

```

1 <!-- HTML con Comentarios añadidos para poder explicar la estructura,
2 el metalenguaje o incluso los problemas con las etiquetas -->
3
4 <!-- La etiqueta que aparece a continuación comprueba que la DEFINICIÓN DE TIPOS DE DATOS
5 de nuestro archivo HTM ó HTML es correcta en el servidor del Consorcio del World Wide Web-->
6
7 <!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">
8
9 <!-- HTML es el acrónimo de HyperTextMetaLanguage e indica el inicio del documento para que lo pueda representar el navegador web -->
10 <html>
11
12 <!-- HEAD indica que elementos contendrá la CABECERA de nuestro documento -->
13 <head>
14 <!-- En la parte superior de la ventana del navegador incluiremos los datos de identificación de la página -->
15 <title> CRONÉMICA HIPERTEXTUAL - UNO </title>
16
17 <!-- A continuación indicamos el contenido básico de nuestro documento: TEXTO/HTML con el juego de caracteres iso-8859-1 -->
18 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
19
20 <!-- AQUÍ ES DONDE AÑADIMOS PARÁMETROS A UNA ETIQUETA HTML PARA SIMULAR UNA ANIMACIÓN MEDIANTE EL CAMBIO AUTOMÁTICO DE PÁGINAS.
21 PARA ELLO, UTILIZAMOS EL PARÁMETRO - REFRESH (refrescar) que cambia el CONTENIDO del navegador a los 6 segundos mediante
22 la carga del siguiente recurso. En este caso, un máximo de CINCO DOCUMENTOS. OBVIAMENTE, el uno enlaza con el dos,
23 dos con tres, tres con cuatro, cuatro con cinco y cinco con uno para completar la
24 secuencia. Los cambios cromáticos y textuales son para indicar al lector este cambio de estrategia -->
25
26 <meta http-equiv="refresh" content="6; URL=slide02.html">
27 </head>
28
29 <!-- FINALIZA la CABECERA -->
30
31 <!-- INICIO DEL CUERPO DE NUESTRO DOCUMENTO -->
32 <body>
33
34 <!-- Incluimos una IMAGEN IDENTIFICATIVA -->
35 <IMG SRC="http://www.uv.es/hipertxtteol/wikibase/cas/imgcabeceral.jpg">
36
37 <!-- Incluimos una TITULAR -->
38 <H1> Cronémica Hipertextual</H1>
39
40 <!-- Incluimos una RAYA INICIAL para delimitar el área de contenido del texto -->
41 <HR>
42 <!-- A continuación escribimos el texto y lo vinculamos -->
43 <p> El <a href="http://es.wikipedia.org/wiki/Tempo" target="_blank">TEMPO</a> en el <a href="http://www.w3.org/" target="_blank">
44 <em>World Wide Web</em></a> es <a href="http://www.w3.org/html/" target="_blank"> HTML</a>.
45 manipulable mediante la utilización de una etiqueta <a href="http://www.w3.org/TR/html401/charset.html" target="_blank">
46 META</a> en la cabecera del documento <a href="index.html" target="_blank">INDEX.HTML</a> que ya conocemos pero variando los parámetros
47 os de la <a href="http://www.w3.org/TR/html401/struct/global.html" target="_blank"> HTTP-EQUIV</a> para que podamos jugar con la <a
48 href="http://es.wikipedia.org/wiki/Cron%C3%A9mica" target="_blank"> CRONÉMICA</a> Hipertextual.
49 Es decir, cuando <em>RE-leamos el código veremos que <em>S&Oacute;LO HEMOS A&Ntilde;ADIDO
50 UNA L&Iacute;NEA</em> con una serie de parámetros que van a jugar un papel muy importante para que el lector-usuario cambie
51 <a href="http://www.wikilearning.com/el_lector_hipertextual_como_detective_o_como_interprete_libre-wkccp-20268-6.htm" target="_blank">
52 la estrategia de lectura del hipertexto</a>. </p>
53 <p> Si recordais, durante la última sesión mostramos un ejemplo de simulación de senderos de información
54 (<a href="http://www.uv.es/hipertxtteol/plantillas/2frames.html" target="_blank">2</a>,
55 <a href="http://www.uv.es/hipertxtteol/plantillas/4frames.html" target="_blank">4</a>,
56 <a href="http://www.uv.es/hipertxtteol/plantillas/8frames.html" target="_blank">8</a>) itinerarios distintos al estilo
57 <a href="http://biblioweb.sindominio.net/pensamiento/vbush-es.html" target="_blank"> Memex</a> desde un <a href="http://www.wikilearning.com/el_lector_hipertextual_como_detective_o_como_interprete_libre-wkccp-20268-6.htm" target="_blank">

```

```
57 mediante la utilizaci&oacute;n de <a href="http://www.w3.org/TR/html401/present/frames.html" target="_blank">FRAMES</a>).
58 En este caso, hablar&iacute;amos de <a href="http://es.wikipedia.org/wiki/Prox%C3%A9mica" target="_blank">PROXÉMICA</a> Hipertextual
59 pero eso ya lo trabajaremos con m&aacute;s detalle durante las pr&oacute;ximas sesiones. Previamente, nos hemos asegurado del
60 funcionamiento del ejemplo mediante la utilizaci&oacute;n de <a href="http://validator.w3.org/" target="_blank">validadores</a>
61 ya que nos permitir&aacute;n saber de antemano si la mayor&iacute;a de
62 <a href="http://www.w3.org/People/Berners-Lee/WorldWideWeb.html" target="_blank">navegadores</a>
63 soportan esta etiqueta. </p>
64 <p>Vamos a utilizar, como ejemplo, un contraste crom&aacute;tico que simular&iacute;a las grandes dicotom&iacute;as binarias:
65 blancos y negros, 0 y 1. </p>
66 <HR>
67
68 <!-- IMPORTANTE recordad que, a diferencia de otros documentos, el hipertexto puede tener un COMPORTAMIENTO asociado al C&odig;o
69 si el usuario as&iacute; lo desea -->
70
71 <!-- COMPORTAMIENTO 1: Vinculaci&oacute;n -->
72
73 <A HREF="http://www.uv.es/hipertxtteol/"> Volver a plantillas </A>
74
75 <!-- A&ntilde;ADIMOS otro retorno de carro -->
76 <BR>
77
78 </body>
79 <!-- FIN DEL CUERPO DE NUESTRO DOCUMENTO -->
80 </html>
81 <!-- FIN DEL ARCHIVO HTML -->
82
```