



# HTML



El Lenguaje de Programación de Páginas Web



# ÍNDICE DE CONTENIDOS

- Introducción al HTML.
- Estructura general de una página: etiquetas HTML, HEAD y BODY.
- Dar título a la página con la etiqueta TITLE.
- Crear encabezados con las etiquetas H1, H2, H3, H4, H5, H6.
- Introducir párrafos de texto normal con la etiqueta P y alinearlos a nuestro gusto.
- Crear otros párrafos con BLOCKQUOTE.
- Dividir el texto con saltos de línea o líneas horizontales de distintos grosores y tamaños.
- Enlaces hipertexto e imágenes.
- Anclas.



# ÍNDICE DE CONTENIDOS (II)

- Lorem Ipsum.
- Formatos del texto, tanto formatos lógicos (EM, STRONG, etc.) como físicos (B, I, BIG, SMALL, SUB, SUP, etc.).
- Creación de diversos tipos de listas (UL, OL).
- Comentarios.
- Tablas.
- Embed.
- Marcos.
- Editores HTML



## HTML (HIPERTEXT MARKUP LANGUAGE)

- Creado en 1989 por el físico nuclear Tim Beners-Lee.
- Es un lenguaje usado para describir la estructura y el contenido en forma de texto.
- Con HTML podremos indicarle al navegador que éste es un titular, aquí comienza un párrafo, éstos son elementos de una lista, etc. Posteriormente podremos definir cómo el navegador tiene que mostrar los elementos mediante otro lenguaje, CSS.



## ¿QUÉ NECESITO PARA PROGRAMAR HTML?

- HTML es muy sencillo y se puede programar con:
  - Cualquier editor de textos sencillo como el Bloc de Notas.
  - Asistentes software con plantillas.
    - HotDog (Win),
    - HomeSite(Win),
    - HTML Editor (Mac),
    - Quanta (Linux, KDE)
    - Bluefish, (Linux, GNOME)
  - Editores WYSIWIG que permiten crear páginas web sin escribir código HTML como si se tratase de un programa de dibujo por ordenador.
    - DreamWeaver
    - Nvu
    - ...



## RAZONES PARA APRENDER UN POCO DE HTML

- Seremos capaces de aprovechar todas las características de este lenguaje, incluso las más nuevas.
- Aunque se use inicialmente un editor WYSWYG tendremos los conocimientos suficientes para modificar posteriormente el código que éste ha creado. Así se pueden corregir errores o incluir etiquetas no soportadas por el editor.
- No dependeremos de la disponibilidad de una herramienta concreta para poder crear páginas web. Con un simple editor de textos será suficiente.



...VALE PERO, ¿CÓMO ES EL HTML?

- Se trata de un lenguaje basado en etiquetas.:



## ...VALE PERO, ¿CÓMO ES EL HTML? (II)

- **La estructura básica de una web en HTML es:**

```
<html>  
  <head>  
    <title>Hola Mundo</title>  
  </head>  
  <body>
```

Esta es la primera página que programo con HTML. Parece que funciona. Pues eso, hola mundo!

```
  </body>  
</html>
```





## AÑADIENDO ALGO DE FORMATO – ENCABEZADOS

- Los encabezados o titulares pueden ser de hasta 6 niveles: <h1>, <h2>, <h3>, <h4> (titulares), <h5> y <h6> (notas)

```
<html>
  <head>
    <title>Hola Mundo</title>
  </head>
  <body>
    <h1>Encabezado 1</h1>
    <h2>Encabezado 2</h2>
    <h3>Encabezado 3</h3>
    <h4>Encabezado 4</h4>
    <h5>Encabezado 5</h5>
    <h6>Encabezado 6</h6>
    Esta es la primera página que programo con HTML.
  </body>
</html>
```



## AÑADIENDO ALGO DE FORMATO – ENCABEZADOS (II)

- Los encabezados o titulares pueden ser de hasta 6 niveles: <h1>, <h2>, <h3>, <h4> (titulares), <h5> y <h6> (notas)

```
<html>
  <head>
    <title>Mi primera página WEB</title>
  </head>
  <body>
    <h1>Mi primera página WEB</h1>
    <h2>Bienvenida</h2>
      Hola a todos, bienvenidos a mi primera WEB.
    <h2>Propósito</h2>
      En esta página iré practicando los diferentes
      conocimientos que adquiriera acerca de HTML.
    </body>
</html>
```



## AÑADIENDO ALGO DE FORMATO – SALTO DE LÍNEA

- Salto de línea: `<br/>`

```
<html>
  <head>
    <title>Hola Mundo</title>
  </head>
  <body>
```

Esta es la primera página que programo con HTML.**<br/>** Parece que funciona. Pues eso, hola mundo!

```
  </body>
</html>
```



## AÑADIENDO ALGO DE FORMATO – PÁRRAFO

- Párrafo: `<p>...</p>`

```
<html>
  <head>
    <title>Hola Mundo</title>
  </head>
  <body>
    <p>
      Estaba internándose en lo desconocido.
    </p>
    <p>
      Durante todo el trayecto hasta Woodfield no dejó de pensar en los
      aspectos económicos, con el temor de estar cometiendo...
    </p>
  </body>
</html>
```



## AÑADIENDO ALGO DE FORMATO – PÁRRAFO VS SALTO LÍNEA

- Para insertar varios espacios entre líneas de un mismo párrafo: `<br/> &nbsp;` (`&nbsp;` es el equivalente a “ ”)

```
<html>
  <head>
    <title>Hola Mundo</title>
  </head>
  <body>
    <p>
```

Estaba internándose en lo desconocido.

```
<br/> &nbsp;
```

```
<br/>
```

Durante todo el trayecto hasta Woodfield no dejó de pensar en los aspectos económicos, con el temor de estar cometiendo...

```
</p>
</body>
</html>
```



## AÑADIENDO ALGO DE FORMATO – PÁRRAFO (II)

- Párrafo con alineamiento: El atributo 'align' en la etiqueta <p> permite especificar la alineación del párrafo. Puede tener tres valores: "center", "left" y "right"

```
<html>
  <head>
    <title>Hola Mundo</title>
  </head>
  <body>
    <p align='center'>
      Estaba internándose en lo desconocido. <br/>
      Durante todo el trayecto hasta Woodfield no dejó de pensar en los
      aspectos económicos, con el temor de estar cometiendo...
    </p>
  </body>
</html>
```



## AÑADIENDO ALGO DE FORMATO – LÍNEAS HORIZONTALES

- Línea horizontal: `<hr/>` . Atributos:

- 'align': "*left*", "*center*" y "*right*"
- 'noshade'
- 'size': grosor en pixeles (size = 100)
- 'width': en pixeles (size = 100) o en porcentaje (size = "90%")

...

```
<body>
```

```
    Estaba internándose en lo desconocido. <br/>
```

```
    <hr align="center" noshade size=5 width="50%" />
```

```
    Durante todo el trayecto hasta Woodfield no dejó de pensar en los  
    aspectos económicos, con el temor de estar cometiendo...
```

```
  </body>
```

```
</html>
```



## AÑADIENDO ALGO DE FORMATO – BLOQUE

- Bloque o BlockQuote: `<blockquote>... </blockquote>`

...

```
<body>
```

```
    Mi poema favorito es aquel de Federico García Lorca que reza:
```

```
    <bblockquote>
```

```
        Mi corazón, como una sierpe<br>  
        se ha desprendido de su piel,<br>  
        y aquí la miro entre mis dedos<br>  
        llena de heridas y de miel<br>
```

```
    </blockquote>
```

```
</body>
```

```
</html>
```





## AÑADIENDO ALGO DE FORMATO – CENTRAR

- Centrar cualquier elemento: `<center>... </center>`

...

```
<body>
```

```
    Mi poema favorito es aquel de Federico García Lorca que reza:
```

```
    <center>
```

```
    <blockquote>
```

```
        Mi corazón, como una sierpe<br>  
        se ha desprendido de su piel,<br>  
        y aquí la miro entre mis dedos<br>  
        llena de heridas y de miel<br>
```

```
    </blockquote>
```

```
    </center>
```

```
</body>
```

```
</html>
```



## ELEMENTOS IMPORTANTES: IMÁGENES

- Para añadir una imagen:

```

```

...

```
<body>
```

Pulsa en la flecha **** para pasar a la página siguiente.

```
</body>
```

```
</html>
```



## ELEMENTOS IMPORTANTES: ENLACES HIPERTEXTO

- Para añadir un link: `<a>... </a>` de la forma:

`<a href="dirección_URL"> Texto que será clickable </a>`

Archivo ejemplo12.html:

```
...  
<body>  
    También puedes conocer mis <a href="hobbies.html">hobbies</a>  
</body>  
</html>
```

Archivo hobbies.html:

```
...  
<body>  
    <a href="ejemplo12.html">Volver a la página principal</a>  
</body>  
</html>
```



## ELEMENTOS IMPORTANTES: ENLACES HIPERTEXTO (II)

- Links a páginas en subdirectorios:

```
<a href="varios/hobbies.html">hobbies</a>
```

- Links a páginas externas:

```
<a href="http://www.nopuedocreer.com">NoPuedoCreer</a>
```

...

```
<body>
```

```
  Visita la página de<a href="http://www.nopuedocreer.com ">  
  NoPuedoCreer </a>ya verás cómo te ries.
```

```
  </body>
```

```
</html>
```



# EJERCICIO PRÁCTICO – LA CHISTERA



## LA CHISTERA - Humor y magia

### Quienes somos

La chistera es un grupo de artistas dedicados al mundo de la magia, la comedia y el espectáculo. Entre nosotros podrás encontrar humoristas, magos, showmen, etc.

Si usted o su empresa necesita crear un espectáculo y no quiere quedar decepcionado no dude en escribirnos AHORA MISMO. Nuestra dirección es:

[chistera@chistera.es](mailto:chistera@chistera.es)

### Un ejemplo de nuestro repertorio

Cada día le mostramos ejemplos distintos de nuestro amplísimo y novedoso repertorio de chistes:

Era un tío tan gafe, tan gafe, que se sentó en un pajar y se clavó la aguja.

Doctor, Doctor, ¿cuanto tiempo me queda de vida?

5... 4... 3... 2...

### Enlaces a páginas relacionadas

[¡A Reirse Toca, ¡Ja, ja, ja!](#): Si te aburres, estás deprimido, o simplemente quieres reír, pásate por mi página y disfrutarás de los más de 110 chistes que tiene. ¡Con posibilidad de enviar tú el tuyo!

[NoPuedoCrear](#): En esta página encontrarás noticias increíbles y los inventos más inverosímiles.

Terminado

## ELEMENTOS IMPORTANTES: ANCLAS O GANCHOS

### ○ Enlaces a un lugar dentro de la misma página. 2 pasos:

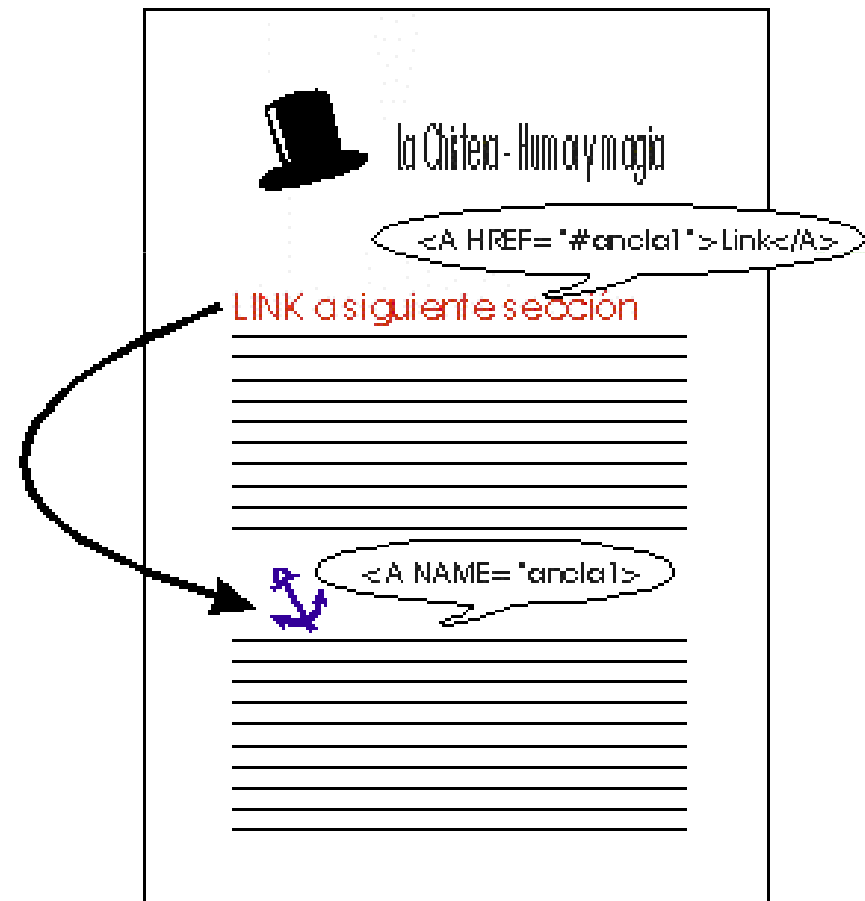
- Definir el ancha (en el lugar al cual se quiere llegar):

```
<a name="seccion2"></a>
```

- Crear el enlace hacia el ancha.

```
<a href="#seccion2">
```

```
Ir a la segunda sección </a>
```



## ELEMENTOS IMPORTANTES: ANCLAS O GANCHOS (II)

```
...
<body>
  <p>
    <h2>Sección 1</h2>
    <a href="#seccion2">Ir a la segunda sección</a><br/>
    blablablablabla <br/>
    blablablablabla <br/>
    ...
    blablablablabla <br/>
  </p>
  <p>
    <a name="seccion2"></a>
    <h2>Sección 2</h2>
    blablablablabla <br/>
    ...
    blablablablabla <br/>
  </p>
</body>
</html>
```



## ELEMENTOS IMPORTANTES: ANCLAS O GANCHOS (III)

- También se puede enlazar a un lugar en otra página:
  - Definir el ancha en la otra página (en el lugar al cual se quiere llegar):

```
<a name="seccion2"></a>
```

- Crear el enlace en la primera página hacia el ancha.

```
<a href="hobbies.html#seccion2">
```

```
Ir a la segunda sección de la página "hobbies"</a>
```

- En cualquier enlace `<a>..</a>` se puede definir el atributo:
  - `title = "Ir a nosedonde"` .- hace que aparezca una cuadro de info cuando tenemos el ratón sobre el enlace.





## LOREM IPSUM

- Es texto de relleno para las páginas en desarrollo.
- Su uso está muy extendido.
- Su uso se remonta a la industria de la imprenta del año 1500.
- El texto tiene sus raíces en una pieza clásica de la literatura del Latín, que data del año 45 antes de Cristo.

<http://es.lipsum.com/>



## FORMATO DE TEXTO: ETIQUETAS DE ESTILO FÍSICO

- Existen una serie de etiquetas para dar formato al texto:

- `<B>Hola mundo</B>` .- escribe **Hola mundo**
- `<I>Hola mundo</I>` .- escribe *Hola mundo*
- `<S>Hola mundo</S>` .- escribe ~~Hola mundo~~
- `<BIG>Hola mundo</BIG>` .- escribe **Hola mundo**
- `<BIG><BIG>Hola mundo </BIG></BIG>`.-escribe **Hola mundo**
- `<SUB>Hola mundo</SUB>` .- escribe subíndices Hola mundo
- `<SUP>Hola mundo</SUP>` .- escribe superíndices <sup>Hola mundo</sup>
- `<U>Hola mundo</U>` .- escribe Hola mundo



## FORMATO DE TEXTO: ETIQUETAS DE ESTILO LÓGICO

- Son etiquetas que dan lógica (y con ello formato):
  - `<STRONG>Hola mundo</STRONG>` .- escribe **Hola mundo**
  - `<EM>Hola mundo</EM>` .- escribe *Hola mundo*
  - `<CITE>Hola mundo</CITE>` .- escribe *Hola mundo*
  - `<DFN>Hola mundo</DFN>` .- escribe *Hola mundo*
  - ...



## ELEMENTOS IMPORTANTES: LISTAS

- Listas no ordenadas:

```
<UL>  
  <LI>Objeto1</LI>  
  ...  
  <LI>ObjetoN</LI>  
</UL>
```

...

```
<body>
```

Yo practico:

```
<UL>  
  <LI>Fútbol </LI>  
  <LI>Baloncesto</LI>  
  <LI>Tenis </LI>  
  <LI>etc.</LI>  
</UL>
```

```
</body>
```

```
</html>
```



## ELEMENTOS IMPORTANTES: LISTAS (II)

- Listas ordenadas:

```
<OL>  
  <LI>Objeto1</LI>  
  ...  
  <LI>ObjetoN</LI>  
</OL>
```

```
...  
<body>  
  <p>Yo practico:  
    <OL>  
      <LI>Fútbol </LI>  
      <LI>Baloncesto</LI>  
      <LI>Tenis </LI>  
      <LI>etc.</LI>  
    </OL></p>  
</body>  
</html>
```



# COMENTARIOS EN NUESTRO CÓDIGO HTML

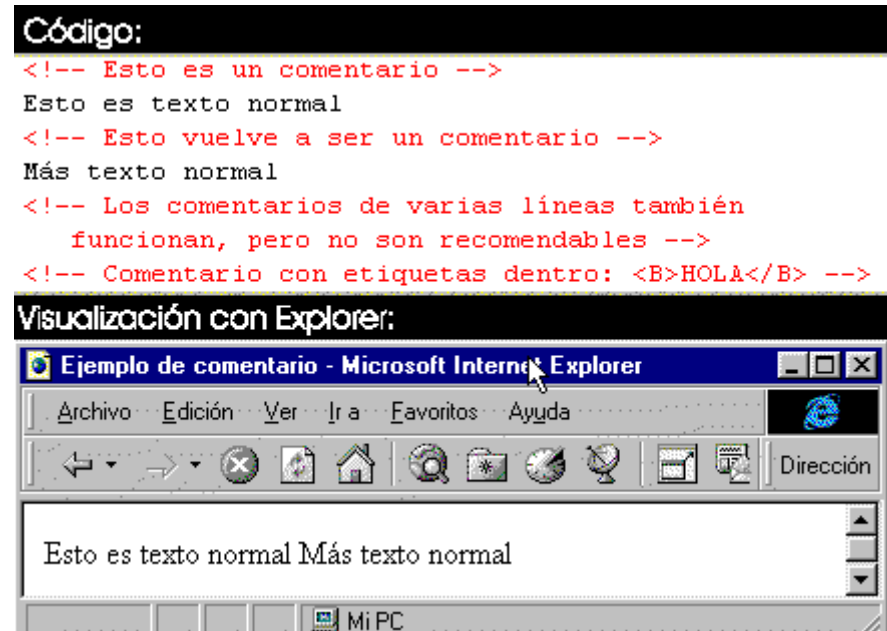
- Los comentarios dentro del código tienen esta forma:

`<!--Aquí comienza el cuerpo de la página-->`

`<!--Cambiar este párrafo para que se entienda mejor-->`

`<!--Debería añadir más enlaces en esta página-->`

```
...  
<body>  
  Yo practico:  
  <!-- Aquí empieza la lista -->  
  <OL>  
    <LI>Fútbol </LI>  
    <LI>Baloncesto</LI>  
    <LI>Tenis </LI>  
    <LI>etc.</LI>  
  </OL>  
</body>  
</html>
```



## ELEMENTOS IMPORTANTES: TABLAS

- Permiten organizar elementos en filas y columnas:
  - Una tabla `<table>` contiene una o más filas `<tr>`.
  - Cada fila contiene una o más celdas de datos `<td>` o celdas de cabecera `<th>`. La única diferencia es que `<th>` aparece negrita y centrada.
  - Para ver los bordes de las celdas poner el atributo “border”=1:

`<table border=1>`



## ELEMENTOS IMPORTANTES: TABLAS (II)

- Ejemplo de tabla:

```
...  
<body>  
  <table border = "1">  
    <tr>  
      <th>Foto</th><th>Nombre</th>  
    </tr>  
    <tr>  
      <td></td>  
      <td>John Locke</td>  
    </tr>  
    <tr>  
      <td></td>  
      <td>Kate</td>  
    </tr>  
  </table>  
</body>  
</html>
```





## ELEMENTOS IMPORTANTES: TABLAS (III)

- **colspan** y **rowspan**: sirven para unir varias celdas en una.

```
...  
<body>  
  <table border = "2">  
    <tr>  
      <td colspan="2">Primera y segunda</td><td>Tercera</td>  
    </tr>  
    <tr>  
      <td rowspan="2">A</td><td>B</td><td>C</td>  
    </tr>  
    <tr>  
      <td>C</td><td>F</td>  
    </tr>  
  </table>  
</body>  
</html>
```



## AÑADIENDO MULTIMEDIA- EMBED

○ Para insertar sonidos, vídeos, vídeos de youtube, etc:

- Para vídeos y/o sonidos almacenados en nuestro servidor:

**<embed src="varios/lost.avi" autostart="false" loop="true">**

- Para vídeos de Youtube: ir a la página y copiar el código. Quedará algo como esto:

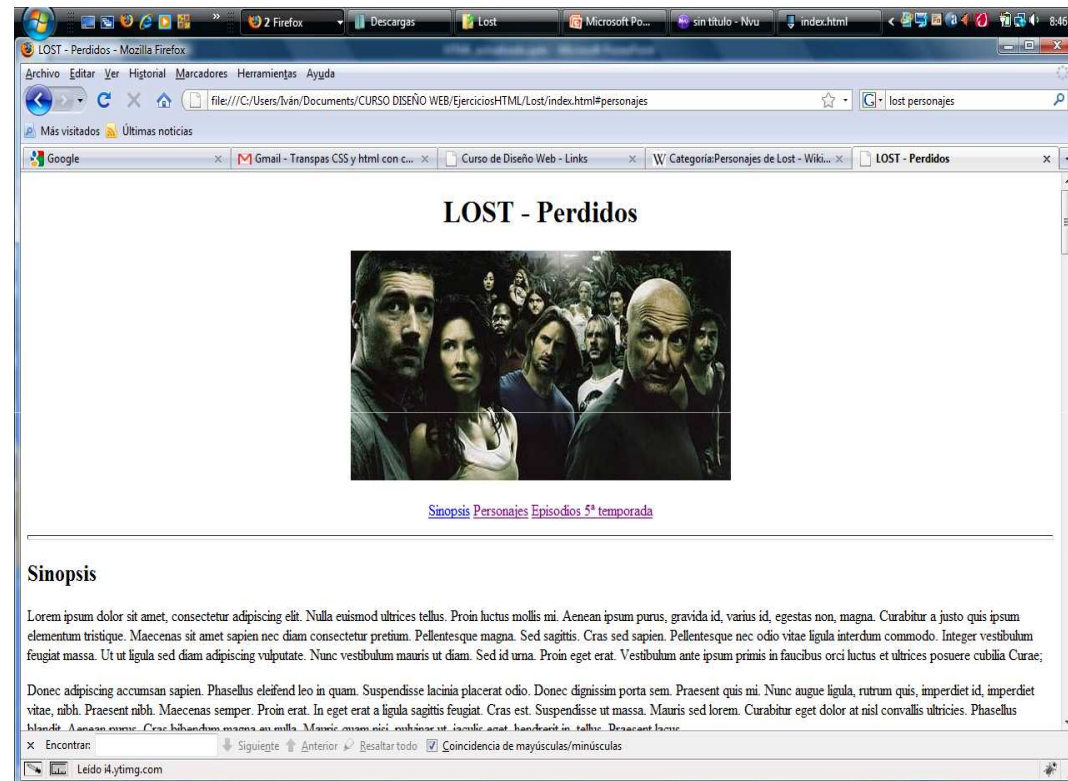
<embed

```
src="http://www.youtube.com/v/2OBZHB5I89A&hl=es&fs=1&color1=0x3a3a3a&color2=0x999999&border=1" type="application/x-shockwave-flash"
allowsriptaccess="always" allowfullscreen="true" width="445"
height="364"></embed>
```



# EJERCICIO PRÁCTICO – PÁGINA LOST

- Vamos a ejercitar:
  - Anclas
  - Lorem Ipsum
  - Listas
  - Comentarios
  - Tablas
  - Multimedia (embed)



- **Ejercicio:** implementar una página similar a <http://jungla.dit.upm.es/~imartinez/CursoWebETSAM/Lost>



# ELEMENTOS IMPORTANTES: MARCOS

- Permiten dividir la pantalla del navegador para ver varias páginas simultáneamente.
- Actualmente están en desuso.

The screenshot shows a Mozilla Firefox browser window displaying the Java 2 Platform Standard Edition 5.0 API Specification page. The page is titled "Java™ 2 Platform Standard Edition 5.0 API Specification" and is part of the Sun Developer Network. The page content includes a navigation menu, a table of packages, and a list of classes.

Package	Description
java.applet	Provides the classes necessary to create an applet and the classes an applet uses to communicate with its applet context.
java.awt	Contains all of the classes for creating user interfaces and for painting graphics and images.
java.awt.color	Provides classes for color spaces.
java.awt.datatransfer	Provides interfaces and classes for transferring data between and within applications.
java.awt.dnd	Drag and Drop is a direct manipulation gesture found in many Graphical User Interface systems that provides a mechanism to transfer information between two entities logically associated with presentation elements in the GUI.
java.awt.event	Provides interfaces and classes for dealing with different types of events fired by AWT components.
java.awt.font	Provides classes and interface relating to fonts.
java.awt.geom	Provides the Java 2D classes for defining and performing operations on objects related to two-dimensional geometry.
java.awt.im	Provides classes and interfaces for the input method framework.
java.awt.im.spi	Provides interfaces that enable the development of input methods that can be used with any Java runtime environment.
java.awt.image	Provides classes for creating and modifying images.
java.awt.image.renderable	Provides classes and interfaces for producing rendering-independent images.
java.awt.print	Provides classes and interfaces for a general printing API.
java.beans	Contains classes related to developing <i>beans</i> – components based on the JavaBeans™ architecture.
java.beans.beancontext	Provides classes and interfaces relating to bean context.
java.io	Provides for system input and output through data streams, serialization and the file system.
java.lang	Provides classes that are fundamental to the design of the Java programming language.
java.lang.annotation	Provides library support for the Java programming language annotation facility.
java.lang.instrument	Provides services that allow Java programming language agents to instrument programs running on the JVM.
java.lang.management	Provides the management interface for monitoring and management of the Java virtual machine as well as the operating system on which the Java virtual machine is running.
java.lang.ref	Provides reference-object classes, which support a limited degree of interaction with the garbage collector.
java.lang.reflect	Provides classes and interfaces for obtaining reflective information about classes and objects.



## ELEMENTOS IMPORTANTES: MARCOS (II)

### ○ 9 razones para NO utilizar marcos:

- Están desaconsejados por el W3C.
- El usuario debe entrar siempre por la página principal, donde se encuentra la declaración de marcos. Si accediese por otra página diferente se perdería elementos tales como la navegación (el uso más frecuente de los frames).
- Al no cambiar la URL en las diversas páginas, el usuario no podrá añadir a sus favoritos secciones de la página.
- Los botones «anterior» y «siguiente» de los navegadores pueden no funcionar adecuadamente. Así mismo podemos dificultar el uso del Historial del Navegador.
- Si el usuario desea imprimir la página podemos obtener resultados no deseados.
- Se reduce el espacio en pantalla, comprimiendo en ocasiones el contenido entre los frames. Situación que empeora si se accede al sitio mediante dispositivos con poca resolución de pantalla (por ejemplo pda o móviles).
- Las páginas con Marcos pueden dar problemas al visualizarse con navegadores antiguos, navegadores solo texto y agentes de usuario no visuales.
- No podemos promocionar páginas interiores ya que *necesitamos* que los visitantes accedan por la página principal. Perderemos por tanto enlaces profundos y demás.
- La página principal no tiene contenido, sólo contiene la declaración de Frames. Los buscadores sólo indexarán el contenido de la declaración NOFRAMES, que no suele ser muy útil (¿os suena el típico «Esta página utiliza frames pero su navegador no lo soporta»?).



## ELEMENTOS IMPORTANTES: MARCOS (III)

- Frameset: la página principal ahora sirve para definir los marcos que incluye. Se sustituye `<body>` por `<frameset>`:

```
<html>
  <head>
    <title>Hola Marcos</title>
  </head>
  <frameset>
    ...
  </ frameset >
</html>
```



## ELEMENTOS IMPORTANTES: MARCOS (IV)

- Mediante atributos en <frameset> se indica la división en filas o columnas y cuántas filas o columnas hay
  - <frameset cols = "20%,80">
  - <frameset rows = "100,20,\*">
- Los valores indican la dimensión. Pueden ser:
  - Un valor en pixeles.
  - Un porcentaje respecto de la pantalla (\* indica "espacio restante").



## ELEMENTOS IMPORTANTES: MARCOS (V)

- Dentro de <frameset> se pueden definir:
  - Etiquetas <frame />.
  - Otras <frameset> anidadas.
- Cada <frame /> debe tener:
  - src = “URL” donde está la página.
  - Y de forma opcional:
    - scrolling = “yes” o “no” o “auto” (toma el valor *auto* por defecto).
    - noresize (para que no puedan redimensionar el frame)





## ELEMENTOS IMPORTANTES: MARCOS (VI)

- Ejemplo de página principal de marcos:

```
...  
<frameset rows = "100,*">  
  <frame src = "prueba.html" />  
  <frameset cols = "150,*">  
    <frame src = "prueba.html" />  
    <frame src = "prueba.html" />  
  </frameset/>  
</frameset>  
<noframes>  
  Su navegador no soporta frames.  
</noframes>  
</html>
```



## ELEMENTOS IMPORTANTES: MARCOS (VII)

### ○ Enlaces a marcos:

- En los enlaces `<a href = "" />` hay un atributo que indica DÓNDE queremos cargar la página destino. Es el atributo “target” y puede tomar los siguientes valores:
  - `_blank`: en una nueva ventana.
  - `_self`: en la misma venta (o marco) en la que está el enlace.
  - `_parent`: en el marco del frameset padre (ocupando todo el frameset del padre).
  - `_top`: se carga en toda la pantalla.
  - Nombre del marco, que se fija con el atributo “name” al definir el `<frame/>`  
...en index.html  
`<frame name=“principal” src = “prueba.html”/>`  
...en prueba3.html  
`<a href = “prueba2.html” target =“principal”>Ir a Prueba2</a>`



## ELEMENTOS IMPORTANTES: MARCOS (VIII)

index.html

```
...  
</head>  
<frameset cols = "100,*">  
  <frame src = "menu.html"/>  
  <frame name = "principal" src =  
    "blanco.html"/>  
</frameset>  
</html>
```

menu.html


```
...  
<body>  
  <a href="introduccion.html" target =  
    "principal">Introducción</a><br/>  
  <a href="final.html" target =  
    "principal">Final</a><br/>  
</body>  
</html>
```

introduccion.html

```
...  
</head>  
<body>  
  <h1>Introducción</h1>  
</body>  
</html>
```

final.html

```
...  
</head>  
<body>  
  <h1>Final</h1>  
</body>  
</html>
```



## EDITOR DE TEXTO CON SOPORTE HTML

### ○ Windows:

- PSPad <http://www.pspad.com/es/download.php>
- Notepad++ <http://notepad-plus.sourceforge.net/es/site.htm>

### ○ Linux:

- Bluefish <http://bluefish.openoffice.nl/download.html>
- Quanta Plus <http://quanta.kdewebdev.org/releases.php>

### ○ MacOS:

- TextMate <http://macromates.com/> (evaluación)
- CreaText <http://creatext.sourceforge.net/download.html>

