

Manual de NVU

Capítulo 1: Instalación y arranque



Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.5 España

1. ALGUNOS CONCEPTOS BÁSICOS

1.1. LA WORLD WIDE WEB Y LAS PÁGINAS WEB

La World Wide Web (WWW) es un servicio gráfico de Internet que proporciona una red de documentos interactivos. Fue inventada por un laboratorio suizo, el CERN, en 1991. Es el servicio de Internet con mayor éxito y que crece con más rapidez. Su éxito se debe a la facilidad de uso, a la capacidad de presentar información diversa, actualizada y proveniente de cualquier punto del planeta y a la sencillez con la que es posible crear y publicar documentos en este sistema. Por supuesto que no es un “lugar”; se trata, en realidad, de secciones de información separadas y almacenadas en ordenadores denominados servidores, estando todos ellos conectados a través de diversos medios (satélites, líneas telefónicas, fibra óptica,...) y entendiéndose con un protocolo (lenguaje) común. Cuando se navega por la Web utilizamos un “navegador” y accedemos a ficheros almacenados en dichos servidores.

Un explorador de Web es un programa que permite navegar por la WWW, por ejemplo, Mozilla Firefox o Internet Explorer. También se les conoce como navegadores, visualizadores, *browsers*, etc. El explorador solicita una página a un servidor (proporcionándole la información necesaria sobre su dirección en Internet) y éste se la envía. Para establecer el intercambio de información, los exploradores y los servidores utilizan un conjunto de reglas de comunicación llamadas Protocolo de Transferencia de Hipertexto (HTTP); por este motivo, todas las direcciones de páginas Web comienzan con `http://` aunque no es necesario teclear estos caracteres en los navegadores actuales.

Los ficheros a los que accedemos se denominan páginas Web, que pueden contener:

- Texto.
- Hipervínculos. Para explorar la WWW los usuarios navegan de una página a otra señalando y haciendo clic en hipervínculos de texto o gráficos, que son puntos del documento que permiten acceder a otra sección del mismo (hipervínculos internos) o a otro documento (hipervínculos externos). Se les denomina también vínculos, enlaces, nodos o links. Los exploradores suelen señalar la presencia de un hipervínculo en el documento mediante la transformación de la apariencia del puntero del ratón: generalmente, al colocarse encima de un hipervínculo, se transforma en una mano que señala algo.

- Tablas.
- Formularios.
- Marcos (frames).
- Imágenes estáticas o en movimiento.
- Sonidos.
- Etc.

Las páginas Web son los documentos básicos de la World Wide Web. Están basadas en la **tecnología hipermedia**, que integra las posibilidades de los multimedia y del hipertexto, con lo que se puede “navegar” en un mar de información textual, gráfica y sonora. Un sitio Web es, simplemente, una colección de páginas enlazadas que contienen información relacionada.

1.2. EL LENGUAJE HTML (nociones básicas)

Hasta hace poco la creación de páginas Web era algo reservado a personas con grandes conocimientos de informática, puesto que “debajo” de una página subyace un lenguaje: el Lenguaje de Marcas de HiperTexto (*Hypertext Markup Language*) o HTML. Algo así como un “armazón” informático que no vemos cuando navegamos por las páginas, pero que está allí, tras lo que sí vemos, para hacer que eso exista.

El HTML es un lenguaje en permanente evolución. La meta es conseguir un sistema que integre cada vez más y mejores formas de presentación de información. A medida que el HTML evoluciona, las nuevas versiones de los exploradores agregan funcionalidades más avanzadas, como controles ActiveX, programas VBScript, programas CGI, programas Java, Flash, etc., que refuerzan, sobre todo, las características interactivas de la tecnología hipermedia.

A modo de ejemplo, ya que no vamos a utilizar el HTML directamente para crear los documentos Web, pero si conocer su estructura para futuras aplicaciones, pueden verse a continuación algunas de las reglas de funcionamiento del lenguaje:

- Todos los documentos HTML debe estar entre las marcas <HTML> y </HTML>:

<HTML> [Todo el documento] </HTML>

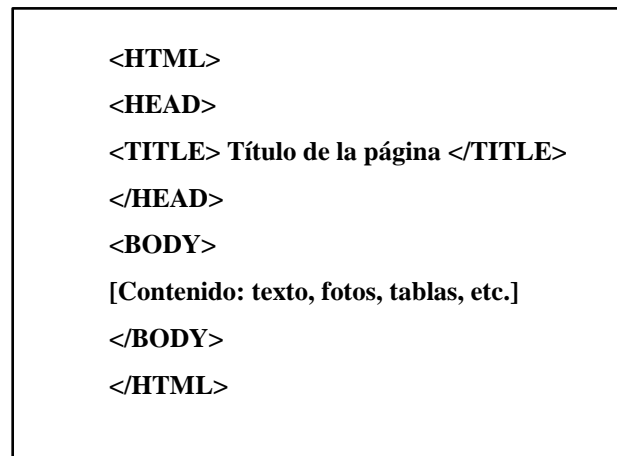
- El documento en sí está dividido en dos zonas principales:

El encabezamiento, que se encierra con las etiquetas <HEAD> y </HEAD>; dentro del encabezamiento hay información del documento, que no se ve en la pantalla principal, principalmente el título del documento, comprendido entre las etiquetas <TITLE> y </TITLE>. Todas las etiquetas necesitan tener una marca de inicio y una de final (apertura y cierre): <X> Inicio de una etiqueta (signo “menor que” + marca + signo “mayor que”) </X> Cierre de una etiqueta (signo “menor que” + barra + marca + signo “mayor que”).

- El “cuerpo” es una parte fundamental del documento: es todo lo que aparecerá en la

pantalla principal (texto, imágenes, etc.). Está comprendido entre las etiquetas `<BODY>` y `</BODY>`

La estructura típica de una página Web es la siguiente:



Afortunadamente, con los programas actuales (Mozilla Composer, NVU...) no es necesario que conozcamos nada de HTML para hacer nuestras páginas. El programa emplea una interfaz parecida a un procesador de textos, en la que el usuario añade texto y le da formato, inserta imágenes,... y genera las correspondientes etiquetas de HTML. Esto se conoce como Lo-Que-Ves-Es-Lo-Que-Obtienes (WYSIWYG, *What-You-See-Is-What-You-Get*).

2. CUESTIONES PRELIMINARES

Cuando se diseña una Web, con objeto de evitar problemas con los nombres de los archivos, es muy importante que los que cree (tanto páginas html, imágenes, carpetas,...) cumplan los siguientes requisitos:

- Utilizar una sola palabra como nombre de un archivo.
- Que no tenga más de 8 caracteres.
- Que no tenga vocales con tildes, ni mayúsculas, ni ñes ni espacios en blanco. Cabe recordar que hasta hace poco no se podían emplear dichos caracteres en las URL.

Tenga en cuenta que todos los servidores no tienen el mismo sistema operativo (de hecho son una minoría los que tienen un sistema operativo Windows). Por tanto, es importante, para evitar problemas con los nombres de archivo cuando queramos “subirlos” al servidor, que se tengan en

cuenta las reglas descritas anteriormente. De lo contrario, puede ocurrir que nuestra Web funcione perfectamente en nuestro equipo y en el servidor no.

Con respecto a la resolución de la pantalla, actualmente las resoluciones estándar en la Web son la de 800 x 600 píxeles o 1024 x 768 píxeles, hecho al que ha contribuido la generalización de monitores de 17 e incluso 19 pulgadas en los equipos nuevos. Con los monitores de 15 pulgadas, el estándar en la Web era de 800 x 600 píxeles. Por tanto, nuestra Web vamos a realizarla en 1024 x 768, por lo que antes de arrancar el programa es conveniente que ajustemos nuestro escritorio a dicha resolución.

3. DISEÑO DE NUESTRA WEB

Es necesario que antes de que nos lancemos a hacer páginas dediquemos algún tiempo a planificar y diseñar nuestra Web, para posteriormente no estar continuamente reordenando páginas y cambiando archivos de lugar (sería como comenzar a hacer una casa sin unos planos que nos guías en la construcción).

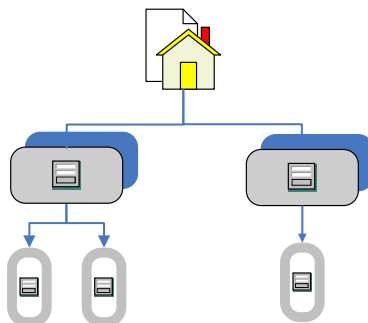
Comencemos por preguntarnos qué secciones tendrá nuestra Web, número de páginas, la organización de las mismas, los mecanismos que permitirán la exploración del Web, etc.

Las etapas que se desarrollan en esta fase de diseño son las siguientes:

- Fragmentación de los contenidos en bloques de información. Consiste decidir qué va en cada página del Web.



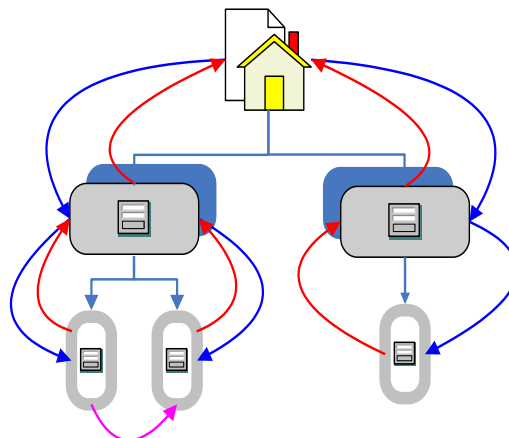
- Definición de las relaciones entre los bloques de información (construcción de una estructura jerárquica). Una vez que se ha establecido qué debe ir en cada página, es necesario determinar las relaciones que existen entre las páginas en términos jerárquicos.



- Creación de un sistema de navegación.
- El sistema de navegación de una Web es el conjunto de elementos que permiten explorar

las páginas. Los elementos básicos del sistema son los hipervínculos; las conexiones que éstos crean constituyen auténticas rutas de exploración, caminos o atajos.

El objetivo de esta etapa no es crear los hipervínculos sino planear las rutas de exploración de los contenidos, decidir cuál será el punto de partida que se desea dar al usuario del Web y cuáles los puntos de llegada; dónde situar las bifurcaciones de los recorridos; qué herramientas de navegación se proporcionarán, etc., de forma que las conexiones entre las páginas deben permitir la exploración de la totalidad el Web de forma lógica y transparente.



Una buena forma de comenzar a plantearse la Web de un asignatura puede ser (de hecho lo es) ver qué están haciendo otros compañeros. Aparte de los más cercanos a nosotros, podemos consultar la Web de todos los centros de Andalucía en Averroes: http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros/centros_integrados.php3.

La Consejería de Educación de la Junta de Andalucía lleva varios años convocando un concurso de páginas Web de centros educativos. Podemos consultar los centros premiados en:

http://www.juntadeandalucia.es/averroes/recursos_informaticos/paginas_concurso.php3.

3.1. CUESTIONES A TENER EN CUENTA

Facilidad de navegación

Un factor importante es la forma de presentar la información. Hay que tener en cuenta que a medida que la cantidad de páginas de una Web aumenta, es cada vez más difícil para las visitas encontrar lo que necesitan. La mejor forma de ofrecer la información es organizarla en áreas definidas, permitiendo así que la navegación sea muy intuitiva. Si las visitas necesitan emplear mucho tiempo para encontrar la página buscada, es casi seguro que no se va a regresar posteriormente.

Cuidado con el “tamaño” de las páginas

Es realmente frustrante, cuando visitamos una Web, tener que esperar “mucho” tiempo para que la página sea completamente mostrada en pantalla. Las páginas compuestas de texto, gráficos y elementos multimedia generan una impresión agradable; sin embargo son más lentas para mostrarse al visitante.

Pruebe sus páginas antes de publicarlas

Recuerde siempre que los visitantes de una Web no tienen por qué tener el mismo sistema operativo (Windows 3.X, Windows 98, NT, XP, OS/2, MacOS, UNIX, Linux, etc.), que pueden utilizar cualquier navegador disponible en el mercado (Internet Explorer, Mozilla, etc.), con diferentes tipos de resolución de pantalla (600 x 800, 1024 x 768 etc.) Estas diferencias pueden hacer que sus diseños sean idóneos para un visitante particular y que sean pésimos para otros; en general, se recomienda probar su Web en la mayor cantidad de condiciones posibles.

