

II.11.- Listas (desordenadas y ordenadas).

Las posibilidades que nos ofrece HTML en cuestión de tratamiento de texto son realmente notables. No se limitan a lo visto hasta ahora, sino que van más lejos todavía. Varios ejemplos de ello son las listas, que sirven para enumerar y definir elementos, los textos preformateados y las cabeceras o títulos.

Las listas son utilizadas para citar, numerar y definir objetos. También son utilizadas corrientemente para desplazar el comienzo de línea hacia la derecha.

Podemos distinguir tres tipos de listas:

- * Listas desordenadas
- * Listas ordenadas
- * Listas de definición

***** Listas Desordenadas *****

Son delimitadas por las etiquetas y (unordered list). Cada uno de los elementos de la lista es citado por medio de una etiqueta (sin cierre, aunque no hay inconveniente en colocarlo).

Ejemplo de listas Desordenadas:

<p>Países del mundo</p>

```
<ul>
  <li>Argentina
  <li>Perú
  <li>Chile
</ul>
```

Se imprime:

Países del mundo

- Argentina
- Perú
- Chile

Podemos definir el tipo de viñeta empleada para cada elemento. Para ello debemos especificarlo por medio del atributo type incluido dentro de la etiqueta de apertura , si queremos que el estilo sea válido para toda la lista, o dentro de la etiqueta si queremos hacerlo específico de un sólo elemento.

La sintaxis es del siguiente tipo:

<ul type="tipo de viñeta"> donde tipo de viñeta puede ser uno de los siguientes:

```
circle = Círculo    ○
disc   = Punto     ●
square = Cuadrado  ■
```

Vamos a ver un ejemplo de lista con un cuadrado en lugar de un redondel y en el último elemento colocaremos un círculo. Para ello vamos a colocar el atributo type en la etiqueta , con lo que afectará a todos los elementos de la lista. Si no se le coloca el atributo para un elemento o para todos, por defecto se imprime el correspondiente a disc, siendo un punto. En el siguiente ejemplo, en la etiqueta se aplica el tipo de lista square, pero podemos variar con los otros dos tipos en la forma que queramos.

Ejemplo de combinación de tipos de elementos:

```
<ul type="square">
  <li>Elemento 1
  <li>Elemento 2
  <li>Elemento 3
  <li type="circle">Elemento 4
</ul>
```

Se imprime:

- Elemento 1
- Elemento 2
- Elemento 3
- Elemento 4

******* Listas Ordenadas *******

En este caso usaremos las etiquetas (ordered list) y su cierre. Cada elemento será igualmente precedido de su etiqueta .

Ejemplo de listas Ordenadas:

```
<p>Reglas de comportamiento en el trabajo</p>
<ol>
  <li>El jefe siempre tiene la razón
  <li>En caso de duda, aplicar regla 1
</ol>
```

Se imprime:

Reglas de comportamiento en el trabajo.

1. El jefe siempre tiene la razón
2. En caso de duda, aplicar regla 1

Del mismo modo que para las listas desordenadas con sus atributos únicos de square, disc y a circle, las listas ordenadas ofrecen la posibilidad de modificar el estilo, sustituyendo a square, disc y a circle por cuatro diferentes. En concreto, nos es posible especificar el tipo de numeración empleado eligiendo entre números (1, 2, 3...), letras (a, b, c...) y sus mayúsculas (A, B, C,...) y números romanos en sus versiones mayúsculas (I, II, III,...) y minúsculas (i, ii, iii,...). Esta forma de usar las listas es para los elementos que constituyen o forman un procedimiento en orden lógico. Esta modificación no es posible en las listas desordenadas, su mismo nombre y su estilo lo aclara.

Para realizar dicha selección debemos utilizar, como para el caso precedente, el atributo type, el cual será situado dentro de la etiqueta . Los valores que puede tomar el atributo son:

- 1 Para ordenar por números.
- a Por letras del alfabeto minúsculas.
- A Por letras del alfabeto mayúsculas.
- i Ordenación por números romanos en minúsculas.
- I Ordenación por números romanos en mayúsculas.

Puede que en algún caso deseemos comenzar nuestra enumeración por un número o letra que no tiene por qué ser necesariamente el primero de todos. Para solventar esta situación, podemos utilizar un segundo atributo, start, que tendrá como valor un número. Este número, que por defecto es 1, corresponde al valor a partir del cual comenzamos a definir nuestra lista. Para el caso de las letras o los números romanos, el navegador se encarga de hacer la traducción del número a la letra correspondiente.

Ejemplo de Ordenamiento por números:

```
<p>Ordenamos por números</p> <!-- Sin el atributo "star" -->
<ol type="1">
  <li>Elemento 1
  <li> Elemento 2
</ol>
```

Se imprime:

1. Elemento 1
2. Elemento 2

Ejemplo de Ordenamiento por letras minúsculas:

```
<p>Ordenamos por letras</p> <!-- Sin el atributo "star" -->
<ol type="a">
<li>Elemento a
<li> Elemento b
</ol>
```

Se imprime:

- a. Elemento a
- b. Elemento b

Ejemplo de Ordenamiento por letras mayúsculas:

```
<p>Ordenamos por letras</p> <!-- Sin el atributo "star" -->
<ol type="A">
<li>Elemento a
<li> Elemento b
</ol>
```

Se imprime:

- A. Elemento a
- B. Elemento b

Ejemplo de Ordenamiento por números romanos iniciando desde el 10:

```
<p>Ordenamos por números romanos empezando por el 10</p>
<ol type="i" start="10">
<li>Elemento x
<li> Elemento xi
</ol>
```

Se imprime:

Ordenamos por números romanos empezando por el 10

- x. Elemento x
- xi. Elemento xi

Así es posible aplicar un inicio distinto en las demás formas de enumerar elementos en estas listas Ordenadas (para 1, a, A e i).

II.12.- Sonido.

Podemos disfrutar de tres formas los sonidos o música en nuestra Página Web, veamos:

1.- Sonido o Música en línea:

Microsoft Internet Explorer también ha introducido una nueva etiqueta para posibilitar la inclusión de sonido en las Páginas Web. Este sonido será cargado junto con la página y empezará a ser tocado sin requerir ninguna acción por

parte del usuario. Para incluir un sonido de fondo como éste debemos usar la etiqueta BGSOUND, éste atributo proviene de BackGround.

Veamos un ejemplo:

<BGSOUND SRC="cualquiersonido.wav" loop='-1'>. Hay otros atributos para el sonido, pero sólo usaremos el anterior, donde su función es reproducirse repetidamente hasta que el navegante abandone la página o archivo HTML de su propio sitio de determinado directorio o carpeta.

2).- Sonidos para Guardar. En esta actividad sólo necesitamos colocar un hipervínculo dirigido al archivo de nuestra elección, por ejemplo:

Si deseamos guardar la melodía **Canta Corazón** de Alejandro Fernández y que tiene el nombre, **af-cantacorazon.mp3**. Se considera que dicha melodía se encontrara en el mismo lugar donde está el archivo html en donde se encuentra el enlace de su llamado, la forma de escribir el código sería la siguiente:

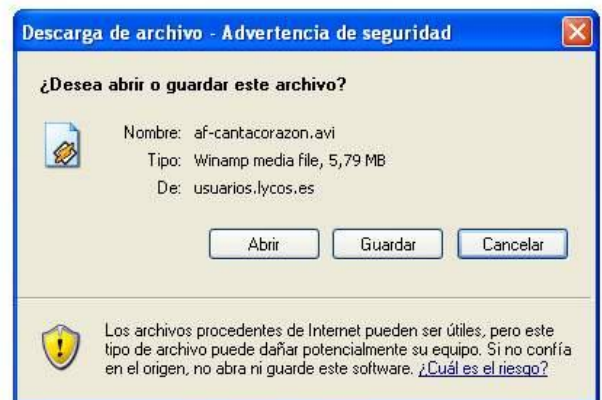
```
<a href="af-cantacorazon.mp3">Canta Corazón</a>
```

No olvide que si se encuentra el archivo de música o sonido en algún directorio de su sitio, deberá colocar la dirección exacta. Lo mismo ocurriría si se encuentra en otros sitios suyos o ajenos, en donde deberá acompañar el hipervínculo con http, nombre de la URL, usuario y directorio(s), como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
<a href="http://saberysaber.com.mx/mio/canalefer/af-cantacorazon.mp3">Canta Corazón</a>
```

Al estar bien nuestro enlace y al aplicar clic, se nos presentará la común ventana para elegir, en este caso, aplicamos dando clic en guardar, como se muestra en la imagen siguiente. Si no apareciera la ventana, significa que el archivo se ejecutaría de inmediato o no estaría bien el enlace; si es lo primero y desea guardar el archivo en su unidad destino, coloque el mouse en el enlace y elija **guardar destino como**.

3).- Para Abrir. Esta opción se aplica al aparecer la ventana de la derecha y que deseemos escuchar la melodía. Al aplicar clic en Abrir, el navegador activará el lector primario instalado para la lectura de la melodía o sonido, en este caso se trata de WinAmp, en otros casos podría tratarse Windows Media Player, etc. La desventaja de este servicio, es que debemos esperar a que se baje todo el archivo a la memoria RAM de la computadora para luego el lector proceder a reproducir el contenido.



Programa #17. Objetivo: El alumno tendrá conocimientos para el uso de Listas desordenadas, Listas ordenadas, Sonido y el uso de las tablas para colocar los hipervínculos. En una tabla y al inicio del programa deberá colocar el nombre de la escuela, nombre del alumno, fecha y objetivo del programa.

1.- Listas desordenadas. 2.- Listas Ordenadas.

Para comprobar los 2 tipos de Listas podrá colocar un Hipervínculo en index.htm de donde leerá el archivo que contendrá los 2 tipos de Listas. También puede crear un archivo para cada tipo de Lista, los que se deben leer desde index.htm con su enlace correspondiente. Los archivos usados en este programa #17 pueden estar en la carpeta de programas, en donde depositará todos los archivos que se vayan a utilizar en el programa #17, no importa que sean distintos. Esto es para facilitarte la terminación de esta actividad.

3.- Sonido. Debe colocar un sonido de fondo en el programa #17.

4.- Debe colocar un hipervínculo en el programa #17 para bajar el sonido.

5.- En index.htm debe colocar los hipervínculos en tablas para leer los programas que se han elaborado; el

Prog. #1 y del Prog. #3 al #17.

Tema II.13. Dreamweaver. Este es el número de serie **WPD800-56298-49231-42047** para activar el software Dreamweaver, el cual debe bajarlo de la página www.saberysaber.com, incluyendo frameworks; este es un auxiliar en el diseño, como es el caso de crear la galería fotográfica.

Dreamweaver es un software de aplicación en la creación de Páginas Web. Tiene la facilidad de usar o no el código del lenguaje en la creación de Páginas Web. Si se usa sin teclear el código, sólo se usarían las herramientas mostradas en la carátula del Software.

Temas principales que se verán con Dreamweaver:

- 1.- Frames.
- 2.- Tablas.
- 3.- Botones.
- 4.- Sustitución de imágenes.
- 5.- Galería.

Contenido de la Actividad #18. Objetivo principal: Darle nueva presentación con Frames a su Web usando los temas vistos en **Dreamweaver**, en donde colocará todo su contenido.

Dreamweaver creará su propio index.htm, por lo que el que ha tenido hasta el programa 17, lo debe guardar como index.htm1 para que haya espacio para el que organizará la nueva presentación. El alumno debe estar muy atento para entender el funcionamiento de este Software en la creación de páginas Web. Es muy útil y se frecuentan los errores o malos procedimientos cuanto se tiene poca concentración para entender lo que se está explicando.

Al lograr el gráfico creado con el **Dreamweaver** proceda a desarrollar los siguientes puntos:

- 1.- En la parte superior debe crear una tabla de un renglón y tres columnas para que coloque en las tres celdas creadas el logo de la escuela, sus datos personales y en la tercera lo que el alumno quiera; logo, dato de la escuela o personales.
- 2.- En el frame de la izquierda y en una tabla colocar los hipervínculos con botones flash para leer los programas que se han elaborado; el **Prog. #1, Prog. #3 hasta el Prog. #17**
- 3.- Colocar enlace para leer la galería fotográfica hecha con **Dreamweaver**, mínimo 12 Fotografías.
- 4.- En la parte superior, en tabla, tendrá el Logo, su nombre y el de la escuela.
- 5.- A la derecha y al centro contendrá un mensaje por el día de la Madre, con sustitución de imágenes.
- 6.- Cuando se lea un Hipervínculo de la izquierda, su contenido se colocará en donde deben colocarse el mensaje a la Madre con sus imágenes de sustitución.