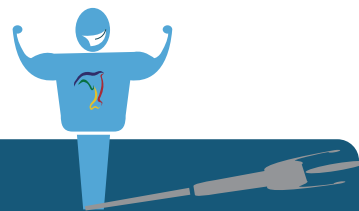


# ¿Qué ofrece Autentia Real Business Solutions S.L?

Somos su empresa de **Soporte a Desarrollo Informático**.  
 Ese apoyo que siempre quiso tener...

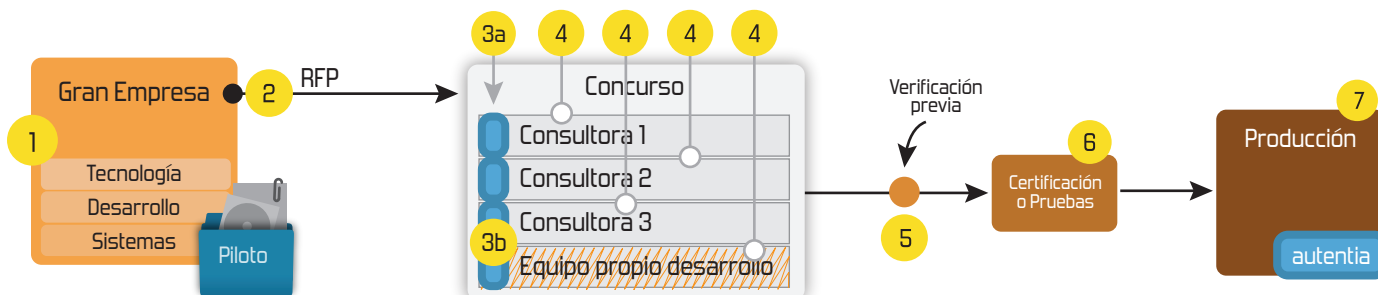
## 1. Desarrollo de componentes y proyectos a medida



## 2. Auditoría de código y recomendaciones de mejora

## 3. Arranque de proyectos basados en nuevas tecnologías

1. Definición de frameworks corporativos.
2. Transferencia de conocimiento de nuevas arquitecturas.
3. Soporte al arranque de proyectos.
4. Auditoría preventiva periódica de calidad.
5. Revisión previa a la certificación de proyectos.
6. Extensión de capacidad de equipos de calidad.
7. Identificación de problemas en producción.



## 4. Cursos de formación (impartidos por desarrolladores en activo)

Spring MVC, JSF-PrimeFaces /RichFaces,  
 HTML5, CSS3, JavaScript-jQuery

Gestor portales (Liferay)  
 Gestor de contenidos (Alfresco)  
 Aplicaciones híbridas

Tareas programadas (Quartz)  
 Gestor documental (Alfresco)  
 Inversión de control (Spring)

Control de autenticación y  
 acceso (Spring Security)  
 UDDI  
 Web Services  
 Rest Services  
 Social SSO  
 SSO (Cas)

JPA-Hibernate, MyBatis  
 Motor de búsqueda empresarial (Solr)  
 ETL (Talend)

Dirección de Proyectos Informáticos.  
 Metodologías ágiles  
 Patrones de diseño  
 TDD

BPM (jBPM o Bonita)  
 Generación de informes (JasperReport)  
 ESB (Open ESB)

# Adictos AL Trabajo

En el verano, unos tiran la paja y otros recogen el grano



Hosting patrocinado por



- [Inicio](#)
- [Quienes somos](#)
- [Tutoriales](#)
- [Formación](#)
- [Comparador de salarios](#)
- [Comic](#)
- [Charlas](#)
- [Más](#)

Estas en: [Inicio](#) [Tutoriales](#) [Cómo hacer una página web](#)

## Últimas Noticias

- » [Lanzamiento del nuevo Web de Autentia](#)
- » [Historia de la Informática. Capítulo 70. 1993](#)
- » [Historia de la Informática. Capítulo 69. 1992](#)
- » [Si se pregunta ¿Qué ofrece este Web?](#)
- » [Autentia en la Sun Open Communities Forum](#)
- » [Autentia cumple 6 años](#)
- » [Comentario del libro: El economista naturalista de Robert Frank](#)
- » [Contratos ágiles: Vendiendo Scrum a tus clientes.](#)
- » [Alimarket.es: Primera aplicación pública del framework](#)

## + Noticias Destacadas

- » [Lanzamiento del nuevo Web de Autentia](#)
- » [Contratos ágiles: Vendiendo Scrum a tus clientes.](#)
- » [Quinta charla Autentia + Projectalis + Agile Spain: Contratos ágiles: Vendiendo Scrum a tus clientes](#)
- » [Lo mejor de esta semana: Curso de Scrum con Ángel Medinilla](#)

## + Comentarios Cómico

## + Enlaces

## Catálogo de servicios Autentia (PDF 6,2MB)



En formato comic...



- Web
  - [www.adictosaltrabajo.com](http://www.adictosaltrabajo.com)
- 

## Últimos tutoriales

2009-08-10  
[Cómo hacer una página web](#)

2009-08-06  
[Tips And Tricks JUnit Spring](#)

2009-08-03  
[Instalación de VirtualBox PUEL](#)

2009-08-03  
[Gestión de contactos y pedidos en TNT Concept versión 0.16.1](#)

2009-08-03  
[Comentando el libro: La estrategia del océano azul](#)

2009-07-30  
[Funciones esenciales para crear un juego.](#)

2009-07-30  
[2º tutorial TNT Concept versión 1.16.1](#)

2009-07-29  
[Hibernate Search, Bridges, Analizadores y más](#)

2009-07-24  
[Migración de EJB3 a JPA y Spring.](#)

2009-07-20  
[Directorio de ejemplos de jMonkey Engine](#)

2009-07-19  
[JSR-179 Location API para J2ME: Posicionamiento geográfico en nuestras](#)

## Tutorial desarrollado por



### Iván García Puebla

Consultor tecnológico de desarrollo de proyectos informáticos.

Puedes encontrarme en [Autentia](#)

Somos expertos en Java/JEE

## Catálogo de servicios de Autentia

[Descargar \(6,2 MB\)](#)

[Descargar en versión comic \(17 MB\)](#)

[AdictosAlTrabajo.com](http://AdictosAlTrabajo.com) es el Web de difusión de conocimiento de [Autentia](#).



[Catálogo de cursos](#)

Descargar este documento en formato PDF: [ComoHacerUnaPaginaWeb.pdf](#)

Fecha de creación del tutorial: **2009-08-10**

## Cómo Hacer Una Página Web

1. [Cómo Hacer una Página Web](#)
  1. [Introducción](#)
  2. [¿Qué entendemos por "hacer" una página web?](#)
  3. [Los fundamentos de una página web: el HTML](#)
  4. [Nuestra primera página utilizando un editor de páginas web](#)
  5. [Pasos para hacer una página web](#)
    1. [Reunir el material](#)
    2. [Diseñar la plantilla y la estructura del sitio web](#)
    3. [Implementar la página en el ordenador](#)
  6. [Publicar nuestra página en internet](#)
  7. [Para seguir aprendiendo](#)

### Introducción

Este tutorial está orientado a todas aquellas personas que no tengan conocimientos previos de edición web, o que utilicen el ordenador únicamente a nivel de usuario y no de programador. Hoy día publicar contenidos en la web por motivos profesionales o de ocio es algo habitual, y poseer unos conocimientos al menos esenciales puede resultarnos de gran ayuda en cualquier momento.

Vamos a aprender, pues, el mecanismo para hacer una página web.

### ¿Qué entendemos por "hacer" una web?

Hagámonos una pregunta : ¿queremos publicar contenidos al instante, donde nos interesa más el contenido que la apariencia? Por ejemplo:

- Podemos querer tener un *cuaderno de bitácora* donde publicar nuestras reflexiones, contar nuestro último viaje... Para ello un [weblog](#) (o [blog](#)) es adecuado. Son gratis y sólo tenemos que escribir el texto, el aspecto final lo proporciona el propio blog.
- Podemos querer publicar fotos con posibilidad de poner comentarios (y votar fotos y mucho más). Nada mejor que servicios como los de [Flickr](#) o [Panoramio](#)
- Intercambiar preguntas, dudas, opiniones, aficiones, etc. Para ello los foros son la mejor opción.

Si lo anterior no cubre nuestras necesidades o si queremos desarrollar todo un [sitio web](#) de manera más artesanal, tenemos las siguientes opciones:

- Programar nuestra página web con una apariencia y un contenido estático, y publicarla. Por ejemplo, la página de nuestro pueblo, de nuestra pequeña empresa... Este tutorial trata de ello.
- Utilizar herramientas llamadas [gestores de contenidos](#), que automatizan muchas de las tareas pero requieren conocimientos medios de programación.
- Programar una página web con lenguajes como [PHP](#), [JSP](#) o [ASP](#). Requieren conocimientos medios/altos de programación.

Tras este breve repaso, ¡entremos en materia!

## Los fundamentos de una página web: HTML

Una página web se compone de texto: el contenido literal (lo que queremos decir) y las llamadas etiquetas para dar la forma. Algunas de ellas son:

Etiqueta	Descripción
<h1></h1>	Escribir un título. Los subtítulos se consiguen con <h2></h2>... hasta <h5></h5>
<p></p>	Escribir un párrafo
<b></b>	Texto en negrita
<i></i>	Texto en cursiva
<center></center>	Centrar cualquier elemento (texto, imagen, etc)
 	Salto de línea
<a href=""></a>	Introducir un enlace (hipervínculo), para pulsar sobre él y navegar a otro sitio

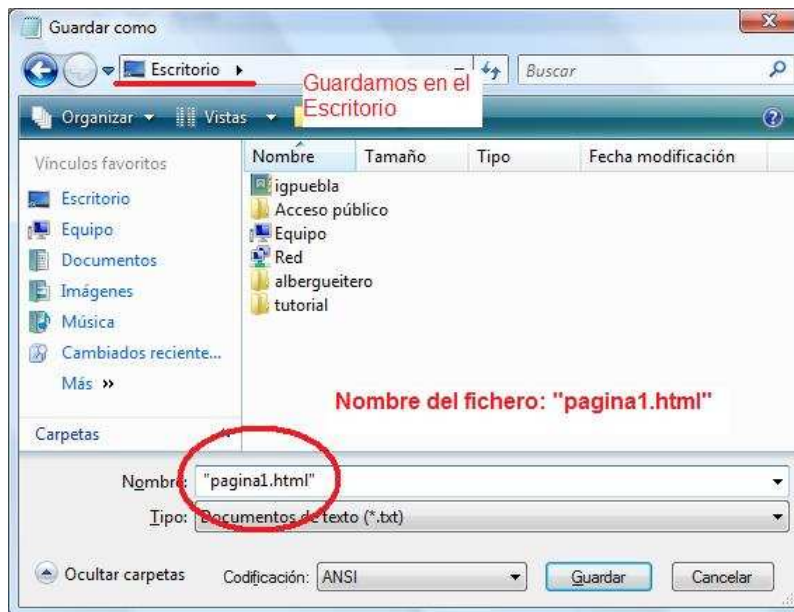
Para nuestra primera web abrimos un editor de texto (por ejemplo el *Bloc de notas* de Windows) y comenzamos escribiendo la siguiente estructura, obligatoria en toda página web:

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

Ahora demos contenido a la página. Escribamos lo siguiente, prestando atención para no equivocarnos:

```
<html>
  <head>
    <title>Pagina web de mi pueblo</title>
  </head>
  <body>
    <h1>Pagina web de Aldearriba del Pisuerga</h1>
    <h2>Bienvenida</h2>
    <p>Bienvenido a la pagina web de Aldearriba del Pisuerga, esperamos que sea de su agrado.</p>
    <h2>Historia</h2>
    <p>Los primeros pobladores datan de la <b>epoca celtibera</b>, pues se han localizado asentamientos junto al
    rio Pisuerga.</p>
    <h2>Festividades y tradiciones</h2>
    <p>Como en muchos pueblos, se celebra <b>San Isidro Labrador</b> cada 15 de mayo, asi como la <b>Fiesta de
    las <i>Animas</i></b> 15 días antes el Miercoles de Ceniza</p>
    <p>
      <center>Esperamos verle pronto!!</center>
    </p>
    <p>
      <center>Pulse <a href="pagina2.html">aqui</a> para ir a otra pagina</center><br/>
      <center>Visite <a href="http://www.google.com">Google</a></center>
    </p>
  </body>
</html>
```

A continuación guardamos este texto en un fichero llamado `pagina1.html`, por ejemplo en el escritorio de Windows. Para hacerlo correctamente, una manera es ir al menú del Bloc de notas: Archivo | Guardar Como | y en el nombre de archivo a guardar poner entre comillas dobles el nombre del archivo: "pagina1.html". Esto es para que el Bloc de notas de Windows no guarde el fichero con el nombre `pagina1.html.txt`, un error común al principio:



Guardamos nuestra página con extensión `.html` en el escritorio de Windows

Hacemos doble click sobre el icono de nuestra nueva página web que estará en el escritorio, y debemos verlo de esta manera:

[aplicaciones.](#)

2009-07-16  
[Gestión de Usuarios en TNT Concept versión 0.16.1](#)

2009-07-16  
[Continuación del Tutorial: JMonkeyEngine, Creación de nuestro primer juego.](#)

2009-07-16  
[Como implementar el Scene Monitor para analizar las escenas en jMonkeyEngine](#)

2009-02-26  
[Transformaciones de escena en JMonkeyEngine](#)

2009-07-15  
[Detalles del juego de la moto en jMonkeyEngine.](#)

2009-07-14

2009-07-06  
[Primeros pasos con Blender: Pintando nuestra mascota en 3D](#)

2009-07-06  
[DBUnit-Exportar e Importar BBDD](#)

2009-07-05  
[JMeter, Pruebas de stress sobre aplicaciones web: Grabando y reproduciendo navegaciones](#)

2009-07-02  
[Axis2: Invocación de Servicios WEB usando distintos MEP](#)

2009-07-02  
[Instalación OpenOffice](#)

2009-07-02  
[Juegos 3D en Java: Blender y JMonkeyEngine](#)

2009-06-20  
[StAX \(Xml Pull Parser\): Streaming API para XML](#)

## Página web de Aldearriba del Pisuega

### Bienvenida

Bienvenido a la página web de Aldearriba del Pisuega, esperamos que sea de su agrado.

### Historia

Los primeros pobladores datan de la **época celtibera**, pues se han localizado asentamientos junto al río Pisuega.

### Festividades y tradiciones

Como en muchos pueblos, se celebra **San Isidro Labrador** cada 15 de mayo, así como la **Fiesta de las Animas** 15 días antes el Miércoles de Ceniza

Esperamos verle pronto!!

Pulse [aquí](#) para ir a otra página

Visite [Google](#)

2009-06-15  
Configuración de la  
desconexión de usuarios con  
ICEFaces

2009-06-10  
LWUIT: Una librería gráfica  
tipo AWT o Swing para J2ME

2009-06-10  
Mapas mentales con XMind

2009-02-26  
Redimensionar Imágenes en  
Windows Vista

2009-06-08  
UploadFile con Icefaces +  
Hibernate + Anotaciones

2009-06-05  
Habilitar exportación en  
Liferay

2009-06-01  
Registrar Liferay en Eclipse

2009-05-29  
Liferay Social Office

2009-05-28  
Broadcast con Ustream

2009-05-25  
Tabla de datos accesible con  
ordenación y paginación

2009-05-21  
Primeros pasos con Audacity:  
Un editor de sonido libre y  
multiplataforma.

2009-05-11  
Introducción a TortoiseSVN

2009-05-07  
Hacer "scp" de varios ficheros  
sin solicitud de clave

2009-05-02  
Plugin Hibernate3 para Maven

2009-04-26  
AgileDraw: una técnica rápida  
de modelado

2009-04-24  
Spring AOP: Cacheando  
aplicaciones usando  
anotaciones y aspectos con  
AspectJ

2009-04-20  
Modelos de conocimiento con  
CmapTools

2009-04-16  
Informes Crosstab con iReport

2009-04-16  
Registro de un fichero de  
datos personales con el

Analizando con cuidado el ejemplo, observamos algunas cosas importantes:

- Todo documento HTML tiene una estructura base que hay que respetar
- Para dar formato al texto, hay que utilizar etiquetas HTML, que pueden anidarse
- Toda etiqueta tiene una parte de apertura `<etiqueta>` y otra de cierre, con una barra al principio `</etiqueta>` (salvo alguna excepción, como `<br/>`)
- La extensión del archivo que contiene el código HTML debe ser: `.html`
- El navegador web interpreta el lenguaje HTML, aplica el formato y lo muestra por pantalla
- Si ponemos un enlace a una página web, hay que comenzar con `http://` Si ponemos una página web situada junto con la actual, sólo es necesario escribir el nombre del fichero.

En el ejemplo anterior, si pulsamos sobre [Google](#), nos llevará al buscador. Si pulsamos sobre "[Pulse aquí](#)" para ir a la otra página, no la encontrará porque aún no la hemos creado. Vamos a hacerlo. Abrimos otro Bloc de notas y creamos una página web sencilla:

```
<html>
  <head>
    <title></title>
  </head>
  <body>
    <h1>Esta es la página número 2</h1>
  </body>
</html>
```

La guardamos con el nombre `página2.html` también en el escritorio, de la misma manera que hemos hecho con `página1.html`. Ahora, al pulsar en la palabra "[aquí](#)" de la frase "Pulse [aquí](#) para ir a otra página", se mostrará segunda página:


## Esta es la página número 2

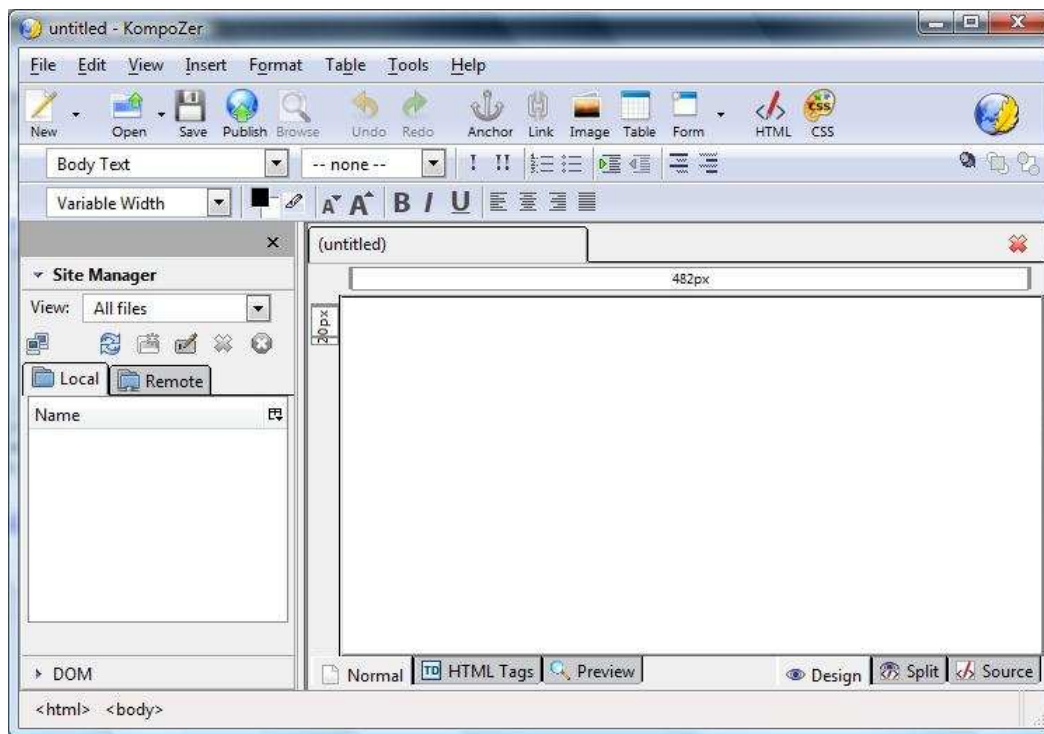
### Nuestra primera página utilizando un editor de páginas web

En la sección anterior se han introducido los fundamentos de una página web. Pero hay mucho más, y no tiene sentido memorizar el lenguaje de etiquetas; es más práctico saber qué son para saber comprenderlas en el momento en que las tengamos a la vista.

Vamos, pues, a utilizar herramientas para hacer nuestra página web de manera más rápida y, sobre todo, de manera visual (**WISIWYG**), evitando tener que escribir código fuente (como mucho, retocando). Estos editores de página web utilizarán lenguaje HTML y otras tecnologías adicionales, como las [hojas de estilos en cascada \(CSS\)](#), [HTML dinámico](#) o [JavaScript](#).

Un programa que recomiendo para empezar es [Kompozer](#) (una versión mejorada de [NVU](#)) por ser de libre uso y muy completo. Hay otros editores más habituales en nuestro entorno, como *Microsoft Office Word* que permiten que lo que hayamos escrito lo guardemos en formato HTML (menú Archivo | Guardar Como | Página Web), si bien el código HTML que genera no es muy limpio en algunos casos.

Podemos descargar Kompozer desde <http://kompozer.net/download.php>, en la sección Latest stable version, versión  Win32 binary, el fichero con nombre `kompozer-X.X.X-win32.zip`. Descomprimos este fichero descargado en un directorio, entramos en él y ejecutamos el archivo `kompozer.exe`. El programa tiene el siguiente aspecto:



Interfaz de Kompozer, editor visual de páginas web de libre uso

De manera visual podemos escribir texto, ponerlo en negrita, centrado, convertirlo en un enlace, un título, insertar una imagen, una tabla, dividir en marcos, etc. Asimismo abajo podemos ver las pestañas "Normal", "HTML Tags" y "Preview". Nosotros trabajaremos sobre el modo "Normal", pero podemos comprobar en todo momento el código HTML que se está escribiendo automáticamente por debajo, pulsando en la pestaña "HTML Tags". Para ver el aspecto final de lo que llevamos hecho, podemos pulsar sobre "Preview".

## Pasos para hacer una página web

Aunque al principio dediquemos tiempo a hacer pruebas con el editor, escribiendo texto y poniendo imágenes y moviéndolo todo de sitio varias veces, cambiando colores para buscar una combinación que nos guste, la experiencia y la metodología propia de los desarrollos informáticos (bien aplicada es de gran utilidad), recomienda seguir los siguientes pasos:

1. **Reunir el material** con el que vayamos a hacer la página web: textos, imágenes, etc.
2. **Diseñar sobre papel** el aspecto de nuestro sitio web: dónde va el menú, el encabezado, el pie de página, el cuerpo... es decir, la plantilla (podemos inventarla o elegir una de los recursos gratuitos [1] [2] que hay en internet, pero esto requiere ya cierta experiencia). Asimismo concretamos cuántas páginas tendrá nuestro sitio web y qué información contendrá.
3. Una vez claro lo anterior, se **traslada el diseño al ordenador**, utilizando una herramienta como Kompozer.

Vamos a hacer una página más completa siguiendo estos tres pasos.

### 1.- Reunir el material

En nuestro ejemplo, usaremos el siguiente:

- Un texto de bienvenida: `bienvenida.txt`
- Un texto con historia del pueblo: `historia.txt`
- Un texto con turismo: `turismo.txt`
- Fotografías de algunos monumentos, tomadas con una cámara digital y reducidas en dimensiones y tamaño (que no ocupen más de 200 Kb), usando programas como Paint, GIMP o [Image Resizer \(tutorial\)](#) ...
- Una imagen de fondo: `fondo.jpg`

Puedes descargar el material aquí: [material\\_pagina\\_web.zip](#)

### 2.- Diseñar la plantilla y la estructura del sitio web

Una posible plantilla para la distribución del contenido es la siguiente:



[formulario NOTA](#)

2009-04-15  
[Estadísticas de www.adictosaltrabajo.com](#)  
 Abril 2009

2009-04-15  
[Iniciación a OSWorkflow con Spring](#)

2009-04-14  
[Tests de Selenium con librerías de componentes JSF: Apache Tomahawk.](#)

## Últimas ofertas de empleo

2009-07-31  
[T. Información - Operador \(día / noche\) - BARCELONA.](#)

2009-06-25  
[Atención a cliente - Call Center - BARCELONA.](#)

2009-06-19  
[Otras - Ingeniería \(minas, puentes y puertos\) - VALENCIA.](#)

2009-06-17  
[Comercial - Ventas - ALICANTE.](#)

2009-06-03  
[Comercial - Ventas - VIZCAYA.](#)

### Plantilla de la página web

El sitio web estará compuesto por tres páginas individuales:

- bienvenida.html, con el texto de bienvenida e imagen de fondo
- historia.html, con el texto de la historia e imagen de fondo
- turismo.html, con el texto y las imágenes de turismo, y la imagen de fondo

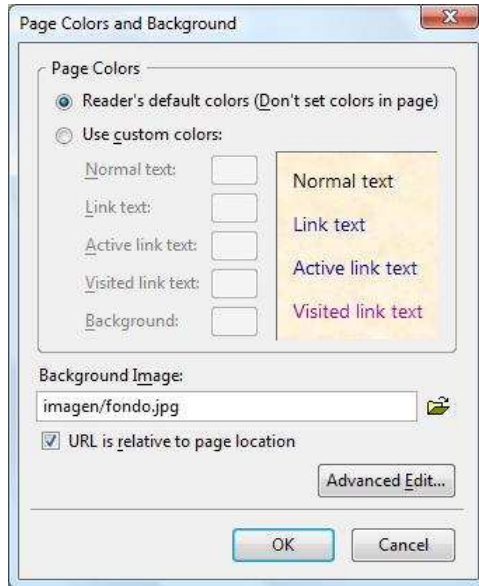
Una vez tenemos ya en mente nuestra web, vamos a utilizar las herramientas descritas anteriormente para implementarla.

### 3.- Implementar la página en el ordenador

Creamos una carpeta por ejemplo en el Escritorio de Windows, que se llame paginaweb. Dentro, una subcarpeta denominada imagen, donde copiaremos las imágenes de los monumentos y el fondo. Este material lo hemos descargado antes desde [material\\_pagina\\_web.zip](#).

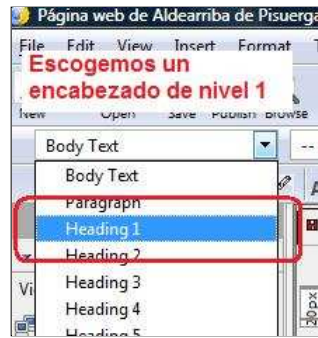
Iniciamos Kompozer y vamos al menú File | New | dejamos seleccionado A blank document y pulsamos en Create. Guardamos esta página desde el menú File | Save As... Aparecerá un diálogo pidiendo el título de la página. Escribimos por ejemplo Página web de Aldearriba de Pisuerga, pulsamos Ok y guardamos la página en una carpeta en el Escritorio de Windows, paginaweb, con el nombre bienvenida (la extensión .html la pone automáticamente el editor).

Comenzamos poniendo el fondo de la página accediendo al menú Format | Page Colors and Background... En la casilla Background Image navegamos hasta la imagen de fondo que estará en: imagen/fondo.jpg. Aseguremonos que la opción URL is relative to page location... queda marcada:



Insertar el fondo de la página web

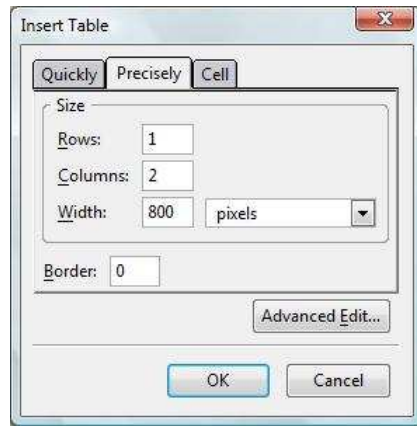
A continuación escribimos el encabezado de la página. Por ejemplo, "Bienvenido a la página web de Aldearriba de Pisuerga", lo damos forma de encabezado de nivel 1 (desplegable izquierdo) y finalmente lo centramos.



Insertar la cabecera de la página web

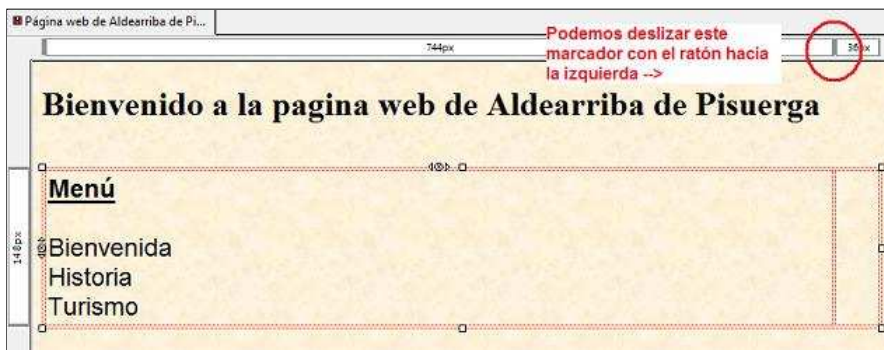
A continuación, debajo del título, insertamos una tabla, desde el menú Insert | Table... pulsamos sobre la pestaña Precisely y ponemos los siguientes datos, y pulsamos OK.





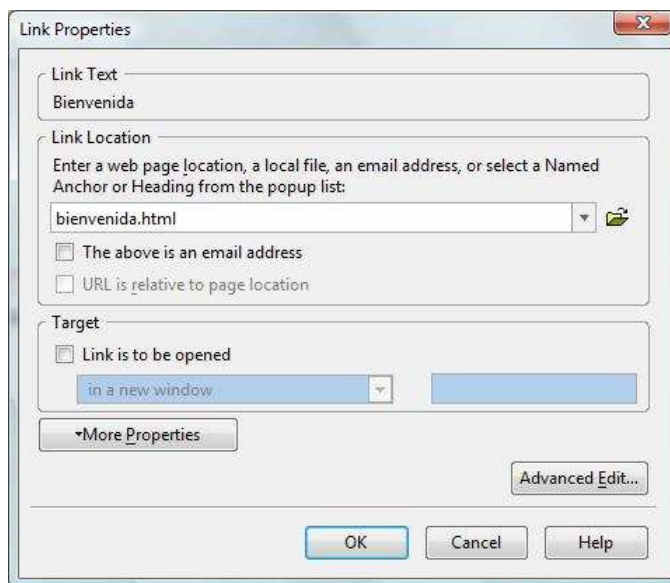
Insertar una tabla de 1x2 sin borde

En la celda izquierda escribimos: **Menú** y debajo tres líneas, una cada una con "Bienvenida", "Historia" y "Turismo", dando el tamaño y tipo de letra que queramos, por ejemplo Helvetica, Arial (desplegable izquierdo, expandiendo "Variable Width"). La tabla seguramente se descoloque; podemos ajustar su forma poniendo el cursor sobre los límites de la misma en la barra superior e izquierda, y arrastrando:



Con el ratón deslizamos a la izquierda el límite de la celda

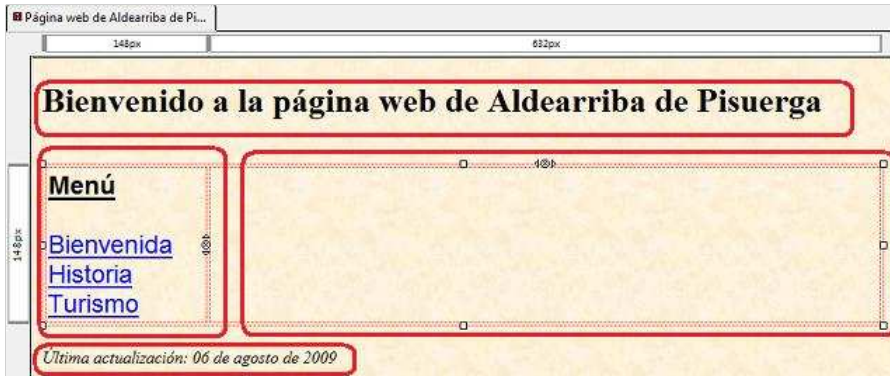
Bajo la tabla escribimos el pie de página, con información de la última actualización: "Última actualización: 06 de agosto de 2009". Para finalizar con la plantilla base de la página, vamos a convertir las palabras bajo el menú izquierdo en enlaces reales. Por ejemplo, seleccionamos la palabra "Bienvenida" y vamos al menú Insert | Link... e introducimos en el área de texto: bienvenida.html y pulsamos OK:



Propiedades del enlace: insertando una página web

Repetimos el proceso con "Historia", siendo la página historia.html y "Turismo" siendo la página turismo.html. Conviene indicar que estas tres páginas estarán juntas en la misma carpeta del Escritorio paginaweb y por eso no hace falta escribir la ruta de directorios de las páginas a las que enlazamos. Si estuviesen en otro directorio habría que poner la ruta. Si lo que queremos es enlazar con una página de internet, habrá que poner la dirección con formato http://.....

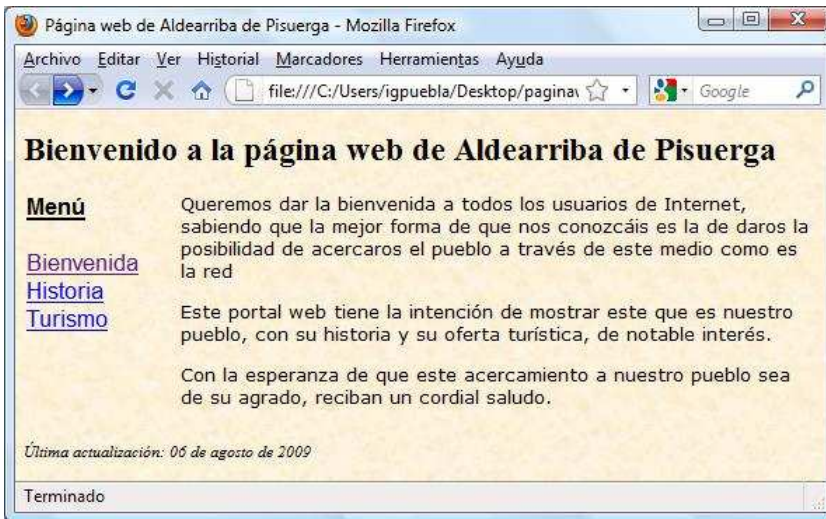
En este punto tenemos completada la plantilla:



Plantilla diseñada al principio, implementada en HTML

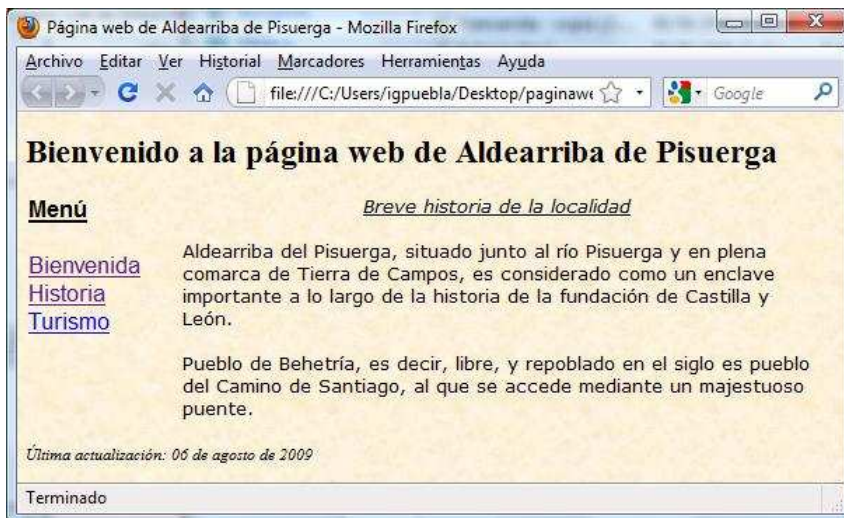
Hasta aquí, el procedimiento es común para las tres páginas, y lo repetiremos para cada una de ellas, o bien haremos dos copias del fichero bienvenida.html en el mismo directorio paginaweb y lo renombraremos como historia.html y turismo.html.

Como estamos editando la página de bienvenida, en el cuerpo de la página vamos a pegar el texto del fichero bienvenida.txt, y lo damos formato al gusto:



Página web de bienvenida visualizada en el navegador

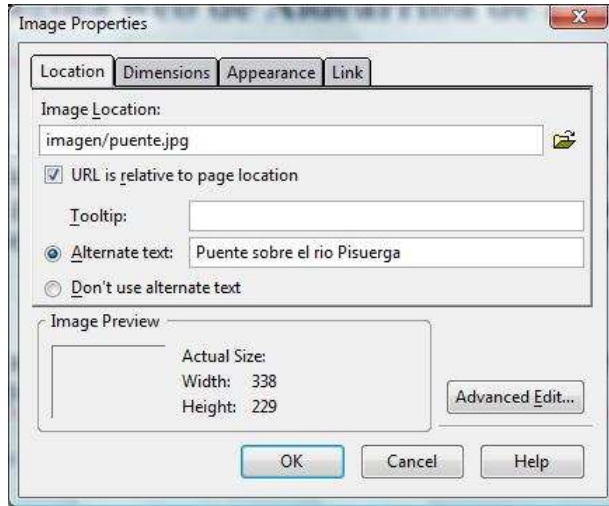
El proceso para la página de historia es similar: sobre la plantilla, rellenamos el cuerpo con texto. Si hicimos copia del fichero bienvenida.html y cambiamos el nombre por historia.html, podemos abrir esta página desde Kompozer en el menú File | Open File y seleccionando historia.html. Un ejemplo del resultado final puede ser:



Página web de bienvenida visualizada en el navegador

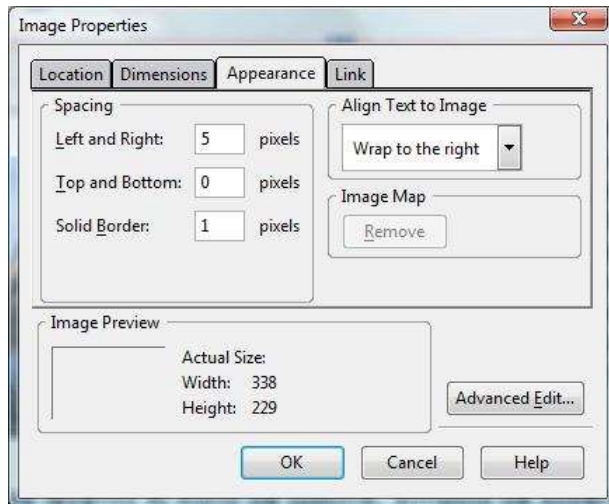
De manera similar, abrimos la página de turismo y en el cuerpo insertaremos el texto e imágenes. Para insertar una imagen, ponemos el cursor antes de la primera palabra del primer párrafo "Transitando por..." y pulsamos en el menú Insert | Image para acceder a las propiedades de inserción. En la pestaña Location seleccionamos la imagen con el explorador y se inserta la ruta relativa a la página. Escribimos un texto alternativo, como se muestra en la imagen:





Propiedades de inserción de imagen, pestaña Location

En la pestaña *Appearance* podemos seleccionar la situación de la imagen respecto al texto: alineado medio, superior o inferior, a la izquierda, derecha, espacio alrededor de la imagen... La imagen del puente la dispondremos a la izquierda del párrafo y a su misma altura, separando unos píxeles el texto de la imagen. Estableceremos las siguientes propiedades:



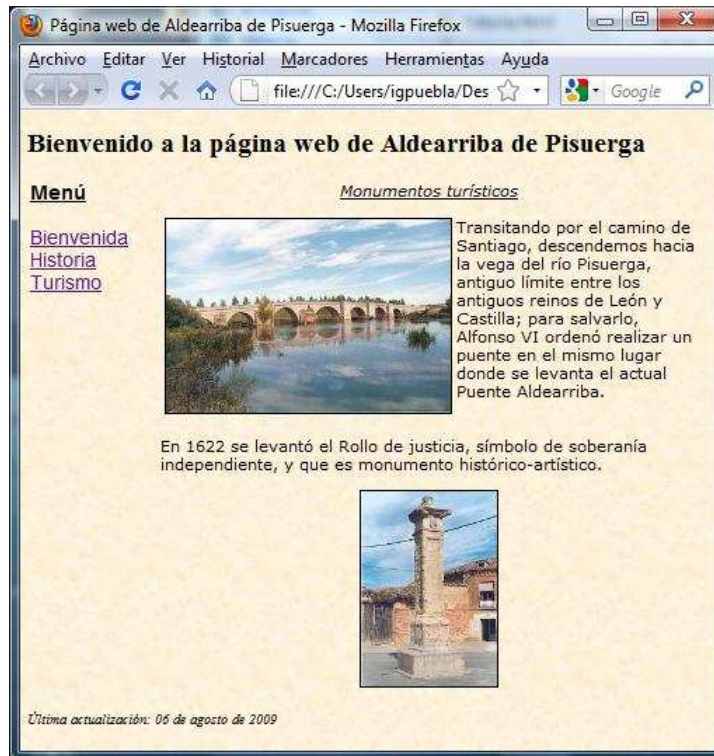
Propiedades de la imagen respecto al texto

Pulsamos **OK** y vemos el resultado:



Página web con imagen a nivel de texto

Debajo del segundo párrafo, y en el medio, insertaremos la imagen del rollo de justicia. Guardamos la página, y el aspecto final de la página de turismo será:



Página web de turismo con las dos imágenes

En este punto podemos probar los enlaces del menú izquierdo. Si hemos seguido bien todos los pasos, es decir, hemos escrito bien los nombres de las páginas .html en el editor web y los ficheros .html en disco están al mismo nivel y con los nombres correctos, podremos pasar de una página a otra de nuestro pequeño sitio web.

## Publicar nuestra página en internet

Una vez que la página está terminada y comprobamos que es correcta en nuestro equipo, es momento de publicarlo en internet. Si no disponemos de alojamiento web privado, podemos darnos de alta en un servicio de webhosting gratuito (que posiblemente inserte algo de publicidad en nuestras páginas). Sin ánimo de publicitar ninguna empresa, yo voy a explicar cómo se hace con [Lycos](http://www.tripod.lycos.es/).

Accedemos a <http://www.tripod.lycos.es/> y nos registramos. Recibiremos un correo de confirmación en nuestra cuenta de correo electrónico indicada. Al confirmar, accederemos a una página web donde podemos escoger el nombre de nuestro espacio web y el dominio:

**Confirmación de la suscripción de tu página web en Lycos Tripod**

Para completar la activación de tu cuenta es necesario que escojas el nombre de tu sitio, un dominio y una contraseña para el FTP. El nombre de tu sitio forma parte del URL (dirección Web). Abajo del nombre del sitio puedes ver la dirección URL completa.

La contraseña FTP es necesaria para acceder a tu sitio mediante software FTP o el FrontPage. La contraseña FTP puede ser la misma que tu contraseña de Lycos.

Nombre del sitio \*

EL URL de tu sitio: <http://usuarios.lycos.es/aldearrriba>

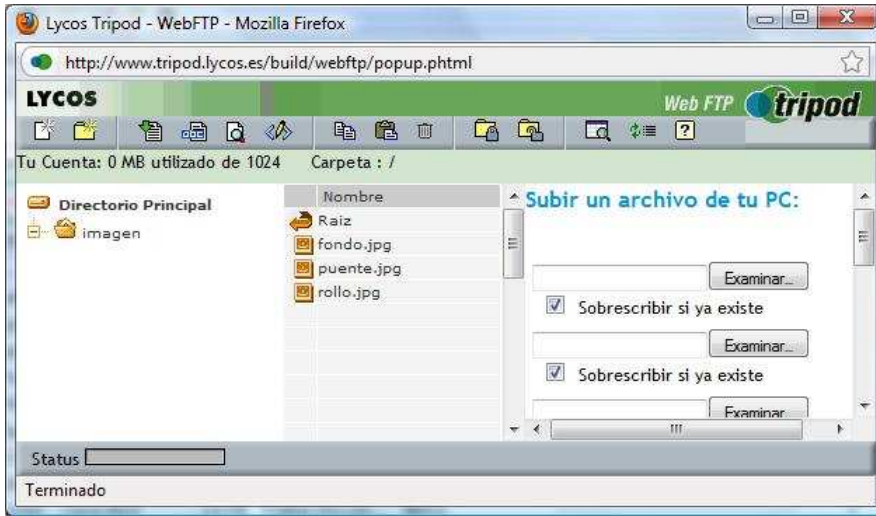
Contraseña de FTP \*

reescribir la contraseña de FTP \*

Para completar tu suscripción,

Selección del nombre del espacio web y dominio de nuestro webhosting en Lycos

Una vez confirmado, podemos hacer inicio de sesión en Lycos y accedemos al panel de control. Para subir nuestra página web a nuestro espacio, podemos usar FTP habitual, a la dirección <ftp.usuarios.lycos.es>, con nuestro nombre de usuario y contraseña. O bien podemos utilizar una herramienta online para subir los ficheros y gestionar nuestro espacio: el WebFTP. Usando WebFTP subimos primero las tres páginas .html, y luego creamos una nueva carpeta llamada imagen, donde subiremos en ella posteriormente las tres imágenes:



WebFTP de Lycos. Debemos subir nuestra web con la misma estructura de carpetas

¡Ahora ya podemos visitar nuestra pequeña obra maestra en internet! <http://usuarios.lycos.es/aldearriba/bienvenida.html>

### Para seguir aprendiendo

Obviamente este tutorial ofrece unas pinceladas básicas sobre el proceso de construcción de una web. Ahora que tenemos unos mínimos fundamentos, podemos seguir estudiando y hacer páginas más elaboradas. A continuación ofrezco algunos recursos para profundizar en materia:

- [HTML con Clase: Tutorial de HTML](#)
- [Cursos de ProgramacionWeb.com](#)

Este tutorial está dedicado a Laura y a todas las personas que están aprendiendo. ¡Ánimo!

### ¿Qué te ha parecido el tutorial? Déjanos saber tu opinión y ivota!

Muy malo    Malo    Regular    Bueno    Muy bueno

Votar

### Anímate y coméntanos lo que pienses sobre este tutorial

Puedes opinar o comentar cualquier sugerencia que quieras comunicarnos sobre este tutorial; con tu ayuda, podemos ofrecerte un mejor servicio.

Nombre:                       E-Mail:

Comentario:

Enviar comentario

[Texto Legal y condiciones de uso](#)

- Puedes inscribirte en nuestro servicio de notificaciones [haciendo clic aquí.](#)
- Puedes firmar en nuestro libro de visitas [haciendo clic aquí.](#)
- Puedes asociarte al grupo AdictosAlTrabajo en XING [haciendo clic aquí.](#)
- Añadir a favoritos Technorati. 



Esta obra está licenciada bajo [licencia Creative Commons de Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 2.5](#)

## Recuerda

Autentia te regala la mayoría del conocimiento aquí compartido ([Ver todos los tutoriales](#)). Somos expertos en: J2EE, Struts, JSF, C++, OOP, UML, UP, Patrones de diseño ... y muchas otras cosas.

**¿Nos vas a tener en cuenta cuando necesites consultoría o formación en tu empresa?, ¿Vas a ser tan generoso con nosotros como lo tratamos de ser con vosotros?**

**Somos pocos, somos buenos, estamos motivados y nos gusta lo que hacemos**

...

Autentia = Soporte a Desarrollo & Formación.

[info@autentia.com](mailto:info@autentia.com)

J2EE, EJBs, Struts...

## Tutoriales recomendados

Nombre	Resumen	Fecha	Visitas	Valoración	Votos	Pdf
<a href="#">Instalación de VirtualBox PUEL</a>	En este tutorial os enseñamos a instalar VirtualBox como alternativa a VMWare para la virtualización de sistemas operativos.	2009-08-03	229	Bueno	3	
<a href="#">Funciones esenciales para crear un juego.</a>	En este tutorial, seguimos usando el motor jMonkeyEngine, y hemos intentado enseñar como se crean escenarios y personajes, con sus funciones de rotamiento, y movimiento.	2009-07-30	274	Bueno	3	
<a href="#">Directorio de ejemplos de jMonkey Engine</a>	Directorio de los ejemplos más relevantes de jMonkeyEngine, que nos ayudarán a crear juegos en 3D	2009-07-20	461	Muy bueno	1	
<a href="#">Como implementar el Scene Monitor para analizar las escenas en jMonkeyEngine</a>	Implementación de SceneMonitor de jMonkeyEngine en nuestra aplicación.	2009-07-16	384	Muy bueno	1	
<a href="#">Continuación del Tutorial: jMonkeyEngine, Creación de nuestro primer juego.</a>	En este tutorial implementaremos colisiones en jMonkeyEngine, en el juego 3D que estamos analizando	2009-07-16	514	Muy bueno	2	
<a href="#">Detalles del juego de la moto en jMonkeyEngine.</a>	Detalles del juego de la moto creado en jMonkeyEngine, donde se definen movimientos y chaserCameras	2009-07-15	769	Muy bueno	3	
<a href="#">jMonkeyEngine, Creación de nuestro primer juego.</a>	Intentaremos enseñaros a crear vuestro primer juego, partiremos de un ejemplo hecho de jMonkeyEngine, que trata sobre el manejo de una moto por un escenario.	2009-07-14	611	Bueno	6	
<a href="#">Ajax tests con Selenium: prototype.js e ICEfaces.</a>	En este tutorial se va a hablar de cómo escribir tests funcionales con Selenium IDE sobre aplicaciones que realizan recargas controladas de la interfaz de usuario con Ajax.	2009-07-13	761	Bueno	6	
<a href="#">AOP con AspectJ y Maven</a>	Programación orientada a aspectos con AspectJ y Maven	2009-07-08	684	Bueno	1	
<a href="#">Instalación y configuración de Eclipse Galileo</a>	Instalar y configurar el nuevo entorno de desarrollo Eclipse Galileo	2009-07-07	1757	Regular	11	

### Nota:

Los tutoriales mostrados en este Web tienen como objetivo la difusión del conocimiento. Los contenidos y comentarios de los tutoriales son responsabilidad de sus respectivos autores. En algún caso se puede hacer referencia a marcas o nombres cuya propiedad y derechos es de sus respectivos dueños. Si algún afectado desea que incorporemos alguna reseña específica, no tiene más que solicitarlo. Si alguien encuentra algún problema con la información publicada en este Web, rogamos que informe al administrador [rcanales@adictosaltrabajo.com](mailto:rcanales@adictosaltrabajo.com) para su resolución.