


Navegación en la Web

Visualización de un URL

Para visualizar el contenido de un URL basta escribirlo en la barra de dirección, pulsar  y esperar a que se transfiera todo su contenido. Si lo que se quiere visualizar es un archivo que se encuentra en el ordenador local, se puede elegir en el menú **Archivo** la opción **Abrir archivo** y en el cuadro de diálogo **Abrir archivo** se busca; también se puede escribir el nombre completo del archivo en la barra de dirección.

Contenido de un URL

Lo más habitual cuando se consulta la World Wide Web es visualizar un archivo HTML, aunque también se pueden visualizar directamente imágenes y vídeos. También es muy habitual que los URL designen un programa o una unidad de hardware preparadas para emitir “al vuelo” una página HTML. Por ejemplo, la direcciones que muestran el estado del tiempo en algún lugar del mundo (como en el ejemplo de la derecha) o programas que devuelven consultas a bases de datos, como <http://imdb.com>.

Condiciones	
Actualizado:	6:00 PM CEST on June 09, 2002
Observado en:	Madrid, Spain
Temperatura	24° C
Humedad	29%
Nivel de Rocío	5° C
Viento	Oeste a 19.3 km/h
Ráfaga de Viento	-
Presión	1017 hPa (Estable)
Condiciones	Despejado
Visibilidad	-
Historical	Junio 9 2002 Go

Contenido de una página web o archivo HTML

- ◆ **Texto**, cuyo tipo de letra, tamaño y color puede venir determinado o depender de la configuración del navegador.
- ◆ **Imágenes** en formato GIF, JPEG o PNG, con cualquier tamaño y profundidad, típicamente menores que la pantalla y de 256 colores o color real. Algunos archivos GIF son “animados”: incluyen varias imágenes en el mismo fichero que se van viendo en sucesión. En el menú **Herramientas** se encuentra el submenú **Administración de imágenes** con diversas opciones para admitir o no la transferencia y visualización de imágenes.
- ◆ **Enlaces** con otros URL. Algunas partes del texto y cualquier imagen pueden estar definidos como enlaces (en inglés, *links*). Si son de texto, dependiendo de la configuración podrán aparecer subrayados o no, o de otro color. Cuando se pasa el puntero sobre un enlace, en la barra de estado aparece el URL al que apunta. Cuando se pulsa sobre el enlace, el navegador se dirige a esa dirección.
- ◆ **Marcos**, llamados en inglés *frames*, que dividen la zona de visualización en dos o más partes independientes, con sus propias barras de desplazamiento.
- ◆ **Líneas y tablas** para organizar mejor la información.
- ◆ **Formularios** para recoger información del usuario y enviarla al ordenador con el que se ha establecido contacto. Estos formularios incluyen los elementos típicos de los GUI: botones, casillas, cuadros, etc.
- ◆ **Elementos multimedia**, como sonidos, vídeos, animaciones, escenas 3D interactivas, etc. Para poder apreciar correctamente estos elementos es necesario que en el navegador estén instalados los correspondientes conectores (en inglés, *plugins*), que son módulos de programas que se obtienen directamente con el navegador o de otros fabricantes. Para ver la lista de los conectores instalados basta elegir en el menú **Ayuda** la opción **Acerca de los plugins**.



Conectores muy utilizados

Para añadir dinamismo y espectacularidad y también para no estar limitados por el HTML, se usan principalmente dos conectores o plugins que es casi obligatorio tener instalados en el navegador. Los dos son gratuitos y multiplataforma, funcionan en GNU/Linux, MacOS y MS Windows.

- ◆ **Java**. Es un completo lenguaje de programación que permite incrustar programas llamados *applets* en un rectángulo de la página. Lo creó la empresa Sun.
- ◆ **Flash**. Es la herramienta más versátil para crear animaciones, porque admite efectos multimedia y control mediante programación. Es un desarrollo de la empresa Macromedia.



Navegación

Se conoce como navegar el hecho de ir saltando de enlace en enlace por diferentes URL de Internet, a veces recorriendo el mundo sin reparar en ello. Para dirigir mejor esta navegación, el programa propone estos botones de la barra de herramientas Navegación (que se encuentran también en los menús y tienen teclas de atajo):

- ◆ **Parar.** Se usa para detener una transferencia de información.
- ◆ **Recargar.** Vuelve a establecer la transferencia necesaria para visualizar el mismo URL que se encuentra en pantalla.
- ◆ **Anterior.** Visualiza el URL visualizado anteriormente o cualquier otro anterior que se elija en la lista que se obtiene pulsando el botón.
- ◆ **Siguiente.** Avanza el siguiente URL que ya ha sido visualizado o cualquier otro, como el botón anterior.
- ◆ **Inicio.** Dirige el navegador a la página HTML definida como página de inicio. (Este botón está en la barra de herramientas Personal).

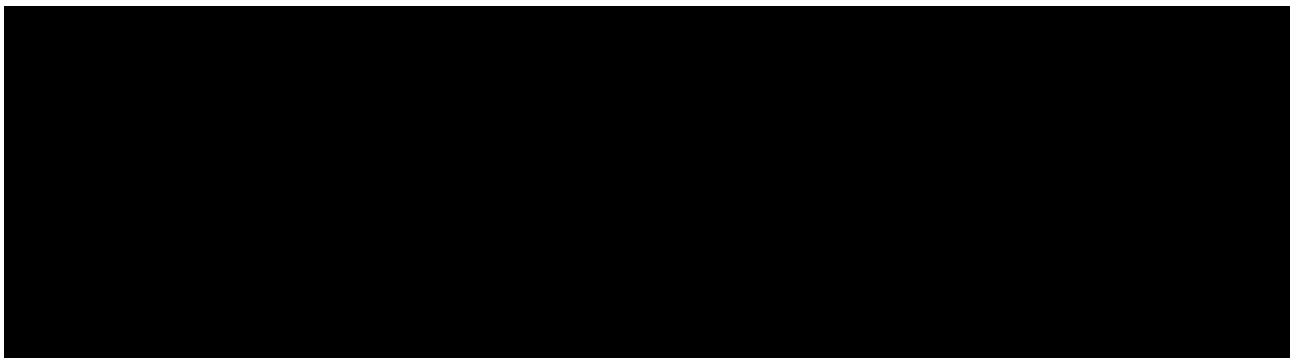


Los marcadores

Es muy habitual cuando se navega desear volver en otro momento a una de las páginas visitadas. Hacerlo es muy sencillo gracias a los **marcadores** (en inglés se llaman *bookmarks*), también llamados **favoritos** por algunos programas. Cuando se está en la página que se desea recordar se elige en el menú **Marcadores** la opción **Añadir a marcadores** y cuando se quiera volver a visitar bastará elegirla en el menú **Marcadores**.

Gestión de los marcadores

Si se desea hacer uso intensivo de esta característica del programa es necesario organizar los marcadores. Para ello se elige en el menú **Marcadores** la opción **Administrar marcadores**, lo que abre la ventana **Administrador de marcadores**; se ve un ejemplo abajo, a la izquierda. Los marcadores se pueden organizar en carpetas que luego se presentan en el menú como submenús.



Para modificar las características de una entrada del menú **Marcadores** se elige en la ventana **Administrador de Marcadores** la entrada que hay que modificar y se pulsa el botón **Propiedades**, lo que abre el cuadro de diálogo **Propiedades de**, que se ve más arriba, a la derecha.

Guardar información

Las páginas visualizadas se pueden imprimir (menú **Archivo**, opción **Imprimir**) y almacenar en disco (menú **Archivo**, opción **Guardar página actual como**). Al almacenarlas, se podrá elegir entre hacerlo en formato texto o en formato HTML y también se puede elegir si se desea almacenar solo la página web o la página web junto con las imágenes que aparecen en la página.

Si solo se desea almacenar una de las imágenes que se ven en la página se pulsa con el botón de contexto sobre la imagen y eligiendo en el menú que aparece la opción **Guardar imagen como**.

Con estos métodos solo se almacenarán las imágenes que estén en formato GIF, JPEG y PNG, pero no las imágenes que aparezcan en applets Java o animaciones Flash.

Navegación sin conexión

Una vez finalizada la conexión a Internet, se puede pedir a Mozilla que admita seguir usando los botones **Anterior** y **Siguiente** para volver a ver las páginas visitadas. Esto se conoce como navegación *off-line*; es lo opuesto a la navegación *on-line*, que es la que se realiza con la conexión activa. El tipo de navegación se elige en el menú **Archivo** con la opción **Trabajar con/sin conexión**.