

Imágenes

En una pagina web podemos tener varios tipos de imágenes, por ejemplo: jpg, gif, png, etc.

Sintaxis de imágenes HTML

En HTML, las imágenes se definen con la etiqueta ``.

La etiqueta `` está vacía, sólo contiene atributos y no tiene una etiqueta de cierre.

El atributo `src` especifica la URL (dirección web) de la imagen:

``

```

1  <!DOCTYPE html PUBLIC >
2
3
4  <head>
5    <title>sin titulo</title>
6
7  </head>
8
9  <body>
10   <h1>Mi equipo</h1>
11
12   
14
15 </body>
16
17 </html>
18
19
    
```



El atributo alt

El atributo **alt** proporciona un texto alternativo para una imagen, si por alguna razón el usuario no puede verla (debido a una conexión lenta, un error en el atributo `src` o si el usuario usa un lector de pantalla).

El atributo **alt** es obligatorio. Una página web no se validará correctamente sin ella.

Si un navegador no puede encontrar una imagen, mostrará el valor del atributo `alt`:



Tamaño de la imagen - Anchura y altura

Puede utilizar el atributo **style** para especificar el ancho y la altura de una imagen.

Los valores se especifican en píxeles (utilice `px` después del valor):

``

Como alternativa, puede utilizar los atributos **width** y **height**. En este caso, los valores se especifican en píxeles de forma predeterminada:

```

8
9 <body>
10 <h1>Mi equipo</h1>
11
12 
14
15

```

Imágenes en otra carpeta

Por lo general, si no se especifica, el navegador web va a buscar una imagen, en la misma carpeta donde está la página web.

Sin embargo, es común almacenar imágenes en una subcarpeta. Para que el navegador lo encuentre, se debe especificar el nombre de la subcarpeta o subdirectorio en el src de la imagen, a continuación veremos un ejemplo insertando el escudo de mi equipo:

```

1 <!DOCTYPE html PUBLIC >
2
3
4 <head>
5 <title>sin titulo</title>
6
7 </head>
8
9 <body>
10 <h1>Mi equipo</h1>
11 
12
13 </body>
14 </html>
15

```

Mi equipo



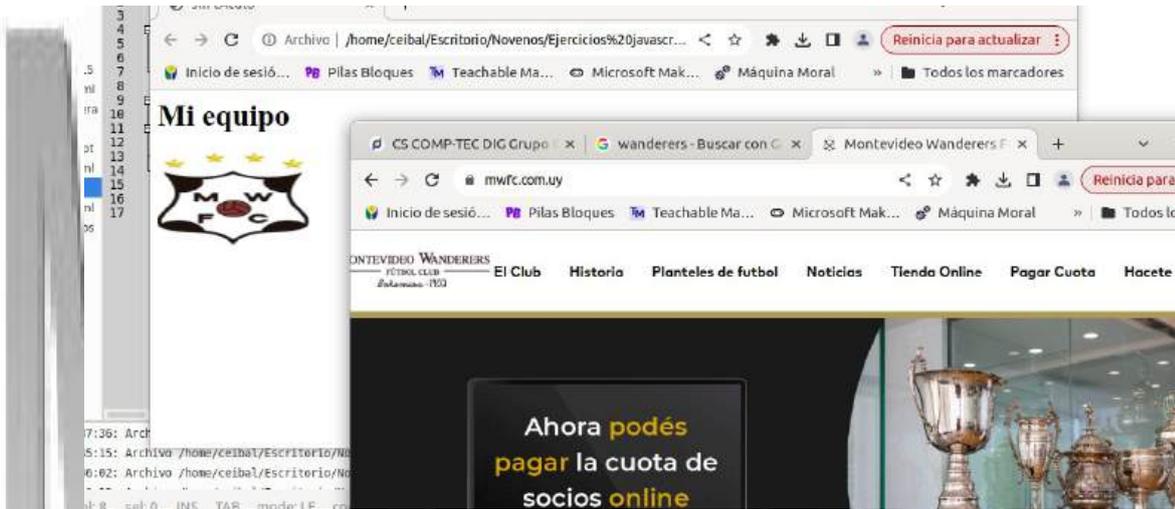
Imágenes animadas

El estándar GIF permite imágenes animadas:

```

 dentro de la etiqueta <a>**:

```
1 <!DOCTYPE html PUBLIC >
2
3
4 <head>
5 <title>sin titulo</title>
6 </head>
7
8
9 <body>
10 <h1>Mi equipo</h1>
11
12
13
14 </body>
15
16 </html>
17
```



### Imagen flotante

Utilice la propiedad **float** de CSS (**float: left;** o **float: right;**), para dejar flotar la imagen a la izquierda o a la derecha de un texto:

```
1 <!DOCTYPE html PUBLIC >
2
3
4 <head>
5 <title>sin titulo</title>
6 </head>
7
8
9 <body>
10 <h1>Mi equipo</h1>
11
12 <p>
13
15 Wanderers
16 </p>
17 </body>
18
19 </html>
20
21
```



### Mapas de imágenes

Utilice la etiqueta **<map>** para definir un mapa de imágenes. Un mapa de imágenes es una imagen con áreas que se pueden hacer clic.

El atributo **name** de la etiqueta **<map>** está asociado con el atributo **usemap** del **<img>** y crea una relación entre la imagen y el mapa.

La etiqueta **<map>** contiene una serie de etiquetas **<area>**, que definen las áreas que se pueden hacer clic en el mapa de imágenes:

```


<map name="planetmap">
<area shape="rect" coords="0,0,82,126" alt="Sun" href="sun.htm">
<area shape="circle" coords="90,58,3" alt="Mercury" href="mercur.htm">
<area shape="circle" coords="124,58,8" alt="Venus" href="venus.htm">
</map>

```

Como resulta complejo dejar un ejemplo en esta sección, del tema map, se deja un enlace donde pueden visualizar el funcionamiento: [https://www.w3schools.com/tags/tryit.asp?filename=tryhtml\\_areamap](https://www.w3schools.com/tags/tryit.asp?filename=tryhtml_areamap).

Tenemos una imagen, donde cada astro, es clickeable, dirigiendonos a un enlace con la imagen del mismo:



### Imagen de fondo

Para agregar una imagen de fondo en un elemento HTML, utilice la propiedad CSS **background-image**:

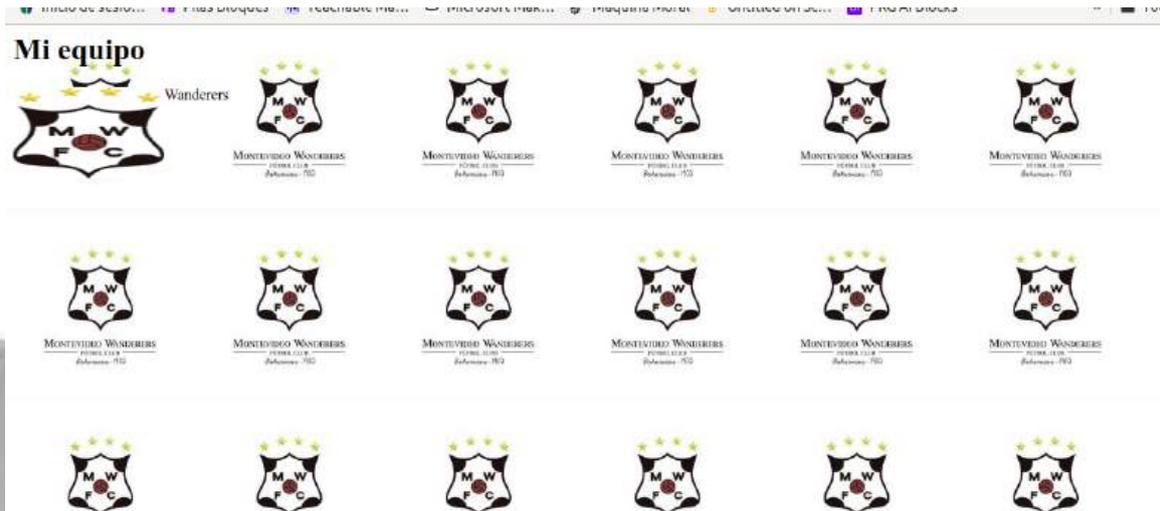
```

<body style="background-image:url('https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTk7wLW_Gz31gX1smfnaP6VXIYsqCTwAdEKjQ&s')">

```

Esta línea agregará una imagen de fondo a todo el cuerpo del documento HTML.



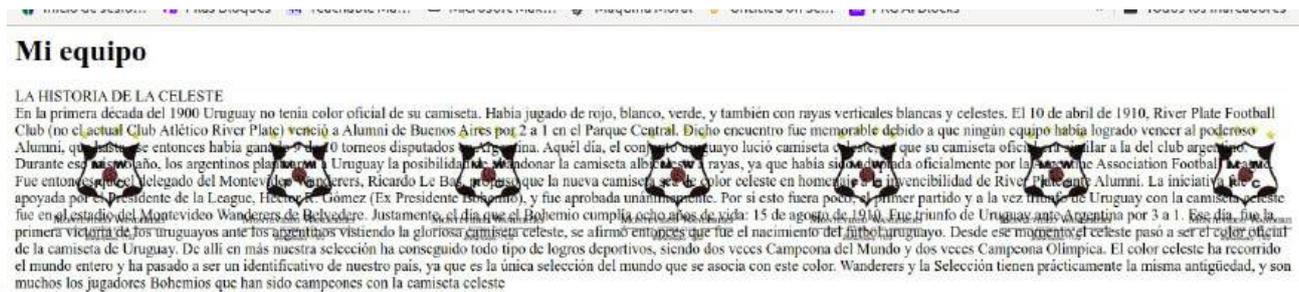


Si queremos agregar la imagen de fondo, a un elemento de la página, como por ejemplo un párrafo, solo debemos, agregar la propiedad background-image dentro del elemento p.

```

1 <!DOCTYPE html PUBLIC >
2
3
4 <head>
5 <title>sin titulo</title>
6 </head>
7
8 <body>
9
10 <h1>Mi equipo</h1>
11
12 <p style="background-image: url('https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:AND9GcTK7wLW_Gz31qXlsmTnaP6vXlYsqCTwADEKjQ&')">
13 LA HISTORIA DE LA CELESTE</p>
14 En la primera década del 1900 Uruguay no tenía color oficial de su camiseta. Había jugado de rojo, blanco, verde, y también con rayas verticales
15 El 10 de abril de 1910, River Plate Football Club (no el actual Club Atlético River Plate) venció a Alumni de Buenos Aires por 2 a 1 en el Parc
16 Durante ese mismo año, los argentinos plantearon a Uruguay la posibilidad de abandonar la camiseta albiceleste a rayas, ya que había sido adopt
17 Fue entonces que el delegado del Montevideo Wanderers, Ricardo Le Bas, propuso que la nueva camiseta sea de color celeste en homenaje a la invic
18 Por si esto fuera poco, el primer partido y a la vez triunfo de Uruguay con la camiseta celeste fue en el estadio del Montevideo Wanderers de E
19 Wanderers y la Selección tienen prácticamente la misma antigüedad, y son muchos los jugadores Bohemios que han sido campeones con la camiseta c
20 </p>
21 </body>
22 </html>

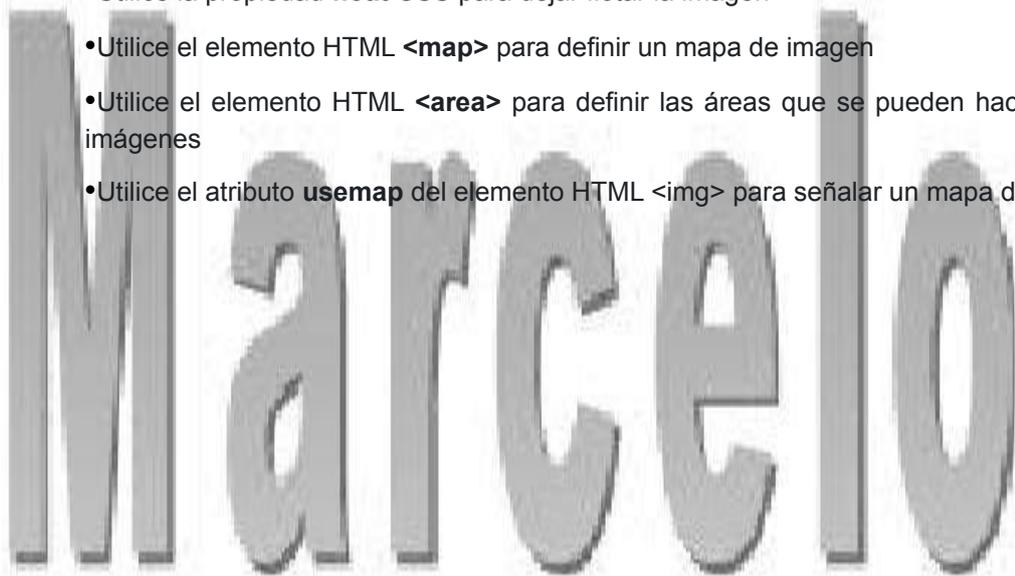
```



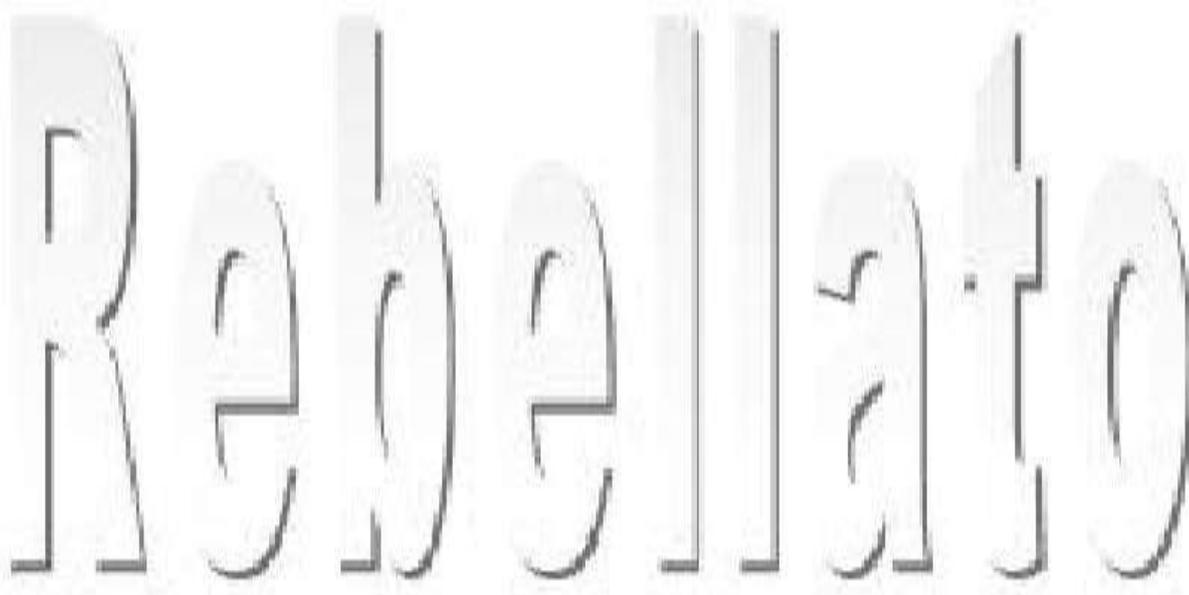
Resumen del capítulo

- Utilice el elemento HTML **<img>** para definir una imagen
- Utilice el atributo HTML **src** para definir la URL de la imagen
- Utilice el atributo **alt** HTML para definir un texto alternativo para una imagen, si no se puede mostrar
- Utilice los atributos de **height** y **width** HTML para definir el tamaño de la imagen
- Utilice las propiedades CSS **width** y **height** para definir el tamaño de la imagen (alternativamente)

- Utilice la propiedad **float** CSS para dejar flotar la imagen
- Utilice el elemento HTML **<map>** para definir un mapa de imagen
- Utilice el elemento HTML **<area>** para definir las áreas que se pueden hacer clic en el mapa de imágenes
- Utilice el atributo **usemap** del elemento HTML **<img>** para señalar un mapa de imagen



Marcelo



Rebellato