tu HTML el formulario para que incorpore un elemento desactivado y se active al marcar otro.

## 3. Formularios

### 3.6 Controladores

Para conseguir que sea un controlador de solo lectura se utiliza el atributo **readonly**. Es soportado por los controladores:

- text
- textarea

 Modifica en tu HTML el formulario para que incorpore un elemento de solo lectura.

---

4

**Otros**

---

## 4. Otros

### 4.1. Estructura

Etiqueta	Define	Atributos	Ejemplo
label	Establece el título del campo.	- for: indica el ID del campo del formulario para el que este elemento es su título.	<code>&lt;label for="nombre"&gt;Nombre&lt;/label&gt;</code>
div	Para agrupar los elementos que forman cada zona o división de la página.		<code>&lt;div id="cabecera"&gt;&lt;/div&gt;</code>

 Modifica en tu HTML el formulario para que incorpore cada uno de los campos de la tabla.

## 4. Otros

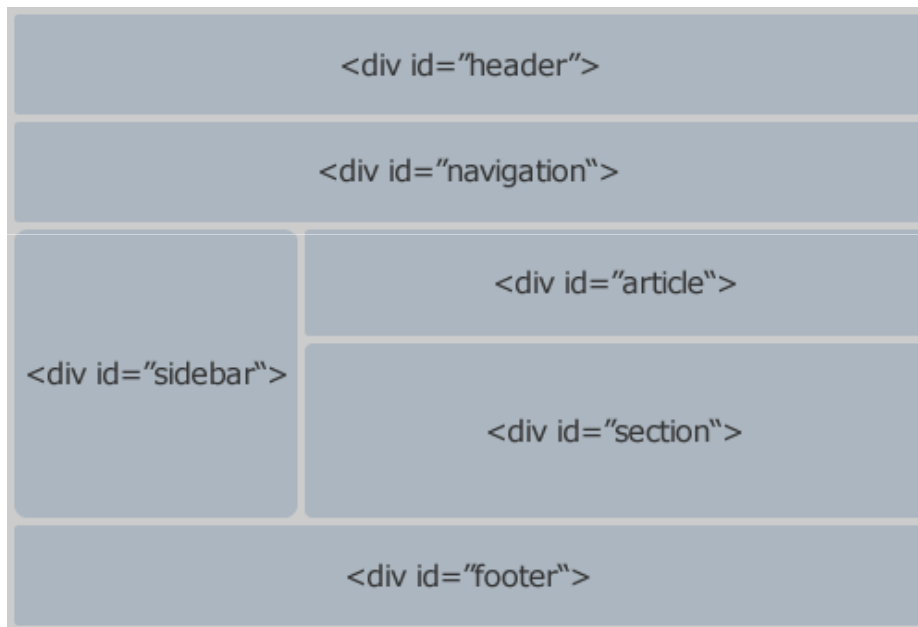
### 4.1 Estructura

Se suele usar los mismos nombres para identificar las divisiones más comunes:

Nombre	Función	Se suele usar para...
-contenedor	Encierra la mayor parte de los contenidos de la página. Define sus características básicas.	Anchura, bordes, imágenes...
- cabecera	Incluye los elementos invariables de la página	Logotipo, imagen, buscador...
- contenido	Contenido principal del sitio web	Noticias, productos, ...
-menu	Agrupar elementos del menú.	Menú lateral.
- pie	Incluye los elementos invariables de la parte inferior de la página	Copyright, privacidad...
- lateral	Agrupar elementos de las columnas laterales y secundarias de la página	

## 4. Otros

### 4.1 Estructura



```
<div id="contenedor">  
  <div id="cabecera">  
    ...  
  </div>  
  <div id="contenido">  
    <div id="menu">  
      ..  
    </div>  
    ...  
  </div>  
  <div id="pie">  
    ...  
  </div>  
</div>
```

 Agrega los div de la estructura básica a tu HTML inicial.

## 4. Otros

### 4.2 Cabecera

Estructura de la **cabecera**

```
<head>
  <!-- Zona de etiquetas META -->
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8" />

  <!-- Zona de título -->
  <title>El título del documento</title>

  <!-- Zona de recursos enlazados (CSS, RSS, JavaScript) -->
  <link rel="stylesheet" href="#" type="text/css" media="screen" />
  <link rel="stylesheet" href="#" type="text/css" media="print" />

  <script src="#" type="text/javascript"></script>
</head>
```



## 4. Otros

### 4.2 Metadatos

**Metainformación:** información que se incluye en la página web, relacionada con esta, que el usuario no ven.

Atributo	Define	Valor
name	Nombre de la propiedad que se define.	name="texto"
content	Valor de la propiedad definida.	content="texto"
http-equiv	Reemplaza al atributo name y lo emplean los servidores para adaptar sus respuestas al documento.	http-equiv="texto"
scheme	Indica el esquema que se debe emplear para interpretar el valor de la propiedad.	sheme="texto"

## 4. Otros

### 4.2 Metadatos - ejemplos

```
<!-- Ejemplos -->
<meta name="autor" content="María Martín" />

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8" />

<meta scheme="ISBN" name="identificador" content="789-1392349610">

<!-- Los más utilizados -->

<meta name="author" content="María Martín" />
<meta name="generator" content="WordPress 2.8.4" />
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8" /> <!-- codificación -->
<meta name="copyright" content="mmblog.es" />
<meta name="robots" content="index, follow" /> <!-- comportamiento de los buscadores -->
<meta name="keywords" content="web, html" />
<meta name="description" content="Artículos innovación educativa" />
```

---

# 5

# HTML 5

---

Aporta elementos enfocados a distintas tareas:

- Se permite las mayúsculas en las etiquetas.
- La etiqueta de cierre es opcional en los elementos vacíos.
- Es opcional establecer un valor a los atributos.
- Las comillas son opcionales en los atributos.

## 5. HTML 5

Valores input nuevos que incorpora HTML5.

### 5.1 Formularios- input

type	Define	Atributos	Define
search	Caja de búsqueda	list	El ID de un elemento <datalist> cuyo contenido, los elementos <option>, van a ser usados como ayudas y serán mostrados como propuestas en el área de sugerencias del campo input.
tel	Número de teléfono		
url	Control para editar una url	pattern	Expresión regular contra la que es verificado el valor del control, que puede ser usada con: text, tel, search, url y email.
email	Dirección de correo electrónico	formmethod	Indica qué método HTTP (GET, POST, PUT o DELETE) debe ser usado cuando se envía; sobrescribe el method del elemento <form>, si se define. Sólo si type es image o submit, y, para los method PUT y DELETE. Sólo funcionará con un destino que esté en el mismo dominio.
number	Aumenta/disminuye números		
range	Selecciona un valor en un intervalo usando botones.		
time	Hora.	placeholder	Inserta valor inicial que se borra automáticamente.
date	Seleccionar un día del calendario		
datetime	Fecha y hora		

 Modifica en tu HTML el formulario para que incorpore cada uno de estos elementos.

## 5. HTML 5

### 5.1 Formularios

Elemento	Atributos	Define
form	novalidate	Previene que el formulario sea validado antes de enviarlo.
	pattern	Expresión regular contra la que es verificado el valor del control, que puede ser usada con: text, tel, search, url y email.
	formmethod	Indica qué método HTTP (GET, POST, PUT o DELETE) debe ser usado cuando se envía; sobrescribe el method del elemento <form>, si se define. Sólo si type es image o submit, y, para los method PUT y DELETE. Sólo funcionará con un destino que esté en el mismo dominio.

## 5. HTML 5

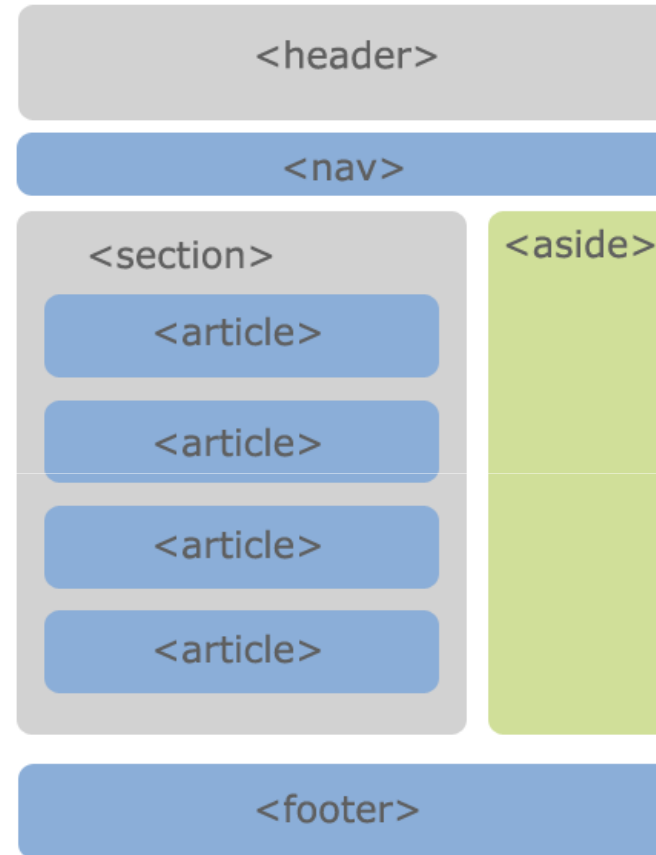
Para evitar el uso indiscriminado de <div>

### 5.2 Elementos de sección

Elemento	Define
<header>	Inserta información introductoria: título, logo, enlace...
<nav>	Inserta una sección con enlaces a otras páginas dentro del documento.
<section>	Inserta una sección general. Se puede anidar para crear subsecciones.
<article>	Crea componente que se va a reulizar en otro lugar.
<aside>	Inserta sección relacoinada indirectamente con el contenido que tiene a su alrededor: barra lateral, publicidad, enlaces de navegación...
<footer>	Inserta pie de página o de sección.
<hgroup>	Agrupar un conjunto de encabezamientos h1-h6

# 5. HTML 5

## 5.2 Elementos de sección



## 5. HTML 5

Permite reproducir vídeos, animaciones, sonidos sin necesidad de tener instalados plugins.

### 5.3 Multimedia

Elemento	Atributos	Define
<video> <audio>	src	URL del vídeo
	poster	Visualizar imagen mientras el vídeo no está disponible
	preload	Mejora la visualización: none, metadata y auto
	autoplay	Booleano, indica la reproducción automática
	loop	Booleano, indica la repetición automática
	controls	Booleano, indica al navegador que incorpore controles de usuario.

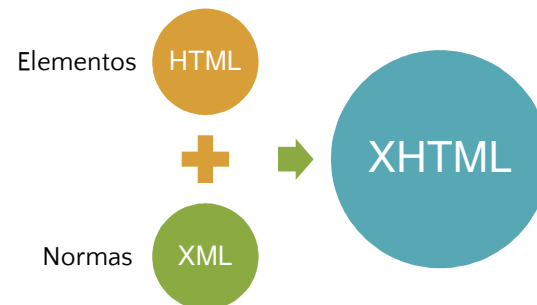
```
<video src="mivideo.mp4" width="300" height="200" controls>  
  Tu navegador no soporta la etiqueta video  
</video>
```



# 4

## Introducción XHTML

Surge como una combinación entre XML, orientado al intercambio de información, y HTML, orientado a presentación.



## 4. Introducción a XHTML

### 4.1 Sintaxis y versiones

Debe cumplir las mismas normas que un documento XML bien formado:

- Debe contener un elemento raíz que no debe duplicarse.
- Se debe indicar la versión XML y la codificación de caracteres usada.
- Se debe indicar una declaración DOCTYPE para validar el documento frente al DTD.
- Ningún elemento puede aparecer sin su etiqueta de cierre.
- Es sensible a mayúsculas y minúsculas.
- Los atributos siempre deben ir entre “ ” y deben tener un valor.
- Los elementos vacíos deben tener etiqueta de cierre.

Surge de HTML 4.0 como XHTML 1.0.

Actualmente **XHTML 5.0**

## 4. Introducción a XHTML

### 4.2 Diferencias con HTML

```
<! Declaracion de DTD →  
<html>  
  <head>  
    Contenido de cabecera  
  </head>  
  <body>  
    Contenido del cuerpo  
  </body>  
</html>
```

Diferencias HTML:

- Declaración DTD es obligatoria.
- <html> posee dos atributos nuevos:
  - `xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"` → espacio de nombres.
  - `xml:lang="es"` → idioma.