

## Material Imprimible

### Curso HTML

## Módulo 1

### Introducción HTML

HTML es el lenguaje de marcado estándar para crear páginas web.

---

#### ¿Qué es el HTML?

- HTML significa lenguaje de marcado de hipertexto
- HTML describe la estructura de una página web
- HTML consiste en una serie de elementos
- Los elementos HTML le dicen al navegador cómo mostrar el contenido
- Los elementos HTML están representados por etiquetas
- Las etiquetas HTML etiquetan piezas de contenido como "encabezado", "párrafo", "tabla", etc.
- Los navegadores no muestran las etiquetas HTML, pero las usan para representar el contenido de la página

#### Ejemplo explicado

- La `<!DOCTYPE html>` declaración define este documento como HTML5
- El `<html>` elemento es el elemento raíz de una página HTML.
- El `<head>` elemento contiene metainformación sobre el documento.
- El `<title>` elemento especifica un título para el documento.
- El `<body>` elemento contiene el contenido visible de la página.
- El `<h1>` elemento define un encabezado grande
- El `<p>` elemento define un párrafo.

#### Etiquetas HTML

Las etiquetas HTML son nombres de elementos rodeados de corchetes angulares:

`<tagname>` el contenido va aquí ... `</tagname>`

---

- Las etiquetas HTML normalmente vienen **en pares** como `<p>y</p>`
- La primera etiqueta en un par es la **etiqueta de inicio**, la segunda etiqueta es la **etiqueta final**
- La etiqueta final se escribe como la etiqueta inicial, pero con una **barra diagonal** insertada antes del nombre de la etiqueta

**Consejo:** La etiqueta de inicio también se denomina **etiqueta de apertura** y la etiqueta de finalización, la etiqueta de **cierre**

## Navegadores web

El propósito de un navegador web (Chrome, Edge, Firefox, Safari) es leer documentos HTML y mostrarlos.

## Estructura de página HTML

```
<html>
  <head>
    <title> Título de la página </title>
  </head>
  <cuerpo o body>
    <h1> Este es un encabezado </h1>
    <p> Este es un párrafo. </p>
    <p> Este es otro párrafo. </p>
  </body fin del cuerpo>
</html>
```

## Editores HTML

### Aprenda HTML usando el Bloc de notas o TextEdit

Las páginas web se pueden crear y modificar utilizando editores HTML profesionales. Sin embargo, para aprender HTML, recomendamos un editor de texto simple como Notepad (PC) o TextEdit (Mac).

Creemos que usar un editor de texto simple es una buena manera de aprender HTML. Siga los pasos a continuación para crear su primera página web con el Bloc de notas o TextEdit.

*Paso 1: Abra el Bloc de notas (PC)*

**Windows 8 o posterior:**

Abra la **pantalla de inicio** (el símbolo de la ventana en la parte inferior izquierda de su pantalla). Escriba **Bloc de notas** .

**Windows 7 o anterior:**

Abra **Inicio > Programas> Accesorios> Bloc de notas**

---

*Paso 2: abra TextEdit (Mac)*

Abrir **Finder> Aplicaciones> TextEdit**

También cambie algunas preferencias para que la aplicación guarde los archivos correctamente. En **Preferencias> Formato>** elija **"Texto sin formato "**

Luego, en "Abrir y guardar", marque la casilla que dice "Mostrar archivos HTML como código HTML en lugar de texto formateado".

**Luego abra un nuevo documento para colocar el código.**

---

*Paso 3: Escriba algo de HTML*

Escriba o copie algo de HTML en el Bloc de notas.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<title>Titulo de la página</title>
</head>
<body>

<h1>Esto es un encabezado</h1>
<p>Esto es un párrafo</p>

</body>
</html>
```

---

*Paso 4: guarda la página HTML*

Guarde el archivo en su computadora. Seleccione **Archivo> Guardar como** en el menú del Bloc de notas.

---

Denomine el archivo "**index.html**" y establezca la codificación en **UTF-8** (que es la codificación preferida para archivos HTML).

---

*Paso 5: vea la página HTML en su navegador*

Abra el archivo HTML guardado en su navegador favorito (haga doble clic en el archivo o haga clic con el botón derecho y seleccione "Abrir con").

### Documentos HTML

Todos los documentos HTML deben comenzar con una declaración de tipo de documento: `<!DOCTYPE html>`.

El documento HTML en sí comienza `<html>` y termina con `</html>`.

La parte visible del documento HTML está entre `<body>` y `</body>`.

### Encabezados HTML

Los encabezados HTML se definen con las etiquetas `<h1>` to `<h6>`.

`<h1>` define el encabezado más importante. `<h6>` define el encabezado menos importante:

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<html>
```

```
<body>
```

```
<h1>Este es el encabezado 1</h1>
```

```
<h2> Este es el encabezado 2</h2>
```

```
<h3> Este es el encabezado 3</h3>
```

```
<h4> Este es el encabezado 4</h4>
```

```
<h5> Este es el encabezado 5</h5>
```

```
<h6> Este es el encabezado 6</h6>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

## Párrafos HTML

Los párrafos HTML se definen con la `<p>` etiqueta:

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<html>
```

```
<body>
```

```
<p> Este es el parrafo.</p>
```

```
<p>Este es otro párrafo.</p>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

Los párrafos están delimitados por etiquetas `<p>` y pueden ser fácilmente justificados a la izquierda, centro o derecha especificando dicha justificación en el interior de la etiqueta por medio de un atributo `align`. Un atributo no es más que un parámetro incluido en el interior de la etiqueta que ayuda a definir el funcionamiento de la etiqueta de una forma más personal. Veremos a lo largo de este manual cantidad de atributos muy útiles para todo tipo de etiquetas. Así, si deseamos introducir un texto alineado a la izquierda escribiríamos: `<p align="left">Texto alineado a la izquierda</p>` El resultado sería:

Texto alineado a la izquierda

Para una justificación al centro: `<p align="center">Texto alineado al centro</p>` que daría:

Texto alineado al centro

Para justificar a la derecha: `<p align="right">Texto alineado a la derecha</p>` cuyo efecto sería:

Texto alineado a la derecha

## Enlaces HTML

Los enlaces HTML se definen con la `<a>` etiqueta

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<html>
```

```
<body>
```

```
<h2> Links HTML </h2>
```

```
<p> Los enlaces HTML se definen con la etiqueta a:</p>
```

```
<a href="https://www.google.com">Esto es un Link</a>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

El destino del enlace se especifica en el `href` atributo.

Los atributos se utilizan para proporcionar información adicional sobre elementos HTML.

---

## Imágenes HTML

Las imágenes HTML se definen con la `<img>` etiqueta.

El archivo fuente ( `src`), el texto alternativo ( `alt`), `width`, y `height` se proporcionan como atributos:

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<html>
```

```
<body>
```

```
<h2> Imágenes HTML </h2>
```

```
<p> Las imágenes HTML se definen con la etiqueta img</p>
```

```

```

```
</body>
```

```
</html>
```

La etiqueta `<img>` nos propone otra serie de atributos de mayor o menor utilidad:

Atributo `alt`

---

Dentro de las comillas de este atributo colocaremos una brevísima descripción de la imagen. Esta etiqueta no es indispensable, pero presenta varias utilidades.

Primeramente, durante el proceso de carga de la página, cuando la imagen no ha sido todavía cargada, el navegador mostrará esta descripción, con lo que el navegante se puede hacer una idea de lo que va en ese lugar.

### **Atributos height y width.**

Definen la altura y anchura respectivamente de la imagen en pixels. Todos los archivos gráficos poseen unas dimensiones de ancho y alto. Estas dimensiones pueden obtenerse a partir del propio diseñador gráfico o bien haciendo clic con el botón derecho sobre la imagen vista por el navegador para luego elegir propiedades sobre el menú que se despliega. El hecho de explicitar en nuestro código las dimensiones de nuestras imágenes ayuda al navegador a confeccionar la página de la forma que nosotros deseamos antes incluso de que las imágenes hayan sido descargadas. Así, si las dimensiones de las imágenes han sido proporcionadas, durante el proceso de carga, el navegador reservará el espacio correspondiente a cada imagen creando una maquetación correcta. El usuario podrá comenzar a leer tranquilamente el texto sin que este se mueva de un lado a otro cada vez que una imagen se cargue. Además de esta utilidad, el alterar los valores de estos dos atributos, es una forma inmediata de redimensionar nuestra imagen.

### **Atributo border**

Definen el tamaño en pixels del cuadro que rodea la imagen. De esta forma podemos recuadrar nuestra imagen si lo deseamos. Es particularmente útil cuando deseamos eliminar el borde que aparece cuando la imagen sirve de enlace. En dicho caso tendremos que especificar `border="0"`.

### **Atributos vspace y hspace**

Sirven para indicar el espacio libre, en píxeles, que tiene que colocarse entre la imagen y los otros elementos que la rodean, como texto, otras imágenes, etc.

### **Listas HTML**

Las listas HTML se definen con la etiqueta (lista `<ul>` no ordenada / viñeta) o `<ol>` (lista ordenada / numerada), seguidas de `<li>` etiquetas (elementos de la lista):

```

<!DOCTYPE html>
<html>
<body>

<h2>Una lista HTML desordenada </h2>

<ul>
  <li>Cafe</li>
  <li>Te</li>
  <li>Leche</li>
</ul>

<h2>Una lista HTML ordenada </h2>

<ol>
  <li>Cafe</li>
  <li>Te</li>
  <li>Leche</li>
</ol>

</body>
</html>

```

Etiqueta de inicio	Contenido del elemento	Etiqueta de inicio Contenido del elemento Etiqueta final
<h1>	Mi primer encabezado	</h1>
<p>	Mi primer parrafo.	</p>

------	--	--

Los elementos HTML sin contenido se denominan elementos vacíos. Los elementos vacíos no tienen una etiqueta final, como el elemento <br> (que indica un salto de línea).

### HTML no distingue entre mayúsculas y minúsculas

Las etiquetas HTML no distinguen entre mayúsculas y minúsculas: <P> significa lo mismo que <p>.

### Definición, usos y ventajas del lenguaje HTML5

HTML5 es el principal lenguaje de la web. Es uno de los primeros lenguajes que debes dominar si deseas dedicarte al diseño y desarrollo web. Pero, *¿por qué es tan importante? ¿cuál es el alcance de este popular lenguaje?*

### ¿Qué es el lenguaje HTML5?



HTML5 (HyperText Markup Language) es la quinta revisión del lenguaje de marcado estándar que se emplea para la web. Es uno de los lenguajes de marcado más usados en todo el mundo y la razón es bastante obvia: gracias a HTML5 podemos crear la estructura de una página web. Texto, imágenes y material multimedia pueden mostrarse correctamente gracias a HTML5.

Aparte de HTML5, existen otros lenguajes que son necesarios para dar formato e interactividad a un sitio, pero la estructura básica de toda página se define primero en lenguaje HTML5.

### ***¿Y qué es un lenguaje de marcado?***

Un lenguaje de marcado hace referencia a aquellos lenguajes que emplean etiquetas. Estas etiquetas ya están predefinidas dentro del lenguaje respectivo y contienen la información que “ayudan” a leer el texto. Es decir, tanto para los desarrolladores como para las plataformas que pueden leer este lenguaje, las etiquetas contienen información adicional de la estructura del texto.

Su principal diferencia con los lenguajes de programación es que éstos últimos poseen funciones aritméticas o variables, mientras que los lenguajes de marcado no.

### **¿Para qué sirve HTML5? ¿Cuáles son los principales usos que puedo darle?**

Como ya habíamos mencionado anteriormente, el lenguaje HTML5 se usa para definir la estructura básica de una página web. Sin embargo, una de sus más grandes adiciones en esta nueva versión es poder añadir audio y video sin necesidad de usar Flash u otro reproductor multimedia. A continuación, te mencionamos las posibilidades que se te abren cuando empleas HTML5:

#### **Página web con elementos multimedia**



Por medio de las etiquetas <video> y <audio> de HTML5, ahora puedes [añadir videos o audio](#) sin necesidad de usar Adobe Flash o cualquier otro plugin de tercero. Toda la acción sucede desde el propio navegador, lo que puede ayudar a disminuir al tamaño

del archivo final de tu página. Los desarrolladores pueden tener acceso a una API que les permitirá determinar cómo estas nuevas etiquetas son presentadas a los usuarios. En otras palabras, puedes incluir videos de presentación de algún producto, críticas en video, podcasts, muestras de música, etc. La adición de estas dos etiquetas expande el uso que le puedes dar al lenguaje HTML5.

También, puedes subir tus videos a páginas de terceros como Vimeo o Youtube e incrustarlos en tu nuevo sitio web, esta es una de las opciones más viables pues a pesar de colocar elementos multimedia, el peso final de tu archivo no se ve afectado.

### **Funciones de geolocalización**



La geolocalización permite al sitio detectar la ubicación de cada usuario que ingresa al sitio web. Esto puede tener diversos usos, por ejemplo, para ofrecer opción de idiomas según el lugar de ubicación del usuario o para enlazarlo a la página oficial de la marca en el país en el que se encuentra, entre otras opciones útiles que, dependiendo como las uses, pueden mejorar la experiencia de usuario.

Es una característica con la que hay que tener bastante cuidado e informar al cliente al respecto pues de lo contrario, sería una violación a su privacidad. Es por ello que esta opción no se puede activar si el usuario no lo aprueba.

## Animaciones



Así es, ahora en HTML5 puedes crear animaciones en 2D gracias a la etiqueta <canvas>.

La API para esta etiqueta te permite dibujar elementos en 2D y animarlos. El resultado final bien podrías incluirlo en la página de inicio de tu sitio web pues la API te da bastante control sobre los elementos.

Pero no es todo, la API te permite añadir eventos de teclado, ratón y cualquier otro mando que desees incluir. Esta posibilidad ha emocionado a muchos desarrolladores que se han dedicado a realizar sus juegos en HTML5. Así es, los puedes jugar desde cualquier navegador.

## Aplicaciones web



La gran ventaja de desarrollar aplicaciones HTML5 es que el resultado final es completamente accesible, es decir, se puede acceder a esta aplicación desde un ordenador, tablet o móvil. Incluso si cambias de dispositivo, podrás acceder a la aplicación web mediante la URL respectiva, cosa que no sucede con una aplicación móvil.

La gran parte de aplicaciones web funcionan desde la nube. Un ejemplo común son los clientes de correo como Gmail, que también cuenta con una aplicación móvil. Es probable que muchos usuarios probablemente prefieran la aplicación móvil, pero le da la facilidad a sus usuarios de elegir la opción que les atraiga más.

### **Ventajas de usar HTML5**

#### **Es gratuito**



No necesitas ningún tipo de programa especial para empezar a programar en HTML5, incluso puedes hacerlo en un bloc de notas, guardar el documento como HTML y podrás visualizarlo desde cualquier navegador. Sin embargo, aunque esto es posible no es realmente recomendable pues en un bloc de notas no separa las etiquetas del contenido y puede ser más complicado realizar correcciones.

Pero no necesitas ningún software costoso, puedes usar un editor de código gratuito como Notepad++ que ofrece funciones básicas como diferenciación por color entre etiquetas y contenido.

### **Código más ordenado**



Debido a la adición de nuevas etiquetas que ayudan a nombrar partes de la estructura básica de toda página web (como `<header>`, por ejemplo), así como la eliminación de ciertas etiquetas, el código HTML se puede separar fácilmente entre etiquetas y contenido, permitiendo así que el desarrollador pueda trabajar de manera más efectiva y detectar errores de manera más rápida.

Las etiquetas son claras y descriptivas, de modo que el desarrollador puede comenzar a codificar sin ningún problema. Es realmente un lenguaje bastante sencillo de comprender en esta nueva versión.

### **Compatibilidad en navegadores**



Los navegadores modernos y populares como Chrome, Firefox, Safari y Opera) soportan HTML5, es decir, sin importar qué navegador empleen tus usuarios el contenido se

puede visualizar correctamente. El único problema sería considerar a usuarios que emplean navegadores más antiguos, ya que en éstos no todas las nuevas funciones y etiquetas de HTML5 están disponibles.

Puedes verificar qué funciones de HTML5 soporta cada navegador en la página [Can I use](#) y saber de antemano si hay alguna función de tu sitio web que podría resultar ser un problema en estas versiones pasadas de los navegadores. También puedes hacer uso de herramientas como [Modernizr](#), que te permiten determinar la compatibilidad de tu página en diversos navegadores.

### **Almacenamiento mejorado**



Otra nueva adición en HTML5 ha sido el almacenamiento local que se define a sí mismo como “mejor que las cookies” pues la información nunca se transfiere al servidor. De esta manera, la información se mantiene segura. Asimismo, esta nueva característica permite que la información se mantenga almacenada incluso después de haber cerrado el navegador y como funciona desde el lado de cliente, la información se mantiene a salvo incluso si el usuario decide borrar sus cookies.

Ya que la información se guarda en el navegador del usuario, da muchas más posibilidades a las aplicaciones web como por ejemplo el uso de caché que mejora el tiempo de respuesta de la aplicación.

## HTML5 y el diseño adaptativo



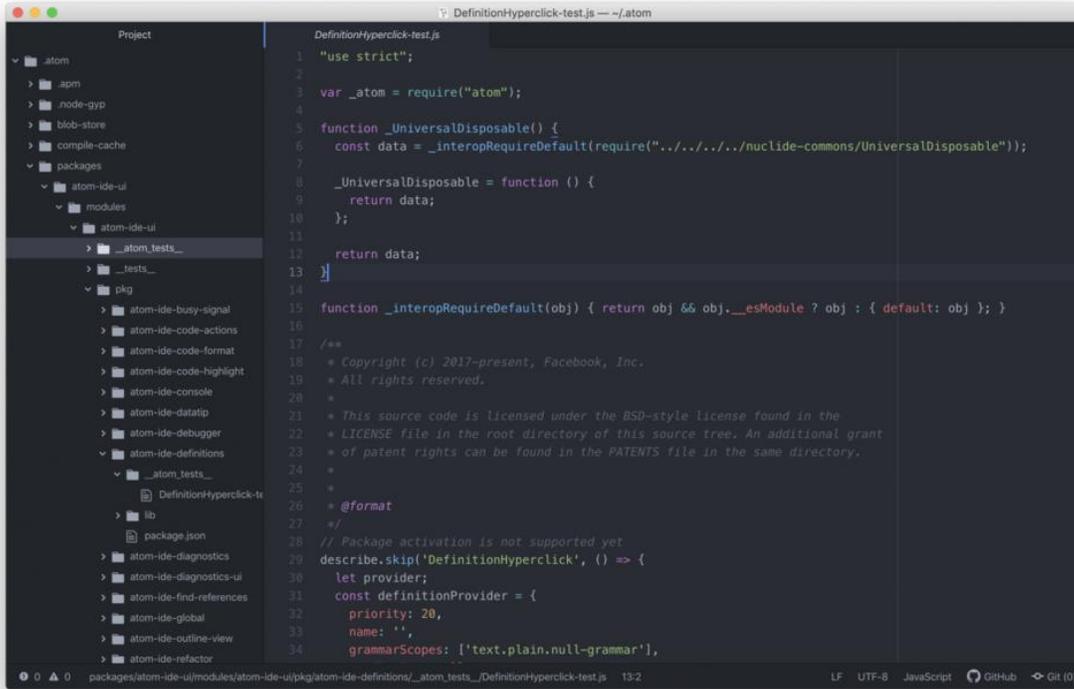
HTML5 es compatible con los navegadores móviles, de modo que cada página realizada en HTML5 que se ve en ordenadores, también se puede adaptar a los dispositivos móviles. Esta especificación para móviles puedes hacerla desde el mismo documento HTML o puedes emplear una framework especializada para mejorar tu productividad. Esta característica del lenguaje HTML5 es probablemente una de las más útiles, pues se puede acceder a cualquier página o aplicación web desde un dispositivo móvil y permite que la experiencia sea igual de buena que al visitar una página web en ordenadores.

### **Lista de los mejores editores HTML en el 2020**

Todos tenemos gustos diferentes, y cuando se trata de elegir una plataforma para nuestro trabajo, donde pasaremos mucho tiempo, es importante elegir la que mejor se adapte a nosotros. Todos los editores tienen las mismas características básicas. Sin embargo, algunos ofrecen más representación visual que otros, más paquetes adicionales para instalar, entre otras cosas.

La lista de los mejores editores HTML se basa en la popularidad, las funciones y el diseño:

## 1. Atom



```
DefinitionHyperclick-test.js
1  "use strict";
2
3  var _atom = require("atom");
4
5  function _UniversalDisposable() {
6    const data = _interopRequireDefault(require("../..../nuclide-commons/UniversalDisposable"));
7
8    _UniversalDisposable = function () {
9      return data;
10   };
11
12   return data;
13 }
14
15 function _interopRequireDefault(obj) { return obj && obj.__esModule ? obj : { default: obj }; }
16
17 /**
18  * Copyright (c) 2017-present, Facebook, Inc.
19  * All rights reserved.
20  *
21  * This source code is licensed under the BSD-style license found in the
22  * LICENSE file in the root directory of this source tree. An additional grant
23  * of patent rights can be found in the PATENTS file in the same directory.
24  *
25  * @format
26  */
27
28 // Package activation is not supported yet
29 describe.skip('DefinitionHyperclick', () => {
30   let provider;
31   const definitionProvider = {
32     priority: 20,
33     name: '',
34     grammarScopes: ['text.plain.null-grammar'],
35   };
36 });
```

Atom es un editor relativamente nuevo que salió en el 2014 y ha ganado un enorme impulso desde entonces. Se trata de uno de los mejores editores de código HTML, gratuito y de código abierto, y fue desarrollado por el equipo de GitHub. Atom usa una licencia de software libre para su paquete y es mantenida por la comunidad de GitHub. Su objetivo es ofrecer una experiencia premium en el editor, y a la vez mantenerlo completamente gratis; además de flexibilidad para personalizar el software en sí. En cuanto al eslogan, presumen de ser el editor de texto más hackeable del siglo XXI. Esto significa que los desarrolladores pueden contribuir a editar, extender, cambiar y compartir el código fuente del programa, así como crear sus propios paquetes para mejorar Atom.

Ahora revisemos las características clave de Atom.

### Características clave

- Atom viene con 81 paquetes incorporados y puedes agregar hasta 8,700 paquetes instalables adicionales. También puedes desarrollar tu propio paquete.
- Editor de texto de código abierto. El editor completo de Atom es un programa gratuito y de código abierto y está disponible en GitHub.

- Atom soporta el teletipo (Teletype). Esta es una característica importante si quieres colaborar con otros desarrolladores en tiempo real.
- Soporta múltiples paneles. Atom puede dividir la interfaz en muchas ventanas para que puedas comparar y escribir código lado a lado.
- Autocompletado inteligente. Atom te ayuda a escribir tu código de forma más rápida e inteligente con un autocompletado flexible.

### ¿Por qué los desarrolladores prefieren Atom?

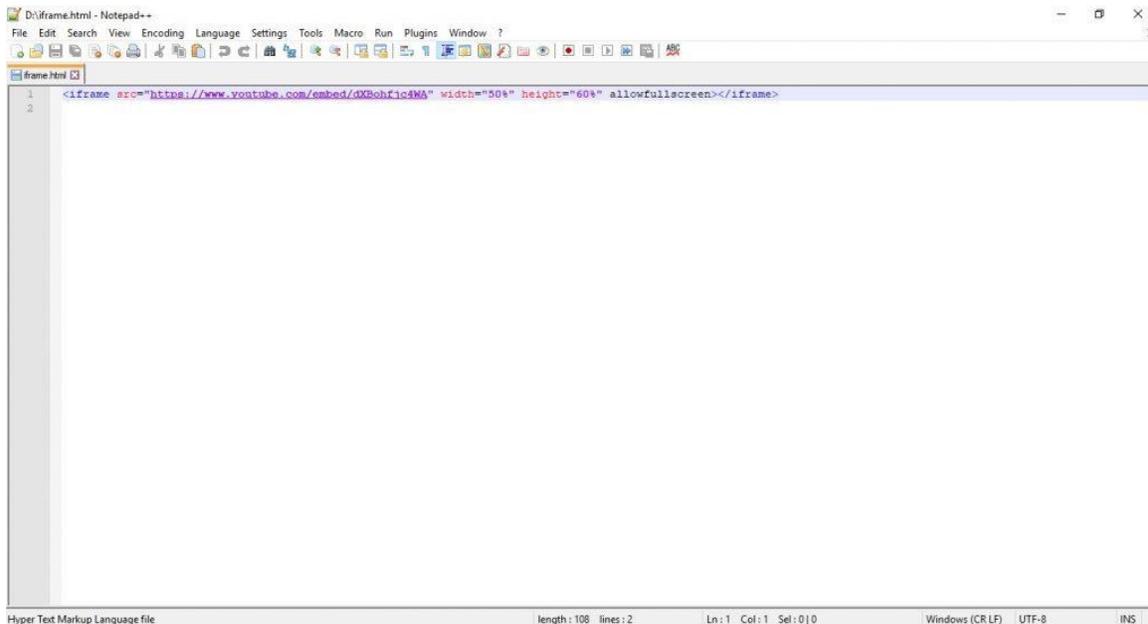
- Es personalizable. Atom es muy fácil de personalizar; se puede modificar el aspecto de la interfaz y agregar otras características esenciales. También puedes construir paquetes y temas desde cero. O simplemente instala paquetes y temas prefabricados por la comunidad.
- Atom en modo desarrollador. Puedes experimentar agregándole características al sistema central.
- Integración con Git y GitHub.
- Edición multiplataforma. Atom funciona en todos los sistemas operativos.

### Diseño

Atom ofrece un diseño elegante con un aspecto premium, además de tener una vista previa en vivo.

**Disponible para:** Windows, OS X y Linux (64 bits).

## 2. Notepad++



```
D:\iframe.html - Notepad++
File Edit Search View Encoding Language Settings Tools Macro Run Plugins Window ?
D:\iframe.html
1 <iframe src="https://www.youtube.com/embed/dXBofj04WA" width="50%" height="60%" allowfullscreen></iframe>
2
Hyper Text Markup Language file length: 108 lines: 2 Ln: 1 Col: 1 Sel: 0|0 Windows (CR LF) UTF-8 INS
```

Notepad++ es un editor que fue desarrollado para máquinas basadas en Windows. Los usuarios de Linux también pueden usarlo a través de Wine. Este editor se distribuye como software libre y su repositorio también está disponible en GitHub. Al igual que otros proyectos de la comunidad, admite plugins de terceros.

Notepad++ se distingue por su simplicidad, además es súper liviano; incluso hay una versión móvil si la necesitas. Aquí hay algunos puntos destacados:

### **Características clave**

- La interfaz de Notepad++ es simple, liviana y rápida.
- Es compatible con el entorno de programación en varios idiomas, desde ActionScript, CSS hasta Visual Basic.
- 100% compatible con Windows, aunque otros sistemas operativos no son compatibles (sin software adicional).

### **¿Por qué los desarrolladores prefieren Notepad++?**

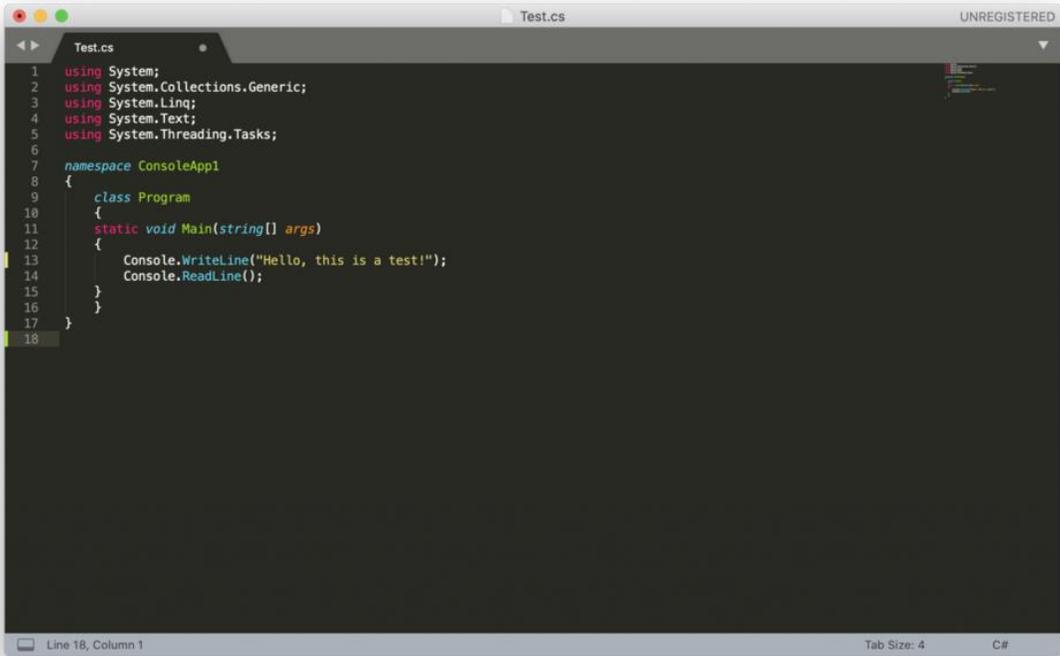
- Es completamente gratis.
- Extensible: puedes agregar plugins de la comunidad o crear los tuyos propios.
- Personalizable: los desarrolladores pueden personalizar las funciones y la interfaz según sus preferencias.

## Diseño

La interfaz de Notepad++ es minimalista, pero los desarrolladores pueden personalizarla.

**Disponible para:** Windows y Linux (a través de Wine).

## 3. Sublime Text



```
Test.cs
UNREGISTERED

1 using System;
2 using System.Collections.Generic;
3 using System.Linq;
4 using System.Text;
5 using System.Threading.Tasks;
6
7 namespace ConsoleApp1
8 {
9     class Program
10    {
11        static void Main(string[] args)
12        {
13            Console.WriteLine("Hello, this is a test!");
14            Console.ReadLine();
15        }
16    }
17 }
18

Line 18, Column 1
Tab Size: 4
C#
```

Sublime es otro de los mejores editores HTML que podrás encontrar. Desarrollado por una empresa con sede en Sydney, este software se encuentra en la categoría de freemium. Freemium significa que puedes usar Sublime de forma gratuita, pero debes comprar una licencia para poder disfrutar de todas las funciones.

Sublime ofrece muy buen soporte para garantizar que el programa se actualice constantemente. Los usuarios pueden agregar plugins creados por la comunidad o crear los suyos propios. Creemos que usar la versión gratuita de Sublime es más que suficiente. Sin embargo, si crees que necesitas más funciones, puede obtener la licencia más adelante.

### Características clave

- Sublime es compatible con la API de Python que le permite al plugin expandir su funcionalidad predeterminada.

- Edición simultánea. Puedes realizar cambios en muchas áreas seleccionadas al mismo tiempo.
- Sublime está disponible en Windows, OS X y Linux. Los desarrolladores solo necesitan tener una licencia para usar Sublime en todas las computadoras que tengan.

### **¿Por qué los desarrolladores prefieren Sublime Text?**

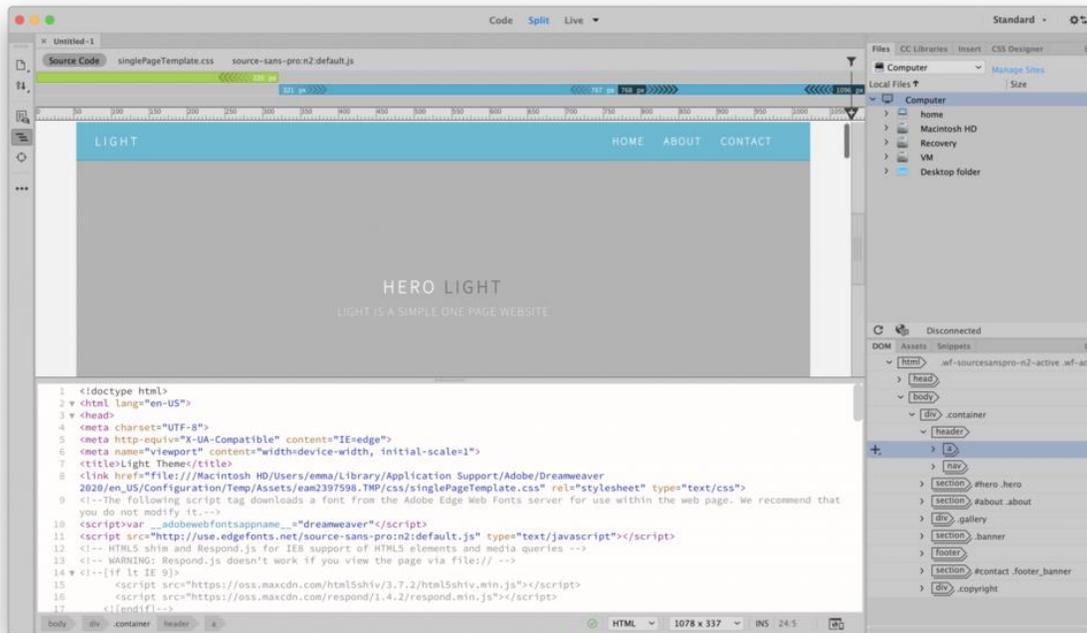
- API potente y ecosistema de paquetes. Sublime proporciona miles de paquetes que están disponibles y construidos por la comunidad. Estos paquetes son de código abierto.
- Edición por separado. Los desarrolladores pueden usar múltiples monitores y editar diferentes tipos de código simultáneamente.
- Goto Anything. Esta función es útil para abrir los archivos con unas pocas teclas, para buscar símbolos, líneas o palabras.
- Goto Definition. Sublime indexa automáticamente cada clase, método y función de un proyecto.

### **Diseño**

La interfaz de Sublime Text es excelente en términos de estética.

**Disponible para:** Windows, OS X y Linux (32/64 bits).

#### 4. [Adobe Dreamweaver CC](#)



Desarrollado y administrado por el gigante tecnológico Adobe Inc, Adobe Dreamweaver CC es una herramienta excelente, potente y versátil. Sirve tanto para el desarrollo de back-end como de front-end. Como software de código cerrado, Dreamweaver está diseñado para funcionar dentro del ecosistema de Adobe. Adobe también proporciona soporte, complementos y funciones para asegurarse de que siempre codificarás sin inconvenientes.

Dreamweaver es uno de los editores que admite tanto el método textual como el WYSIWYG. Por lo tanto, tu eliges si quieres programar con una presentación visual en vivo o seguir el camino clásico.

#### **Características clave**

- Dreamweaver te permite escribir código en todos los lenguajes de programación importantes.
- Soporta modos de editor textual y WYSIWYG.
- Totalmente integrado con el ecosistema de software de Adobe.
- Increíble rendimiento y soporte de Adobe Inc.

#### **¿Por qué los desarrolladores prefieren Adobe Dreamweaver CC?**

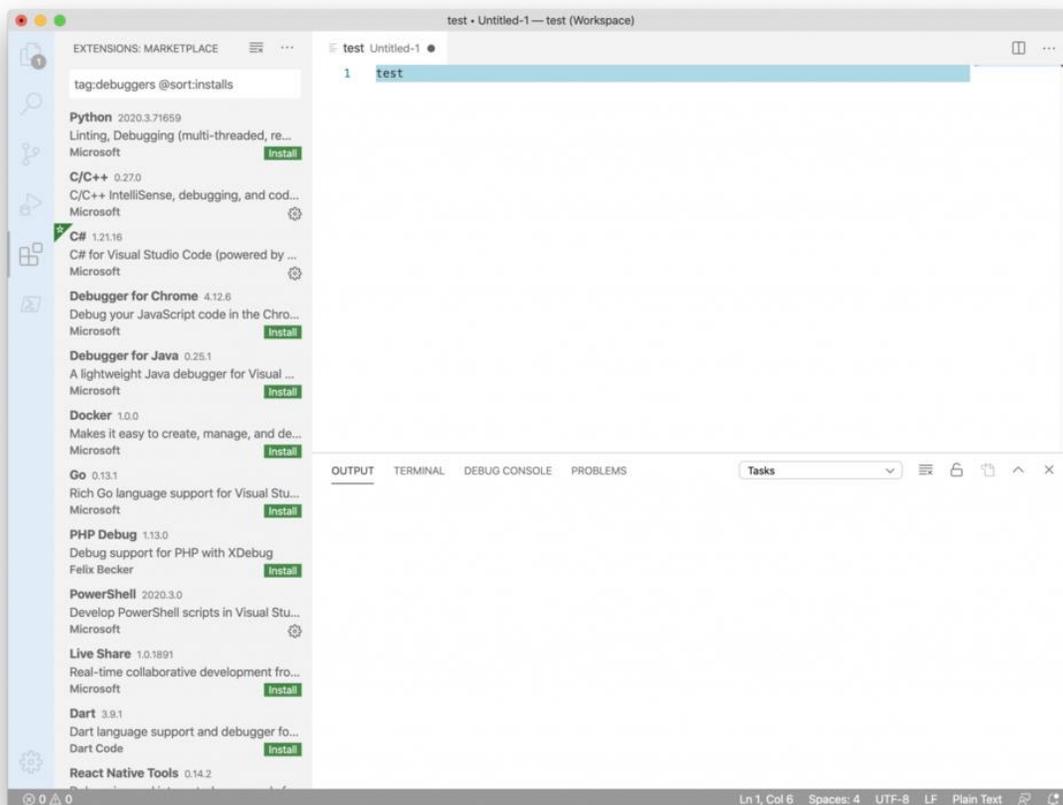
- Vista previa. De esta manera, los desarrolladores pueden programar mientras previsualizan el producto final.
- Confirmar el código y accesibilidad de la página. Esta característica puede facilitarle a los desarrolladores seguir las Pautas de accesibilidad de contenido web (WCAG).
- Acceso a bibliotecas creativas en la nube. Acceso premium a la abundante oferta de materiales en el ecosistema de Adobe. Desde colores, palabras, gráficos, capas, caracteres y mucho más.

## Diseño

Dreamweaver tiene un aspecto premium de primera clase, con una estética y un diseño impresionantes. Después de todo, está hecho por Adobe, una compañía respetada en la industria creativa.

**Disponible para:** Windows y OS X.

## 5. [Visual Studio Code](#)



Esta herramienta multi-código gratuita de edición HTML viene lista para usarse con una gran variedad de funciones personalizables. Se destaca por su autocompletado y otras respuestas sintácticas inteligentes. Visual Studio Code es un programa de múltiples idiomas y plataformas. Su entorno de desarrollo trabaja mano a mano con HTML, Python y otros lenguajes de programación populares.

También es compatible con Microsoft Azure, lo que facilita la implementación y numerosas extensiones.

### **Características clave**

- IntelliSense te permite ir más allá del resaltado de sintaxis y el autocompletado. Te proporciona completaciones inteligentes basadas en tus tipos, funciones y módulos.
- Personalización y funciones. Instala extensiones para añadir idiomas, temas, depuradores y más.
- El project manager hace que sea fácilmente accesible cambiar entre un proyecto y otro.

### **¿Por qué los desarrolladores prefieren Visual Studio Code?**

- Depura tu código desde el editor.
- Los comandos Git están incorporados. Trabaja con Git y otros proveedores de SCM mientras revisas los diffs, preparas los archivos, etc. desde el editor.
- La extensión Live Server te ofrece una vista previa en vivo de tu aplicación web directamente desde el editor.

### **Diseño**

Visual Studio Code tiene un aspecto clásico, con un diseño claro y directo. Facilita la búsqueda de documentación, la instalación de un nuevo idioma o la apertura de un nuevo archivo.

**Disponible para:** Linux x64, Windows x64 y OS X.

Fuentes: <https://www.companyclub.com.pe/curso/Curso%20basico%201.pdf>  
<https://blog.aulaformativa.com/definicion-usos-ventajas-lenguaje-html5/>  
<https://www.hostinger.es/tutoriales/mejores-editores-html>