



El Gran Libro de Diseño Web

La guía definitiva para crear páginas web increíbles

Con guías completas de HTML5, CSS3, Photoshop y jQuery

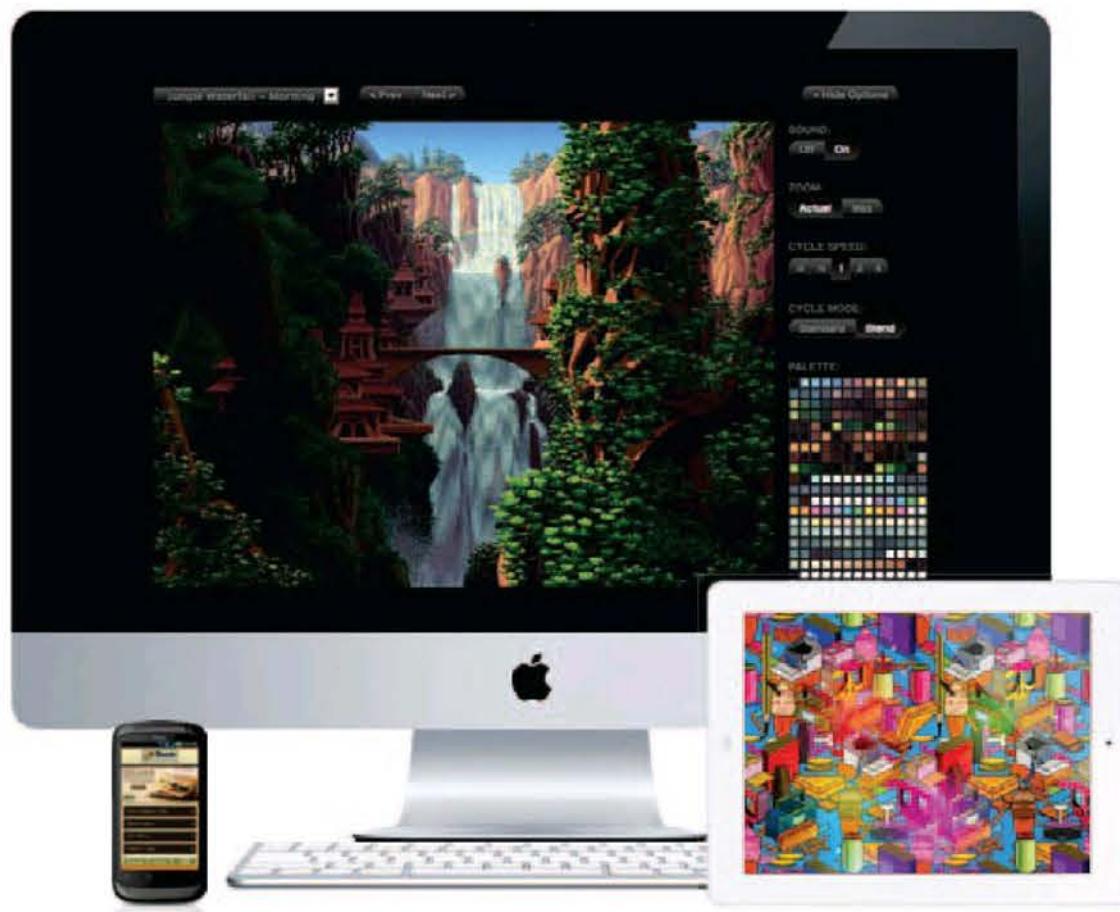


El Gran Libro de **Diseño** **Web**



Bienvenido a El Gran Libro de **Diseño Web**

Son impresionantes los avances que se han hecho en el campo del diseño web en los últimos años. Gracias a las últimas revisiones del lenguaje de codificación y al desarrollo de nuevas interfaces, mucho más sencillas de utilizar; el acceso a este mundo emocionante es hoy más fácil. Con la llegada de HTML5 y CSS3, la creación de aplicaciones para móviles y tablets se ha disparado, mientras que las redes sociales y plataformas de blogs están disfrutando de un crecimiento sin precedentes. El Libro de Diseño Web ha sido elaborado para ponerte al día con el estado de la industria, ofrecerte un amplio recorrido por el nuevo entorno digital, proporcionarte todas las técnicas, consejos y herramientas que necesitas para sumergirte en él, y crear páginas revolucionarias. Lleno de reportajes en profundidad, tutoriales paso a paso y diseño web inspirador, es todo lo que necesitas para comenzar a ponerle tu granito de arena. ¿A qué esperas?



Contenidos

Las principales técnicas e ideas de diseño web para crear sitios realmente innovadores

Guía esencial del diseño web

Comienza, en la página 6, a desplegar tu inspiración



PÁGINA
6



HTML Y CSS

- 20 CSS3: Actualiza los estándares
- 22 Construye una página básica con HTML5
- 26 Crea encabezados progresivos con HTML5
- 30 Diseña un footer con HTML5
- 34 Sitios para diferentes dispositivos con CSS3
- 38 Impactantes efectos hoover usando CSS3

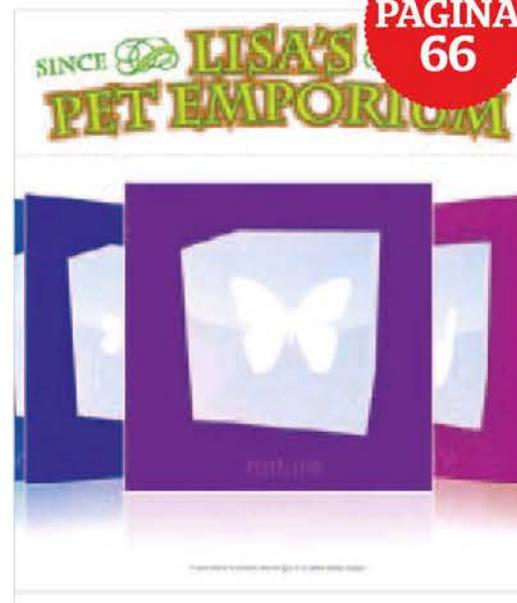
PÁGINA
142



- 42 Diseña estilos seguros con CSS3 PIE

- 46 HTML5 <canvas>

PÁGINA
66



Desarrollo web

- 58 jQuery para diseño
- 66 Construye un menú tipo Cover Flow con jQuery y CSS3
- 70 Infografías animadas con HTML, CSS y jQuery
- 74 Top 10 herramientas online para diseño web

Top 10
Una selección de las mejores opciones para diseñar tu propia web
Página 74





El diseño web avanza rápidamente, se adapta y reinventa a sí mismo



PÁGINA 152

- 80** JavaScript, parte 1: Programación básica
- 84** JavaScript, parte 2: Arrays y functions
- 90** JavaScript, parte 3: Generador de citas

Blog y social media

- 98** Go for it: Integra las redes sociales en el diseño de tu web
- 108** Crea tu primer blog con Joomla
- 112** Incluye una tienda en tu web con concrete5
- 116** Crea páginas rápidamente con Flavors.me

PÁGINA 152



Photoshop y gráficos

- 122** Las plantillas de Photoshop sin secretos
- 130** Webs tipo portfolio con Photoshop
- 134** Páginas basadas en tipografías con Photoshop
- 138** Crea GIFs cinemagraph a partir de vídeo
- 142** Diseña tus propios fondos pixel-art isométricos

Móvil

- 148** De web a app
- 156** Crea apps para móviles con Sencha Touch
- 160** Usa varias plataformas con jQuery Mobile
- 164** Contenido móvil con Dreamweaver y Flash

CARACTERÍSTICAS



GUÍA ESENCIAL DEL DISEÑO WEB

HTML

Ai

Fl

Dw



php



La guía esencial del diseño web

Descubre qué es el diseño web, de dónde viene y hacia dónde va. Echaremos un vistazo a las herramientas clave, los últimos desarrollos y veremos quién teje los hilos en la red!



ntes, el diseño web no era más que dibujar una imagen vistosa y convertirla en una web básica y estática (pero bonita) que realmente se veía bien, pero no hacia mucho más. En los

últimos años esto ha cambiado drásticamente, y el panorama del diseño es radicalmente diferente.

Cada vez más, los diseñadores web necesitan ser capaces de entender y desarrollar el uso de múltiples tecnologías, diseñar no es, simplemente, crear las imágenes y la estructura que hacen el sitio web, también está la interacción con el sitio. El trabajo de un diseñador web no está limitado al diseño gráfico,

ahora son diseñadores de interfaz. Pero antes de seguir, veamos cómo apareció el diseño web y qué es exactamente una página web.

Una introducción al diseño web

La disciplina del diseño web es un fenómeno totalmente moderno, nacido durante la creación de la World Wide Web de Tim Berners-Lee, y que surge del simple deseo de llevar algo basado en texto sencillo al reino gráfico.

Con el fin de comprender y apreciar lo que significa el diseño web, así como lo que el diseño de un sitio web conlleva, nos vendrá bien saber qué es una página web, cómo han evolucionado desde simples documentos enlazados entre sí por hipertextos y lo que constituye un 'sitio web'.

¿Qué constituye una página web?

Una página web se compone de uno o más archivos que se descargan al navegador, este los interpreta y los muestra en la pantalla. En su forma más simple, una página web es un archivo de texto que contiene las instrucciones acerca del tipo de contenido que contiene. Estas instrucciones están escritas en lenguaje HTML.

HTML, o HyperText Markup Language, es el bloque de construcción básico de una página web. HTML es un lenguaje de etiquetado basado en lenguaje legible, que está diseñado para ser fácil de escribir y de entender. En un lenguaje de etiquetado los bits de datos son, literalmente, etiquetados como un tipo particular. Así, por ejemplo, un fragmento de datos que queremos representar como un párrafo se >>

CARACTERÍSTICAS



>> 'etiqueta' con una marca de párrafo. Estas etiquetas se escriben entre signos de 'menor que' y 'mayor que'. Nuestro párrafo se marcará con una etiqueta `<p>` al principio para denotar un párrafo y `</p>` al final para indicar el final del mismo. HTML ofrece muchas etiquetas para el marcado de contenido, y los navegadores están programados para interpretar estas etiquetas y formatear el contenido de cada una de ellas de acuerdo con un conjunto de reglas

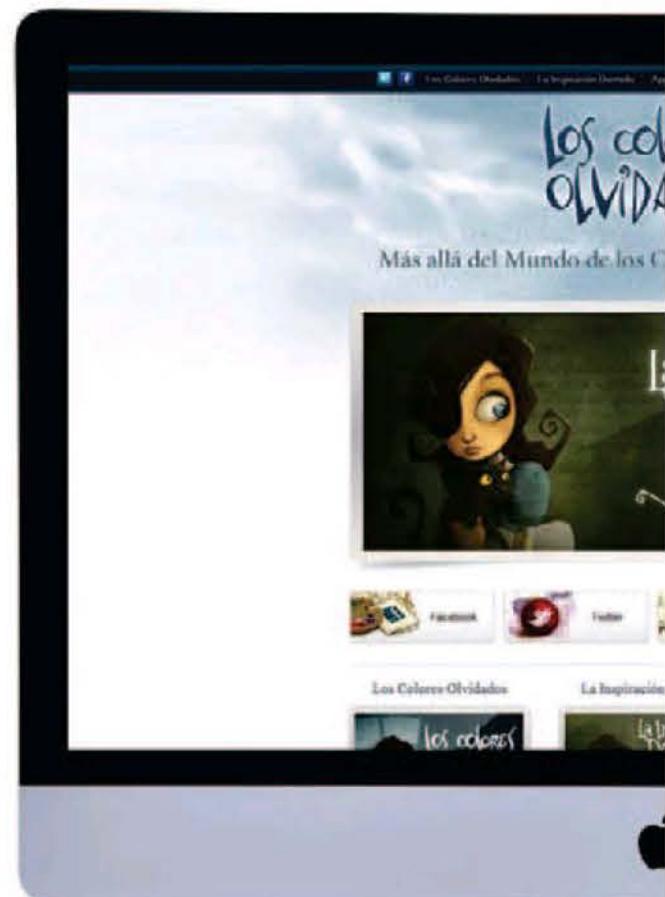
“El resultado final, lo que se ve en el navegador, puede ser el resultado de más de 20 archivos que el navegador ha puesto en común como una página sencilla”

pre establecidas. Esto permite que la etiqueta `` muestre texto en negrita, y `` (de `emphasis`, en inglés) lo muestre en cursiva.

¿Por qué se denomina etiquetado de hipertexto? Porque la clave que hace que la red de redes sea una red, en lugar de una serie de sacos de contenido sin conexión, es la capacidad de enlazar un documento con otro. ¡Estos enlaces son hipertexto porque

pinchando en ellos te llevan a algún otro lugar en la tremenda red de páginas!

Las páginas en HTML pueden llamar a archivos externos (llamados 'assets') como hojas de estilo, imágenes, videos, audio y scripts. El navegador revisa el documento HTML cuando lo descarga y busca si hay archivos externos que se estén llamando. Si encuentra alguno, manda un mensaje al servidor pidiendo esos archivos. El resultado final, lo



que se ve en el navegador, puede ser el resultado de más de 20 archivos que el navegador ha puesto en común como una página sencilla.

Otros lenguajes que ayudan a hacer de la web el espectáculo visual que es hoy en día son CSS (Cascading Style Sheets) y JavaScript. CSS es, como HTML, legible y permite características visuales que se asocian con determinadas etiquetas HTML. El

Con los años, las páginas web han pasado de ser simples documentos de texto a complejos diseños impactantes.



Inspiración: CSS y HTML

CSS Zen Garden invita a los usuarios a crear diseños utilizando sólo CSS.

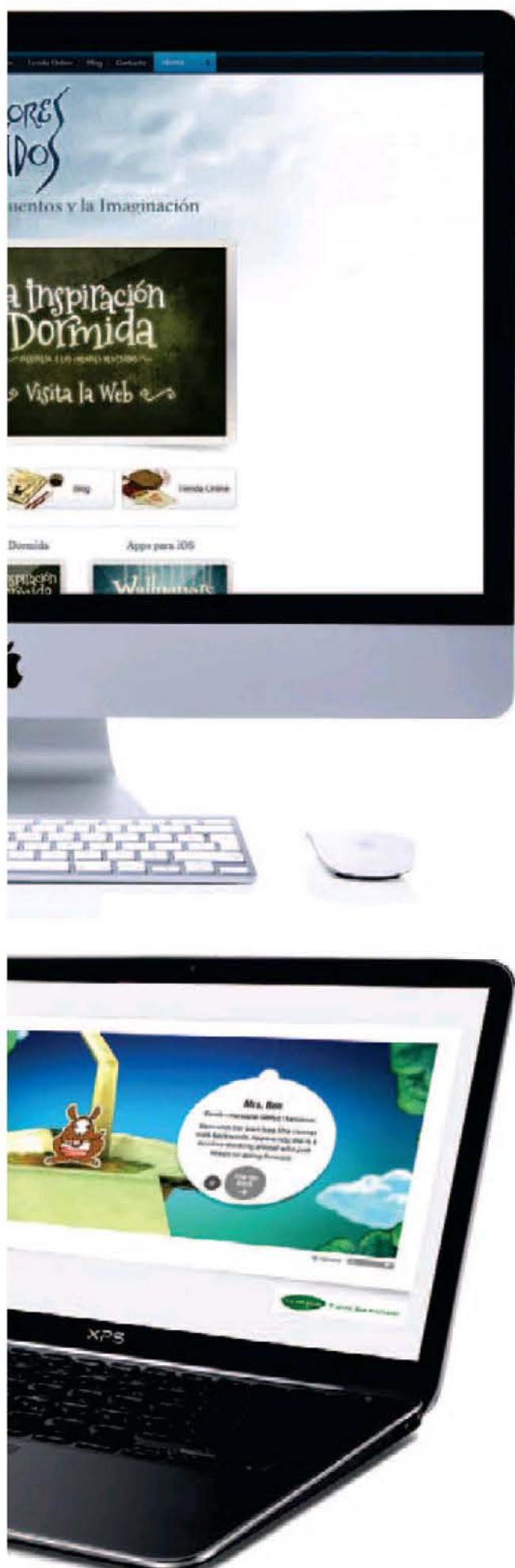
La revelación del momento, CSS Zen Garden (www.csszengarden.com) muestra de lo que es capaz el CSS, permitiendo a los diseñadores trabajar en el mismo HTML pero aplicando diferentes estilos y diseños completos sólo con CSS. Este sitio nació cuando se dejaron de usar tablas para diseñar, y ayudó a convertir la comunidad de diseñadores web a este nuevo modelo visual para crear webs.

La clave reside en que a los diseñadores se les permite contribuir al diseño del sitio, pero tienen que usar siempre el mismo HTML tal cual se suministra. El diseñador está limitado a usar CSS e imágenes para representar su diseño en la pantalla. Como resultado, cuando navegas por el sitio y ves los diferentes diseños te das cuenta del potencial e importancia del CSS.

“jQuery ha permitido a los diseñadores aprovechar el poder de JavaScript sin tener que aprender un lenguaje desde cero”



GUÍA ESENCIAL DEL DISEÑO WEB



lenguaje se creó más tarde que HTML, como veremos, desarrollado en respuesta a un deseo cada vez mayor de ver diseños sofisticados en el navegador. JavaScript no está relacionado de ninguna manera con el lenguaje de programación Java, aunque tenga algunas similitudes de sintaxis. Es un lenguaje de programación en el sentido real, sin embargo, permite al desarrollador crear toda clase de aplicaciones basadas en navegador y una interactividad avanzada. Últimamente, las bibliotecas de JavaScript, como el famoso jQuery, ha permitido a los diseñadores aprovechar el poder de JavaScript sin la curva de aprendizaje asociada con aprender un lenguaje completamente nuevo desde cero.

Bien, ya sabemos que mueve la web y mejora nuestros diseños. Hagamos un rápido viaje al pasado para entender cómo y por qué estos sistemas y convenciones se produjeron.

La evolución del diseño web

Como ya hemos visto, las páginas web comenzaron como simples documentos de texto sin los adornos modernos con los que estarás familiarizado. Como resultado, los navegadores web en realidad no tendrían que ser capaces de hacer toda esa magia en absoluto. HTML representaba contenido de acuerdo a una jerarquía semántica, permitiendo que el autor de la página pudiera elegir la importancia relativa de las diferentes piezas de contenido, de manera parecida a como un escritor crea capítulos, títulos y párrafos de contenido.

A medida que la web comenzó a despegar, los creadores de sitios web quisieron aumentar los límites estéticos asociados a las webs. No se conformaban con documentos de texto plano y quisieron introducir una serie de efectos como la posibilidad de incorporar imágenes, organizar el contenido en secciones visuales y tener un 'diseño' en torno a los contenidos que estaban creando.

Una de las etiquetas originales disponibles para los autores de páginas fue la etiqueta <table>. Fue creada para permitir el etiquetado de datos tabulares (HTML nació de una comunidad científica después de todo, y los científicos adoran los datos y cifras organizadas en tablas). Pronto se dieron cuenta de que podían aprovecharse de esas tablas y las usaron para etiquetar páginas completas, podían >>



HTML5 se puede usar para crear contenido interactivo inmersivo con compatibilidad multiplataforma.

¿Qué es HTML5?

Quizá has oído hablar de HTML5 estos últimos años. Es la última versión del lenguaje HTML y se ha desarrollado como una evolución del HTML4, con partes de XHTML incorporadas como buenas medidas. Lo más importante del cambio ha sido su desarrollo hacia vías más semánticas, que bien podríamos decir, que por primera vez en su historia el código puede describir el tipo de contenido con precisión. Esto puede parecer irrelevante para el diseño, pero es un cambio que permitirá a los usuarios elegir y filtrar contenido, haciéndolo más accesible a lectores de pantalla y dispositivos menos tradicionales. El término HTML5 se usa para englobar un trío de tecnologías, así que cuando oyes 'HTML5' es una referencia al HTML en sí mismo, CSS3 y JavaScript. A pesar de esto, una

“HTML5, CSS3 y JavaScript han llegado para quedarse y continuarán siendo la espina dorsal de la web”

cosa es cierta: tanto el HTML5 como sus tecnologías asociadas, que son CSS3 y JavaScript, han llegado para quedarse y continuarán siendo la espina dorsal de la web. Más que nunca, estas tecnologías basadas en estándares son capaces de crear experiencias web interactivas que se pueden disfrutar en diferentes plataformas.

Polaroids con CSS3

Lectura móvil

HTML ha pasado ya a la versión 5, ofreciendo así nuevas etiquetas semánticas.



Herramientas esenciales

Las webs no son demasiado útiles si son estáticas, si no responden a una interacción con el usuario. La red ha pasado de un medio de sólo lectura a uno totalmente interactivo, un sistema inteligente que es capaz de lidiar con los requisitos específicos de los usuarios y modificar el contenido devuelto por el navegador en respuesta a las acciones. Esto sólo es posible mediante herramientas de desarrollo adecuadas.

Para simplificar, las herramientas de desarrollo pueden ser de dos tipos: del lado del servidor o del cliente. Las herramientas del lado del servidor incluyen aquellas como PHP y Java, Perl y ASP.net. Cada lenguaje con sus propias capacidades, que van desde la capacidad de interpretar imágenes al vuelo, a interactuar con bases de datos. Todas comparten una

“Cada lenguaje tiene sus propias capacidades, que van desde la posibilidad de representar gráficos a interactuar con bases de datos”

característica, todas devuelven HTML plano. Cuando usas lenguajes del lado del servidor, todo los procesos se hacen en el servidor web, mientras que el navegador actúa como un simple intérprete del contenido.

Los lenguajes del lado del cliente incluyen el casi difunto VBScript, y el popular JavaScript. Estos lenguajes permiten al desarrollador interactuar con el usuario sin tener que comunicarse con el servidor, y le dotan de la capacidad de actualizar el contenido que se ve.

The screenshot shows the official jQuery website. At the top, there's a navigation bar with links like 'HOME', 'ABOUT', 'VERSIONS', 'DEMOS', 'TUTORIAL', 'API', 'DOCS', 'EXAMPLES', 'DEVELOPER TOOLS', 'JQUERY UI', 'JQUERY MOBILE', 'JQUERY MIGRATE', and 'JQUERY PLUGINS'. Below the navigation, there's a large search bar. The main content area features a large 'jQuery' logo, followed by a brief description: 'jQuery is a new kind of JavaScript library. It's a fast and concise API that makes it easy to select elements, handle events, and animate CSS. It's also great for manipulating JSON and interacting with Ajax.' There are several download links: 'GET JQUERY', 'GET JQUERY MOBILE', 'GET JQUERY UI', 'GET JQUERY MIGRATE', and 'GET JQUERY PLUGINS'. A sidebar on the right lists 'JQUERY DOWNLOADS' and 'JQUERY TUTORIAL'.

JQuery ha revolucionado la programación en JavaScript, haciendo sencillo crear complejas interacciones de usuario.

» organizar diferentes partes de contenido en áreas específicas de la página.

Y así nació el diseño web. Los diseñadores utilizan su ingenio para crear diseños elaborados para crear una página web interactiva que no sólo disponía de contenido, sino que también era agradable a la vista.

Hemos recorrido un largo camino desde aquellos días embrujados, y la especificación HTML ha cambiado. Ya no dependemos del tag <table> para conseguir el diseño que deseamos, y gran parte de lo que determina las características visuales de una página ahora se realiza por un lenguaje complementario llamado CSS o Cascading Style Sheets, pero el núcleo de HTML sigue siendo el mismo que el lenguaje original creado hace más de 20 años por Tim Berners-Lee, un legado de su visión.

Las herramientas del oficio

Diseñar para la web puede parecer caro en un principio: necesitas adquirir el software gráfico, editores de HTML, clientes de FTP, por no mencionar el servidor y el nombre de dominio. Podría ser que todas esas herramientas ayuden a hacer el trabajo

más sencillo, pero lo cierto es que lo único que necesitas para crear una página web es un editor de texto en el que puedas escribir el HTML. Decimos 'crear' en lugar de 'diseñar', ya que aunque algunos diseñadores avanzados siguen usando en Notepad oTextEdit, la mayoría de diseñadores web utilizan herramientas visuales, al menos para crear los prototipos de sus diseños antes de proceder a crear el código HTML.

Las herramientas más comunes son Adobe Photoshop e Illustrator (ambos programas de diseño), Adobe Dreamweaver (un editor HTML, o similares como Microsoft Expression Studio Web) y clientes de FTP como SmartFTP o Transmit. Para desplegar un sitio web también necesitarás algo de espacio en servidor y un nombre de dominio.

Como todos los regímenes, los imperios se erigen y caen constantemente. Hace cinco años, Flash era el ideal para mostrar contenido enriquecido en el navegador. Esta tecnología fue diseñada para superar las limitaciones del HTML, permitiendo mostrar vídeo, animaciones complejas que los navegadores no podían interpretar y juegos

“El núcleo de HTML sigue siendo el mismo que el lenguaje original creado hace más de 20 años”

Inspiración: eCommerce

The screenshot shows the Amazon website. At the top, there's a search bar and a navigation menu with categories like 'Electrónica', 'Informática', 'Videogames', 'Juguetes y Bebé', 'Hogar', 'Pequeños electrodomésticos', and 'Relojería y Joyería'. The main content area features a large image of the Kindle Fire tablet. To the left, there's a sidebar with a list of categories: 'Amazon Cloud Drive', 'Tienda App para Android', 'Libros', 'Kinder', 'Cine, TV y Música', 'Electrónica', 'Informática', 'Videogames', 'Juguetes y Bebé', 'Hogar', 'Pequeños electrodomésticos', and 'Relojería y Joyería'. To the right, there's a promotional banner for 'Vuelta al cole' (Back to School) with offers for Kindle devices. Below the main image, there's a section titled 'Lo que otros clientes están mirando:' (What other customers are looking at:) showing various Kindle cases and accessories.

GUÍA ESENCIAL DEL DISEÑO WEB



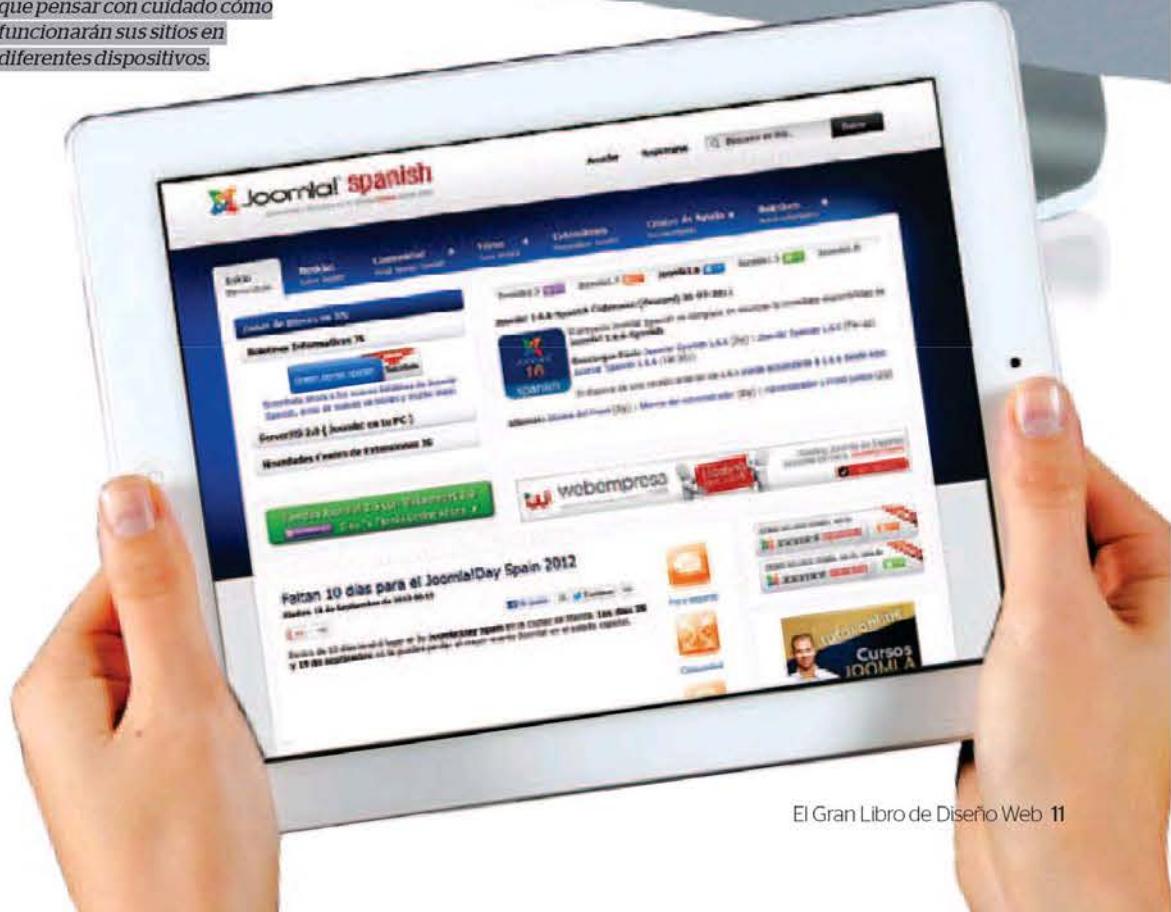
sofisticados basados en mucho código y procesos. Todo esto cambió con la llegada de los smartphones, concretamente con el iPhone de Apple. Apple tomó la iniciativa de permitir solamente estándares abiertos en los navegadores de sus dispositivos móviles, insistiendo en que Flash no era necesario para disfrutar de una experiencia enriquecida. La compañía tenía un punto a su favor, JavaScript había madurado para permitir una interacción como nunca. La llegada de la última versión de HTML y CSS permitían animación nativa en el navegador por primera vez y no dependía de software adicional. Ya que Flash se ejecutaba como un plugin dentro del >>



Los diseñadores web tienen que pensar con cuidado cómo funcionarán sus sitios en diferentes dispositivos.

Amazon.com es, actualmente, el comercio más conocido del mundo, ofreciendo desde libros a accesorios para mascotas, comestibles y material eléctrico. Lo que tienen de interesante Amazon y otro tipo de comercios electrónicos, es que sólo pueden existir gracias a los lenguajes del lado del servidor. La mayoría de la funcionalidad de Amazon se consigue devolviendo información al servidor con cada clic que realiza el usuario, en cada elemento que añades al carrito. El resultado final es una extensa web que tiene una funcionalidad relativamente sencilla, pero que se ha puesto a la cabeza del comercio electrónico.

Una de las cosas más impresionantes de Amazon es la manera en que la compañía innova usando herramientas de desarrollo. Sus precios, por ejemplo, se fijan automáticamente con determinados parámetros, acordes al suministro y demanda del producto, asegurándose su propia competitividad, ya que no mantiene su stock en sus almacenes por mucho tiempo.



CARACTERÍSTICAS



>> navegador, tenías, en efecto, un trozo de software ejecutándose dentro de tu propio navegador. Esto hacía que el navegador y Flash fuesen bastante inestables, y en varias pruebas que se realizaron se vio que ejecutando Flash en dispositivos móviles este consumía la vida de la batería notablemente. Como resultado, Flash está perdiendo su sitio en la red. Consecuentemente, está

diseño de una web y cómo esto puede cambiar sustancialmente en un futuro cercano.

Diseña para diferentes tipos de sitios web

Los diferentes sitios suelen tratar el diseño de su estética de manera diferente, y no es por casualidad. Habrás notado, al navegar por la red, que los blogs

paradigmas del diseño, interacciones de usuario y características que se ajustan a su audiencia objetiva. Este concepto es importante, pero como en cualquier disciplina, una vez que comprendas las reglas básicas nadie te impedirá romperlas!

Cada vez nos centramos más en los dispositivos móviles, donde los usuarios son capaces de acceder a la red en pequeñas porciones de datos,

“Cada vez nos centramos más en los dispositivos móviles, donde los usuarios son capaces de acceder a la red en pequeñas porciones de datos, así que nuestros diseños deben adaptarse a este nuevo uso, en lugar de usuarios sentados en sus mesas ‘consumiendo’ un sitio web”

destinado a desaparecer en los próximos años, pasando a un segundo plano y quedándose, únicamente, como solución específica para cosas muy concretas como juegos completos y aplicaciones interactivas.

Ahora que ya hemos visto de cerca la mecánica que hace que una página web pueda existir, nos vendría bien echar un vistazo a las consideraciones claves y a los elementos a tener en cuenta en el

suelen tener una barra lateral con una lista de categorías, etiquetas y comentarios, mientras que las tiendas online mantienen en la navegación un acceso a finalizar la compra visible en cualquier momento. Esto es así por la misma razón que los periódicos mantienen su titular principal en la portada: ayuda a vender el periódico. Cada sitio web tienen diferentes propósitos, y el diseño intenta reflejar esas diferencias, incorporando distintos

así que nuestros diseños deben adaptarse a este nuevo uso. En lugar de usuarios sentados en sus mesas ‘consumiendo’ un sitio web, cada vez más el usuario quiere bucear en el contenido, buscar información específica y continuar con el siguiente sitio. Como resultado, tenemos que orientar nuestra estructura del sitio y metodología del diseño para lograr que ese comportamiento sea posible y nuestra web resulte útil.

>>

Inspiración: Blogging y social media

The monitor is a Dell model, positioned centrally between the two screens.

La red está totalmente repleta de blogs, y hay muchísimos dedicados al arte del blogging: crear y diseñar blogs. Una de las páginas líderes en diseño de blogs es Smashing Magazine (smashingmagazine.com). Este sitio, que ya de por sí te resultará útil (especialmente como diseñador web), es en sí mismo un blog, y viene a demostrar el potencial que puede tener una plataforma de blogs para crear, compartir y debatir contenidos y cuestiones. La estética de Smashing Magazine es fresca, limpia y minimalista, ofreciendo fácil acceso al contenido clave de la red. Este enfoque tiene numerosos beneficios: ayuda a los usuarios a navegar eficazmente y permite que el contenido se muestre y tome importancia. En contraposición a recargar el contenido con un diseño que nos llame la atención a gritos, el diseño gráfico da un paso atrás, dando una estructura acertada donde el contenido puede ser mostrado con claridad.



Una introducción al blogging



WordPress y otras plataformas de blogs comparten funciones comunes: la capacidad de publicar artículos y categorizarlos.



Las plataformas más populares son WordPress, Movable Type y Blogger. Cada una con sus fortalezas y debilidades.



Los blogs no tienen que ser sitios con sólo texto. Galerías o experiencias interactivas son elementos posibles de crear en las plataformas de blogging.

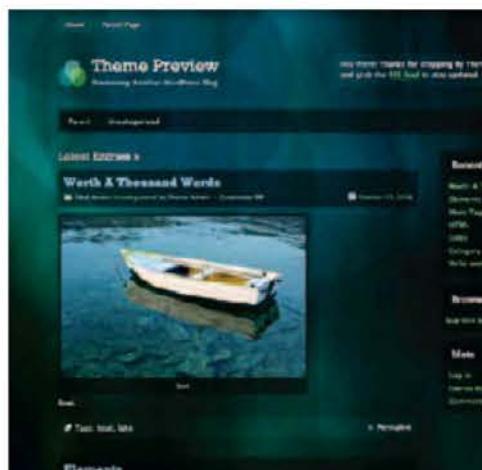
El blog ha llegado a su mayoría de edad en la primera década del milenio, cuando, de repente, la web se ha convertido en un medio de masas y todos quieren crear su propio contenido. Cada día, usuarios sin ningún tipo de experiencia en HTML desean construir sus propios sitios, y muchos se crean un diario con entradas en orden cronológico. Una variedad de diferentes scripts del lado del servidor que ayudan a escribir y compartir con el mundo y que llamamos 'diarios web' (web logs en inglés) o blogs. Esto nos lleva a una importante explosión de sitios y contenido web increíble. Las plataformas más populares hacen sencillo el crear un blog: WordPress, Movable Type, Blogger y Joomla nacieron, precisamente, con el movimiento blog.

Más recientemente, la web ha pasado de ser un destino a un viaje que compartes con

Facebook, Twitter, y YouTube. En muchos casos, estos servicios son una extensión natural del movimiento blogger: facilitan la generación de contenido sin tener que pasar por conocimientos técnicos. La llegada de las redes sociales nos ha acercado la idea de comprender la web como una herramienta de comunicación crítica.

Te preguntarás entonces qué papel juega el diseño web en los blogs y las redes sociales. La respuesta sencilla es que todas estas plataformas facilitan la comunicación diaria de los usuarios (por ejemplo, dos amigos que comparten sus fotos de las vacaciones, o un negocio intentando atraer a nuevos clientes).

Como diseñadores web, es nuestra labor facilitar esta comunicación con atractivas interfaces, que ayuden al cliente a conseguir sus metas de comunicación, ya sea diseñando páginas de Facebook, integrando Twitter en un sitio o publicando videos de YouTube en un blog personalizado. El mecanismo a través del cual los usuarios consumen nuestros diseños ha cambiado, pero la necesidad del diseño web persiste y, por supuesto, continúa creciendo según van surgiendo nuevas plataformas, y lo seguirá haciendo en el futuro si sigue esta tendencia.



Los diseños pueden ser creados por completo, haciendo de los blogs un interesante mundo de diseño, ya que la estructura está disponible.

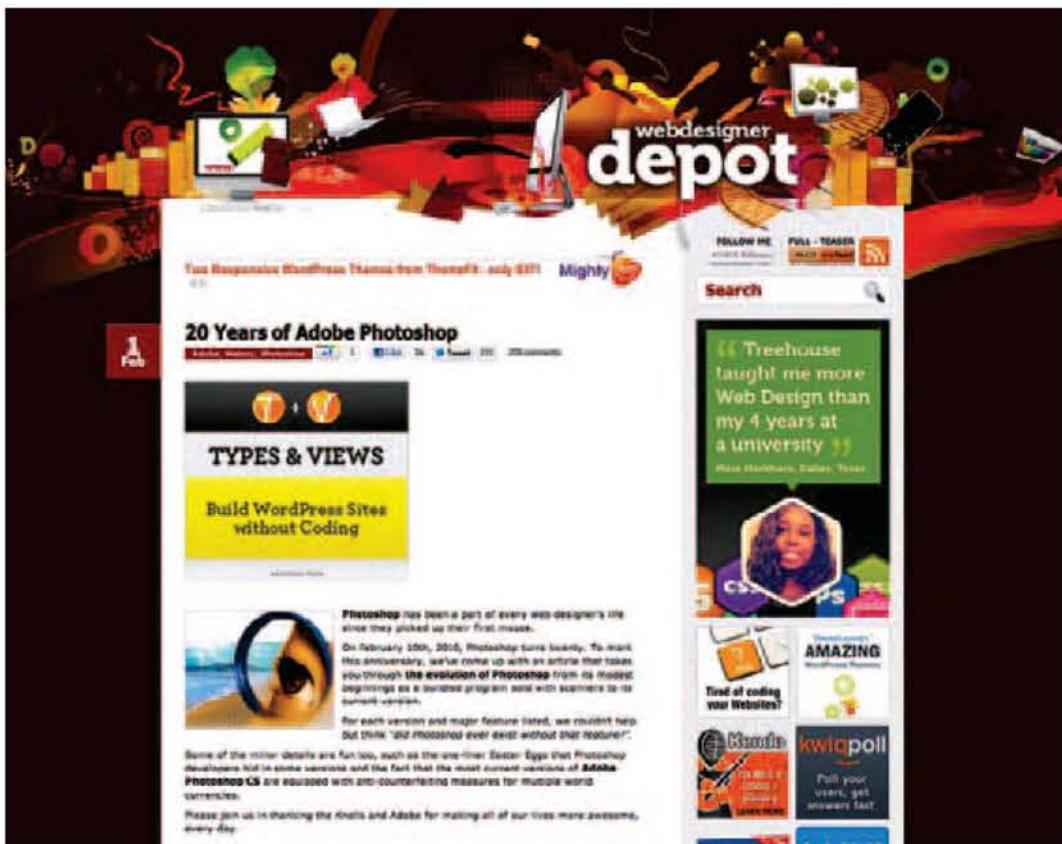
tus amigos, gracias al boom de las redes sociales y la temprana adopción de servicios como



Gran cantidad del software más popular se puede encontrar gratis, permitiéndote experimentar para dar con tu favorito.



Inspiración: Photoshop e imágenes



La red está llena de sitios dedicados a construir páginas, cubriendo diversas temáticas. En términos de diseño, Photoshop se lleva gran parte de los tutoriales, artículos y demostraciones. Hay muchos sitios que merecen la pena para tomarte tu dosis de inspiración con Photoshop. No dejes pasar por alto la utilidad de las recomendaciones de Twitter y sitios de pago. Adobe ofrece contenido interesante de manera muy regular, y si eliges seguir a diseñadores conocidos como Veele Pieters en Twitter, tendrás inspiración diaria directamente.

Smashingmagazine.com, **tutsplus.com** y **webdesignerdepot.com** suelen ofrecer artículos interesantes, tutoriales y contenido inspirador casi a diario. Otro blog que merecen la pena visitar es **webdesignerblog.com**, que agrega tutoriales de otros sitios. La mayoría del contenido que puedes encontrar va a ser en inglés, pero si navegas un poco podrás dar con sitios muy buenos en castellano, que ofrecen tutoriales completos y recursos e, incluso, noticias relacionadas con el mundo del diseño web.



Utiliza Photoshop

La web no sería, ni por asomo, tan entretenida y rica como es si no fuese por las imágenes y los gráficos. Adobe Photoshop se ha convertido en un gran aliado de la red, como resultado de su (bien ganada) reputación como la mejor herramienta de edición de imágenes disponible. Photoshop se usa comúnmente tanto como para retocar como para crear imágenes. Los diseños se pueden esbozar en Photoshop antes de escribir ninguna línea de HTML, permitiendo al diseñador crear una versión previa sin funcionalidad de su web.

De la misma manera, una vez que el diseño se convierte en una página HTML, Photoshop es una de las mejores herramientas para crear imágenes adaptadas a la red.

Muchas de las interfaces de usuario que encuentras en la red, al menos desde una perspectiva visual, provienen de Photoshop o de programas similares. CSS es cada vez más capaz de mostrar efectos como sombras, pero la mayoría de efectos se conciben en un principio en Photoshop o en programas similares. Puedes pensar en esto como trucos de "ilusionismo"; pero la mayoría de webs se construyen con cajas que se posicionan de manera estratégica, y aplicando imágenes de fondo a esas cajas puedes dar la apariencia de elementos que fluyen, efectos minimalistas y mucho más. Por esta razón, especializarse en el uso de Photoshop, o de alguno de sus directos competidores, es una habilidad esencial para el diseño web.



Los diseños creados con Photoshop sólo están limitados por tu imaginación, y por las posibilidades que ofrecen CSS y HTML.

GUÍA ESENCIAL DEL DISEÑO WEB



>> Nuevas plataformas de diseño web

Lo habitual era, a la hora de diseñar un sitio, comenzar con una página en blanco, y desde ahí, trabajar creando tanto la estructura de fondo que sirve de base, como la capa estética que se asienta sobre esta base. En tanto que esto sigue siendo lo habitual de muchos diseños web, estamos viviendo un cambio con plataformas como WordPress, Blogger y Facebook. Estos servicios proveen de mucha de la estructura de fondo, necesaria para crear y ofrecer el contenido de la web, y a primera vista parecen negar la necesidad de un diseño web. Después de todo, se presentan al usuario de una manera entendible y normal.

Como en todo lo relacionado con el mundo del diseño web, el reto que nos presentan las actuales plataformas establecidas ofrece una oportunidad tremenda a los diseñadores web y desarrolladores. Facebook, por ejemplo, cuenta ahora mismo con la mayor parte del tráfico web en Reino Unido, y su plataforma creciente nos permite, como diseñadores, crear diseños y experiencias de usuario en una plataforma común: Marketing directo lograba una audiencia de casi un billón de personas. Esto ofrece una oportunidad que no debe tomarse a la ligera, y es por eso que el aspecto y la funcionalidad de una página se ha convertido en una prioridad.

El cambio es inherente al mundo del diseño web. Nada permanece estático por mucho tiempo, los diseñadores necesitan estar listos para agarrarse a las oportunidades y buscar el potencial de nuevas plataformas según lleguen.

Optimización para motores de búsqueda (SEO)

Crear un sitio web no te dará fama y fortuna, ni siquiera reconocimiento. Para llegar a estas metas, u otras más nobles, necesitarás usuarios que lleguen a tu sitio, que devoren tu contenido. En los primeros días de la red esto era relativamente fácil de conseguir: podías colgar un enlace a tu web en muchos de los buscadores que había, como Yahoo! y esperar a que los usuarios llegasen.

Hoy en día es un poco más complicado, ya que el volumen de potenciales competidores que hay en la web es realmente enorme. La clave para lograr usuarios que visiten tu página es adaptarse bien a los

resultados de búsqueda. Esto puede variar si la web continúa adoptando el 'social media', permitiendo a los usuarios recomendar sitios web a una masa de seguidores y asegurar así el éxito de un sitio, producto o servicio (y si no, mira cómo afecta una

algo muy sencillo. Existe un puñado de reglas de oro que debes cumplir para asegurarte un éxito relativo en las búsquedas.

En primer lugar, intenta mantener el código al mínimo: cuanto menos HTML, mejor. Usando CSS

“Es importante invertir tiempo en asegurarse de que tu web resulta atractiva para las “arañas robóticas” que los motores de búsqueda lanzan buscando contenido”

simple recomendación de Stephen Fry en Twitter). En tanto que el mantra debería ser centrarse en ofrecer contenido de calidad, tanto desde un punto de vista estético como académico, es importante invertir tiempo en asegurarse de que tu web resulta atractiva para las "arañas robóticas" que los motores de búsqueda lanzan buscando contenido en la red para incorporarlo a sus bases de datos.

El rey de las búsquedas es Google, y será algo muy normal que quieras aparecer muy arriba en la gigantesca cantidad de resultados que aparecerán para los resultados de búsqueda relacionados con el tema que hayas elegido. El SEO puede parecer algún tipo de magia o artes oscuras, pero en verdad es

para visualizar tu diseño y sus características visuales, ya vas por el buen camino para lograrlo. En segundo lugar, intenta etiquetar tu contenido con una jerarquía semántica. Lo que queremos decir con esto es que la parte primordial del contenido esté etiquetado con la etiqueta de encabezado más grande que existe, <h1>; el siguiente en importancia con <h2> y así sucesivamente. Haciendo esto, ya vas dando buenos pasos para contarle a las arañas del motor de búsqueda de qué trata tu sitio. Finalmente, mostrando información de calidad con un diseño amigable, animarás a otros sitios a que enlacen al tuyo, dando legitimidad a tu sitio y demostrando a los motores de búsqueda que eres una autoridad >>

El diseño web está en un constante cambio, pero uno de sus aspectos clave es la necesidad de atraer más usuarios a su sitio web.





Conoce cómo usar la web en smartphones

iPhone 5
Lo más grande que le ha pasado al iPhone desde el iPhone.

Vídeo

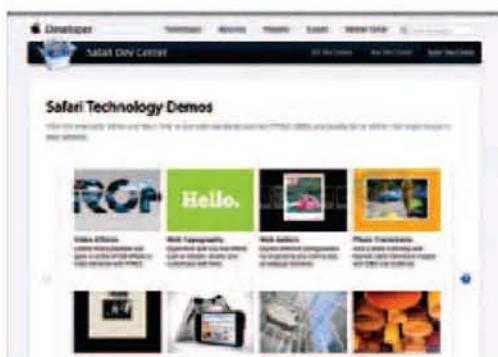
Apple ayudó a promocionar el acceso a la red desde el móvil con el lanzamiento del iPhone.

El cambio fundamental en la web, desde su concepción hace 20 años, fue la llegada de lo que llamamos Internet móvil. De hecho, no existe Internet para móviles, es la misma red que tanto hemos amado durante años, pero los dispositivos con los que accedemos han comenzado a cambiar. En lugar de estar atados a nuestro ordenador de escritorio, ahora accedemos y consumimos contenido de la web usando nuestros teléfonos móviles, tablets y televisores.

El cambio en los dispositivos preparados para Internet ha creado en los diseñadores web un

nuevo paradigma a la hora de diseñar interfaces de usuario. Según transcurre el tiempo, el hábito de abandonar el escritorio no va a hacer más que acelerarse y, seguramente, en muchas partes del mundo, los usuarios únicamente accedan a Internet a través de dispositivos móviles.

Desde la perspectiva del diseño, es un momento excitante para involucrarse precisamente en el diseño web según surgen nuevos dispositivos móviles en el mercado y la red se abre a ambos mundos, el de bolsillo y el de escritorio. Las oportunidades se disparan.



El diseño web es tan relevante para las web como para las aplicaciones nativas de los dispositivos.

>> en el tema. Mientras que la explosión del 'social media' continúe, la recomendación es jugar un papel importante en el descubrimiento de sitios web.

Desde una perspectiva de negocios, es esencial estar representado en el mayor número posible de redes sociales para maximizar el potencial de estas herramientas. Los negocios comienzan a agarrarse a la oportunidad de establecer vínculos directos con los visitantes; convertir a los clientes en habituales es mucho más efectivo que recomendar a clientes potenciales al negocio. De nuevo, esta dinámica tiene un efecto importante en el campo del diseño web, y los diseñadores comienzan a abordar diferentes plataformas de social media para mostrar un mensaje sólido a sus usuarios. Esto es válido tanto para un escritor de libros como para un negocio multimillonario.

El boom del móvil

Ya hablamos antes del boom de los dispositivos móviles en Internet, pero vale la pena examinar el impacto que todo esto está teniendo en el diseño web. Desde que el iPhone se presentó, el acceso a la web desde teléfonos móviles, tabletas e, incluso, consolas de videojuegos, se ha expandido drásticamente. Cada vez más usuarios esperan poder acceder a sus servicios web favoritos mientras están en movimiento: hemos sido liberados de nuestros escritorios. Si tenemos en cuenta las tendencias actuales, la TV y los dispositivos inteligentes de navegación por satélite en los

“No es extraño suponer que la mayoría del tráfico web se derivará de dispositivos no tradicionales durante los próximos años”

automóviles, no es extraño suponer que la mayoría del tráfico web se derivará de dispositivos no tradicionales durante los próximos años. Esto afectará a los diseñadores web y a sus diseños.

Si usas un teléfono inteligente, habrás notado la tendencia de versiones móviles en los sitios web más populares. Entra en Amazon con tu iPhone o Android y verás un diseño simplificado que elimina los elementos no esenciales de la web, haciendo hincapié en la navegación natural derivada de la navegación móvil. Es importante comprender que las características demográficas de uso son muy diferentes entre un usuario de escritorio y un usuario móvil. El usuario de Internet móvil es mucho más probable que quiera algo inmediato, el acceso rápido a información muy concreta o realizar una compra sin tener que navegar continuamente por los distintos menús del sitio web principal. Por lo tanto, es cada vez más importante en este sentido.

GUÍA ESENCIAL DEL DISEÑO WEB



“La forma en que los usuarios acceden y consumen contenido en los sitios web tenderá a ser más social en los próximos años”

El diseño web cambia constantemente, adaptándose a cada nueva interfaz que surje.



garantizar al usuario móvil una experiencia de uso que se adapte a sus necesidades de tiempo.

¿Y qué es lo próximo?

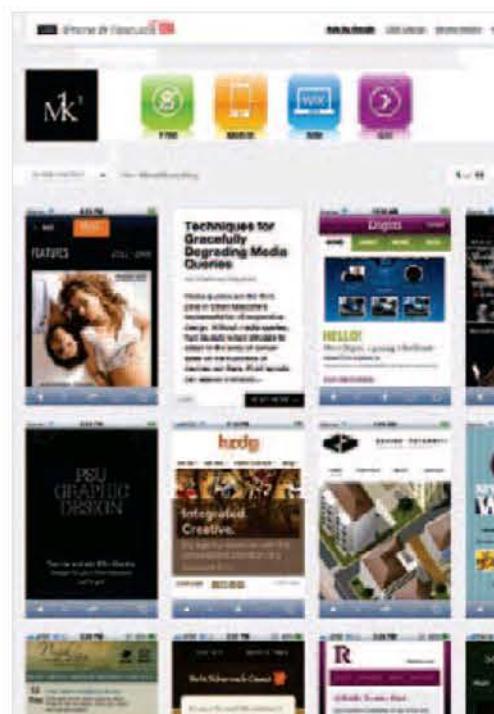
El mundo del diseño web se mueve a un ritmo increíble, adaptándose y reinventándose para cumplir con las necesidades y oportunidades. Así que ¿qué viene a continuación?

Sería una apuesta segura asumir que la forma en que los usuarios acceden y consumen contenido en los sitios web tenderá a ser más social en los próximos años. La recomendación será más importante que los resultados de búsqueda si damos con la manera de impulsar estas recomendaciones en algo potencialmente útil para los usuarios.

El crecimiento de dispositivos no tradicionales, esos que no están colocados en tu escritorio, continuará, ofreciendo nuevos tamaños de pantalla, paradigmas de entrada y retos para que los usuarios se acomoden y trabajen con ellos. El auge de la cultura 'app', donde las tareas simples, que puedes hacer visitando un sitio web, están recogidas en una aplicación instalada en el dispositivo es, a la vez, un gran reto para los diseñadores web y una gran oportunidad.

Los estándares para las diferentes tecnologías web continuarán en desarrollo, y seguirá habiendo discusiones sobre la mejor manera de implementar una funcionalidad particular, pero una cosa es cierta: la web seguirá creciendo, cada vez más vibrante, con interacciones de usuario cada vez más sofisticadas y diseños más preciosistas. Esta será la responsabilidad de los diseñadores web de todo el mundo.

Inspiración: Móviles



Si buscas inspiración para crear un sitio para móviles, o estás rediseñando un sitio existente para que sea accesible mediante dispositivos móviles, visita cssiphone.com. No es más que una galería que muestra pantallas, una pequeña explicación y enlaces a encantadores diseños pensados para pequeñas pantallas. Desde luego, es mejor si lo ves desde el móvil, ya que te permite ver la galería directamente en tu dispositivo. Afortunadamente, cssiphone.com tiene su propio estilo móvil, haciéndolo igual de accesible desde dispositivos móviles que desde el escritorio. Apple tiene también un gran número de demos técnicas

disponibles en su sección para desarrolladores (www.apple.com). Estas demostraciones nos hacen ver los efectos que son posibles gracias al uso de CSS3 y HTML5 en su navegador Safari. Los mismos efectos se pueden ver en Android y Windows.

HTML y CSS



Ponte al día con la próxima generación de lenguajes de programación

- 20 CSS3: Actualizando los estándares
- 22 Construye una página básica con HTML5
- 26 Crea encabezados progresivos con HTML5
- 30 Diseña un footer con HTML5
- 34 Sitios para diferentes dispositivos con CSS3
- 38 Impactantes efectos hover usando CSS3
- 42 Diseña estilos seguros con CSS3 PIE
- 46 HTML5 <canvas>

66 CSS3 y HTML5 se han convertido en el catalizador del más increíble y prolífico avance en el diseño web desde la invención de Internet

The collage features several elements related to web design:

- A large white circle containing the text "PÁGINA 20" is positioned next to a graphic of the HTML5 logo.
- A smaller white circle containing the text "PÁGINA 38" is positioned next to a graphic titled "Efectos Hover con CSS3" showing four colored squares with glowing outlines.
- A large white circle containing the text "PÁGINA 46" is positioned at the bottom right, featuring two colorful, abstract 3D wireframe models of human figures.
- A central graphic titled "For The Record" shows a chart with various colored bars and a legend for genres like Rock, Rap, Hip-Hop, etc.
- A large black "IE" logo is located at the bottom left.
- A small black smartphone is visible on the right side.
- Color calibration bars are visible along the top and bottom edges of the collage.

Proyecto destacado

Un ejemplo del uso de canvas en proyectos reales, como en un cómic digital.



PÁGINA
52

The central part of the page features a desktop computer monitor and a smartphone side-by-side. Both screens show the same website for "AppCentral". The desktop view includes a header with navigation links (Inicio, Portafolio, Blog, Contacto), a large banner with the "Custom Apps" logo, and a news section. The smartphone view shows a mobile-optimized version of the same site, with a smaller header and a main content area. The website has a clean, modern design with blue and white colors.

PÁGINA
34

On the right side of the page, there are two separate mobile phone screens. The top one shows a website for "WD" with a green and white color scheme, featuring sections for "Construimos" and "negocio". The bottom one shows a website for "Empresa CSS3" with a dark green background and a large image of a potted plant. Both phones have a standard iOS-style interface.

PÁGINA
22



CSS

Actualizando los estándares

Descubre dónde están los nuevos límites de los estilos de página y domina 13 técnicas básicas



El futuro del estilo en la web



os desarrolladores más innovadores han forzado el avance de la tecnología basada en Internet para que sea accesible a todo el mundo.

En un periodo de tiempo

relativamente corto, hemos visto

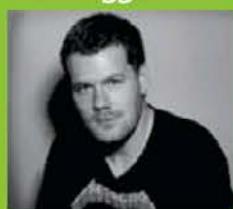
como las webs en texto pasaban a tablas, y de nuevo a un modelo de caja. Hemos sido testigos de la caída de

Flash y con ello, una nueva era de vídeo, animación y 3D. Ambos, tanto el software del lado del servidor propietario como de código abierto han madurado hasta el punto de adquirir una calidad igual al de escritorio. Esto ha dado lugar a entornos de trabajo, software basado en la red, formatos de datos y prácticas que hacen el desarrollo para la web mucho más sencillo que antes. Estamos desarrollando ahora soluciones que

permiten a los usuarios tener experiencias similares en dispositivos portátiles o de escritorio. Cada uno de estos avances son posibles gracias a la innovación de los desarrolladores que se van siempre un paso por delante a la hora de crear y establecer técnicas y continuar mirando hacia adelante para buscar e introducir nuevas soluciones. Con CSS3, estamos al borde de una revolución que eclipsará todo. Según avanza el diseño

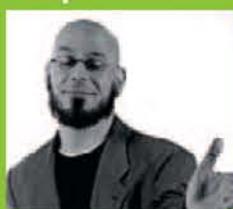
Te mostramos el talento de los aclamados expertos en CSS del estudio Legwork, famoso estudio británico...

Matt Wiggins



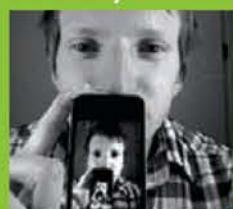
Matt Wiggins es un desarrollador web con una experiencia de más de diez años trabajando con clientes grandes y es socio y desarrollador en Legwork Studio (www.legworkstudio.com).

Joseph Smith



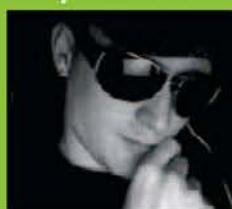
Joseph Smith es un músico reconvertido a desarrollador. Es un ferviente creyente del código abierto y contribuye en proyectos basados en diferentes tecnologías.

Dean Boyer



Dean Boyer es un desarrollador front-end recién salido de la universidad, graduado entre los mejores de su clase en The Art Institute of Colorado, en Denver.

Andy McIntosh



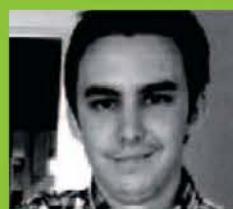
Con una extensa carrera en desarrollo para empresas, Andy es capaz de tomar y liderar complejos proyectos y dividirlos en pequeñas tareas para sus equipos de desarrollo.

Sean Klassen



Sociólogo en origen, Sean se volvió un apasionado del arte y la tecnología en su carrera como diseñador new media. Arrastra una valiosa experiencia de mas de diez años en la industria.

Daniel Wilber



Daniel Wilber lleva los proyectos del boceto al pixel de un sólo golpe. Trabajando desde la interacción, la experiencia y la comunidad, por encima de todo se preocupa por el usuario.



REAL-WORLD CSS3 SITES



www.fortherecord.simonfosterdesign.com

For The Record hace un uso inteligente de la propiedad border-radius para crear círculos.



www.black-meridian.com

La propiedad background-color:RGBA se ha implementado para crear el efecto hover opaco para cada link.

365daysofastronomy.org

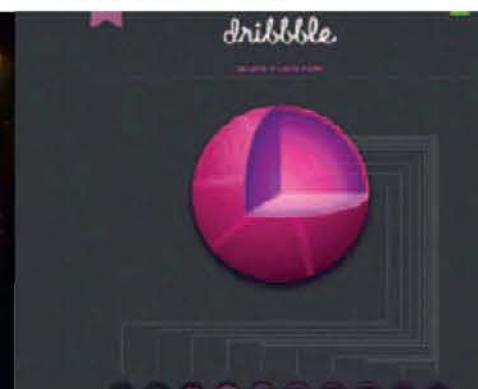
Los enlaces de los tirulos de las entradas usan un efecto hover muy sutil, usando efectos de transición diferentes.

lab.4muladesign.com/dribbble

La propiedad transform se usa para crear un efecto curioso. No todos los navegadores lo soportan.

www.digiguru.co.za

La propiedad multi-column se usa para ayudar a posicionar correctamente el texto.



web, los estándares han tenido que sufrir para mantenerse al día. Algunos navegadores han ayudado probando tecnologías que estaban a punto de salir, pero lo tenían difícil a la hora de decidir cuales se iban a implementar realmente y cuales se quedaban fuera. Hasta hace poco, no era posible tener una web compatible en todos los navegadores si usábamos nuevas características de CSS3. Con muchas de las nuevas herramientas que han ido saliendo y mejoras de los navegadores, casi estamos a punto de lograrlo. Tareas difíciles de conseguir se han simplificado enormemente. Problemas persistentes con las fuentes y estilos editoriales en la web se han solucionado. Diferenciar el entorno de usuario, ya sea teléfono, tablet, o sobremesa es más fácil que nunca. Trabajar con color y efectos ya no es una exclusiva de Photoshop e Illustrator. Y crear transiciones con las transformaciones abre una nueva vía de innovación que nos llevará a ver efectos increíbles en la web. CSS3, junto a HTML5 y las mejoras en JavaScript, son el catalizador de los avances más prolíficos en el diseño web que hemos vivido desde la creación de Internet.

El especificación CSS3 no está completa, pero puedes usar la mayoría de características con unos pocos ajustes. Te presentamos una guía a los nuevos cambios, y su relación respecto a los navegadores más usados.

 Hasta hace poco tiempo, no era posible tener una web compatible en todos los navegadores usando CSS3 

 y su visión de CSS3



Paul Kinlan
Desarrollador
de Google

Debido a la competencia creciente entre navegadores, estamos asistiendo a cambios nunca vistos hasta ahora en el CSS. Esta circunstancia puede ser una maldición o una bendición. Siempre podemos diseñar sitios más atractivos y ricos, aunque, por otro lado, no todos los navegadores admiten todas las características. No tienes de qué preocuparte, porque con el sistema DOM siempre tenemos en cuenta del navegador o dispositivo con el que se está trabajando. Debido a la feroz competencia que se está viviendo hoy en día en el mercado, todos los desarrolladores de navegadores están llegando rápidamente a un consenso. Lo que en Google nos permite crear aplicaciones de nueva generación que funcionen en todas partes.



Construye una página básica con HTML5

Cómo construir una página simple y semántica con HTML5

Herramientas | tecnologías | tendencias

Photoshop, Adobe Dreamweaver, HTML5



n este tutorial, vamos a construir una plantilla usando técnicas nuevas introducidas por HTML5. Todo el mundo está hablando de HTML5, seguramente sea la tecnología más esperada desde que la gente empezó a poner esquinas redondeadas a todo. En teoría, HTML5 no será oficialmente una especificación completa hasta 2022, pero esto es un error basado en la fecha en la que el proyecto HTML5 alcanzará la fase 'Candidate Recommendation (REC)' en el W3C. Todo esto quiere decir que la especificación no estará completamente terminada hasta que no puedas usarla por completo en, al menos, dos navegadores. Pero no permitas que esto te frene: después de todo, esta industria se mueve muy rápido, y es buena idea mantenerse un poco por delante.

HTML5 introduce un conjunto de elementos que hacen que nuestras páginas sean más semánticas, limpias y rápidas. También se incluyen APIs para dibujar gráficos en pantalla, almacenar datos offline, ejecutar vídeo y muchas más cosas. La red está emocionada con la introducción de HTML5 y CSS3, y si a esto le sumamos jQuery, nos queda algo potente, lleno de posibilidades y listo para enfrentarse a los deseos de la industria. Así que comienza desde ya a crear tu plantilla.

HTML5 introduce un conjunto de elementos que hacen que nuestras páginas sean más semánticas



Preparándonos

Antes de abrir Photoshop, siempre es buena idea crear el markup básico primero. Abre un documento nuevo en Dreamweaver (o tu editor favorito), nómbralo como `index.html` y añade el nuevo y sencillo doctype y el head. Ni siquiera es necesario para HTML5, pero los actuales navegadores y, sobre todo, los antiguos, necesitan un doctype. Los navegadores que no lean este doctype interpretarán el código en modo estándar.

```

001 <!DOCTYPE html>
002 <html>
003 <head>
004 <meta http-equiv="Content-Type"
    content="text/html; charset=utf-8">
005 <!--[if lt IE 9]>
006 <script src="http://html5shiv.googlecode.
    com/svn/trunk/html5.js"></script>
007 <!--[endif]-->
008 <link rel="stylesheet" href="styles.css">
009 <title>Diseño Web</title>
010 </head>
```

Dentro del head

Como puedes ver, el nuevo doctype es mucho más limpio que el que usábamos al escribir HTML4 o XHTML. Habrás notado que el enlace a la hoja de estilos ha perdido su atributo `type`. Ya no lo necesitamos, ya que va implícito que este enlace se refiere a una hoja de estilos. También ocurre lo mismo en los enlaces que van a scripts.

```

001 <link rel="stylesheet" href="styles.css">
002 <script src="js/scripts.js"></script>
```

HTML5 shiv

En IE, a excepción del nuevo IE9, no puedes aplicar estilo a los elementos que el navegador no reconoce, por lo que nuestros nuevos elementos HTML5, en toda su gloria, no son reconocidos. Es aquí donde **html5shiv**, de Remy Sharp, llega al rescate. Simplemente incluye el enlace en el `<head>` de tus páginas y podrás usar los nuevos elementos de HTML5 sin temor.

```

001 <!--[if lt IE 9]>
002 <script src="http://html5shiv.googlecode.
    com/svn/trunk/html5.js"></script>
003 <!--[endif]-->
```

Etiqueta header

Los días de usar divs e IDs están contados ya que los divs, por naturaleza, no tienen estructura semántica. En lugar de usar `<div id="header">`, podemos poner directamente nuestras etiquetas header justo dentro del wrapper. Las etiquetas header no tienen que ir necesariamente en la parte superior de nuestra página.

WEB BÁSICA CON ETIQUETAS HTML5



<izquierda>
• El boceto final nos da una idea básica de una estructura muy habitual.

<arriba, de arriba a abajo>
• Deja visible el fondo al hacer la selección para poder ver la sombra, luego oculta el fondo antes de copiar la selección.
• Selecciona la barra de navegación con su sombra. Oculta el fondo de nuevo antes de copiarlo.
• Aquí no hay sombra, así directamente ocultamos el fondo antes de hacer la selección.

```
001 <div id="wrapper">
002   <header>
003     </header>
004 </div><!-- FIN del wrapper -->
```

05 Añade la navegación

Viendo nuestro diseño, nos damos cuenta que vamos a necesitar una navegación horizontal en la parte superior derecha y, obviamente, el mejor sitio para ponerlo es dentro de las etiquetas `<header>`. Con HTML5 es más sencillo que antes, ya que podemos usar las nuevas etiquetas `<nav>`. Dentro de ellas podemos poner una lista desordenada con enlaces a nuestras páginas.

```
001 <div id="wrapper">
002   <header>
003     <nav>
004       <ul>
005         <li><a href="#">inicio</a></li>
006         <li><a href="#">acerca de</a></li>
007         <li><a href="#">portafolio</a></li>
008         <li><a href="#">blog</a></li>
009         <li><a href="#">contacto</a></li>
010     </ul>
011   </nav>
```

```
012 </header>
013 </div><!-- FIN del wrapper -->
```

06 La etiqueta section

Probablemente, una de las partes más desconcertantes a la hora de escribir HTML5 es si usar o no las etiquetas `<article>` o `<section>`. Hay una sutil diferencia entre ambas, y verás gente que usa `<article>` dentro de `<section>` y, en `<article>`, el contenido como entradas de blog o enlaces. En este caso, parece que `<section>` es más semántico, así que ponemos dentro nuestro `<blockquote>`.

```
001 <section>
002   <blockquote>
003     <h1>No podía estar más contento - un
sestupendo...</h1>
004     <p class="cliente">joe bloggs</p>
005   </blockquote>
006 </section>
```

07 Acaba el markup

Añadimos ahora las etiquetas sidebar y el footer. De nuevo, en lugar de escribir `<div id="sidebar">` y `<div id="footer">`, podemos usar las etiquetas `<aside>` y

`<footer>`. Aunque no usemos scripts en este caso, si en tus webs los usas, es una buena práctica colocarlos dentro del footer. Para el enlace al jQuery, en lugar de alojarlo en tu servidor puedes usar el CDN (Content Delivery Network) de Google.

```
001   <aside>
002   </aside>
003   <footer>
004   </footer>
005 </div><!-- FIN del wrapper -->
006 <!-- Scripts -->
007 <script src="http://ajax.googleapis.com/
```

08 Corta el diseño

Abre el PSD. Primero corta el fondo para el wrapper principal. Esconde todas las capas que estorben y selecciona 'Marco Rectangular'. Arrastra desde arriba hacia abajo y con un ancho de unos 20px. Selecciona 'Edición > Copiar Combinado' crea un 'Nuevo Archivo' y pégalo. Guárdalo para web como PNG transparente, nómbralo como `bg.png` en una carpeta llamada `images`.

09 Saca el logo

Con la herramienta 'Selección', rodea el logo asegurándote que le das el suficiente espacio para



<arriba de izquierda a derecha>

- Aquí insertamos nuestro slogan.
- Usando la herramienta 'Selección', hacemos una selección alrededor del 'Último Diseño' y lo colocamos dentro del `<aside>`.

<derecha de arriba a abajo>

- El blockquote se añadirá dentro de nuestro `<section>` y lo terminaremos con algo de CSS3.
- Asegúrate de que seleccionas un pico del footer, para poder repetirlo usando CSS.

Más semántico

En HTML5 existen etiquetas específicas para crear el header, la navegación, el sidebar y el footer que harán nuestras páginas más semánticas.

la sombra que este proyecta. Tendrás que ocultar el fondo (dándole antes un fondo transparente a la imagen). Sigue los mismos

pasos que hicimos con las otras imágenes antes. Para terminar el proceso guárdalo en tu carpeta `images` con el nombre `logo.png`.

10 Barra de navegación

Es el turno de la barra de navegación. De nuevo con la herramienta 'Marco Rectangular', arrastramos alrededor de la barra de navegación, sin dejarnos su sombra, escondemos el texto y el fondo y, de nuevo, guardamos como hicimos con los otros elementos anteriormente.

11 La línea Último Diseño

Para terminar nuestro header, tenemos que hacer otra selección alrededor de la línea 'Último Diseño' y guardarla como un PNG transparente en nuestra carpeta `images`. Guardar todos estos elementos como PNGs te da la oportunidad de cambiar el color de fondo más tarde si lo necesitas.

12 El slogan

Continuamos con el siguiente paso. Hacemos ahora una selección alrededor del slogan y lo guardamos como un PNG transparente en nuestra carpeta `images`. La fuente que hemos usado es Century Gothic, y hemos querido remarcar las palabras 'construimos' y 'negocio'. Ponemos esto dentro de las etiquetas `<section>`.

13 Último Diseño

De nuevo hacemos una selección alrededor de la imagen, asegurándonos de que cogemos el reflejo. Esto será nuestro sidebar, y quedará perfectamente en nuestra etiqueta `<aside>`.

14 Blockquote

Como ves en el diseño final, necesitamos incluir la imagen para las comillas dentro de nuestro blockquote. Haz una selección alrededor de las comillas, esconde el fondo y guárdalo como un PNG transparente. No hace falta que hagamos nada más aquí, ya que usaremos un poco de CSS3 para darle el toque final.

15 El footer

Podemos coger una pequeña parte del footer y, usando CSS, repetirlo en horizontal dentro de nuestra etiqueta `<footer>`. De nuevo usamos la herramienta 'Marco Rectangular', seleccionamos uno de los picos y hacemos 'Edición > Copiar Combinado', luego 'Nuevo Documento' y pegamos. Lo guardamos como `footer.png`. Por último seleccionamos el logo del footer.

16 Los estilos

Ya estamos listos para empezar a construir nuestra página uniendo todas nuestras piezas. Crea un nuevo archivo y nómbralo `styles.css`, ábrelo en Dreamweaver. En la parte superior añade el reset, para asegurarnos de que comenzamos a estilar de una manera limpia.

```
001 /* CSS reset */
002 html, body, div, span, applet, object,
  iframe, h1, h2, h3, h4, h5, h6, p,
  blockquote, pre, a, abbr, acronym, address,
  big, cite, code, del, dfn, em, font, img,
```

```
ins, kbd, q, s, samp, small, strong,
sub, sup, tt, var, b, u, i, center, dl, dt,
dd, ol, ul, li, fieldset, form, label,
legend, table, caption, tbody, tfoot,
thead, tr, th, td {
  margin: 0;
  padding: 0;
  border: 0;
  outline: 0;
}
ol, ul, li{
  list-style: none;
}
```

17 Display block

Por desgracia, el viejo Internet Explorer requiere un poco de código para entender bien las nuevas etiquetas HTML5. Por defecto, las muestra como elementos en línea, así que para asegurarnos de que las interpreta correctamente como elementos de bloque, es necesario estilarlas como tales.

```
001 header, nav, footer, section {
002   display: block;
003 }
```

18 Fondo y header

Fijamos ahora el tamaño de fuente y su familia, además el color del fondo a `#babaa9`. Queremos que nuestra página encaje en una resolución de 1.024x768. Fijar el wrapper a 960px de ancho nos ayudará a ello. Ponemos el fondo del wrapper y usando el selector `header` fijamos el ancho del mismo a 900px.

```
001 body {
002   background-color: #babaa9;
003   font-family: Verdana, Geneva, sans-serif;
```

WEB BÁSICA CON ETIQUETAS HTML5



El logo de HTML5 y usar HTML5 shiv

Incluir HTML5 indica a tus lectores que estás en la cresta de la ola de esta industria. Cuando visites su sitio verás que puedes hacerte un logo personalizado usando la herramienta creada para tal fin. Una alternativa a esto es lo que hemos hecho aquí, bajarnos directamente un logo ya generado de una variedad de tamaños diferentes.

HTML5 shiv

HTML5 shiv es un archivo JavaScript creado por Remy Sharp, <http://remysharp.com/2009/01/07/html5-enabling-script>. El html5.js debería incluirse dentro del head, ya que IE necesita saber qué elementos son antes de comenzar a interpretarlos, si lo colocásemos en otro sitio tendríamos problemas más adelante.

```
004 font-size: 12px;
005 }
006 #wrapper {
007 width: 960px;
008 height: 1000px;
009 margin: 0 auto;
010 background:
url('images/bg.png')repeat-x;
011 }
012 header {
013 width: 900px;
014 }
```

19 Acabando el header

Volvemos a nuestro index.html y, justo debajo de la apertura del <header>, añadimos el enlace de nuestro logo. Todo lo que necesitas es 15px de margen izquierdo para que el logo encaje perfectamente en su sitio. Antes de cerrar nuestro header, justo debajo del cierre del </nav>, añadimos el enlace a la sección Último Diseño.

```
001 <a href="index.html"></a>
003 
```

20 Navegación

Volvemos a styles.css y añadimos el CSS a nuestra navegación. Para terminar nuestro header, añadimos una regla para estilar la línea 'Último Diseño', la colocamos en su sitio dándole margen.

```
001 nav {
002 float: right;
003 width: 550px;
004 height: 45px;
005 margin: 40px -120px 0 0;
006 background: url('images/navbar.png')no-
repeat;
007 }
008 nav li {
009 display: block;
010 float: left;
011 margin-top: -5px;
012 font-size: 14px;
013 text-transform: capitalize;
014 }
015 nav li a {
016 text-decoration: none;
017 margin-left: 23px;
018 padding-right: 23px;
019 color: #b4b492;
020 font-weight: bold;
021 }
022 nav li a:hover { color: #635c49; font-
weight: bold;}
023 .current {
024 color: #635c49;
025 }
026 #linea_ultimo {
027 margin: 25px 0 0 25px;
028 }
```

21 El section

Usando el nuevo selector **section**, lo flotamos a la izquierda. El slogan lo flotamos a la izquierda y le damos un poco de margen. Usando CSS3 estilamos nuestro zona del blockquote afectando sólo los navegadores webkit (Safari y Chrome) y Firefox.

```
001 section {
002 float: left;
003 width: 500px;
004 }
005 #slogan {
006 float: left;
007 margin: 60px 0 0 20px;
008 }
009 blockquote {
010 float: left;
011 margin: 15px 0 0 25px;
```

```
012 width: 375px;
013 padding: 45px 45px 35px 90px;
014 background:url('images/quotes.png') no-
repeat 20px 20px rgba(178,178,169,0.2);
015 min-height:90px;
016 -moz-border-radius:12px;
017 -webkit-border-radius:12px;
018 border-radius:12px;
019 }
020 blockquote, h1 {
021 font-family: Century Gothic, "Courier New",
022 Courier, monospace;
023 font-size: 18px;
024 font-weight: none;
025 color: #999;
026 }
027 .cliente {
028 font-size: 13px;
029 float: right;
030 margin-top: 50px;
031 color: #693;
032 }
```

22 Estilos finales

Estilizamos ahora nuestro sidebar a través de la etiqueta <aside>, posicionándolo a la derecha y creando el hueco para el 'Último Diseño'. Incluimos el fondo del footer y lo repetimos horizontalmente. Para terminar, ya que usamos HTML5, añadimos su logo. Lo puedes bajar de www.w3.org/html/logo, hemos usado el de 64px para nuestro caso.

```
001 aside {
002 background: url('images/sidebar_design.
png') no-repeat;
003 float: right;
004 height: 495px;
005 width: 353px;
006 margin: 30px 30px 120px 0;
007 }
008 footer {
009 background: url('images/footer_
bg.png')repeat-x;
010 width: 960px;
011 height: 229px;
012 clear: both;
013 }
014 #footer_logo {
015 float: right;
016 margin: 100px 50px;
017 font-size: 9px;
018 }
019 #HTML5_logo {
020 background: url('images/HTML5_Logo.
png')no-repeat;
021 height: 64px;
022 width: 64px;
023 float: left;
024 margin: 100px 50px;
```

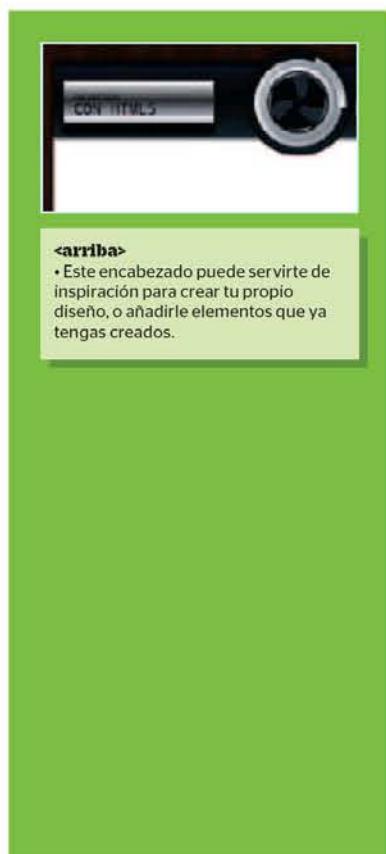


Crea encabezados progresivos con HTML5

Crea diseños visualmente atractivos y con alto grado de interactividad

Herramientas | tecnologías | tendencias

Adobe Illustrator, Dreamweaver (u otro editor HTML), After Effects



a simple idea de ser capaces de crear 'el encabezado definitivo' es una idea equivocada; cualquier cosa que hagamos hoy será superada mañana. Pero usar HTML5 y CSS3 para hacer algo especial, puede llevarnos a encontrar, de manera accidental, toda clase de descubrimientos interesantes.

Vamos a usar etiquetas semánticas para acomodar nuestro contenido, haciendo uso de la nueva etiqueta `<header>` para crear una sección autodescriptiva de contenido, y CSS3 para estilarla usando técnicas nuevas y nuevos atributos cuando sea posible. También queremos crear algo que ofrezca interacción con el usuario (o al menos, algo que antes sólo era posible usando Adobe Flash). Al final mezclaremos todo esto con algo de video en HTML5.

No queremos perder tiempo preocupándonos de los navegadores antiguos, lo que obtengamos no estará listo para pasar a producción, pero esperamos que siguiéndonos obtengas una buena idea de las capacidades de HTML5. No es mal plan diseñar pensando en las capacidades de los navegadores preparados para HTML5, y dar una alternativa menos bonita, pero funcional, para los navegadores más antiguos. Es la norma actual, mientras migramos a la próxima generación de navegadores.

Esperamos que siguiéndonos obtengas una buena idea de las capacidades de HTML5



01 Boceto

Un buen diseño comienza con un buen boceto. No te preocunes por tus capacidades artísticas. El boceto es el marco sobre el que crearás tu diseño. Hemos creado un 'boceto en servilleta' para hacernos una idea de cómo queremos que sea nuestro diseño.

02 Convierte a digital

Habiendo creado tu boceto, es una buena idea hacer un prototipo más pulido en tu editor gráfico favorito. Hemos usado Illustrator, ya que usamos gráficos que no son fotorealistas. Gran parte de nuestro diseño se creará usando CSS3, pero para algunos elementos requeriremos partes de este primer boceto.

03 Recorta

Una vez tengas tu prototipo completo, aislamos los elementos individuales que conformarán el diseño y los guardamos como PNG. Fíjate en que estamos usando varias capas para el diseño, y que pondremos un video entre esas capas para darle interactividad y, además, crear un efecto de pseudo 3D.

04 Crea el esqueleto HTML

Necesitamos crear nuestro código básico para esta cabecera, es muy sencillo. Usaremos la nueva etiqueta semántica `<header>` para crear nuestro primer contenedor para el área del encabezado, y el markup necesario para el resto de contenido, incluyendo una etiqueta `<nav>` para la parte de la navegación.

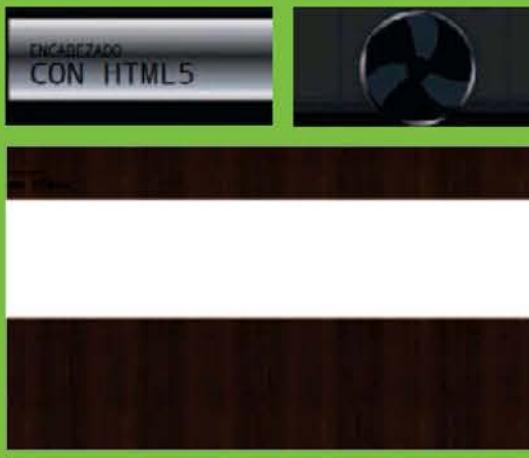
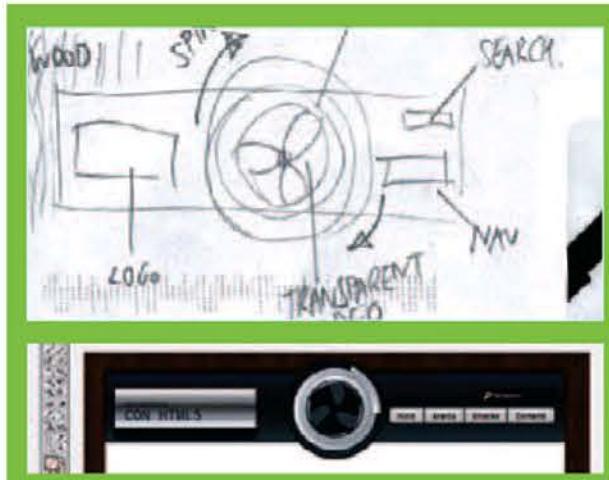
```
001 <div id="logo">
002 <h1><span>Encabezado</span> con HTML5</h1>
003 </div>
004 <!-- aqui van los elementos de la
navegación y la lavadora -->
005 <div id="search">
006 <input type="text" id="searchterm"
value="Buscar" />
007 </div>
008 </header>
```

05 El núcleo de CSS

Ponemos ahora el CSS básico necesario. Necesitamos importar el fondo de la página, fijar la fuente y colores por defecto y alguna cosa más. Fíjate en que estamos usando fuentes de Google para nuestro tipo. Todos los navegadores modernos lo soportan, así que no necesitamos usar fuentes seguras para web.

```
001 body {
002 font-family: "Futura", "Droid Sans Mono",
Helvetica, Arial, Sans-Serif;
003 font-size: 62.5%;
004 background: #fff url(pagebg.jpg) repeat
top left;
005 margin: 0;
006 padding: 0;
007 color: #000;
```

CREA ENCABEZADOS PROGRESIVOS CON HTML5



<izquierda, de arriba a abajo>

- Todos los diseños deberían empezar con un boceto sencillo para establecer la idea y el sentido del diseño. No hace falta que sea exacto; este lo hicimos en 30 segundos en un trozo de papel.

<derecha, de arriba a abajo>

- Una vez tengas la idea, crea un prototipo pulido en Photoshop o Illustrator.

- Sacamos cada parte por separado, listas para usar en nuestro diseño final. Aún así no es necesario pararse en cada parte.

- El esqueleto HTML y el núcleo CSS en su sitio, todavía no queda demasiado bonito.

- El área del logo se puede lograr usando un degradado de CSS3. Esto hace que la página sea más ligera.

```
008 }  
009 /* Ponemos los elementos de HTML5 como  
elementos de bloque para que IE los interprete  
*/  
010 header, nav {  
011 display: block;  
012 }
```

06 Descomponer el diseño

Muchos efectos visuales se pueden interpretar usando puro CSS3. Por ejemplo, el área del logo tiene un aspecto metálico con el texto superpuesto encima. Esto, en realidad, es una caja sencilla con un degradado de varios puntos aplicados, además de una sombra proyectada. El texto tiene una sombra también. Todo esto podemos conseguirlo a través del navegador.

```
001 #logo {  
002 position: absolute;  
003 width: 295px;  
004 height: 80px;  
005 top: 30px;  
006 left: 20px;  
007 background: #FFFFFF; /* old browsers */  
008 background: -moz-linear-gradient(top,  
#FFFFFF 0%, #494949 46%, #B0B5BB 80%, #EEEFF1  
91%, #C8C8C8 100%); /* firefox */  
009 background: -webkit-gradient(linear, left  
top, left bottom, color-stop(0%,#FFFFFF),  
color-stop(46%,#494949), color-  
stop(80%,#B0B5BB), color-stop(91%,#EEEFF1),  
color-stop(100%,#C8C8C8)); /* webkit */  
010 filter: progid:DXImageTransform.Microsoft.  
gradient( startColorstr='#FFFFFF', endColorstr=  
'#C8C8C8',GradientType=0 ); /* ie */  
011 background: -o-linear-gradient(top, #FFFFFF  
0%,#494949 46%,#B0B5BB 80%,#EEEFF1 91%,#C8C8C8  
100%); /* opera */  
012 -webkit-box-shadow: 0px 0px 10px #000;  
013 -moz-box-shadow: 0px 0px 10px #000;  
014 box-shadow: 0px 0px 10px #000;  
015 color:#21262A;
```

```
016 border-bottom: 20px solid #131516;  
017 }  
018 #logo h1 {  
019 font-size: 3em;  
020 font-weight: normal;  
021 text-transform: uppercase;  
022 line-height: 0.7em;  
023 padding-left: 20px;  
024 }  
025 #logo h1 span {  
026 font-size: 0.5em;  
027 display: block;  
028 }
```

07 Un paso mas allá

Hay elementos del diseño que son imposibles de conseguir mediante HTML5 y CSS3. Lo más obvio es la parte de la lavadora, que podría conseguirse usando <canvas>, pero por simplificar las cosas usaremos un fondo tradicional. Tenemos que crear tres niveles: uno para el fondo de la lavadora, otro en el que pondremos nuestro vídeo y uno más para la puerta de la lavadora.

08 Elige el vídeo

Hemos creado nuestro vídeo usando After Effects, para crear un vídeo semitransparente, por si no tienes un software de edición. Si prefieres no complicarte, hay una gran cantidad de vídeos con licencia Creative Commons en la red. También las webs como [istockPhoto.net](#) te pueden servir.

09 El elemento vídeo

Insertar nuestro vídeo va a ser tan sencillo como añadir la nueva etiqueta <video> de HTML5 y definir una ruta relativa a su ubicación, aunque tendremos que hacer alguna cosa más. Para cada navegador hay diferentes códecs de vídeo, así que tenemos que servir alternativas para cada uno. Hemos usado VLC para convertir nuestro vídeo a los formatos apropiados (MP4 para Safari y OGV para Firefox), pero lo más importante es que hemos metido una máscara alpha entre los frames del vídeo.

10 El fondo

Necesitamos un bonito degradado para nuestro encabezado. La lavadora se solapa con el fondo y se extiende más allá de la parte superior e inferior. Trataremos esto en breve. Primero, añadimos el CSS necesario para crear nuestro degradado de fondo.

```
001 header {  
002 z-index: 1001;  
003 position: relative;  
004 margin: 40px auto;  
005 margin-bottom: 0;  
006 width: 960px;  
007 height: 140px;  
008 background: #333848; /* old browsers */  
009 background: -moz-linear-gradient(top,  
#333848 0%, #21262A 38%, #44494B 100%); /*  
firefox */  
010 background: -webkit-gradient(linear, left  
top, left bottom, color-stop(0%,#333848),  
color-stop(38%,#21262A), color-  
stop(100%,#44494B)); /* webkit */  
011 filter: progid:DXImageTransform.Microsoft.  
gradient( startColorstr='#333848', endColorstr=  
'#44494B',GradientType=0 ); /* ie */  
012 background: -o-linear-gradient(top, #333848  
0%,#21262A 38%,#44494B 100%); /* opera */  
013 -webkit-box-shadow: 0px 0px 10px #000;  
014 -moz-box-shadow: 0px 0px 10px #000;  
015 box-shadow: 0px 0px 10px #000;  
016 }
```

11 La perspectiva

El área por encima de nuestro encabezado tiene un bloque de color que da una interesante sensación de profundidad y perspectiva. Lo hacemos ahora directamente con CSS, dándole un border-top. Añade a continuación el código que ves debajo para conseguirlo. Si quieres algo más elegante, puedes usar border-radius para marcar todavía más el efecto de perspectiva.

```
001 border-top: 10px solid #1a1a1a;
```



<abajo>

- El encabezado final tiene un bonito efecto de perspectiva que ayuda a dar una sensación 3D.

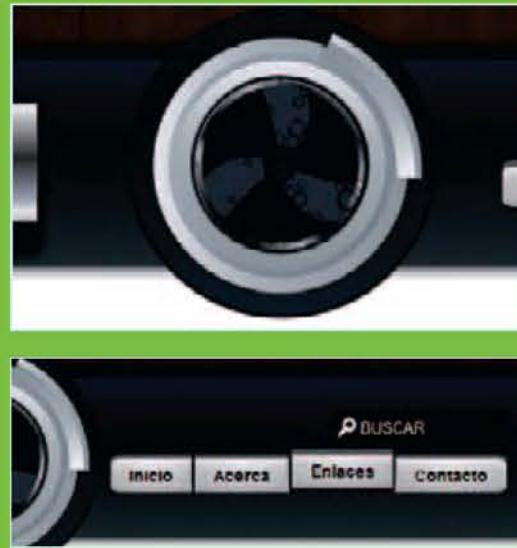
<centro, de arriba a abajo>

- El video está emparedado entre dos capas con transparencia. Sin embargo, puedes meter cualquier video que encaje con tu proyecto, siempre que pongas una máscara alpha.

<derecha, de arriba a abajo>

- La barra de navegación se crea usando HTML y CSS, y se coloca usando la etiqueta semántica `<nav>` en el código fuente.
- Las transiciones de los botones pasan a su estado hover sin necesidad de usar nada de JavaScript.
- La caja de búsqueda parece estar incrustada en la cabecera, usando de manera inteligente su posición y efectos de borde.

ENCABEZADO CON HTML5



12 La lavadora

Es el turno ahora de la pieza central del diseño: la puerta de la lavadora. Está creada en tres niveles diferentes que son el fondo (que incluye el ventilador), los 'contenidos' donde colocaremos el vídeo HTML5, y la puerta en sí misma. Los tres necesitan colocarse uno encima de otro para crear, de esa manera, un sandwich alrededor del vídeo.

```
001 <div id="washer">
002 <div id="washer-back"></div>
003 <div id="washer-video">
004 <video id="video" autoplay>
005 <source src="bubbles.mp4" type='video/mp4;
codecs="avc1.42E01E"' />
006 <source src="bubbles.ogv" type='video/ogg;
codecs="theora, vorbis"' />
007 <!-- puedes poner una imagen como fallback
por si IE no lo interpreta correctamente -->
008 </video>
009 <canvas id="buffer" width="120"
height="120"></canvas>
010 <canvas id="output" width="120"
height="120"></canvas>
011 </div>
012 <div id="washer-front"></div>
013 </div>
```

CSS:

```
001 /* Lavadora */
002 #washer {
003 width: 211px;
004 height: 211px;
005 position: absolute;
006 top: -35px;
007 left: 375px;
008 background: transparent url(washer.png) no-
repeat center center;
009 repeat center center;
010 }
```

```
011 #washer-back {
```

```
012 width: 211px;
013 height: 211px;
014 position: absolute;
015 top: 0;
016 left: 0;
017 background: transparent url(washer-back.png)
018 no-repeat top left;
019 -webkit-transition: all 1s ease-in-out;
020 -moz-transition: all 1s ease-in-out;
021 transition: all 1s ease-in-out;
022 }
```

```
023 #washer:hover #washer-back {
024 -webkit-transform: rotate(360deg);
025 -moz-transform: rotate(360deg);
026 transform: rotate(360deg);
027 }
```

```
028 #washer-video {
029 position: absolute;
030 top: 46px;
031 left: 44px;
032 width: 120px;
033 height: 120px;
034 overflow: hidden;
035 }
```

```
036 #washer-front {
037 width: 211px;
038 height: 211px;
039 position: absolute;
040 top: 0;
041 left: 0;
042 background: transparent url(washer-front.
png) no-repeat center center;
043 }
```

13 Prueba el vídeo

Ahora que hemos convertido e insertado el vídeo, carga la página en un navegador (que no sea Internet

Explorer) y prueba que el vídeo esté cargando y mostrándose detrás de la puerta correctamente. Solamente deberías ver el vídeo detrás de la puerta, no alrededor.

Degrados CSS3 fáciles

No pierdas tiempo intentando hacer degradados CSS3 a mano. Hay herramientas online que te ayudan a hacerlo. Prueba www.colorzilla.com/gradient-editor

14 Crea la navegación

Vamos a usar código semántico para crear la navegación de nuestro encabezado. Básicamente vamos a usar una lista desordenada pero, en lugar de ponerlo dentro de un `<div>`, como se solía hacer, usaremos la nueva etiqueta `<nav>` para darle el significado apropiado dentro del código.

```
001 <nav>
002 <ul>
003 <li><a href="#">Inicio</a></li>
004 <li><a href="#">Acerca</a></li>
005 <li><a href="#">Enlaces</a></li>
006 <li><a href="#">Contacto</a></li>
007 </ul>
008 </nav>
```

15 Esquinas redondeadas

Nuestro diseño pide esquinas redondeadas en los extremos de la barra de navegación, con los pseudo selectores apripiados `:first-child` y `:last-child`, podemos darle estos estilos a esos elementos en concreto sin tener que usar imágenes de fondo. Añade el CSS que ves abajo para estilar la navegación, incluidas las esquinas redondeadas.

```
001 nav ul li:first-child a {
002 -moz-border-radius-topleft: 10px 5px;
```

CREA ENCABEZADOS PROGRESIVOS CON HTML5



```
003 border-top-left-radius: 10px 5px;
004 -moz-border-radius-bottomleft: 10px 5px;
005 border-bottom-left-radius: 10px 5px;
006 }
007 nav ul li:last-child a {
008 -moz-border-radius-topright: 10px 5px;
009 border-top-right-radius: 10px 5px;
010 -moz-border-radius-bottomright: 10px 5px;
011 border-bottom-right-radius: 10px 5px;
012 }
```

16 Estado de los botones

Vamos a hacer nuestros botones un poco más interactivos, cambiando el estilo de sus diferentes estados. Primero, un estado :hover, que quitará el efecto 3D y recolocará el botón en su posición inicial, para que quede como estaba en el diseño original.

```
001 nav ul li a:hover {
002 -webkit-box-shadow: inset
    rgba(255,255,255,0.6) 0 0.3em .3em, inset
    rgba(0,0,0,0.2) 0 -0.1em .3em,
    rgba(0,0,0,0.9) 0 0em 0px;
003 -moz-box-shadow: inset
    rgba(255,255,255,0.6) 0 0.3em .3em, inset
    rgba(0,0,0,0.2) 0 -0.1em .3em,
    rgba(0,0,0,0.9) 0 .2em 6px;
004 box-shadow: inset rgba(255,255,255,0.6)
0 .3em .3em, inset rgba(0,0,0,0.2) 0 -0.1em
.3em,
    rgba(0,0,0,0.9) 0 .2em 6px;
005 -webkit-transform: translateY(-.3em);
006 -moz-transform: translateY(-.3em);
007 transform: translateY(-.3em);
008 }
```

17 Transiciones CSS

Para no notar un cambio brusco entre ambos estados, podemos usar transiciones CSS para que el navegador anime el cambio entre los estados 'normal' y 'hover'. Añade el CSS que ves abajo para crear la transición. Prueba en tu navegador cómo queda el efecto que acabas de crear.

```
001 nav ul li a {
002 text-decoration: none;
003 font: 14px/1em 'Droid Sans', sans-serif;
004 font-weight: b...
005 -webkit-transition:all .1s ease-in-out;
006 -moz-transition: all .1s ease-in-out;
007 transition: all .1s ease-in-out;
008 }
```

18 ¡Busca!

La caja de búsqueda se muestra como si estuviese incrustada en la cabecera. Hay dos cosas clave para lograr el efecto: el icono de la lupa recortado, y la sombra dura del lado derecho. De

nuevo, lo conseguimos usando sólo CSS. Aún así usaremos una imagen de fondo para el icono de la lupa. Añade el código que ves abajo.

```
001 #search {
002 position: absolute;
003 top: 30px;
004 right: 20px;
005 }
006 #searchterm {
007 background: #0E1011 url(search.png) no-
repeat center left;
008 font-size: 1.3em;
009 border: none;
010 border-right: 10px solid #000;
011 width: 140px;
012 height: 25px;
013 color: #fff;
014 text-transform: uppercase;
015 text-indent: 20px;
016 }
```

19 Un pequeño giro

Pensamos que quedaría bien que la lavadora girase al pasar el ratón por encima, y parase al quitarlo. Conseguimos esto usando JavaScript, pero gran parte la haremos con transiciones CSS.

```
001 #washer-back {
002 width: 211px;
003 height: 211px;
004 position: absolute;
005 top: 0;
006 left: 0;
007 background: transparent url(washer-back.
png) no-repeat top left;
008 -webkit-transition:all 1s ease-in-out;
009 -moz-transition: all 1s ease-in-out;
010 transition: all 1s ease-in-out;
011 }

012 #washer:hover #washer-back {
013 -webkit-transform:rotate(360deg);
014 -moz-transform: rotate(360deg);
015 transform: rotate(360deg);
016 }
```

20 Reproducir el vídeo

Casi conseguimos lo que queríamos sin usar nada de JavaScript, pero hay una cosa en la que no nos queda más remedio que usarlo, para reproducir el vídeo y crear la transparencia. El vídeo en HTML5 no soporta un canal alpha de forma nativa, así que tenemos que poner cada frame en un elemento canvas para lograrlo.

21 La transparencia

Vamos a usar una versión del script creado por Jake Archibald que puedes encontrar en

Haz que funcione en navegadores antiguos

Este tutorial intenta acercarte los nuevos estándar y las nuevas posibilidades de CSS y HTML, pero ¿funcionará en el mundo real? Verdaderamente, una gran parte de usuarios no está usando navegadores modernos, y no se beneficiará del trabajo que hemos hecho al crear un diseño moderno y semántico. Esto puede parecer frustrante, pero es una realidad desde hace más de una década. Por suerte, hay muchas soluciones en Internet. Ya que los antiguos navegadores no ejecutarán nuestro vídeo y no entenderán los degradados CSS3, pueden seguir accediendo al contenido y disfrutar de la experiencia. Echa un vistazo a los siguientes enlaces:

- <http://code.google.com/p/html5shiv>
- <http://ejohn.org/blog/html5-shiv>
- <http://html5doctor.com/how-to-get-html5-working-in-ie-and-firefox-2>

<http://jakearchibald.com/scratch/alphavid>. Este script lee cada frame, y los renderiza cada uno a un elemento canvas que se actualiza a 25 fps. También nos generará un loop con el vídeo, para que tengamos un movimiento constante del mismo.

```
001 video {
002 display: none;
003 }
004 #buffer {
005 display: none;
006 }
007 #output {
008 position: absolute;
009 top: 0px;
010 left: 0px;
011 width: 120px;
012 height: 120px;
013 }
014 <script src="scripts/video.js"></script>
```

22 Pruebas finales y HTML5 shiv

Finalmente, necesitamos probarlo en diferentes navegadores para solventar cualquier problema. Tu encabezado debería verse bien en Firefox, Safari y Chrome. Puedes añadir **html5shiv** o algo similar para que funcione correctamente (o en su mayoría) en IE.

```
001 <!--[if lt IE 9]>
002 <script src="http://html5shiv.googlecode.
com/svn/trunk/html5.js"></script>
003 <![endif]-->
```


DISEÑA UN FOOTER CON HTML5



FOOTER CON HTML5 - CONCEPTO PARA LOS CAJONES

<izquierda>

- Crea un prototipo completo para visualizar como va a quedar todo y poder generar las imágenes de fondo necesarias.

<abajo, de izquierda a derecha>

- Todo los efectos se crean usando solamente dos imágenes de fondo y mucho código CSS.
- La apariencia del HTML deja un poco que desear, pero lo solventaremos añadiendo un poco de código CSS.
- Los estilos básicos ya están, tenemos creado el aspecto general de los cajones. Con tan sólo dos imágenes para ello.

acción hasta cuatro veces de manera que consigas crear los cuatro cajones.

```
001 <section>
002   <div class="contents">
003     ...
004   </div>
005   <div class="handle"></div>
006 </section>
```

05 Inserta contenido falso

Ayuda mucho tener contenido en tu plantilla, así que pondremos contenido falso. Hemos añadido el mensaje del copyright, dos sets de enlaces y un conjunto de iconos. Podrás modificar estos textos.

```
001 <div class="contents">
002   © 2012 Tu Empresa
003   ...
004   ...
005   <div class="contents meta">
006     <ul>
007       <li>Acerca</li>
008       <li>Contacto</li>
009       <li>Enlaces</li>
010     </ul>
011   </div>
```

06 CSS Básico

Nuestra página está completa, así que vamos con el CSS. En este tutorial, todos los efectos visuales asociados

se crean mediante CSS así que no necesitamos hacer nada en JavaScript, pero comenzaremos creando la apariencia básica de cada elemento. Añade el CSS que ves abajo para crear así el núcleo de nuestro footer.

```
035 footer {
036   display: block;
037   position: relative;
038   margin: 0 auto;
039   width: 920px;
040   height: 100px;
041   margin-bottom: 2px;
042   padding: 20px;
043   margin-bottom: 150px;
044   background: #9B3913 url('../images/footerbg.png') repeat top left;
045   -moz-box-shadow: 0px 0px 5px rgba(0,0,0,0.5);
046   -webkit-box-shadow: 0px 0px 5px rgba(0,0,0,0.5);
047   box-shadow: 0px 0px 5px rgba(0,0,0,0.5);
048   border-top: 2px solid #222;
049   border-bottom: 2px solid #222;
050 }
```

07 Estila el contenido

El contenido de cada cajón sale hacia arriba como saliendo del archivador, y nuestro diseño nos pide esquinas redondeadas y sombras proyectadas. Ambos pueden crearse mediante CSS. Ahora añade el código de abajo para crear la apariencia básica que va a tener cada contenido individual.

```
001 footer section:hover .contents {
002   top: -50px;
003   left: 0px;
004   moz-box-shadow: 0px 0px 5px rgba(0,0,0,0.5);
005   -webkit-box-shadow: 0px 0px 5px rgba(0,0,0,0.5);
006   box-shadow: 0px 0px 5px rgba(0,0,0,0.5);
007 }
```

08 Estado :hover

Cuando pasas el ratón por encima de un cajón, queremos que se abra para que se vea la hoja que contiene dentro. Para lograrlo, creamos un nuevo conjunto de estilos visuales para el `<div>` que reposiciona y reescaliza la hoja. También intensificaremos la sombra proyectada. Añade el código que ves abajo.

```
001 footer section:hover .handle {
002   top: 20px;
003   left: 0px;
004   width: 210px;
005   height: 100px;
006   margin-right: 10px;
007   -moz-box-shadow: 0px 5px 8px rgba(0,0,0,0.7);
008   -webkit-box-shadow: 0px 5px 8px rgba(0,0,0,0.7);
009   box-shadow: 0px 5px 8px rgba(0,0,0,0.7);
010 }
```



<arriba, de izquierda a derecha>

- El cajón se abre, pero el efecto está un poco bidimensional ya que no hay perspectiva en el interior de los cajones.
- Las esquinas redondeadas que hemos dado al <section> crea la sensación de perspectiva, sin tener que usar imágenes de fondo.
- El resultado final es un conjunto de cajones interactivos y animados que responde al movimiento del ratón sin usar scripts.

<abajo>

- No queda tan bien en IE7 e IE8, pero aún así funciona, un buen ejemplo de mejora progresiva.

09 Previsualiza

En un navegador preparado para HTML5 como Safari, Chrome, Firefox o Internet Explorer 9, carga tu página. Según mueves el ratón por encima de los cajones, fíjate como se abren para mostrar la hoja. El efecto aún está un poco bidimensional. Lo arreglaremos más tarde.

10 Border-radius

Podemos darle sensación de perspectiva en la parte interior de los cajones creando un estado :hover al <section> y usando border-radius para crear la curva. Border-radius tiene la característica de poder aplicarle diferentes valores a cada una de las esquinas, es lo que hemos hecho en el código que ves abajo.

```
001 -moz-border-radius: 2px/20px;
002 -webkit-border-radius: 2px/20px;
003 border-radius: 5px/20px;
```

11 Degradado de fondo

Lo siguiente que podemos hacer para dar profundidad a la escena es crear un degradado de fondo al <section>, que actuará dentro del cajón. Usa, por ejemplo www.colorzilla.com/gradient-editor para generar un degradado de negro a rojo. Cuando lo tengas creado añade el CSS resultante a tu <section>

```
001 background: #ffffff; /* Old browsers */
002 background: -moz-linear-gradient(left,
#ffffff 0%, #eeeeee 100%); /* FF3.6+ */
003 background: -webkit-gradient(linear, left
top, right top, color-stop(0%,#ffffff), color-
stop(100%,#eeeeee)); /* Chrome,Safari4+ */
```

12 Eleva la hoja

Si lo previsualizas de nuevo, verás que la cosa va mejorando y tenemos más perspectiva y un efecto pseudo 3D en el cajón. Colocamos nuestra hoja en su sitio añadiéndole un estado :hover al .content. Fíjate que cada :hover actúa cuando el <section> está en hover, en lugar de cada elemento hijo individual.

13 Rota la hoja

En nuestro diseño cada hoja aparece un poco girada y diferente respecto al resto. Para conseguir este efecto vamos a usar la propiedad 'transform', nueva en CSS3. Añade las reglas tal como lo ves abajo para la rotación. Fíjate que además de la rotación, también cambia el color de cada hoja.

```
001 footer section:hover .contents {
002 top: -50px;
003 left: 0px;
004 -webkit-transform: rotate(-10deg);
005 -moz-transform: rotate(-10deg);
006 transform: rotate(-10deg);
007 -moz-box-shadow: 0px 0px 5px
rgba(0,0,0,0.5);
008 -webkit-box-shadow: 0px 0px 5px
rgba(0,0,0,0.5);
009 box-shadow: 0px 0px 5px rgba(0,0,0,0.5);
010 }
```

14 Comprueba de nuevo

Recarga la página en tu navegador y comprueba que, cada vez que pasas por encima de un cajón con el ratón, se abre y la hoja sale colocada en su sitio como esperabas. Si necesitas hacer algún ajuste a la posición de cada página, hazlo antes de pasar a los pasos finales. Nosotros hemos añadido alguna pequeña corrección en nuestro código.

```
001 footer section:hover .meta {
002 left: 5px !important;
003 -webkit-transform: rotate(5deg) !important;
004 -moz-transform: rotate(5deg) !important;
005 transform: rotate(5deg) !important;
006 }
```

15 Las transiciones

Una de las nuevas características de CSS3 es la capacidad de hacer transiciones automáticas entre estados. Ya que tenemos un estado hover para cada

elemento de los cajones, podemos añadir una sencilla línea de CSS para generar la animación entre los estados abierto y cerrado. Se añade a los estados cerrados de cada elemento que quieras animar:

```
001 -webkit-transition:all 0.5s;
002 -moz-transition:all 0.5s;
003 transition: all 0.5s;
```

16 Previsualiza en varios navegadores

Ya está, pero para asegurarnos que todo funciona, necesitas comprobar que va bien en varios navegadores. Si pasa el ratón por los cajones deberías ver una animación suave del cajón abriéndose, con la página saliendo. Al quitar el ratón, el cajón debería cerrarse suavemente de nuevo.

17 ¿Y en los navegadores antiguos?

Los navegadores antiguos tienen problemas con las etiquetas HTML5 que hemos usado, en especial IE6. Para solventar esto, usaremos el excelente HTML5 Shiv desarrollado por Remy Sharp y alojado en Google. Puedes coger el código de <http://code.google.com/p/html5shiv> y añadirlo al <head>

```
001 <!--[if lt IE 9]>
002 <script src="http://html5shim.googlecode.com/svn/trunk/html5.js"></script>
003 <![endif]-->
```

18 Display: block

Lo último que podemos hacer para hacer el contenido visible para los navegadores antiguos es añadir la regla **display: block** a los elementos HTML5 que usamos. Esto ayuda a los navegadores antiguos que tratan las nuevas etiquetas como elementos de bloque, como si fuesen <div>. Añade el código de abajo y comprueba en IE7 o IE8. Quizá no se vea tan bien como en los modernos, pero es funcional.



The screenshot shows a WordPress dashboard. At the top, there's a navigation bar with links for 'Home', 'Full width page', and 'Sample Page'. Below the navigation, a post titled 'Hello world!' is displayed. The post has a timestamp of 'Posted on June 1, 2011' and a comment count of '1'. It includes a 'Edit' button and a 'Delete' button. The post content itself says 'Welcome to WordPress. This is your first post. Edit or delete it, then start blogging!'. Below the post, there's a footer note 'Probably powered by WordPress'.

CSS3 box- shadow

Añade una sombra CSS3 a tu tema de WordPress

La propiedad box-shadow permite a los diseñadores implementar múltiples sombras proyectadas a diferentes elementos de caja, especificando el color, tamaño, difuminado y el offset. El soporte en diferentes navegadores está aumentando gracias a la implementación en los diferentes motores, Mozilla, Webkit, Opera e IE9. Aún así Mozilla y Webkit siguen requiriendo sus respectivos prefijos `moz` y `webkit` (Mozilla Firefox 4.0 y versiones posteriores no requieren el prefijo). En este tutorial veremos más de cerca la propiedad box-shadow y cómo darle una sombra proyectada a nuestra barra de navegación y a la caja de búsqueda.

● box-shadow permite implementar múltiples sombras proyectadas ●

```
1
  box-shadow: 1px 1px 10px 5px #000;
}
```

1 Vistazo de cerca

Echemos un vistazo de cerca a la propiedad box-shadow de CSS3 y aprendamos qué significa cada valor. Como hemos dicho antes, antes de la llegada de los nuevos navegadores, teníamos que usar los prefijos `moz` y `webkit`. Y, aunque la gente aún los usa, parece que ya es seguro deshacerse de ellos por completo. Así que ponemos la propiedad box-shadow. El primer valor es para el offset horizontal, el siguiente para el vertical, luego el radio de difuminado y finalmente la distancia del color.

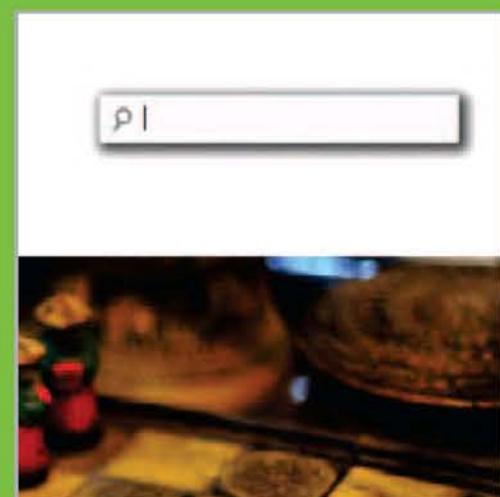
```
1
  box-shadow: 1px 1px 10px 5px #000;
}

/* Navigation drop shadow */
nav#access {
  box-shadow: 1px 1px 10px 5px #333;
}

/* Structure */
body {
```

2 Sombra en la barra de navegación

Ponemos a prueba lo que acabas de aprender. Inicia sesión en el área de administración de tu WordPress. En el dashboard, bajo 'Apariencia', pincha en 'Editor'. Abre el `styles.css` dentro del editor y busca un sitio para poner tu regla para la sombra. Nosotros la ponemos con su propio comentario para encontrarlo fácilmente. Usaremos el ID de la navegación para crear nuestra sombra.



3 La caja de búsqueda

Añadimos ahora una nueva sombra a la caja de búsqueda. Justo debajo de nuestra regla para la sombra de la navegación, abrimos una nueva regla y la identificamos usando el ID del buscador. Usamos una sombra un tanto diferente: `box-shadow: 3px 3px 10px 3px #666;`



Sitios para diferentes dispositivos con CSS3

Utiliza “media queries” para construir sitios a medida de cada navegador

Herramientas | tecnologías | tendencias

Dreamweaver CS5, HTML5, CSS3

<arriba, de arriba a abajo>

- La ventana Multipantalla ofrece una previsualización en diferentes dispositivos.
- Cambiando el ancho se solventan casi los problemas del encabezado, pero el resto sigue teniendo mucho ancho.



Uno de los mayores retos de los diseñadores hoy en día es la creciente variedad de tipos de dispositivos y tamaños de pantallas que hay. Una mirada rápida a las estadísticas de navegación de cualquier sitio nos indica la tendencia creciente de las visitas por usuarios que usan un dispositivo no tradicional, como tablets y móviles. Esta tendencia no hace más que progresar gracias a la mejora de la red 3G y la llegada del 4G en el año 2016, que, en principio, promete velocidades superiores a 100 Megabit por segundo. Con estas tendencias en mente, los dispositivos personales con pantallas cada vez más pequeñas son el futuro de la navegación web. Por suerte, usando CSS3 existen maneras de enfocarnos en diferentes dispositivos, gracias a las media queries. La herramienta Dreamweaver ya incorpora una vista previa para multipantalla que muestra tres tamaños diferentes de pantalla para móvil, tablet y escritorio. Esto nos ayuda a comprobar la compatibilidad entre dispositivos.

En este tutorial nos centraremos en coger un sitio diseñado para escritorio y añadirle la versión tablet y móvil.

En el trabajo de muestra que vamos a enseñarte iremos un poco más allá para ver cómo los estilos cambian en diferentes dispositivos como puede ser el iPad y el iPhone, usando las novedosas características del programa Dreamweaver creadas para tal fin.

Por suerte, usando CSS3 existen formas de enfocarnos en diferentes dispositivos, gracias a las “media queries”



01 Comienza

Copia la carpeta ‘inicio’. Abre los archivos **index.html** y **screen.css** en Dreamweaver. Guarda el archivo **screen.css** como **tablet.css** y de nuevo como **movil.css** para crear las diferentes versiones. Dale al botón ‘Multipantalla’ que tienes en la parte superior y pincha en ‘Editar media queries’. Elige **movil.css** para teléfonos, **tablet.css** para tablets y **screen.css** para la versión de escritorio.

02 Sin diferencias

Por el momento la vista previa no mostrará diferencias entre versiones, ya que no hemos adjuntado las CSS para cada dispositivo. El código que ves abajo se incluirá automáticamente en el head de tu documento. Estas son las media queries de CSS3 que enviarán el código necesario para cada dispositivo adecuado. Fíjate que solo funcionará con dispositivos preparados para soportar CSS3.

```
001 <link href="mobile.css" rel="stylesheet" type="text/css" media="only screen and (min-width: 0px) and (max-width: 320px)">
002 <link href="pad.css" rel="stylesheet" type="text/css" media="only screen and (min-width: 321px) and (max-width: 768px)">
003 <link href="screen.css" rel="stylesheet" type="text/css" media="only screen and (min-width: 769px)">
```

03 Cambios para tablet

Nos centraremos primero en **tablet.css**; cierra la ventana multi pantalla y pincha en **tablet.css** para editarla. No necesitamos cambiar el código del body, pero haz scroll hasta llegar al selector del wrapper y cambia el ancho a 700 píxeles, así encajará con la media query que va desde 321 hasta los 768 píxeles.

```
001 #wrapper {
002 width: 700px;
003 margin-right: auto;
004 margin-left: auto;
005 }
```

04 Cambia la imagen

Si guardas todos los archivos y lo previsualizas en el navegador, puedes reescalar el navegador haciendo pequeña la ventana y ver como cambia el menú. Esto es lo único que cambia hasta ahora, pero seguiremos editando elementos en la página. Ve hasta el selector **wrapper**, **hero** y cambia la imagen por **main-tablet.jpg**. Cambia también el ancho y alto por el siguiente:

```
001 #wrapper #hero {
002 background-image: url(images/main-pad.jpg);
003 background-repeat: no-repeat;
004 height: 270px;
005 width: 680px;
```

SITIOS PARA DIFERENTES DISPOSITIVOS CON CSS3



<arriba>

• Aquí vemos el diseño final en sus versiones de escritorio, móvil y tablets, cada uno con su propia interfaz hecha a medida.

05 Cambia el ancho del texto

Guarda el CSS y recarga en el navegador para ver como cambia la imagen; ahora se ajusta al diseño. Nos centraremos ahora en el texto de la parte inferior. En **tablet.css**, busca el selector **content** y cambia el **padding** y el **width** para que encaje en el documento.

```
001 #wrapper #content {  
002 padding-left: 20px;  
003 padding-right: 20px;  
004 padding-top: 20px;  
005 padding-bottom: 30px;  
006 width: 680px;  
007 }
```

06 El texto del footer

Habrá notado que el texto del footer está a ras con el lateral del navegador. Si nos centramos en el selector **center**, nos daremos cuenta que el problema está realmente en que el ancho es erróneo para

dispositivos más pequeños. Un simple cambio a 700px al ancho lo corregirá.

```
001 #center {  
002 width: 700px;  
003 padding-top: 10px;  
004 padding-bottom: 30px;  
005 margin-right: auto;  
006 margin-left: auto;  
007 }
```

07 Cambios para móviles

Ya hemos terminado de editar **tablet.css**, y comprobarás que no ha habido muchos cambios. No te preocupes, es algo normal, ya que no suele haber muchas diferencias radicales entre tablets y versiones de escritorio. Guarda el archivo y abre a continuación **movil.css**. Debido a las pantallas más pequeñas, tendremos que aumentar el tamaño de las fuentes y el alto de línea del body.

```
001 body {  
002 font-family: Arial, Helvetica, sans-serif;  
003 font-size: 16px;  
004 line-height: 20px;
```

08 Tamaño adecuado

Una de las mayores diferencias a la hora de diseñar para móviles es que el tamaño de pantalla es mucho menor, así que será crucial reducir el ancho del diseño para que encaje. Primero busca el selector **wrapper** en la CSS, y reduce su ancho a 300px. Esto nos asegura que encaja con la media query para este tipo de dispositivos.

```
001 #wrapper {  
002 width: 300px;  
003 margin-right: auto;  
004 margin-left: auto;  
005 }
```



09 Es mentira

Si estás probando en un dispositivo iOS como el iPhone, un simulador de iPhone o un iPod touch, notarás que realmente el ancho no ha cambiado nada. Hay un ligero cambio que hacer para este tipo de dispositivos. Abre el archivo `index.html` y pon, en la sección `head`, el código que ves más abajo.

```
001 <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0, maximum-scale=1.0, user-scalable=no"/>
```

10 Vale, te creo

Guarda la página HTML y pulsa en actualizar en tu dispositivo iOS, verás que el cambio de ancho si que tiene lugar esta vez. Todo el diseño se verá mal, pero es algo que arreglaremos inmediatamente. Vuelve a `movil.css`, borra todos los estilos de 'nav' y pon los que ves a continuación:

```
001 nav {  
002   font-size: 1.143em;  
003   height: 50px;  
004   line-height: 30px;  
005   margin: 5px auto 5px auto;  
006   text-align: center;}
```

11 Acaba los botones

Continua añadiendo el código que ves al selector `nav`. Lo que estamos haciendo es crear botones de 280 píxeles de ancho con esquinas redondeadas. En anteriores diseños usamos un menú en horizontal pero en móviles mejor hacerlo en vertical.

```
001 width: 280px;  
002 border-radius: 7px;  
003 -moz-border-radius: 7px;  
004 -webkit-border-radius: 7px;  
005 }
```

12 Cambia la lista

El próximo elemento a cambiar es la lista desordenada que tiene los botones. Ahora está con un ancho superior al ancho del contenedor. Busca el selector `nav ul` y cambia el ancho a un valor más razonable como 280 píxeles.

```
001 nav ul {list-style: none; margin: 0 auto;  
002   width: 280px;}
```

13 Cambia los elementos

Ahora que hemos reducido el ancho general, tenemos que prestar atención especial a los elementos

de lista. Busca el selector `nav li` y quita los estilos, cámbialos por los que ves abajo. Fijamos de nuevo el ancho y fijamos su `display` a `block`. Hemos quitado el estilo inline del `display` para que pierda el efecto de una sola línea.

```
001 nav li {  
002   width: 260px;  
003   margin-left: 0px;  
004   display: block;  
005 }
```

14 Formato de los botones

Busca el selector `nav a:link, #banner nav a:visited`, que tendrás justo debajo de lo que tocamos en el paso anterior. Quita todo lo referente a los márgenes y paddings. Cámbialo por el código que ves aquí abajo que tiene en cuenta los tamaños para

Prueba el diseño

Es bueno ir probando el diseño en cada paso. Si no tienes el dispositivo necesario, usa la vista previa de Dreamweaver para comprobar los avances.

SITIOS PARA DIFERENTES DISPOSITIVOS CON CSS3



La teoría detrás de las media queries

Aunque parece parte de la campaña publicitaria de CSS3 y HTML5, las media queries no son nada nuevo. En origen eran parte de ambas especificaciones anteriores, definidas por el W3C como "hojas de estilo dependientes del dispositivo". En HTML4 y CSS2 existían los 'media types' 'screen' y 'print', donde el documento especificaba distintas fuentes dependiendo de dónde se mostraba el contenido del sitio, si era un navegador o estaba destinado a papel mediante una impresión. Estas 'media types' proveían de una serie de expresiones que invocaban ciertas propiedades dependiendo del dispositivo objetivo, con atributos típicos como altura, ancho y color. Si nos fijábamos en el marco actual con diferentes dispositivos con diferentes tamaños y resoluciones de pantalla, básicamente adjuntamos nuevas hojas de estilo que optimizan el documento formateándolo de manera adecuada en cada caso. Como vemos en nuestro ejemplo, CSS3 se ha basado en la idea de los 'media types' para facilitar la creación de diferentes formas de mostrar el contenido dependiendo siempre del tipo de dispositivo o del tamaño que requiera el navegador.

pantallas táctiles y hace que los botones sean fáciles de pulsar con el dedo en este tipo de dispositivos. Es importante que tengas estos detalles en cuenta.

```
001 padding-top: 5px;  
002 padding-right: 1.5em;  
003 padding-bottom: 5px;  
004 padding-left: 1.5em;  
005 margin-top: 5px;  
006 margin-right: 5px;  
007 margin-bottom: 5px;  
008 margin-left: -35px;
```

15 Encaja el logo

Ignoraremos los hover, ya que no hay efectos hover en dispositivos táctiles. En su lugar acortaremos el header, ya que habrá problemas entre el logo y la imagen. Busca el **header** y cambia su background a lo que ves abajo. Quita el alto y cambia el **padding-top** a 127 píxeles para crear espacio extra y empujar las cosas hacia abajo un poco.

```
001 #wrapper header {  
002 background-image: url(images/logo-mob.png);  
003 background-repeat: no-repeat;  
004 display: block;  
005 padding-top: 127px;  
006 }
```

16 Corrige la imagen

Tocamos ahora la caja con la imagen principal que aparece en el diseño bajo el logo y el menú. Hemos cambiado el menú para hacerlo vertical en lugar de horizontal, que no encaja bien ahora en el diseño. Probamos a cambiar su ancho y alto al selector **hero**.

```
001 height: 173px;  
002 width: 280px;
```

17 Desaparece

Como no hemos cambiado aún a una imagen más pequeña, no podemos notar el cambio que hicimos antes. Cambia el selector **hero** al código que ves más abajo. Esto hace que desaparezca en dispositivos móviles, lo que hará que el diseño cargue más rápidamente.

```
001 #wrapper #hero {  
002 display: hidden;  
003 }
```

18 Quita las columnas

La parte principal de nuestro diseño no funcionará bien en dispositivos pequeños, nos referimos a las tres columnas de texto de la parte inferior. Para modificar esto, quitamos el selector **columns** de nuestra CSS. Busca el selector **content** y cambia el código a lo que ves abajo.

```
001 #wrapper #content {  
002 padding-left: 10px;  
003 padding-right: 10px;  
004 padding-bottom: 15px;
```



<arriba>
• La vista Multipantalla en Dreamweaver permite previsualizar los tres tamaños diferentes de dispositivo.

```
005 display:  
006 block;  
007 font-  
size: 14px;  
008 }
```

19 Arregla el encabezado

Con este contenido en dispositivos móviles, en la pantalla, en un principio, hay muchos elementos que no ves. Podemos reducir el hueco debajo del encabezado, ya que no queremos ese espacio negativo en nuestra página. Busca **content h2** y cambia su **padding-bottom** a 10 píxeles.

```
001 #wrapper #content h2 {  
002 font-size: 24px;  
003 color: #33535A;  
004 border-bottom-width: 1px;  
005 border-bottom-style: solid;  
006 border-bottom-color: #333;  
007 padding-bottom: 10px;  
008 }
```

20 Arregla el footer

La última sección que retocaremos en móviles será el footer. Busca el selector **center** y cambia el ancho a 300 píxeles. Guarda el archivo CSS y abre tu página en un navegador móvil. Si todo ha ido según el plan, todo debería encajar en el ancho del dispositivo.

```
001 #center{  
002 width: 300px;  
003 padding-top: 10px;  
004 padding-bottom: 30px;  
005 margin-right: auto;  
006 margin-left: auto;  
007 }
```

21 Comprueba en multipantalla

Una vez que pruebas en el navegador, pulsa en el botón Multipantalla en Dreamweaver para comprobar las diferentes versiones. Verás que el texto está solapado con el menú. Tu navegador móvil probablemente lo hizo correctamente, dependiendo de lo que tengas. Vuelve al archivo **movil.css** y en el **nav** borra la altura.

```
001 height: 50px;
```

22 Guardar y terminar

Guarda el archivo **movil.css** y comprueba de nuevo en la vista multipantalla. El problema con el texto estará solventado y comenzará bajo el menú. Desde aquí puedes continuar refinando y ajustando cosas a tu elección para que todo se vea correctamente.



Impactantes efectos hover usando CSS3

CSS3 da a los diseñadores la oportunidad de usar efectos especiales sin coste alguno al rendimiento, permitiendo aumentar la experiencia de usuario

Herramientas | tecnologías | tendencias

Editor de imágenes (Photoshop, por ejemplo), editor HTML (hemos usado Dreamweaver, pero cualquiera vale)



Todos sabemos que el diseño web ha crecido durante los últimos años. La red por completo ha pasado por varias fases desde un punto de vista estético, lo que empezó siendo texto plano, paso por diseños de tablas con GIFs animados. La llegada de Flash permitió una interactividad real por primera vez pero con un elevado coste tanto monetario como en rendimiento. Esto, unido al movimiento más evangelista de los estándares web, ayudaron a crear un entorno donde las librerías JavaScript podían florecer y prosperar con total libertad. Ahora, la interactividad avanzada se puede conseguir directamente mediante HTML y CSS, con ayuda de algún script.

La explosión de la interactividad alimentada por JavaScript influyó a aquellos desarrolladores implicados en los estándares web a ver CSS como un motor de renderizado nativo de los navegadores. Lecciones de historia aparte, vivimos en un momento emocionante del desarrollo web donde podemos, por primera vez, introducir muchos efectos complejos sin tener que preocuparnos por el rendimiento de los navegadores, scripts, fallos de plugins o compatibilidades (ya que los navegadores que no lo soportan, directamente lo ignoran).

En este tutorial volvemos a ver a un viejo amigo, el llamado efecto rollover, y el uso de algunas nuevas capacidades de CSS3 para crear un efecto visual sorprendente atractivo, y muy convincente, que el navegador interpreta sin usar scripts. Sigue con atención los pasos que te indicamos y verás lo que eres capaz de conseguir.

Efectos Hover con CSS3

)Vivimos en un momento emocionante del desarrollo web

01 Crea el HTML

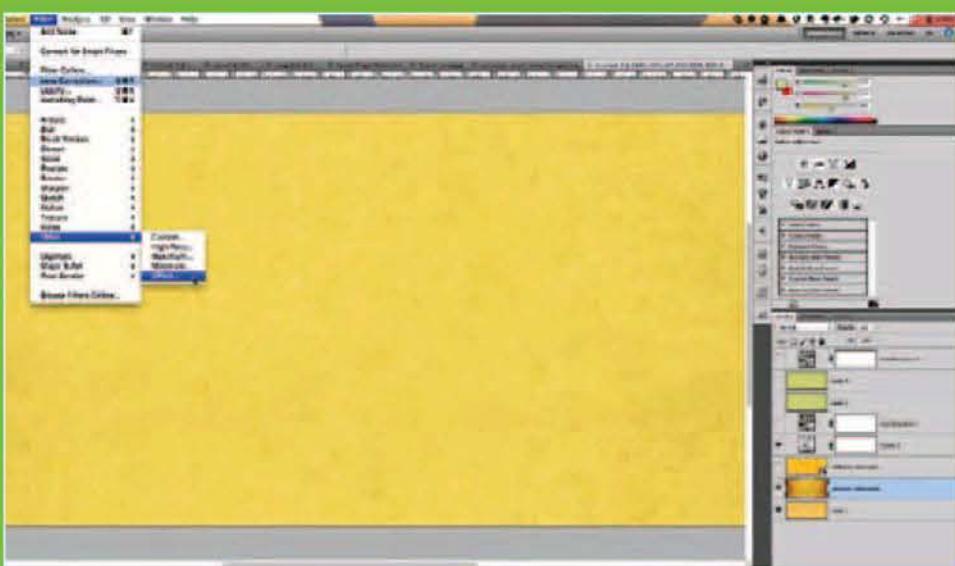
Estamos creando nuestros efectos usando HTML y CSS, y el HTML va a resultar muy básico de crear, así que empezamos con él. Hemos elegido usar una lista desordenada para que cada elemento contenga una imagen que usaremos para el efecto de rollover, pero puedes usar lo que tu quieras. Añade el código que ves abajo para comenzar y crear tu archivo HTML:

```
001 <!DOCTYPE HTML>
002 <html>
003   <head>
004     <meta http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=UTF-8">
005   <title>Efectos Hover con CSS3</title>
006 </head>
```

02 Añade la hoja de estilos

La página sin estilos se ve muy normal, pero lo cambiamos usando CSS. Puedes hacer un prototipo de tu diseño usando etiquetas `<style>` dentro del `<head>`, o directamente crear una hoja de estilos externa. Hemos optado por lo segundo ya que deja todo más limpio y fácil de comprender. Añade el código que ves a

GRANDES EFECTOS CON CSS3



<arriba>

• Crea tus propios fondos repetidos con Photoshop o software similar. Hemos bajado una textura, pero puedes hacer la tuya propia con un filtro de ruido si quieres ser algo más original.

<derecha, de arriba a abajo>

• La página sin estilos muestra la estructura HTML para este proyecto - simplemente una lista desordenada.
• El layout comienza a verse, pero necesitamos poner diferentes imágenes para completar nuestro look.



continuación al <head> y crea una hoja de estilos en blanco llamada 'screen.css'. Guárdalo en la carpeta 'styles'.

```
001 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="styles/screen.css" />
```

03 Crea el look

Queremos crear un look discreto pero refinado, así que vamos aadir algo de textura al fondo e imágenes atractivas para los rollovers. Echa un vistazo a <http://sxc.hu> para encontrar imágenes como las que hemos usado en este tutorial o usa alguna que tengas en tu propia colección y que encajen con el estilo.

04 Recorta las imágenes

Nuestras imágenes se llaman desde el HTML con un ancho de 400 píxeles y 250 píxeles de alto, así que necesitamos redimensionarlas, a su vez, podemos aplicar un ligero tratamiento al color para que parezcan surgidas del mismo set. Usa un editor de imágenes de tu elección y ajusta las Curvas para reducir los tonos azules. Guárdalas en la carpeta **images**.

05 Fondo repetido

Necesitamos también un par de texturas de **Stock XCHNG**. Las usaremos para crear los fondos de nuestra página y nuestros elementos de lista. Elige un fondo un poco sucio y con ruido y ábrelo con tu editor de imágenes. Corta una parte que puedas usar. Usa el filtro 'Desplazamiento' para mover los bordes al centro,

y luego 'Rellenar-Según el Contenido' para suavizar los bordes. Luego guárdalo como un JPG en la carpeta **styles**.

06 Estilos básicos

Ahora que tenemos listas nuestras imágenes, vamos a fijar los estilos básicos de la página. Comenzamos ordenando los para que se agrupen en una rejilla de 2x2. Flotando cada elemento al a izquierda lo logramos. A su vez, añadimos un borde y fijamos el fondo de la página. También damos a los elementos de la lista un **overflow: hidden**. Es crucial para lograr el efecto que buscamos. Añade el código que ves abajo a tu hoja de estilos.

```
001 body {  
002 margin: 0;  
003 padding: 0;  
004 background: #9d9d9d  
url(pagebg.jpg) repeat top left;  
005 font-family: 'Six Caps', sans-serif;  
006 font-size: 62.5%;
```

07 Posicionamiento

La imagen aparecerá primero, y cuando pongamos el ratón por encima de la imagen se fundirá y el contenido del rollover aparecerá. Como la imagen aparece antes en el contenido HTML tenemos que darle un **z-index** que lo posicione por encima del resto de elementos, permitiendo colocarse por encima de

cualquier cosa. A su vez le damos a la imagen un posicionamiento absoluto.

```
001 ul.rollover li img {  
002 z-index: 30;  
003 position: absolute;  
004 top: 0px;  
005 left: 0px;  
006 }
```

08 Estila el contenido hover

Esconde temporalmente las imágenes para ver el contenido del rollover. Tenemos que estilarlo para que encaje con nuestro diseño para luego animarlo, pero primero tenemos que hacer que se vea bien de manera estática. Añade el CSS que ves abajo para que encaje con los estilos o créalos a tu gusto.

```
001 ul.rollover li h2 {  
002 font-size: 3em;  
003 color: #333;  
004 margin: 0;  
005 padding: 0;
```

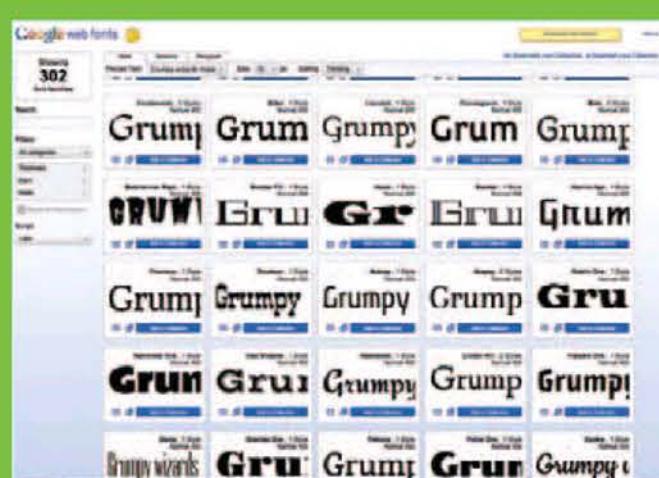
09 Fuentes personalizadas

Podemos añadir fuentes personalizadas usando CSS3 y las ventajas de Google Web Fonts, sin usar absolutamente nada de JavaScript. En este caso vamos a hacerlo para mejorar la apariencia general de la página. Ve a www.google.com/webfonts y elige una fuente que encaje, nosotros elegimos **Six Caps**. Añade



EFFECTOS HOVER CON CSS3



<arriba>
• Hemos usado el servicio Google Web Fonts para meter fuentes personalizadas en el diseño.

<izquierda, sentido del reloj desde arriba>

- La animación completa tiene un bonito equilibrio entre los diferentes elementos.
- El efecto final se degrada a un simple rollover en navegadores antiguos.
- Experimenta con los tiempos y posiciones iniciales para lograr efectos diferentes.
- La transición es renderizada por completo por el navegador, sin scripts de ningún tipo.

el `<link>` que te da Google al código, y el ejemplo de la font-family a tu CSS.

```
001 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="http://fonts.googleapis.com/css?family=Six+Caps" />
002 font-family: 'Six Caps', sans-serif;
```

10 En movimiento

Lo principal de nuestra animación es el difuminado a través de la opacidad de la imagen y el escalado en ambos elementos. Lo haremos por partes para probar cada fase. Primero, la imagen. Al terminar la animación tendría que estar escalada un 600% y su opacidad reducida a 0 (totalmente transparente). Esto lo hacemos con el siguiente CSS:

```
001 ul.rollover li:hover img {
002   -webkit-transform: scale(6);
003   -moz-transform: scale(6);
004   -ms-transform: scale(6);
005   -o-transform: scale(6);
006   opacity: 0;
007 }
```

11 Anima el efecto

Nuestro rollover ya funciona, pero el cambio es brusco entre un estado y otro. Queremos que el

navegador lo anime por nosotros, haciendo una transición suave. La clave está en la propiedad transition, nueva en CSS3; prueba a añadir el código que ves abajo a tus reglas, y prueba de nuevo en el navegador para comprobar cómo ha quedado la animación.

```
001 ul.rollover li img {
002   z-index: 30;
003   position: absolute;
004   top: 0px;
005   left: 0px;
006   -webkit-transition: all 0.7s ease-out;
007   -moz-transition: all 0.7s ease-out;
008   -ms-transition: all 0.7s ease-out;
009   -o-transition: all 0.7s ease-out;
010 }
```

12 El timing lo es todo

Hemos establecido los principios, así que trabajaremos en cada elemento de manera parecida para animarlo, aplicando diferentes transiciones hasta que el efecto esté completo. En general, lo más importante en la animación es el timing. Es importante que todo esté conectado, así que experimenta con el tiempo de la transición para ver diferentes efectos y cambia los valores hasta dar con algo con lo que te sientas cómodo.

13 De pequeño a grande

La imagen comienza normal y se escala al poner el ratón encima. Vamos a probar lo opuesto con el `<h2>`.

Tenemos que fijar el tamaño por defecto para que tenga una escala de 0.1 (10% de su tamaño original) y animarlo para que tenga un tamaño del 100% al pasar el ratón, de nuevo usamos la propiedad transition para hacerlo suave.

```
001 ul.rollover li h2 {
002   font-size: 3em;
003   color: #333;
004   margin: 0;
005   padding: 0;
006   line-height: 1.5em;
007   letter-spacing: 0.1em;
```

14 Reglas para los párrafos

Podemos aplicar el mismo efecto en los párrafos haciendo una copia de lo que aplicamos antes. Todo



66 Las versiones antiguas de IE no soportarán transformaciones CSS3

funcionará igual para estos párrafos, comenzarán pequeños y crecerán al pasar el ratón por el elemento de lista. Añade el código que ves abajo y prueba en tu navegador para ver el efecto que hemos creado, debería ser igual que el de los <h2>.

```
001 ul.rollover li p {
002   font-family: helvetica, arial,
003   sans-serif;
004   text-transform: uppercase;
005   margin: 0;
006   padding: 0;
```

15 Otras propiedades

No sólo puedes alterar la opacidad y la escala CSS3 te permite animar entre dos valores cualquiera de una propiedad CSS, como el color, tamaño o borde. Prueba a animar el ancho de una regla horizontal. Añade el código que ves abajo para fijar el ancho inicial en pequeño, y el ancho final a 300 pixels. Prueba y adáptalo a tu gusto.

```
001 ul.rollover li hr {
002   width: 0px;
003   color: #333;
004   background-color: #333;
005   border: none;
006   height: 2px;
007   margin: auto;
```

16 Experimenta

En este punto ya tienes diferentes elementos animados simultáneamente, así que es un buen momento para probar el efecto completo y hacer pequeños ajustes para que todo encaje. Juega con cada elemento individualmente, unas pocas milésimas de segundo pueden ser una gran diferencia en el efecto general. Podrías gastar fácilmente un par de horas en dejarlo perfecto... ¡vigila el reloj!

17 Florituras finales

Una vez estés contento con los timings de cada elemento, sería bueno crear un efecto cruzado entre las escalas, así que hagamos que el botón se coloque en su posición desde fuera del marco mientras se escala de grande a pequeño. Teniendo movimientos opuestos como estos, nos da una sensación general más completa de interacción. Merece la pena retocar estos toques finales para distinguir un poco nuestra página del resto.

18 El código

Necesitamos añadir un par mas de reglas para cada elemento animado. Una para la posición inicial y

otra para la posición final. El segundo ya lo tenemos, así que añade el código que ves abajo para el estado inicial, y poder tener un elemento para lanzar la animación del botón.

```
001 ul.rollover li a.button {
002   display: block;
003   text-align: center;
004   font-family: helvetica, arial,
005   sans-serif;
006   position: relative;
007   text-transform: uppercase;
```

19 Otros navegadores

El código que hemos creado funcionará perfectamente en Chrome, Safari y Firefox, pero aún tenemos dudas acerca de Internet Explorer y Opera. Las últimas versiones de ambos navegadores soportan transiciones CSS y transformaciones, así que asegúrate que has copiado los prefijos correctos para ambas cosas, -o- y -ms- además de las ya archiconocidas -webkit- y -moz-.

20 Navegadores antiguos

Las versiones antiguas de Internet Explorer no trabajan con transiciones ni transformaciones CSS, así que debemos crear un fallback para estos navegadores. Usaremos una segunda hoja de estilos con comentarios condicionales. Esta hoja sólo se cargará en versiones antiguas de Internet Explorer inferiores a la versión 9. Pon esto en la sección <head> de tu página:

```
001 <!--[if lte IE 9]>
002   <link
003     rel="stylesheet" type="text/css"
004       href="styles/ie.css" />
005   <!--<![endif]-->
```

21 El fallback

Crea una nueva hoja de estilos y nómbrala ie.css. En este archivo pondremos una versión simplificada alternativa de las transiciones, en caso de que los navegadores antiguos no puedan con ellas. Para ello simplemente ocultamos la imagen para mostrar el contenido que hay debajo. El resto debería verse perfectamente bien. Añade el código necesario a

tu nueva hoja de estilos para que el fallback se vea correctamente.

```
001 /*
002   Fallback para versiones antiguas de IE
003 */
004 ul.rollover li img {
005   z-index: 30;
006   position: absolute;
```

22 Probar y desarrollar

Prueba tu página en tantos navegadores como puedas. Una vez que estés satisfecho, es hora de considerar otras muchas posibilidades que CSS3 te puede ofrecer. Piensa que puedes animar cualquier propiedad CSS, así que prueba a experimentar con bordes, rotaciones, fondos y color. Aquí puedes ser realmente creativo. Como bien se suele decir, no hay mas límites que aquellos que tu mismo te pongas, y puede que tu horario de trabajo también...



Diseño web adaptable

Parece la frase que está de moda, "diseño web adaptable", hace referencia a la idea que la página debe adaptarse a diferentes dispositivos. Con cada vez mayor frecuencia aparecen dispositivos nuevos con diferentes características en sus pantallas y de diferentes tamaños, así que la web está mutando de su idea original de experiencia de escritorio a algo que es posible acceder desde cualquier sitio, por ello es importante saber cómo se va a ver tu web en una tablet o en un móvil. Mucho de lo que se ha escrito del tema trata sobre los anchos de los dispositivos y que el contenido se renderice de manera que siga siendo accesible desde pantallas estrechas, pero el principio diseño web adaptable va más allá y abarca la experiencia completa del usuario final.

Por suerte, es sencillo crear fallback para los efectos que no son capaces de interpretar ciertos navegadores.

¿Qué pasa en navegadores antiguos?

Los navegadores antiguos ignorar las CSS que no comprenden, así que no renderizarán la animación que hemos creado. Hay que crear un fallback para el contenido relevante.



Estilos seguros con CSS3 PIE

Cómo mantener los navegadores antiguos a la moda aplicando efectos CSS3 sin apenas problemas

herramientas | tecnologías | tendencias

Un editor de texto, varios navegadores, conocimientos de CSS

<arriba>

- Uno de los mayores obstáculos para los estándares de la próxima generación, es el legado de las antiguas versiones de IE.



In duda habrás leído artículos relacionados con CSS3, así que ya sabrás cómo puede ayudarte a realizar milagros y mejorar sustancialmente tu vida amorosa (¿o eso era cosa del HTML5?). Habrás leído también que puedes olvidarte de esos navegadores antiguos y, finalmente, 'vivir la vida'. Algunas personas incluso parecen que sólo diseñan ya pensando en navegadores Webkit.

Sea como sea, muchos de nosotros seguimos viviendo en el mundo real, un mundo donde nuestros clientes siguen confiando todavía en tecnología arcaica como IE6 y sus "malvados" hermanos IE7 e IE8. ¿Deberías seguir usando tú esos degradados y esas esquinas redondeadas como imágenes sólo por esta razón? Decididamente ¡no!

En este artículo aprenderás cómo ofrecer un sitio web que se vea igual en todos los navegadores que pueda llegar a emplear el usuario; desde la última versión de Safari hasta IE6, con trucos de CSS3, media queries y algunos selectores de CSS2.1. Aprenderás también cómo superar los baches que te encuentres en el camino.

Usando comentarios condicionales, un par de librerías JavaScript y un editor de texto, mantendrás todo perfecto sin importar el navegador que se use, y todo ello con el mínimo de problemas y conflictos.

Aprenderás cómo ofrecer un sitio que se vea igual en todos los navegadores y cómo superar los baches



01 Comenzamos

Abre index.html. Nos centraremos en el <head> primero. Verás que usamos un reset en la hoja de estilos y luego fijamos algunos estilos básicos. Con esto dejamos todo en su sitio y listo para verse en diferentes navegadores; cuantas menos rarezas del navegador mejor. Usamos <links> en lugar de @imports.

```
001 <!DOCTYPE html>
002 <html>
003 <head>
004 <meta charset="utf-8" />
005 <title>Empresa CSS3 – Usando CSS3 con el mínimo riesgo de problemas</title>
006 <meta name="viewport" content="width=device-width" />
007 <link rel="stylesheet" href="css/html5reset-1.6.1.css" media="screen" />
008 <link rel="stylesheet" href="css/default.css" media="screen" />
009 <link rel="stylesheet" href="css/css3enterprise.css" media="screen" />
```

02 Comentarios condicionales

Si no conoces los comentarios condicionales, son la mejor manera de servir contenido específico para IE sin recurrir a hacks extraños. Son reglas que sirven una hoja de estilos para versiones inferiores a IE9, 7+, 8, 7 y nuestro querido IE6. También tenemos html5shiv creado por Remy Sharp, para que en IE todo funcione correctamente.

```
001 <!--[if lte IE 8]-->
002 <script src="http://html5shiv.googlecode.com/svn/trunk/html5.js"></script>
003 <link rel="stylesheet" href="css/ie.css" media="screen" />
004 <link rel="stylesheet" href="css/pie.css" media="screen" />
005 <![endif]-->
006 <!--[if gte IE 7]>
007 <link rel="stylesheet" href="css/pie78.css" media="screen" />
```

03 Ayuda de JavaScript

Si bajas un poco por la página verás que hay un poco de JavaScript acechando entre contenidos condicionales. Esto se conoce como **polyfills**, y más adelante nos ayudarán a tapar agujeros en IE6-8. Tienes, también, uno que te ayuda a usar selectores perdidos y usar el poder de las media queries. El último agrega algunos selectores más.

```
001 <script src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.5.0/jquery.min.js"></script>
002 <script src="js/functions.js"></script>
003 <!--[if lte IE 8]>
004 <script src="js/selectivizr.js"></script>
```

ESTILOS SEGUROS CON CSS3 PIE



Ningún gato ha sufrido daños en la construcción de este sitio. Todas las técnicas CSS3 han sido posibles gracias al uso de PIE y jQuery

El gato te está observando ¡Usa PIE!

```
script>
005  <script src="js/css3-mediaqueries.js">
</script>
006  <![endif]-->
```

04 Introduciendo PIE

La parte principal de este tutorial es PIE: Progressive Internet Explorer (css3pie.com). PIE es al CSS3 lo que el ibuprofeno a los dolores de cabeza: alivia el dolor. Ahora **border-radius**, **box-shadow**, degradados o PNGs transparentes están todos en el mismo saco. Investiguemos un poco cómo funciona.

```
001 #site-header {
002 ... reglas CSS3...
003 /* añade PIE */
004 behavior: url(/css3pie/PIE.htc);
005 }
```

05 Servir PIE correctamente

Probablemente tu servidor ya esté preparado para servir PIE con el correcto **content-type**, este es (**text/x-component**). Si ves que no funciona,

Mantener las reglas de IE

Al usar PIE, recuerda que aún sigues trabajando con IE. En caso de duda, comprueba los márgenes y paddings, y aplica **position: relative**.

posiblemente no está sirviéndose correctamente. Tendrás que tocar partes del archivo de configuración htaccess, o usar algún script PHP. Para la versión PHP, todo lo que necesitas

hacer para que funcione es cambiar tres simples letras, tal como ves aquí.

```
001 #site-header {
002 ...reglas CSS3...
003 /* añade PIE */
004 behavior: url(/css3pie/PIE.php);
005 }
```

06 JavaScript PIE

Puede que vengas de un caso donde la página se haya cargado totalmente, pero vas a introducir nuevos elementos necesarios para PIE. Si crees que ya

hemos hecho todo, prueba: **PIE.js**. A través de una llamada a **PIE.js** aún seguirás teniendo el control.

```
001 <script src="/css3pie/PIE.js"></script>
002 $(function(){
003   if($('.post-DOM-element').length) {
004     $('.post-DOM-element').each(function() {
005       PIE.attach(this);
006     });
007   }
008 });
```

07 Manténlo limpio

Como puedes ver, usar PIE es tan sencillo como agregar un archivo de comportamiento a tus declaraciones CSS. Pero no queremos tener todo desordenado. Usaremos hojas de estilo separadas para dejar las cosas limpias, usando las mismas secciones comentadas para que la hoja de estilos quede bien.

```
001 /*
002 SITE: Empresa CSS3
003 FILE: pie.css
```

El Gran Libro de Diseño Web 43



The screenshot shows a website titled 'Empresa CSS3' demonstrating CSS3 features. It includes a header with a rounded corner, a sidebar with a gradient background, and a footer with a drop shadow.

004 GEEK: @philsherry
005 DATE: 2011-02-22
006 WHAT: estilos css3pie para IE6-8

08 Esquinas redondeadas

En los últimos años, parece que todo ha ganado esquinas redondeadas. Puedes quitar ese snippet de jQuery para añadirlas a IE, ya que PIE es todo lo que necesitas. Usa la misma sintaxis y no puede ser más sencillo de utilizar. Probemos a añadir curvas a la parte superior del header y así veremos lo sencillo que es hacer ahora las cosas.

```
001 /* navegadores modernos */  
002 #site-header {  
003   /* navegadores gecko */  
004   -moz-border-radius: 8px 8px 0 0;  
005   /* navegadores webkit */  
006   -webkit-border-radius: 8px 8px 0 0;  
007   /* regla sin prefijo */
```

09 Degradados fáciles

Cambiar las imágenes de degradado por degradados de CSS es genial. No hace falta cortar imágenes una y otra vez cada vez que el cliente quiera cambiar el degradado de fondo; ahora tienes la misma libertad con IE. La regla es la misma en todos los casos, ya que el nuevo cambio en Webkit mejora el funcionamiento. Ponemos un degradado en nuestro header para ver cómo funciona.

```
001 #site-header {  
002   behavior: url(/css3pie/PIE.htc);  
003   /* sintaxis para navegadores antiguos */  
004   background: -webkit-gradient(linear, left
```

```
top, left bottom, from(#4b4b4b), to(#000));  
005   /* sintaxis para navegadores modernos */  
006   background: -webkit-linear-gradient(top,  
#4b4b4b, #000);
```

10 Esquinas redondeadas y degradados

Lo mejor de usar PIE es poder decir adiós a aquellos filtros horribles usados por IE. De hecho, notarás la mejora cuando quieras usar esquinas redondeadas. Si intentas usar un filtro con esquinas redondeadas, verás una bonita esquina cuadrada.

```
001 #site-header {  
002   /* hacks antiguos */  
003   filter: progid:DXImageTransform.  
Microsoft.gradient(startColorstr:#4b4b4b,  
endColorstr:#000);  
004   -ms-filter: "progid:DXImageTransform.  
Microsoft.gradient(startColorstr:#4b4b4b,  
endColorstr:#000)";  
005   /* incluimos PIE */  
006   behavior: url(/css3pie/PIE.htc);  
007   background: -moz-linear-gradient(top,  
#4b4b4b, #000);  
008 }
```

11 Transparencia PNG

Usar PNGs transparentes en IE siempre ha sido un quebradero de cabeza, pero con la última versión de PIE, ¡no hay problema! Aunque sean imágenes de fondo. Ya no es necesario servir versiones de 24 bits y de 8, con la correspondiente pérdida de calidad. Gracias a PIE ahora es muy sencillo añadir transparencias a tus PNGs en Internet Explorer.

```
001 img {  
002   behavior: url(/css3pie/PIE.htc);  
003   -pie-png-fix: true;  
004 }
```

12 Canal Alfa

Seguro que todavía sigues asombrado por ver lo bien que se comportan los PNGs gracias a PIE, pero aún hay más. Si ya has usado un `rgba()`, te pondrás contento al saber que, gracias a PIE, también podemos usarlo con IE. Si, puedes usar ese canal alfa con otro trozo de PIE, igual que harías de manera normal en tu hoja de estilos.

```
001 #kitten .title {  
002   -pie-background: rgba(0,0,0,.5);  
003 }
```

13 Carga diferida

Como si se tratase de un pastel, usar mucho PIE engorda. Si tienes una página realmente grande con muchos elementos que tiran de PIE, notarás que la velocidad de carga no es la deseada. No te preocupes, siempre puedes usar una carga diferida para suavizarlo.

```
001 .pie-rules {  
002   behavior: url(/css3pie/PIE.htc);  
003   -pie-lazy-init: true;  
004 }
```

14 Todo es relativo

Aunque parece increíble, PIE tiene sus trampas. Por suerte, es fácil lidiar con ellas. Un arreglo que está a la espera es `zoom:1`. Algo que habrás usado más de una vez es `position: relative`. Así que querrás alimentar tu

ESTILOS SEGUROS CON CSS3 PIE



Diseño web adaptable con IE6-8

El tema de moda ahora mismo es el diseño web adaptable. Esto no es más que servir el mismo contenido, pero a través de CSS adaptarlo a diferentes visores, según el dispositivo que se esté usando. Se consigue a través de las mágicas media queries. Puede asustar un poco al principio, pero son realmente sencillas de usar una vez que empiezas con ellas. Internet Explorer, por otro lado, no las entiende del todo. Como siempre, tenemos que darle una regañina. Usando un pequeño archivo JavaScript (en nuestro caso css3-mediaqueries.js), puedes declarar diferentes reglas para diferentes navegadores. Y como añadido, PIE hace un buen trabajo a la hora de reescalar el navegador. Así tendrás la misma experiencia en IE que con el resto.

Mejorando PIE

PIE sigue en fase Beta de desarrollo, así que siempre es bueno que reportes cualquier error que detectes a los desarrolladores.

PIE para incluirla por defecto sobre escribiéndola cuando veas que puede ser necesario hacerlo.

```
001 .pie-rules {  
002 behavior: url(/css3pie/PIE.htc);  
003 -pie-png-fix: true;  
004 position: relative;
```

Otro punto relativo

Hay que tener en cuenta cómo identificar el archivo. Por la forma en que IE analiza nuestro archivo de comportamiento en relación con el HTML, siempre debemos especificar la ubicación del PIE. Usar una ruta absoluta dará menos problemas y te ayudará a evitar problemas innecesarios.

```
001 /* absolute: bien */  
002 .pie-rules {  
003 behavior: url(/css3pie/PIE.php);  
004 }  
005 /* relative: mal */  
006 .pie-rules {  
007 behavior: url(..../css3pie/PIE.php);  
008 }
```

16 Porcentajes en PIE

Otro bug que hay que tener en cuenta, con la versión actual de PIE, es a la hora de usar porcentajes para definir el padding de los elementos. Te saldrá un bonito mensaje en IE preguntándote si quieres arreglarlo. Así que especifica sus valores con píxeles y evitar así posibles problemas en el navegador.

```
001 legend {  
002 border: 3px solid #2f6d7a;  
003 -moz-border-radius: 5px;  
004 -webkit-border-radius: 5px;  
005 border-radius: 5px;  
006 padding: 5px 10px;
```

17 Abrevia

Si llevas un tiempo escribiendo CSS, ya estarás familiarizado con las abreviaturas CSS. Esto es bueno, ya que significa que comprenderás mejor lo que vamos a hacer. Pero también, aunque PIE se lleva bien con las abreviaturas, no le gustan mucho los valores largos y no funcionará si los usas. Así que, a la hora de hacer los paddings de tus elementos, tenlo en cuenta y usa los valores en píxeles.

```
001 /* abreviado: bueno */  
002 #user-nav {  
003 -moz-border-radius: 0 8px 0 8px;  
004 -webkit-border-radius: 0 8px 0 8px;  
005 border-radius: 0 8px 0 8px;  
006 }
```

18 Selectores con selectivizr

Hemos usado algunos selectores de CSS2.1, ya que son sencillamente increíbles, y siguen sin poder usarse en IE6-8. Con la cantidad de librerías que hay de JavaScript hoy en día, obviamente, hay una que reemplaza muchos de esos selectores. Así que, tal y como te comentábamos antes, hemos usado **selectivizr.js** en este tutorial, y con ello tenemos selectores **[attr]** que podemos usar sin problemas en nuestro sitio.

```
001 /* URL válida */  
002 a[href^="http://"] { background-image:  
url(..../images/external.png); }  
003 /* enlace relativo */  
004 a[href^="/"], a[href^=".."] {}  
005 /* enlace al email */  
006 a[href^="mailto:"] { background-image:
```

```
url(..../images/email.png); }  
007 /* archivo PDF */
```

19 No hay que dejarse a los niños

Un selector bastante útil de CSS3 es **:last-child**. En este tutorial lo hemos usado para posicionar uno de esos enlaces fuera del estilo del resto. Como muchas cosas buenas, en IE6-8 no funciona correctamente, pero gracias a **selectivizr** arreglamos este problema.

```
001 #site-nav li:last-child { margin-left:  
250px; }
```

20 Selectores con jQuery

Por desgracia, **selectivizr** no curará todos nuestros males, así que no te relajes. Si quieras usar los mismos selectores en todo tu sitio, puedes emplear jQuery para asegurarte de que funciona. Si ya has usado el selector **>** en ocasiones anteriores, entonces lo tienes fácil. Añade el par de líneas que ves abajo a tu archivo ie6.js.

```
001 $(document).ready(function() {  
002 $("section > h1").css('font-size','42px');  
003 $("article > h1").css('font-size','24px');  
004 });
```

21 Media queries

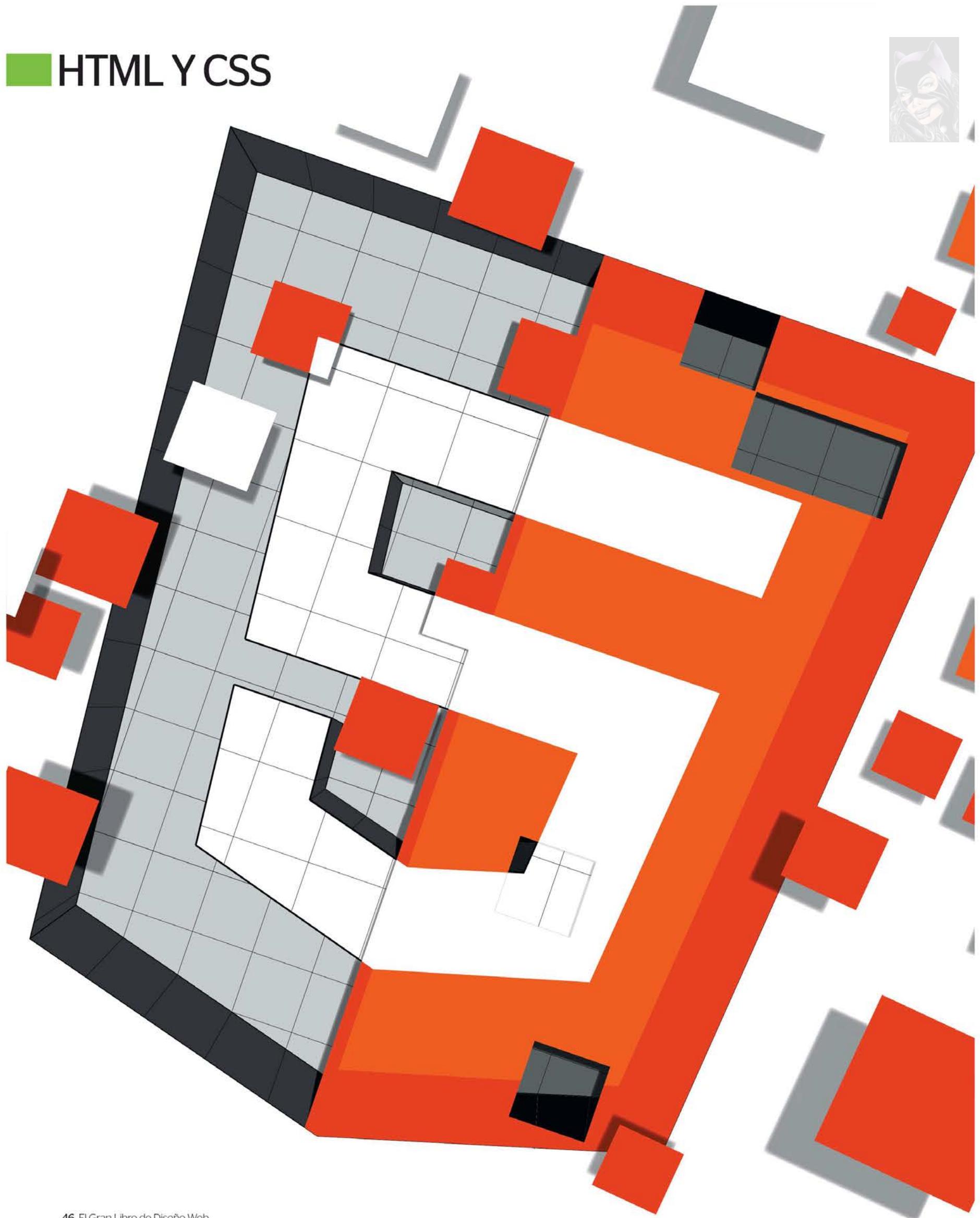
A menos que hayas estado viviendo debajo de una roca durante los últimos meses sin enterarte de nada de lo que pasa en el mundo, seguramente habrás oído hablar de las media queries y el diseño web adaptable. Cualquiera con iPhone, iPad o smartphone puede tener la misma web adaptada a su dispositivo en concreto, dependiendo del tamaño del visor que se muestra en su pantalla.

```
001 /* -- Móviles (vertical) -- */  
002 @media only screen and (max-width : 320px) {  
003 #kitten .title figcaption {  
004 font-size: 22px;  
005 }  
006 }
```

22 Media queries en IE

Como te estarás imaginando, lo que parece una característica increíble, no se soporta de manera nativa en IE6-8. Pero eso no significa que no puedas usarlo, ya que hay pequeñas librerías que puedes utilizar para agregar esta funcionalidad a IE. Nosotros hemos usado **css3-mediaqueries.js**, que funciona bastante bien para el ejemplo que estamos usando.

```
001 /* -- Escritorio y portátiles -- */  
002 @media only screen and (min-width : 1224px) {  
003 #page {  
004 width: 1200px;
```





HTML5 <canvas>

Echamos un vistazo a fondo a la etiqueta <canvas>, el elemento base del diseño web moderno, tanto en forma como en funcionamiento, así como por su impacto expandiendo los límites de la creatividad



Il elemento Canvas de HTML5 es, probablemente, el añadido más importante de la nueva generación, pues ofrece una gran lista de posibilidades para implementar elementos gráficos en el navegador de forma nativa. Además de ayudar a enriquecer la interfaz, ha dado alas a la innovación web en animación, video y juegos, campo en el que han surgido algunos proyectos experimentales que han sido capaces de superar los límites gráficos y de interacción existentes con el usuario.

Como permite a desarrolladores y diseñadores crear espectaculares gráficos 2D con relativamente poco código, abre las puertas a un mundo de posibilidades en el campo de la manipulación de imagen y video. Este artículo define las funciones de Canvas, su origen, lo que significa utilizarlo, y algunas de sus potentes funciones, que podrás usar en tus propios proyectos.

<¿Qué es la etiqueta Canvas?>

Canvas es muy distinto de otros elementos introducidos con HTML5, pues su propósito es la manipulación de bitmaps en 2D o la creación de los mismos desde cero. Comparativamente, otros elementos, como video y audio, no sirven más que para incluir medios audiovisuales, ya existentes, en una web, en vez de crear algo nuevo. El elemento Canvas también es interesante porque es, a todos los efectos, inútil si no va acompañado por la correspondiente API del Canvas de JavaScript.

 Canvas ha abierto las puertas a la innovación web en animación, video y juegos 

Una buena forma de mirar el Canvas es compararlo con un Telesketch, combinado con algo de Microsoft Paint. La razón es que Canvas es una herramienta que actúa como un entorno de diseño 2D simple, con características muy similares a las de un híbrido Telesketch/Paint: líneas, formas, curvas, relleno de color básico y trazado de líneas y formas, entre muchos otros. Canvas es como un Telesketch, en concreto porque la única forma de cambiar totalmente lo que se ha dibujado es borrarlo todo y empezar de nuevo, igual que al agitar el nostálgico juguete. Esto puede parecer raro, pero es una técnica muy simple a la que te acostumbras muy rápido, en particular al trabajar con animaciones.

Es algo injusto definir el Canvas como una herramienta de dibujo tan simple, cuando en realidad puede hacer mucho más. Por ejemplo, puede usarse para crear gráficos dinámicos, animaciones, juegos y representaciones de datos; todo esto además de ofrecer opciones básicas de manipulación de imagen y video. Así que, en realidad, con algo de imaginación, Canvas se convierte en una potente herramienta para crear experiencias visualmente interesantes e interactivas en el navegador.

Dada su naturaleza gráfica, no es impactante oír que Canvas fue inventado por Apple hace ya muchos años. Lo crearon para usarlo en elementos de la página de inicio, como ese pequeño reloj blanco y negro que viene preinstalado. La ventaja de esto fue que Canvas estaba también disponible con WebKit, así que podía usarse para páginas web, y no pasó mucho tiempo hasta que otros navegadores adoptaron la aplicación.

No hace demasiado que este elemento fue aceptado como una característica oficial e incluido en la colección de etiquetas básicas que componen HTML5. Lo mejor de esto es que hace que el uso de Canvas sea consistente en todos los navegadores que quieran usarlo; una gran ayuda para los desarrolladores.



Silk es una aplicación de Canvas que combina muchas técnicas de dibujo simples para lograr un resultado visualmente impactante.

<Soporte de exploradores>

El soporte general de Canvas es excelente en los principales exploradores modernos. La única excepción son las versiones 8 e inferiores de Internet Explorer, que carecen totalmente de soporte. Aunque esto no resulte sorprendente, el soporte de Canvas en IE9 y posteriores es impresionante y funciona muy bien.

Hay un par de opciones para quienes queráis usar Canvas en IE8 y anteriores. Una solución es el plugin ExplorerCanvas (<http://code.google.com/p/explorercanvas>) que, básicamente, imita tanto canvas como sea posible y no requiere cambios en tu código. Otra opción es FlashCanvas (<http://flashcanvas.net>), que se apoya en el soporte Flash y apenas requiere preparación. El problema con ambos métodos es que implementan absolutamente todas las funciones de Canvas, lo que puede dar problemas de rendimiento en caso de que haya operaciones complejas.

Si nos fijamos en las implementaciones nativas de Canvas, podemos observar ciertas diferencias entre los navegadores que lo soportaban. Un área donde suele haber problemas son las operaciones compuestas, simplemente porque varios navegadores las implementaban de maneras algo distintas. Para la mayoría de los desarrolladores, esto no sería un problema, pero aquellos que quieran dar uso a las operaciones compuestas de Canvas pueden acabar

frustrados por las pequeñas diferencias que verán. Se espera que el soporte para operaciones compuestas se vuelva más consistente en un futuro cercano pero, de momento, no hay mucho que se pueda hacer.

Otra área en la que el soporte de Canvas puede variar es en el rendimiento general, ya que existen navegadores y plataformas que permiten hacer las cosas algo más rápido que otros. El principal motivo de esto es la carencia de aceleración de hardware, particularmente en navegadores de Mac. Por desgracia, está resultando complicado implementar aceleración de hardware en plataformas Mac, así que, de momento, Canvas suele ser ligeramente más rápido si usas los mismos exploradores en Windows. De hecho, la razón por la que IE funciona tan bien es porque es más fácil hacer aceleración de hardware en Windows, no porque IE tenga algo especial. La aceleración de hardware consistente, a través de las distintas plataformas, es algo en lo que se está trabajando también, y se espera que haya actualizaciones en poco tiempo.

Es importante no olvidar el soporte móvil para Canvas, pues es donde más diferencias de rendimiento hay. Ahora mismo, las principales plataformas móviles soportan Canvas y la mayor parte de sus funciones. Sin embargo, el (relativamente) lento hardware de los móviles y la falta de aceleración de hardware consistente, hace que el rendimiento varíe, como

Utilizar Canvas es, en realidad, muy sencillo una vez entiendes cómo conectan las distintas piezas

mínimo, bastante. Por tanto, lo normal es que cualquier aplicación que use Canvas de forma intensiva o animaciones vaya mucho más lenta en dispositivos móviles que en un ordenador. No hay mucho que se pueda hacer para arreglarlo, aparte de usar gráficos DOM y usar transiciones CSS con aceleración de hardware en vez de Canvas. Por supuesto, en un futuro, el soporte móvil mejorará, pero siempre estará limitado por el hardware.

<Anatomía del elemento>

Usar canvas es, en realidad, muy sencillo, una vez entiendes cómo conectan las distintas piezas. En conjunto, Canvas se compone de dos partes: el elemento DOM y la API de JavaScript que lo acompaña. El elemento DOM coloca el canvas en la página, mientras que la API es la parte que lleva a cabo todo el dibujo y la manipulación de imágenes.

<El elemento DOM de Canvas>

El elemento DOM de Canvas es muy simple y está formado por muy pocos componentes:

```
001 <canvas width="500" height="500">
002   <!-- Contenido -->
003 </canvas>
```

Aunque esto no hace nada espectacular por sí mismo, significa que has incluido un canvas HTML5 en tu página. Para conseguir que haga algo, tienes que acceder a la API en JavaScript, pero, por ahora, es importante entender algunas de las peculiaridades del elemento DOM.

Habráis notado que la altura y la anchura están explícitamente definidas en el elemento. Estos atributos dimensionales son necesarios, si quieres definir el tamaño del canvas sin depender de JavaScript. Si los dejas en blanco, el canvas asumirá su tamaño predeterminado: 300 píxeles de ancho y 150 de alto.

También es importante saber que, aunque definir el tamaño del canvas cuando usas CSS funciona, lo que hace no es redimensionarlo, sino estirarlo. Éste es uno de los errores más comunes a la hora de usar CSS con el canvas. La única forma de redimensionar correctamente el canvas es editando los atributos del elemento o a través del API JavaScript.

<Contexto de renderizado 2D>

Como ya comentábamos, el elemento DOM es tan sólo una parte de canvas; la otra es el API JavaScript que accede a lo que conocemos como el contexto de renderizado 2D. Es ahí donde en realidad se dibuja todo lo del canvas, mientras que el DOM es tan solo una ventana que muestra parte del contexto de renderizado 2D. Siendo justos, hay que decir que el elemento DOM es más que una ventana, pues provee todos los métodos JavaScript necesarios para dibujar en el contexto de renderizado 2D. El contexto de renderizado 2D es muy parecido a todas las demás plataformas de



dibujo, pues está basado en el sistema Cartesiano de coordenadas. En canvas, el origen del sistema de coordenadas (0,0) está en la esquina superior izquierda, y las coordenadas aumentan de forma positiva hacia abajo y hacia la derecha. Por lo general, una unidad del sistema de coordenadas equivale a un pixel de la pantalla.

Acceder al contexto de renderizado 2D en canvas es tan fácil como invocar el método `getContext` del elemento DOM de Canvas:

```
001 var canvas = document.  
getElementById("miCanvas"); var context =  
canvas.getContext("2d");
```

Desde aquí tendrás acceso a todos los métodos de dibujo y manipulación de imagen de la API. Por ejemplo, con el siguiente código, colocarías un pequeño cuadrado negro en el canvas:

```
001 context.fillRect(20, 20, 80, 80);
```

Como ves, con tan sólo unas líneas, puedes dibujar una forma sencilla, pero Canvas ofrece mucho más, como te explicamos a continuación...

<Principios gráficos de Canvas>

Teniendo en cuenta el escaso número de métodos de dibujo disponibles en Canvas, quizás resulte sorprendente todo lo que se puede lograr.

A continuación te explicamos algunas características concretas que asentarán los cimientos del dibujo y la manipulación de imagen avanzados.

<Dibuja geometría básica>

Ya has visto cómo dibujar un cuadrado usando el método `drawRect` del contexto de renderizado 2D, pero también puedes usarlo para dibujar rectángulos de cualquier tamaño y en cualquier posición. Los cuatro parámetros del método son los siguientes:

```
001 context.drawRect(x, y, width, height);
```

La **x** y la **y** definen las coordenadas de la esquina superior izquierda del rectángulo, mientras que **width** y **height** determinan las dimensiones de la forma en relación a sus coordenadas.

También puedes dibujar rectángulos huecos (sin relleno de color) invocando, en vez de `drawRect`, el método `strokeRect` y utilizando los mismos parámetros que en el caso anterior:

```
001 context.strokeRect(20, 20, 80, 80);
```

Además de crear rectángulos utilizando estos métodos, también puedes dibujar líneas individuales, también conocidas como caminos, y conectar varias de ellas entre sí para crear formas personalizadas y más complejas. Para poder dibujar líneas, tendrás que

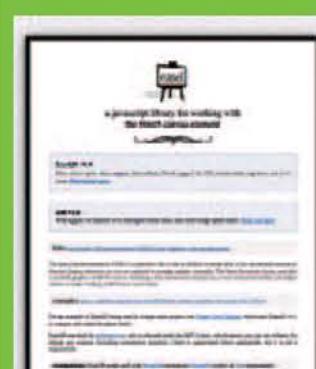


9elements es un colectivo alemán de diseñadores dedicados a experimentos y aplicaciones visuales progresivos, orientados a la investigación y desarrollo de la interfaz gráfica. Echa un vistazo a sus proyectos basados en Canvas en: <http://nine2011.9elements.com>



Más opciones

No creas que la diversión empieza y termina con Canvas. Aquí te presentamos tres librerías independientes que te darán la oportunidad de hacer cosas realmente alucinantes.



1. EaselJS

<http://easeljs.com>

Con diez clases clave y una API basada en las listas de Flash, EaseJS es una librería JavaScript en fase beta cuyo objetivo es hacer el desarrollo en Canvas menos pesado. Como el elemento original carece de un concepto interno para mostrar elementos de forma discreta, EaseJS provee a Canvas con un modo retenido para gráficos, que incluye una lista jerárquica, un modo de interacción como núcleo y algunas clases extra para ayudarte. Todo esto hace que trabajar con Canvas se vuelva más intuitivo. Además, es compatible con Android, iOS y cualquier navegador para equipos no móviles que soporte Canvas.



2. appMobi directCanvas

www.appmobi.com

Principalmente orientado al desarrollo de juegos online para móviles, directCanvas de appMobi mejora el rendimiento del renderizado eliminando las características de Canvas que resultan redundantes para los juegos. Básicamente, consiste en un objeto nuevo, directCanvas, al que se accede exactamente de la misma forma, pero que ofrece mejoras de velocidad de hasta un 1278% en iPhone y un 728% en iPad2.



3. Paper.js

<http://paperjs.org>

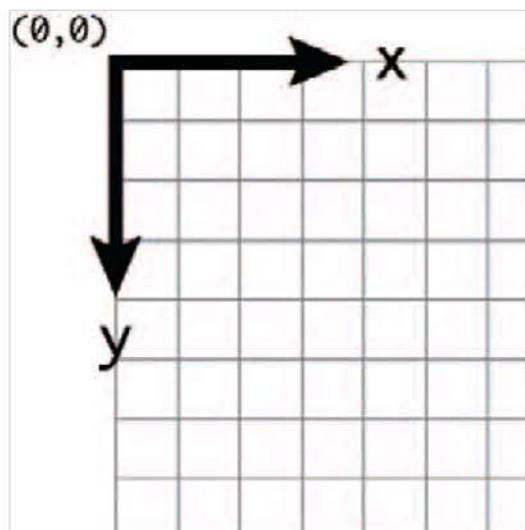
Conocido como "la navaja suiza del diseño de gráficos vectoriales". Paper.js es, básicamente, una utilidad gratuita que se instala sobre Canvas. Fue desarrollada por Jürg Lehni y Jonathan Puckey, y ofrece una gráfica de escena y un modelo DOM para trabajar con gráficos vectoriales y, más específicamente, capas anidadas, grupos, símbolos y demás.



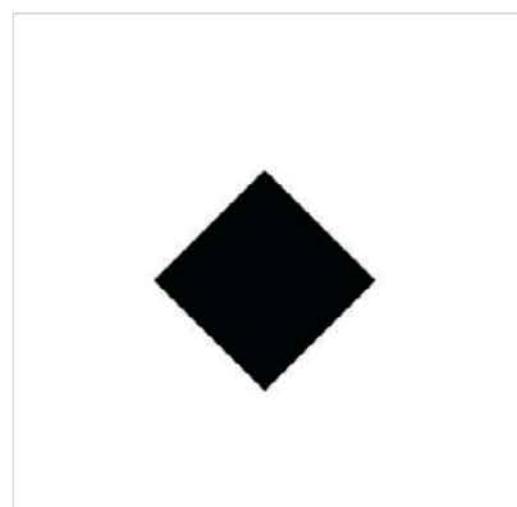
HTML5 Element Index

| Head | Sections | Grouping | Tables | Forms | Forms 2 | Embedded | Textlevel | Textlevel 2 |
|----------|----------|------------|----------|----------|-------------|----------|-----------|--------------|
| doctype | body | p | table | form | keygen | img | a | time |
| html | article | hr | caption | fieldset | output | iframe | em | code |
| head | nav | pre | thead | legend | progress | embed | strong | small |
| title | aside | blockquote | tbody | label | meter | object | i, b | sans |
| base | section | ol | tfoot | input | | param | u | var |
| link | header | ul | | button | interactive | video | s | mark |
| meta | footer | | | select | details | audio | small | del |
| style | link | ol, ul, dl | | checkbox | summary | source | del | ins |
| script | group | figure | col | optgroup | command | canvas | q | ruby, rt, rp |
| noscript | address | figcaption | colgroup | option | menu | track | cite | span |
| | | | | textarea | | map | del | br |
| | | | | | edit | area | sub, sup | subr |
| | | | | | | | | |

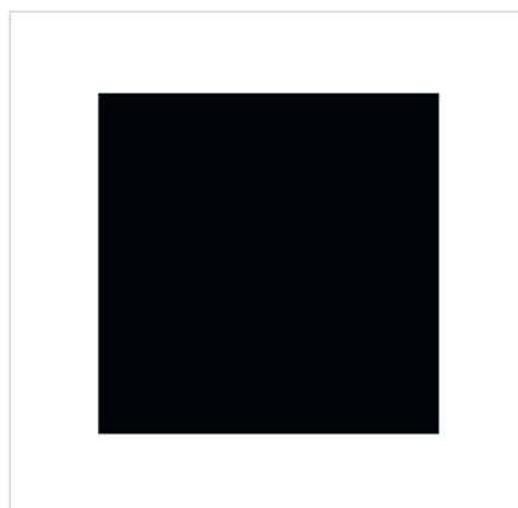
Se dibujaron formas complejas en Canvas y se usaron como imágenes de fondo CSS en HTML5 Doctor.



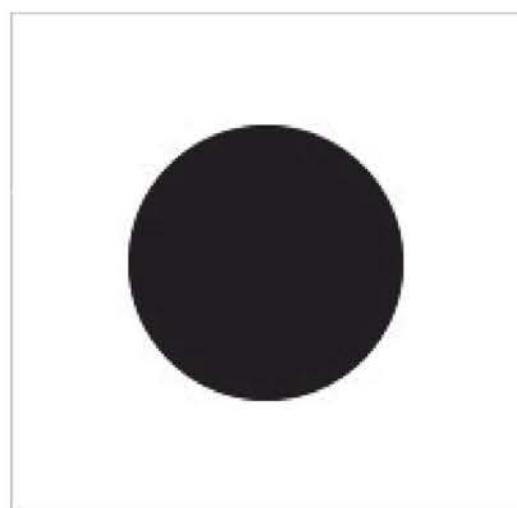
El contexto de renderizado 2D de canvas usa el sistema estándar de coordenadas cartesianas.



Es posible rotar formas, antes de dibujarlas, utilizando los métodos rotate y translate. De esta forma, puedes convertir un cuadrado en un rombo!



Usando fillRect puedes dibujar un rectángulo o cuadrado básico en cuestión de segundos.



Uniendo el método arc con un poco de matemáticas, podrás dibujar círculos en Canvas.



Puedes generar degradados de color utilizando los métodos createLinearGradient y createRadialGradient.

usar varios métodos: beginPath, moveTo, lineTo, closePath, fill y stroke. Por ejemplo, puedes crear una línea simple así:

```
001 context.beginPath(); context.moveTo(20, 20); context.lineTo(100, 100); context.closePath(); context.stroke();
```

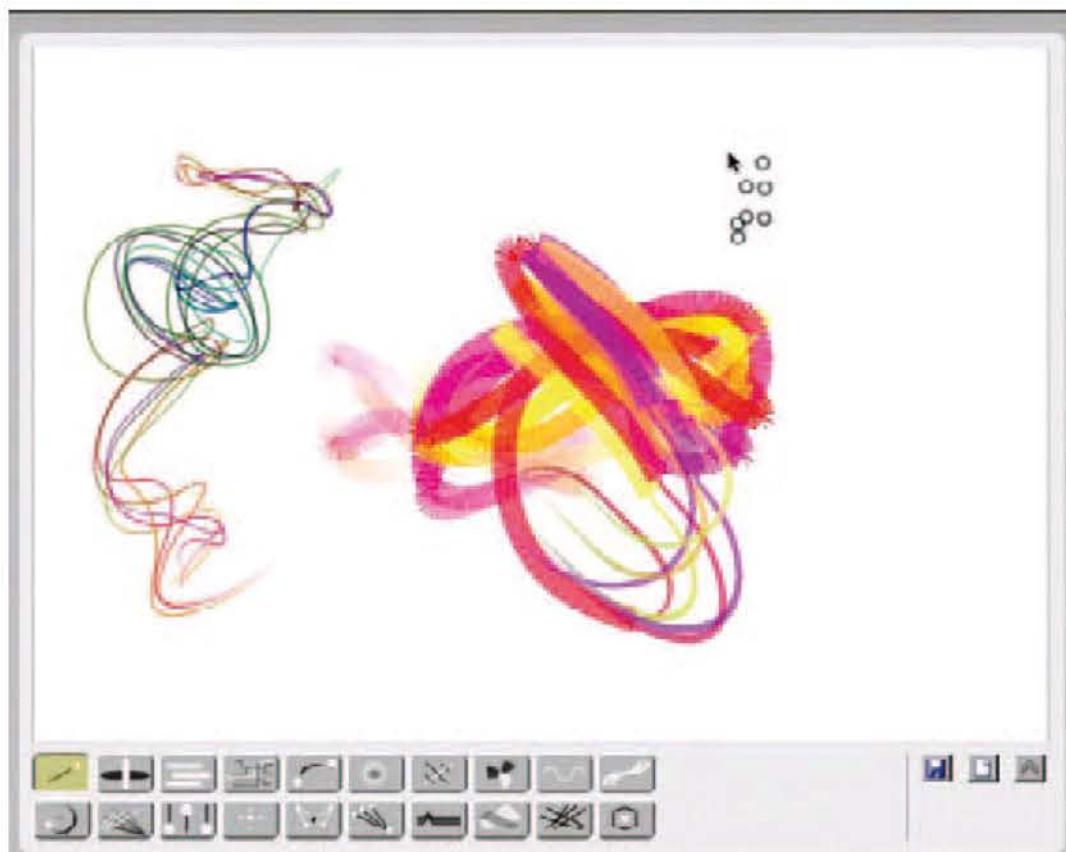
Esto dibujará una línea diagonal, hacia abajo y la derecha, empezando en esquina superior izquierda del canvas. Las líneas ofrecen muchas más posibilidades que esto, pero lo principal es entender que son la base para formas más complejas en Canvas.

Otro ejemplo del uso simplificado de caminos es la manera que utilizas para dibujar círculos. Para esto, tendrás que usar el método arc junto con algunos de los métodos anteriores:

```
001 context.beginPath(); context.arc(60, 60, 40, 0, Math.PI*2, false); context.closePath(); context.fill();
```

Debido a su relativa complejidad, no explicaremos todo lo que se puede hacer con círculos en Canvas en

Usar un color plano en canvas no podría ser más fácil; sólo tienes que configurar fillStyle y strokeStyle



Canvas también permite la creación de aplicaciones web, como este sencillo editor de dibujo de <http://bomomo.com>.

este artículo, pero otra opción para dibujar un círculo relleno es usar el siguiente código:

```
001 context.arc(x, y, radius, startAngle,
endAngle, antiClockwise);
```

La principal diferencia entre `arc` y otros métodos de dibujo es que las coordenadas `x` y `y` se refieren a la posición del centro del círculo, mientras que, en el caso de, por ejemplo, un rectángulo, indican la posición de la esquina superior izquierda. Los parámetros `startAngle` y `endAngle` son también interesantes, pues te permiten dibujar sectores circulares en vez del círculo completo.

Transformaciones

Además de los de dibujo, existen varios métodos de transformación que te permitirán saltarte algunas de las limitaciones predefinidas de Canvas. Las transformaciones te permiten realizar cambios en el contexto de renderizado 2D, como cambiar de sitio su origen (normalmente situado en la esquina superior izquierda), redimensionarlo para que todo lo que dibujes sea más grande o más pequeño, y rotarlo, para que todo lo que dibujes aparezca con cierto ángulo.

Para mover el origen del contexto de renderizado 2D, tendrás que invocar el método `translate`, usando como parámetros el número de unidades que quieras moverlo en cada dirección:

```
001 context.translate(100, 100);
```

Ahora que has movido el origen, todo lo que dibujes a partir de ahora en (0,0) aparecerá dibujado en (100,100). Este concepto puede ser algo complicado de entender, pero lo cogerás el punto cuando lo pruebas un par de veces.

Para redimensionarlo, usa el método `scale` con los valores por los que quieras multiplicar `x` e `y`.

```
001 context.scale(2, 2);
```

Esto hará que todo lo que dibujes a partir de entonces sea el doble de grande de lo que lo defines. Es importante fijarse bien en que esto afecta también a las distancias. Por ejemplo, con una escala (2,2), algo que dibujes en (10,10) aparecerá en (20,20). Una vez más, la clave para que esto tenga sentido es, por supuesto, probarlo por ti mismo.

Por último, para rotar el contexto de renderizado 2D, tienes que llamar al método `rotate`, pasando como parámetro el ángulo en radianes:

```
001 context.rotate(Math.PI/4);
```

Esto hará que el contexto gire 45 grados, haciendo que cualquier punto que sea dibujado después rote también. Sin embargo, además de aparecer girada, la forma se dibujará también en una posición distinta, pues el sistema de coordenadas completo ha cambiado. Una vez más, puede resultar complicado acostumbrarse, y puede regularse combinando el

Controlar esto es fundamental para sacar todo el partido a Canvas

método 'Rotate con translate', de forma que logres girar una forma alrededor de un punto determinado. Aprender a controlar todas estas transformaciones es fundamental para sacar todo el partido a Canvas, así que vale la pena dedicar tiempo a practicar y experimentar con cada una de ellas.

Efecto degradado

Utilizar un color plano en Canvas no podría ser más fácil. Solamente tienes que asignar el valor de un color a los parámetros `fillStyle` y `strokeStyle` del contexto de renderizado 2D, de forma muy similar a como lo harías en CSS. Sin embargo, también puedes aprovechar `fillStyle` y `strokeStyle` para crear degradados de color utilizando los métodos `createLinearGradient` y `createRadialGradient`:

```
001 var gradient = context.
createLinearGradient(0, 0, 0, canvas.height);
gradient.addColorStop(0, "rgb(0, 0, 0)");
gradient.addColorStop(1, "rgb(255, 255,
255)");
context.fillStyle = gradient;
context.fillRect(0, 0, canvas.width, canvas.
height);
```

Esto generará un objeto de degradado lineal que podrás manipular para mostrar los colores que quieras. En este caso, el degradado empieza negro arriba y termina en blanco (puedes ver la imagen en la página anterior). Si aplicas este degradado a la propiedad `fillStyle`, cualquier forma o línea que dibujes después tendrá este degradado como relleno.

Puede ser algo difícil dominar los degradados en Canvas, en particular los radiales. La mejor manera de conseguirlo es jugar un poco con el código y ver los resultados que consigues al aplicar cada cambio.



Apple inventó el canvas de HTML5 para dibujar pequeños widgets como, por ejemplo, este reloj.



PROYECTO DESTACADO

Soul Reaper

UN CÓMIC EN HTML5

Te mostramos un ejemplo del uso de canvas en proyectos reales a través del reciente cómic digital Soul Reaper



Para aquellos que aún no lo conocen, Soul Reaper es el primer cómic digital en HTML5 con desplazamiento. El equipo de diseño de Saizen Media ha desarrollado un nuevo enfoque que utiliza las nuevas habilidades de animación HTML5 y CSS de Canvas para narrar una historia, creando, con ello, una experiencia completamente interactiva y envolvente. El libro con desplazamiento en HTML5 permite al usuario formar parte de la historia y tener un control completo sobre el movimiento y la interfaz. También cuenta, sin embargo, con "modo Sofá", en el que el usuario puede, simplemente, sentarse y ver cómo se desarrolla la historia, mientras un narrador lee el diálogo y lo guía a través de los sucesos. **Soul Reaper: Episodio 1** es el primer capítulo de la saga. Se trata de un comic original creado e ilustrado por Saizen Media para aprovechar todas las ventajas del libro con desplazamiento de HTML5. Hace no mucho, el equipo completó la app móvil de Soul Reaper para dispositivos portátiles iOS y Android. Cuando vimos que el proyecto se apoyaba tanto en HTML5 y

tecnología Canvas, nos pusimos en contacto con el CEO y director creativo de Saizen Média, Davide Bianca, para preguntarle por el papel exacto que ha tenido durante el proceso de desarrollo. Su respuesta: "Lo cierto es que usamos Canvas como una herramienta de rasterizado y mapeo bitmap, pues no usamos mapeo de vectores en tiempo real debido a la cantidad de detalles de nuestras imágenes. Cada cuadro es un canvas en sí mismo, y dentro de cada div, usamos CSS y JQuery para la animación y CSS para máscaras, fundidos y transiciones.

"Si el estilo de dibujo hubiera permitido más vectores, Canvas habría sido más útil para el dibujo HTML5, efectos de texto en tiempo real, etc. (que es lo que estamos haciendo en otro proyecto similar en estos momentos). Sin embargo, en el caso del libro con desplazamiento Soul Reaper, las características de HTML5 que más utilizamos fueron la precarga, los bucles de audio y video sincronizados (con soporte específico para cada navegados en OGG y MP3) y, sobre todo, la compatibilidad multiplataforma, que fue fundamental para las versiones móviles del libro.

"Al principio teníamos más características específicas de HTML5, pero tuvimos que reducirlas a causa del bajo rendimiento en ciertos navegadores en cuanto a fugas de memoria/uso de la CPU, etc. El rendimiento del sitio variaba drásticamente de un navegador a otro debido a las características particulares de cada uno, sobre todo en gestión de memoria y CPU/GPU - Chrome era el que mejor funcionaba, seguido por Safari - así que, para conseguir un resultado constante en todas las plataformas, tuvimos que suprimir algunas funciones.

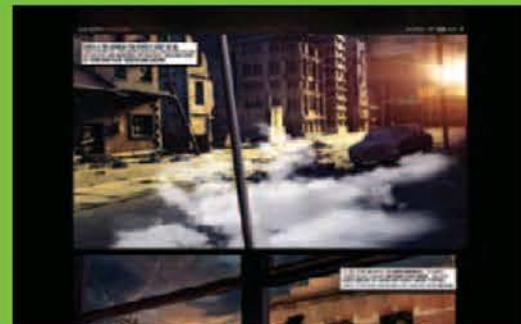
"Sin embargo, es importante recordar que el objetivo principal de este proyecto nunca fue la tecnología, sino la historia y la experiencia en conjunto, enfocándonos especialmente en la calidad de las animaciones. Por tanto, aunque HTML5 nos permitió crear una experiencia multiplataforma única (sin él, el libro con desplazamiento no habría sido posible) sus problemas en relación a la memoria nos obligaron a ciertos sacrificios para mantener el alto rendimiento".



Davide Bianca es el CEO y director creativo de Saizen Media.



Desde hace poco, se puede disfrutar de la experiencia completa de Soul Reaper en dispositivos móviles.



La compatibilidad con dispositivos Android y iOS, como el iPad, es crítica para HTML5 y Canvas.



Las fuerzas
infernales
llegan a la
Tierra.
¿Podrá
Alex (Soul
Reaper)
detenerlas?



Igual que Canvas, Soul Reaper aprovecha la carga inicial de HTML5, la sincronización de bucles de audio con soporte MP3/OGG y la compatibilidad multiplataforma.



<Carga imágenes y vídeo>

Una de las características más potentes de Canvas es su habilidad para mostrar y manipular imágenes y vídeo. Puedes cargar cualquier imagen, elemento de vídeo de HTML5 o, incluso, otro canvas en el tuyo propio o crear uno utilizando JavaScript:

```
001 var image = new Image(); image.onload =  
function() { context.drawImage(image, 0,  
0); }; image.src = "miImagen.jpg";
```

La función `drawImage` puede utilizar varios parámetros que definen: dónde dibujar la imagen, vídeo o canvas, el área que quieras recortar de la imagen y las dimensiones que quieras que tenga la imagen en el canvas (puedes redimensionarla, siquieres).

Mostrar imágenes en el canvas no es más que el principio. Lo verdaderamente interesante es acceder a la información a nivel de píxel de la imagen, usando el método `getImageData`, editar estos píxeles de alguna manera y volverlos a dibujar en el canvas con el método `putImageData`. Haciendo esto, podrías pasar un video en color a blanco y negro en tiempo real, o crear un editor de imágenes básico online, o cualquier otra cosa que se te ocurra hacer con píxeles. Dominar la manipulación de píxeles en Canvas es un gran paso para conseguir avanzar, de una simple plataforma de dibujo, a una poderosa herramienta de edición y visualización multimedia en la red.

<Canvas en contexto>

Al hablar de Canvas, es importante verlo en contexto junto a otras tecnologías web disponibles. Te hablamos de algunas de las más importantes:

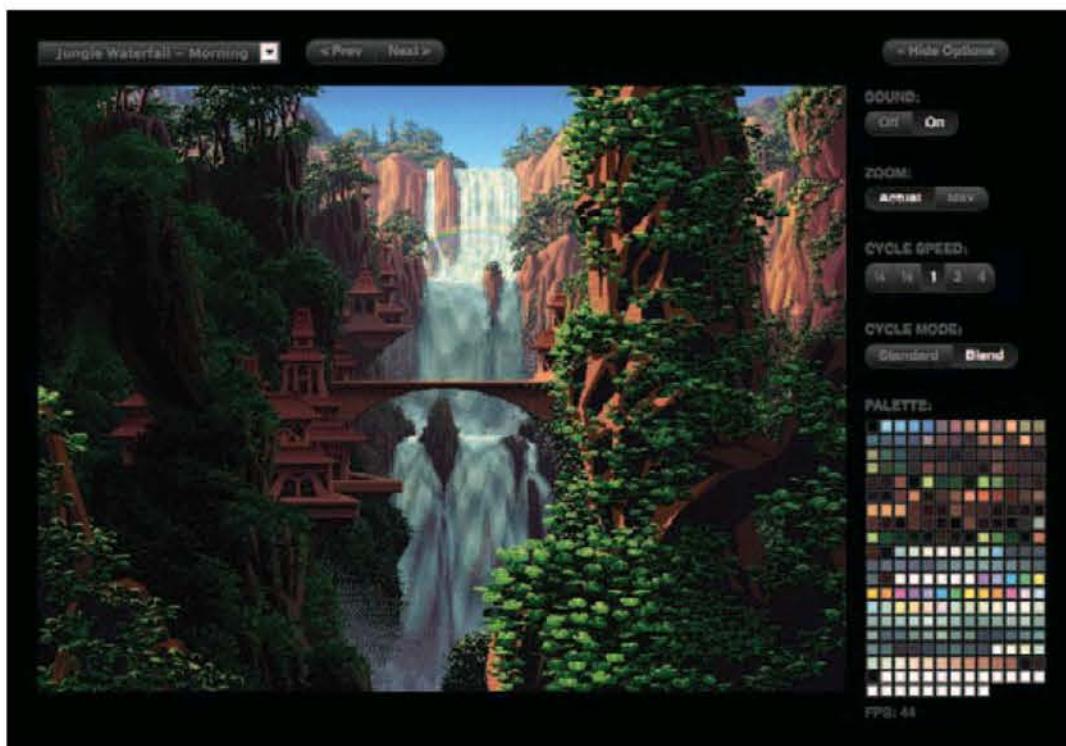
<Canvas contra Flash>

A menudo se compara Canvas con Flash. A veces, incluso, se le llama el "asesino de Flash", mientras que otras se dice que Flash es mejor. Ambas declaraciones son irrelevantes, ya que Canvas y Flash sirven para cosas distintas.

Flash se creó hace mucho, cuando las opciones multimedia de la red eran bastante escasas. Desde entonces, ha ido evolucionando para integrar animación, vídeo y juegos. En el momento de su creación, no existía nada similar a Canvas, así que Flash era la única opción. Flash se convirtió en la panacea de los diseñadores web y, hoy en día, es la principal plataforma multimedia de la red y no va a desaparecer.

Canvas, en cambio, nació como un medio para dibujar y manipular imágenes en el navegador sin necesidad de plug-ins. Parte de la belleza de Canvas es que está estrechamente relacionado con HTML y JavaScript, por lo que es fácil compartir datos entre Canvas y otras partes de la web.

Canvas fue creado con el objetivo de sustituir a Flash o, para ser más concretos, con el de ofrecer una alternativa viable a Flash que encaje mejor dentro de la web. Si no eres un desarrollador web o Canvas no



Aquí tienes una demostración de coloreado cíclico de 8 bits en canvas con características HTML5, creado por Mark Ferrari (arte) y Joseph Huckaby (código): (www.effectgames.com/demos/canvascycle).

te ofrece lo que necesitas, entonces Flash es la única opción lógica que te queda.

En realidad, hay mucho que los desarrolladores JavaScript pueden aprender de los desarrolladores Flash, y lo buenos es que, a día de hoy, ya han comenzado a hacerlo. La gente de Flash son quienes llevan años peleándose con problemas audiovisuales, y los que han ido desarrollando técnicas para solventarlos. Los desarrolladores de Canvas deberían aprovechar estos conocimientos, en vez de ignorarlos.

<CSS3 y jQuery>

Las otras opciones que existen ahora mismo son CSS3 y jQuery; CSS permite un amplio control sobre el diseño de webs, mientras que jQuery ofrece animaciones suaves y controles multimedia. Canvas no existe para sustituir ninguna de estas tecnologías, pero puede complementarlas.

Por ejemplo, existen algunos estupendos plug-ins jQuery que utilizan Canvas de un modo u otro. Flot (<http://code.google.com/p/flot>) te permite desarrollar gráficas visualmente interesantes en Canvas, utilizando el método de trabajo de jQuery al que ya estás acostumbrado.

<El canvas creativo>

Durante los últimos años han surgido algunos ejemplos increíbles del uso de Canvas. A continuación te mostramos algunos de los más interesantes. Si quieres saber más al respecto, visita: <http://pinboard.in/u:robhawkes/t:canvas>.

<Uso de Canvas como fondos CSS en HTML5 Doctor>

Un potente ejemplo de Canvas en acción es el Índice HTML5 de la web HTML5 Doctor (<http://html5doctor.com>). Se ha usado Canvas para crear gráficos interactivos personalizados sobre la marcha. Sin Canvas, esto habría requerido decenas o centenares de imágenes personalizadas. Con Canvas bastó un poco de JavaScript y algo de imaginación.

<El método Silk>

Uno de los ejemplos más bonitos de Canvas es el experimento Silk (seda) (<http://weavessilk.com>). Describo como una obra de arte mágica, Silk demuestra que los sencillos métodos de dibujo de Canvas se pueden combinar para lograr resultados interactivos absolutamente impactantes.



Puedes ver y jugar esta versión basada en Canvas del clásico juego de tiros en primera persona, Wolfenstein 3D en: www.nihilogic.dk/labs/wolf

<Luz ambiental de video HTML5>

¿Alguna vez has visto esas TV de Philips que tienen luces alrededor del borde y hacen que la pared de detrás brille con tonos similares a los de la pantalla? Bien, pues este efecto se ha podido reproducir en Canvas para videos HTML5 para crear una experiencia envolvente. Puedes ver un ejemplo del uso de este efecto en acción en: <http://paulrouget.com/bgvideo>.

En resumen, cada cuadro del video se dibuja en el canvas, que recopila el valor del color de cada píxel. Luego se usan estos valores para crear un degradado de color en el fondo que resalta el video.

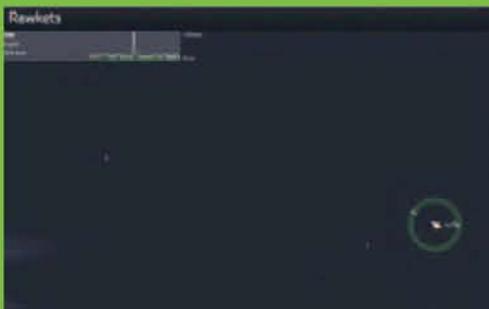
<Conclusión>

Hemos llegado al final de nuestro compendio sobre Canvas. El objetivo de éste era conseguir que, tras ver un breve resumen del inmenso potencial de esta etiqueta, te decidías a considerarla para futuros diseños web. Hoy en día, se ha vuelto imposible no pensar en Canvas cuando se está hablando de diseño en Internet, en particular si se quiere salir del apoyo en software como Flash que existe actualmente.

Si te ha llamado la atención Canvas, te animamos a dedicar algo de tiempo a experimentar con él. Descubrirás que no es tan complicado de utilizar como parece en un principio y, sin duda, te verás impresionado por la potencia y flexibilidad que ofrece.

No hay ninguna duda de que no estamos viendo más que el principio de las posibilidades de la red, cuando se implementen totalmente tecnologías como Canvas. Ahora que se empieza a usar Canvas en otras áreas, como juegos online, puedes estar seguro de que, en el futuro, veremos avances en estos campos.

66 Se ha vuelto imposible no pensar en Canvas cuando se está hablando de diseño en Internet 66



Canvas HTML5 ¿cómo se usa?

Un vistazo a la etiqueta HTML5
<canvas> y ejemplos de su uso

1 <http://rawkets.com>

Rob Hawkes ha dedicado mucho tiempo a trastear con HTML5 y se le considera un gurú de HTML5. Rob es el autor de la "Fundación HTML5 Canvas", dedicada a hacer juegos con esta nueva tecnología web, y este sitio es un ejemplo de uno de ellos, completamente hecho con canvas de HTML5 y Websockets (que es el lenguaje que ha utilizado para el script del proyecto).

HTML5 tiene muchas características. Unas simples y directas y otras bastante avanzadas. La etiqueta <canvas> se considera bastante avanzada, y es una de esas etiquetas que no llegas a comprender hasta que jugas con ella y aprendes lo que hace. HTML 5 define la etiqueta <canvas> como "un lienzo para bitmap que puede utilizarse para dibujar gráficas estadísticas, gráficos de juegos u otras imágenes visuales sobre la marcha." Un canvas es un rectángulo en tu página en el que puedes usar JavaScript para dibujar lo que quieras. El <canvas>, en principio, no es más que una zona vacía en tu página. Puedes tener más de un elemento <canvas> en la misma página. Cada canvas se mostrará en el DOM, y cada uno tendrá su propio estado. Si das a un canvas un atributo "id", podrás acceder a él como a cualquier otro elemento HTML5, cambiar sus dimensiones, etc.



2 [http://mugtug.com/ sketchpad](http://mugtug.com/sketchpad)

Sketchpad, de Michael Deal, utiliza el elemento canvas y un montón de JavaScript para crear una alucinante aplicación de dibujo. La herramienta de dibujo de Sketchpad permite el típico pincel, el lápiz y elementos de texto, pero también incluye un espirógrafo, sellos y formas poco comunes. Además, es fácil aplicar un diseño a estos, de forma que no es difícil lograr un efecto artístico, incluso si tú mismo no eres demasiado artístico.



3 [www.effectgames.com/ demos/canvascycle](http://www.effectgames.com/demos/canvascycle)

Joe Huckaby ha vuelto a una técnica en 8 bits en su demo de coloreado cíclico en canvas. En la época de los videojuegos en 8 bits, las tarjetas gráficas solo podían procesar 256 colores al mismo tiempo, así que se solían usar ciclos de color para conseguir efectos visuales interesantes al cambiar la paleta de colores. La técnica era rápida y apenas requería memoria. Así empezó la era del color cíclico. Joe ha recreado este efecto usando canvas y unos preciosos gráficos de Mark J Ferrari. Mark usa inteligentemente los ciclos de color para lograr efectos ambientales, como lluvia, humo y nieve.

Canvas puede renderizar gráficas, juegos y otras imágenes visuales

Desarrollo Web



Sé un maestro de JavaScript
y crea innumerables diseños

- 58 jQuery para diseño
- 66 Construye un menú tipo Cover Flow con jQuery y CSS3
- 70 Infografías animadas con HTML, CSS y jQuery
- 74 Top 10 herramientas online para diseño web
- 80 JavaScript, parte 1: Programación básica
- 84 JavaScript, parte 2: Arrays y functions
- 90 JavaScript, parte 3: Generador de citas

Los diseñadores web ahora pueden encontrar una gran variedad de herramientas útiles para sus diseños

The collage consists of three rectangular screenshots arranged horizontally, each framed by a white border and set against a background of a grid of colored squares.

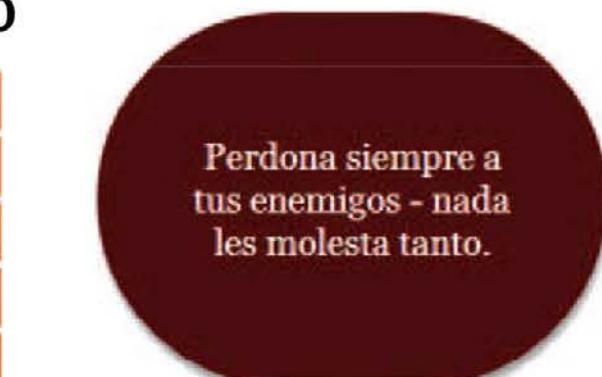
- PÁGINA 66:** A screenshot of a website for "LISA'S PET EMPORIUM" featuring a colorful graphic of stacked boxes with a butterfly on one of them. The page includes navigation links like "SINCE 2001", "HOME", "ABOUT", "CONTACT", and "LOG IN".
- PÁGINA 58:** A screenshot of the Billboard.com homepage showing a banner for "POTW: Jay-Z, Fergie, Nicki Minaj, Sting" featuring photos of the artists. The sidebar lists names such as Kevin McNamee, Kevin Hart, Kevin Laver, Kevin Walsh, Kevin Raleigh, Kevin Tracy, Kevin Eubanks, Kevin Parent, Kevin Burke, Kevin Paige, Kevin Aliance, Kevin Gabella, Kevin Devine, Kevin Fedarko, Kevin Stevens, Kevin Michael, Kevin Foster, Kevin Brow, Kevin Rudolf, Kevin Krass, Kevin Lyttle, Kevin Sperry, and Kevin Mahogany.
- PÁGINA 76:** A screenshot of a color palette tool with a circular color wheel at the top and a grid of color swatches below. The interface includes various sliders and input fields for color selection.

Diseña con jQuery

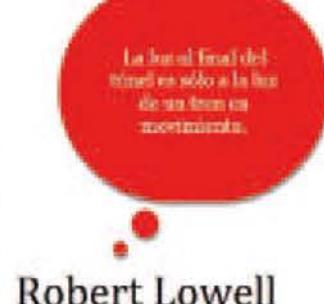
jQuery te permite unirte a la verdadera revolución del desarrollo dinámico de páginas web. ¡Domínalo!



PÁGINA
90



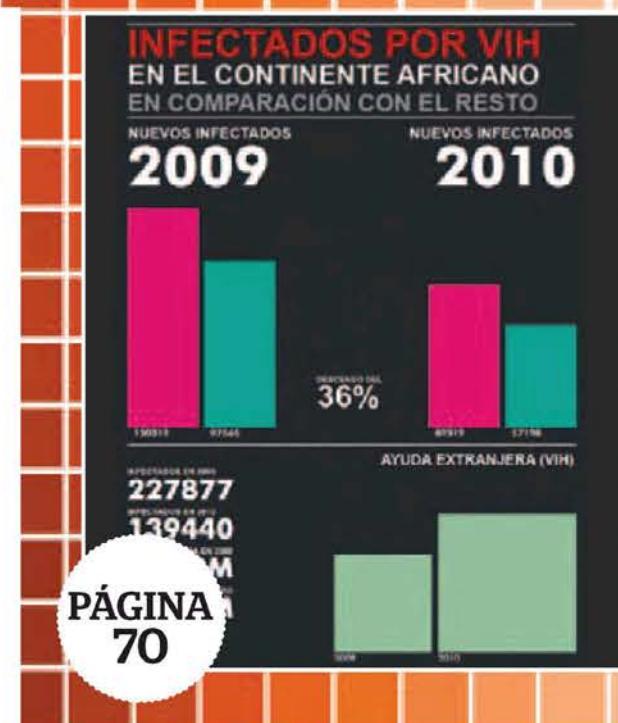
Oscar Wilde



Robert Lowell



Benny Hill





jQuery para diseño

¿Tienes ganas de unirte a esta revolución en desarrollo dinámico web pero no sabes por dónde empezar? Te guiamos a través de la programación básica que necesitas para librarte de esa ansiedad





Según las últimas estadísticas, el número de páginas en todo el mundo que implementan jQuery ha superado recientemente a las que incluyen Flash, así que no hay mejor momento para unirse al equipo. Vamos a volver a lo básico e intentar ofrecer un punto de inicio para quienes no diferencien un snippet de un plugin o un método de una clase. En esencia, jQuery es una potente librería compartida que, por defecto, te ahorra el pesado trabajo de programar desde cero, de manera que con poco más que conocimientos elementales de programación, puedes lograr grandes resultados.

Nuestro artículo para aprendices responderá a la pregunta de qué es, cubrirá la teoría de su funcionamiento y te ofrecerá consejos sobre el código que necesitas a medida que vayas avanzando. Diseccionaremos la sintaxis, identificaremos los elementos clave y escribiremos las primeras funciones antes de meternos más a fondo en listados que cubren algunas de las principales páginas de ejemplo y cómo puedes aprender de lo que hacen.

The screenshot shows the official jQuery website. At the top, there's a navigation bar with links to 'jQuery', 'Plugins', 'UI', 'Widgets', 'Forum', 'Blog', 'About', and 'Donate'. Below the navigation, there's a banner for the 'jQuery CONFERENCE 2011' in Boston, Massachusetts, scheduled for October 1st & 2nd at The Royal Sonesta Hotel. The banner includes a link to 'Dates, Speakers, Sponsors: http://events.jquery.org'. To the right of the banner, there's a section titled 'GRAB THE LATEST VERSION!' with two options: 'PRODUCTION (3.1KB, Minified and Gzipped)' and 'DEVELOPMENT (229KB, Uncompressed Code)'. Below these options is a large blue button with a white downward arrow labeled 'Download(jQuery);'. At the bottom right of the page, it says 'Current Release: v1.6.4'.

La página web de jQuery cuenta con zonas donde puedes descargar jQuery, estudiar la documentación API, ver una lista de tutoriales subidos por otros usuarios y participar en foros de discusión relacionados.





PREPARACIÓN BÁSICA

jQuery es una librería JavaScript creada por John Resig y publicada en 2.006 con el objetivo de ofrecer a diseñadores y desarrolladores una forma sencilla de escribir interacciones para el cliente web. El mayor defecto de JavaScript era su sintaxis, que puede resultar larga y complicada de entender, lo que requería más conocimientos de programación de los que la gran mayoría de diseñadores poseen. jQuery es una librería Open Source, así que no hay costes de licencia asociados a utilizarla, pero su distribución está protegida por la licencia MIT o GNU.

Actualmente, el proyecto jQuery lo llevan un grupo de desarrolladores y se actualiza regularmente con nuevas características y mejoras. La versión más actual es la 1.6.3. La comunidad Open Source ofrece una red de ayuda muy amplia, por lo que diseñadores y desarrolladores web pueden subir sus piezas de código y plugins jQuery para conseguir ayuda. Esta comunidad, al igual que el número de webs que usan jQuery, están en constante crecimiento.

Aunque se puede pensar en jQuery como una estructura, se trata, en realidad, de una librería de métodos (funciones) que amplían las funciones nativas de JavaScript para ofrecerte una API (Interfaz de Programación de una Aplicación). La API te da total control sobre el DOM (Model de Objetos de Documento) en un formato mucho más sencillo de entender. Incluyendo la librería jQuery en tu web, obtendrás completo acceso a las funciones que ofrece.

El verdadero potencial de jQuery es la simplicidad de su sintaxis (la estructura y palabras que forman el lenguaje). La mayoría de los lenguajes de programación, como PHP, Java y Visual Basic, tienen el defecto de ser difíciles de comprender de buenas a primeras, pero con jQuery sucede todo lo contrario. Su sintaxis es más corta y eficiente que la de JavaScript, por lo que tienes que escribir menos código, lo que implica que podrás crear scripts para tus webs rápidamente. Existen otras librerías JavaScript, como YUI, Prototype, Dojo y

Un ejemplo del DOM visto por el plugin Firebug de Firefox's.

MooTools que permiten realizar acciones similares, pero jQuery es la que tiene la sintaxis más sencilla, lo que la convierte en la primera opción entre desarrolladores y diseñadores web.

Acerca de su formato, la librería se divide en diez categorías que incluyen los métodos base de jQuery, selectores, atributos, recorrido, manipulación, CSS, eventos, efectos, AJAX y utilidades. Dentro de cada una de estas categorías hay hasta cuarenta métodos distintos que podrás utilizar en tu código.

jQuery ha crecido hasta incluir, no solo la librería para navegadores de sobremesa, sino también la versión para móviles. El equipo de jQuery ha incluido, también, un plugin para efectos e interacciones con el usuario, Query UI. En agosto de 2.010, jQuery Mobile se unió a la familia jQuery. Aunque todavía está en fase beta

(bastante avanzada ya), están trabajando para poder sacar la primera versión estable en los próximos meses.

Las guerras entre navegadores no facilitan el asunto tampoco. Con cuatro versiones de Internet Explorer, tres de Firefox, dos de Safari y Chrome, y muchas otras saliendo al mismo tiempo, la compatibilidad multiplataforma es siempre uno de los principales problemas a los que se enfrenta todo diseñador. jQuery soporta todos los navegadores de sobremesa, populares y no tan populares, incluyendo: Microsoft Internet Explorer 6.0+, Firefox 2.0+, Safari, Chrome y Opera. jQuery Mobile soporta Apple iOS, Google Android, BlackBerry, Palm OS y Firefox Mobile, por nombrar algunos de los más conocidos. Si quieres ver la lista completa, puedes visitar <http://jquerymobile.com/gbs>, ya que la lista va cambiando con el tiempo.

Localiza jQuery

Aprende a detectar jQuery

Si alguna vez estás en una página web y quieras saber si está usando jQuery sin tener que mirar el código fuente, puedes descubrirlo con una simple extensión para tu navegador.

Existen varias herramientas gratuitas para tu navegador que te permitirán detectar estructuras web, como Drupal, WordPress o librerías JavaScript. El navegador Chrome, de Google, cuenta con una extensión gratuita llamada Chrome Sniffer, mientras que la de Firefox se llama Wappalyzer. Prueba alguna de ellas.

Wappalyzer es un plugin gratuito para Mozilla Firefox utilizado para detectar tecnologías que están siendo utilizadas por las webs, incluyendo jQuery y jQuery UI.

Chrome Sniffer es una extensión para Google Chrome que permite a los desarrolladores web descubrir qué utilidades o librerías se están utilizando en caso de que haya alguna.



INSTALACIÓN Y CÓDIGO PRÁCTICO

Para empezar con jQuery, tendrás que referir al archivo JavaScript de la librería jQuery en la cabecera de tu web. Puedes hacer esto de dos maneras: descargándote el archivo JavaScript de la librería directamente http://docs.jquery.com/Downloading_JQuery y colocándolo en tu servidor web. O, como otra opción, puedes enlazar directamente a una versión CDN de jQuery. Tanto Microsoft como Google ofrecen versiones almacenadas. Query.com te ofrece links para descargar el archivo en formato minified, que está comprimido para usarlo en producción, mientras que la versión sin comprimir es para desarrollo. El tamaño de la versión sin comprimir es de 242 Kb, pero en minified, el tamaño de la librería se reduce hasta los 94 Kb.

Si tu web no está utilizando CDN para almacenar contenido estático como HTML, CSS y/o JavaScript archivos, es muy recomendable que consideres usar la versión almacenada en CDN de jQuery. Las ventaja de CDN es que "está almacenado" una red de servidores web, lo que permite a tus usuarios cargar jQuery desde distintos lugares, reduciendo, por tanto, el tráfico causado por jQuery en tu servidor. Por lo general, la regla para versiones CDN es que cuanta más gente lo utilice, más ventajas implica. El rendimiento debería, sin duda, tenerse en cuenta, pues estás añadiendo otra petición al servidor cuando un usuario accede a la página. Usar CDN ayudará considerablemente a dar a tus usuarios una experiencia web mejor y más rápida.

El siguiente paso para empezar a usar jQuery es incluir la librería en tu web. Aunque se puede incluir en cualquier parte de la web, lo más normal es encontrar la librería jQuery entre las etiquetas `<head></head>` en la zona superior de la página, como se puede observar en el siguiente ejemplo:

```
001 <html>
002   <head>
003     <title>My Page</title>
004     <link href="global.css"/>
```

Licencias Open Source

Opciones de licencia para software Open Source

Cuando publicas tu trabajo en la red, es importante tener en cuenta las licencias. Sin la licencia adecuada en tu código, corres el riesgo de que alguien copie tu código sin permiso, o ser culpado por un error en el código. jQuery se encuentra bajo las licencias MIT y GNU, muy comunes en proyectos open-source, pues te permiten copiar, modificar y distribuir el código legalmente.



Las páginas de descarga de jQuery.com ofrecen muchas formas distintas de descargar la librería jQuery.

```
005   <script type="text/javascript"
006     src="jquery.js"></script>
007   </head>
008   <body>
009 </html>
```

También puedes incluir la librería jQuery al final de la página, justo antes de la etiqueta `</body>`. Esto puede reducir el tiempo de carga de la web, pues no cargaría jQuery hasta que se haya cargado el resto del documento HTML al completo. Hay veces, cuando se colocan archivos JavaScript en la parte de arriba de la página, que los archivos tienen que cargarse por completo antes de que siga apareciendo la web. Esto se conoce como "bloqueo". Si colocas el archivo al final de la página, reducirás este problema, y el HTML y CSS de la página podrán cargar por completo antes de empezar con el JavaScript.

Una vez tengas el archivo JavaScript incluido en tu web, estás listo para escribir tu propio jQuery. La forma más fácil de empezar es escribir una etiqueta `script` justo después de la librería jQuery e introducir ahí tu código jQuery. Cuando escribas más código, puedes crear un archivo JS para alojar tu jQuery. Es decir, puedes usar código externo, en lugar de interno.

```
001 <html>
002   <head>
003     <title>Mi Web</title>
004     <link href="global.css"/>
005     <script type="text/javascript"
006       src="jquery.js"></script>
007     <script type="text/javascript">
008       // Scripts de jQuery Aquí
009     </script>
010   </head>
011   <body>
```

El rendimiento es importante

Cómo reducir tus scripts para mejorar el rendimiento

Minificar es el proceso de eliminar caracteres innecesarios, como comentarios, saltos de línea, espacios y tabulaciones para optimizar el tamaño del archivo. Hay herramientas online que te permiten pegar tu código y obtener una versión minificada del mismo, como, por ejemplo, [JavaScript Compressor](http://www.javascriptcompressor.com).



JavaScript Compressor es una herramienta online que minificará gratis tu código JS (www.minifyjavascript.com).

```
011   </body>
012 </html>
```

Una declaración jQuery siempre empieza con la envoltura jQuery, que se envuelve alrededor del DOM y lo convierte en un objeto, para que puedas ampliarlo usando los métodos que jQuery ofrece en su API. La envoltura jQuery es el núcleo de todo lo que hagas con jQuery, y se instancia usando el símbolo de dólar (\$), también conocido como "alias".

Para asegurarte de que el documento está listo para ser modificado utilizando jQuery, el controlador de eventos `document.ready` tiene que ponerse antes. El evento `document.ready` se lanzará una vez que el DOM termine de cargar y esté listo para ser modificado. El peligro de no usar esto en el documento radica en la posibilidad de que la página no esté completamente cargada y jQuery intente realizar cambios en un ID o clase que todavía no existe. El evento `document.ready` selecciona el DOM, y espera a que esté activo:

```
001 $(document).ready() {
002   // pon aquí el código de jQuery
003 }
```

Para empezar a interactuar con el DOM, tienes que entender el motor de selección de jQuery, que utiliza selectores CSS y XPATH selectores. La mayoría de



diseñadores y desarrolladores web deberían conocer ya estos selectores, así que no debería ser muy difícil entender el de jQuery. Los selectores te permiten coger un elemento del DOM y aplicarle métodos de jQuery. Verás que la importancia de entender cómo funcionan los selectores con el DOM resulta evidente a medida que descubras el nivel de control y flexibilidad que pueden ofrecerte.

Si utilizas las funciones nativas de JavaScript, estarías limitado al uso de dos métodos: `document.getElementById` y `document.getElementsByTagName` para elegir elementos del DOM, jQuery ha ampliado estos métodos para ofrecer selección por ID, y elementos de clase y HTML para darte control absoluto sobre DOM - ¡pero no solamente eso! jQuery vas un paso más allá e introduce filtros para darte todavía más flexibilidad de acceso a los elementos del DOM. Una declaración de jQuery consta de tres elementos:

| 1 | 2 | 3 |
|---|---|--|
| \$ o jQuery | (‘div.container’) | .hide(); |
| La envoltura jQuery, también conocida como alias. | El elemento DOM, que está siendo seleccionado, entre comillas simples o dobles. | El método jQuery que quieres aplicar al elemento seleccionado. |

Selecciona por página

En jQuery, puedes seleccionar etiquetas HTML y aplicarles un método jQuery. El siguiente código explica cómo elegir todas las instancias de una etiqueta `<p>` del DOM y añadir una clase llamada `.highlight`.

```
001 <p>Aquí va el texto</p>
002 $('<p>').addClass('highlight');
```

Selecciona por ID

También puedes seleccionar una etiqueta HTML con un ID específico simplemente insertando una almohadilla (#) y el nombre entre comillas simples. En este ejemplo, se selecciona el elemento DOM con el ID `#container` y, con un método CSS, se le asigna un borde rojo de 1px.

```
001 <div id="container"></div>
002 $('#container').css('border', '1px solid red');
```

La función nativa en JS para seleccionar un elemento por ID es `document.getElementById(container)`. Con jQuery, puedes conseguirlo poniendo `$('#container')`, lo que implica una reducción del 54% en la cantidad de código que tienes que escribir. jQuery es much más eficiente que las funciones de JavaScript para DOM.

Selecciona por nombre de clase

Seleccionar una clase en jQuery es prácticamente igual a lo explicado para ID, con la única excepción de que tienes que cambiar la almohadilla (#) por un punto (.). Si has aplicado la misma clase a varios elementos HTML,

entonces el objeto jQuery que esto devuelva tendrá varios nodos seleccionados del DOM.

Es importante mencionar que JavaScript no incluye un método para seleccionar clases del DOM de manera nativa, así que el selector de clases de CSS es una enorme ventaja. En el siguiente ejemplo, se selecciona el elemento DOM con el nombre de clase `.offer` y se añade una clase llamada `special` a este elemento utilizando el método `addClass`. Al no haber función para seleccionar un nombre de clase entre las nativas de JavaScript, jQuery supone una evidente ventaja, al permitirte seleccionar un nombre de clase como seleccionarlas un ID. Tampoco te limita a una sola clase: puedes seleccionar varias clases sin más que escribirlas una detrás de otra separadas por comas (,).

```
001 <div class="offer"></div>
002 $('.offer').addClass('special');
```

Selecciona por padre>hijo

Si te encuentras con una situación en la que el elemento DOM que quieres seleccionar carece de ID o clase, puedes usar los selectores **padre>hijo**. Si alguna vez has intentado usarlos en IE6, ya sabrás que no funcionan - ¡pero puedes usar los selectores **padre>hijo** de jQuery, que sí son compatibles con IE6. En el siguiente ejemplo, todas las etiquetas `<p>` que son hijas de la etiqueta `<body>` se seleccionan y se les aplica un margen de 10px utilizando el método CSS.

```
001 <body>
002 <p>Aquí va el cuerpo</p>
003 </body>
004 $('body > p').css('margin', '10px');
```

Los selectores descendentes son parecidos a los **padre>hijo**, con la excepción de que, en este caso, los elementos hijo no tienen que ser descendientes directos de padre: pueden estar de dos a tres niveles por debajo en el DOM. La diferencia más visible es que no se utiliza el operador `>`. Esto no debería ser una novedad para ti, pues funcionan igual que en CSS.

```
$(‘body p’).css(‘margin’, ‘10px’);
```

Múltiples elementos

A medida que te acostumbres a usar los selectores de jQuery y quieras hacer tu código más eficiente, es posible que acabes con un montón de declaraciones repetitivas en las que lo único que cambia es el selector. Observa este ejemplo, donde seleccionamos tres elementos (páginas) y les aplicamos un borde de 1px. Quedaría de esta manera:

```
001 $('#container').css('border', '1px solid #333');
002 $('#box').css('border', '1px solid #333');
003 $('#layout').css('border', '1px solid #333');
```

En lugar de escribir tres declaraciones, puedes pasar los tres elementos ID en forma de lista, separándolos con comas.

```
001 $('#container, #box, #layout').css('border', '1px solid #333');
```

También puedes mezclar IDs, nombres de clases y otros elementos DOM en una misma declaración:

```
001 $('#container, .email, body p, ul > li').css('border', '1px solid #333');
```

Usa filtros con selectores básicos

jQuery ofrece filtros para los selectores, lo que te permite definir los elementos que quieres seleccionar con más detalle. Estos filtros se suelen utilizar cuando se trabaja con contenido dinámico, en el que la base HTML cambia dependiendo del contenido que se le inyecte. Algunos de los filtros CSS3 más nuevos solamente funcionan en navegadores modernos, como Firefox, Chrome y Safari. jQuery te ofrece acceso a estos filtros con soporte completo para todos los navegadores que funcionan con jQuery.

En el siguiente código HTML tienes un ejemplo de cómo filtrar los elementos impares (odd) de una lista desordenada y aplicarles un borde de 1px usando el método CSS. Aunque en este caso se usa el filtro :odd, podrías seleccionar los elementos pares del mismo modo usando el filtro :even.

```
001 <ul>
002   <li>First Out</li>
003   <li>Second Out</li>
004   <li>Third Out</li>
005 </ul>
006 $('ul li:odd').css('border', '1px solid #333');
```

Otros filtros a destacar son los filtros :last y :first, que seleccionan el primer y último elemento de un set. También existe el filtro :hidden, que selecciona los elementos ocultos del DOM, y el :visible, que selecciona aquellos visibles en el DOM. Puedes ver una lista completa en <http://api.jquery.com/category/selectors>.

Selecciona usando atributos

Los selectores por atributo de jQuery te permiten filtrar los elementos de la página en base al nombre y/o valor de su atributo, y resultan extremadamente prácticos para trabajar con elementos de forma u otros elementos HTML que contengan un nombre y un valor de atributo. Un caso típico en el que se utilizaría un selector de atributo sería si estuvieras intentando seleccionar todos los enlaces con una referencia a una imagen JPEG, como se muestra en el ejemplo:

```
001 $('a[href*=".jpg"]')
```

El selector de atributo utiliza operadores comunes de JavaScript para filtrar y seleccionar distintos elementos



DOM de la página. Se trata de una técnica algo más avanzada, pero vale la pena mencionarla para aquellos con más experiencia en JavaScript.

Una vez hayas aprendido a usar los selectores de jQuery, habrás recorrido más o menos un tercio del camino que lleva a dominar jQuery. A continuación, tendrás que aprender qué hacer cuando tengas seleccionado el elemento DOM. Como se demostró antes, una declaración jQuery comienza con la envoltura `jQuery: $`. Esto va seguido del selector y, a continuación, el método o acción particular que quieras usar.

Útiles de jQuery

Te presentamos dos métodos jQuery destinados a formar parte de tu caja de herramientas

Aquí tienes un par de métodos muy básicos que se pueden usar en muchas situaciones habituales: el método `.html()` y el método `.text()`. El método `.html()` te permite seleccionar un elemento y reemplazar el HTML con cualquier cosa. En el siguiente código lo puedes ver en acción:

```
001 <div id="container">This is my
unaltered text</div>
002 $('#container').html('<p>This
is my altered text wrapped with p
tags</p>');
```

El método `.text()` es muy parecido al `.html()`, excepto porque únicamente reemplaza el texto que hay dentro del elemento DOM. Aquí tienes un ejemplo de cómo utilizarlo:

```
001 <div id="container">This is my
unaltered text</div>
002 $('#container').text('This is
my altered text wrapped');
```

Utiliza CSS

jQuery ofrece métodos para añadir y quitar clases a un elemento DOM y para aplicar CSS directamente a un elemento que hayas seleccionado. Los métodos `addClass()` y `removeClass()` son muy parecidos; se pasa el nombre de una clase al método entre los paréntesis y, dicha clase se añade o elimina del elemento. Estos dos métodos son útiles para trabajar con aplicaciones web dinámicas donde el contenido se edita al vuelo.

```
001 $('#container').addClass('special');
002 $('#container').
removeClass('special');
```

Si quieres aplicar un estilo directamente a un elemento, en lugar de a la clase, entonces tendrás que utilizar el método `css()` method. Puedes hacerlo

The screenshot shows a browser window displaying the 'jQuery Cycle Plugin' page. The page has a header with the plugin's name and a sub-header 'Download the Cycle Plugin'. Below this is an 'Overview' section with a brief description of the plugin's features. To the right is a 'Cycle Chatter' sidebar with links to related forums and resources. The main content area is titled 'Demos' and contains six thumbnail images demonstrating different transition effects: 'shuffle', 'zoom', 'fade', 'turnDown', 'curtainX', and 'scrollRight (click)'. Each thumbnail has a small description below it.

La web jQuery Cycle ofrece un plugin jQuery para insertar presentaciones en tu web.

pasando el estilo como un nombre y valor en los paréntesis una vez hayas seleccionado el elemento al que te interesa aplicarlo.

```
001 $('#container').css('border', '1px
solid #333');
```

Aparte de selectores y CSS, jQuery incluye un amplio rango de métodos para manejar eventos, efectos, animaciones y AJAX, muy fáciles de usar si sigues algunos ejemplos. Si la documentación no está muy clara, es probable que alguien haya escrito un tutorial al respecto. ¡Siempre es buena idea consultar Google!

POTENCIAL DE DISEÑO

jQuery es una librería JavaScript muy flexible y versátil que ofrece herramientas para dar solución a una larga lista de problemas. Existen cuatro usos principales que diseñadores y desarrolladores web dan a jQuery a través de Internet para crear presentaciones con diapositivas, menús desplegables y cajas de luz.

Si buscas en Google "presentación jQuery", encontrarás varios millones de resultados, lo que demuestra la alta popularidad de las presentaciones creadas con jQuery. Las presentaciones para páginas web, en particular las más comunes, que se instalan como página de inicio para mostrar el contenido, se hacían con Flash hasta hace tres años. A partir de entonces, jQuery apareció en escena y los navegadores móviles se hicieron más comunes. iPhone y iPad no soportan Flash, y, teniendo en cuenta el gran número de usuarios de estos, hacían falta otras opciones que fueran compatibles. Muchas presentaciones se crean utilizando plugins hechos por desarrolladores y publicados como código Open Source para que cualquiera pueda usarlos. Uno de los

plugins más populares para esto es jQuery Cycle (<http://jquery.malsup.com/cycle>), que puede ser descargado gratuitamente e instalado en pocos minutos. El plugin ofrece opciones para varios efectos, imágenes múltiples, distintos temporizadores y opciones para botones "anterior" y "siguiente". Usar jQuery para crear y mostrar una presentación es mejor que usar Flash, ya que todas las propiedades se pueden controlar a través de las opciones del código, sin tener que compilarlas en un archivo Flash. Además, todas las imágenes están en el DOM, lo que facilita el aplicar presentaciones a contenido ya existente.

La navegación es un componente clave de toda web, y ser capaz de mostrarla en un formato sencillo que no empeore la apariencia de la web siempre ha sido un reto. Los menús desplegables nacieron para ofrecer al usuario una forma de ver varios niveles de páginas sin verse sobrepasado por demasiadas opciones a la vez.

Hasta ahora, estos menús se creaban con JavaScript, pero, normalmente, con código que enlaza con cada uno de los elementos DOM y/o código externo mucho



The screenshot shows a browser window with the title "Online JavaScript beautifier". The URL is <http://jsbeautifier.org>. The main content area contains minified jQuery code. To the right, there are several configuration options: "Indent with 4 spaces", "Braces with control statement", "Preserve empty lines?", "Detect pastures and optimizations?", and "Keep array concatenation?". Below these is a note about the beautification process and a "Help & Documentation" link.

```
/*! jQuery v1.6.4 http://jquery.com/ | http://jquery.org/license */
(function (a, b) {
    function ca(a) {
        return f.isWindow(a) ? a : a.nodeType === 9 ? a.defaultView || a.parentWindow
    }
    function ga(a) {
        if (!cg[a]) {
            var b = c.body,
                d = F("e" + a + ">").appendTo(b),
                e = d.css("display");
            d.remove();
            if (e === "none" || e === "") {
                ch || (ch = c.createElement("iframe"), ch.frameBorder = ch.width =
                    ch.height = 0), b.appendChild(ch);
                if (!ci || !ch.createElement) ci = (ch.contentWindow ||
                    ch.contentDocument).document, ci.write((c.compatMode === "CSS1Compat" ? "<!doctype html>" : "") + "<html><body>"), ci.close();
                d = ci.createElement(a), ci.body.appendChild(d), e = F.css(d,
                    "display"), b.removeChild(ch)
            }
            cg[a] = e
        }
        return cg[a]
    }
    return ga
})
```

JSBeautifier es una herramienta online gratuita en la que puedes introducir código minificado y hacerlo más legible. Algo muy útil cuando miras el código de otras fuentes y lo encuentras minificado.

más largo. Con la llegada de jQuery, ahora puedes crear un script jQuery que ocupa la cuarta parte, todo controlado por un archivo jQuery externo. Esto se adapta a exploradores antiguos que no sean compatibles con JavaScript. Ahora se pueden crear menús desplegables con facilidad usando jQuery, sin necesidad de plug-ins y usando, únicamente, métodos básicos de jQuery. El siguiente ejemplo da una idea de un menú desplegable básico en jQuery:

```
001 $('li.tab-drop-down').
002   hover(function() {
003     $(this).find('.sub-menu').show();
004   },
005   function() {
006     $(this).find('.sub-menu').hide();
007   });
008 }
```

A medida que la web se mueve hacia un formato asíncrono, donde todo sucede en una misma página sin recargarla, aumenta la dependencia en ventanas modales y cajas de luz que mantengan al usuario interesado. Las cajas de luz y las ventanas modales empezan con DHTML, que no era más que un término bonito para referirse a la manipulación del DOM usando JavaScript. Estas ventanas se creaban como capas sobre la página web y se colocaban dentro de la zona visible del navegador usando coordenadas X/Y. Durante los primeros días de jQuery, no había más que unos cuantos plugins funcionales para crear cajas de luz. Uno de ellos todavía sigue en funcionamiento a pesar de su edad ThickBox. Aunque este plugin todavía funciona, el



La función de búsqueda de Billboard.com utiliza una forma personalizada del widget de autocompletado de jQuery UI.

equipo que lo desarrolló ya no ofrece soporte. Sin embargo, como ThickBox es open-source y la licencia es MIT, se podría ir actualizando para que siga cumpliendo con las necesidades del momento.

Un ejemplo real

Echemos un vistazo a www.billboard.com, una famosa página web de la industria de la música y el entretenimiento que usa jQuery. Si miras el código fuente de la web, verás que incluye jQuery-1.3.1-min.js y algunos otros archivos JS en la cabecera del documento. El archivo principal, donde se incluye el código de jQuery se llama billboard-min.js, que, por el añadido "min" en el nombre, sabemos que está minificado. Hay una herramienta online gratuita llamada JSBeautifier (<http://jsbeautifier.org>) en la que puedes copiar y pegar código minificado y te lo devuelve sin minificar.

Tras ver el archivo billboard-min.js, parece que los desarrolladores de Billboard.com están usando grandes cantidades de jQuery y JavaScript; el archivo contiene más de 10,000 líneas de código. Billboard.com es un ejemplo excelente de cómo se puede utilizar jQuery en una página web de gran escala para ofrecer una mejor

The screenshot shows the Billboard.com homepage. At the top, there are links for "CHARTS", "NEWS", "VIDEO", and "REVIEW". Below that is a banner for "Hot 100", "Billboard 200", and "Pop Songs". The main content area features a large photo of Jay-Z, Fergie, and Nicki Minaj. A sidebar on the left has a "LAUNCH" button. At the bottom, there's a "POTW: Jay-Z, Fergie, Nicki Minaj, Sting" section with a subtext about Jay-Z going out and about in NYC.

Billboard.com es una popular página web de música y entretenimiento construida con HTML, CSS y jQuery.

experiencia a los usuarios. Utilizando Developer Tools para Google Chrome - parecido al Firebug de Firefox - puedes inspeccionar cualquier elemento y encontrar su código para descubrir qué está utilizando. Veamos cómo utilizan jQuery el movimiento de la imagen principal, la rotación de la tira en la zona superior y el cuadro de búsqueda de esta página.

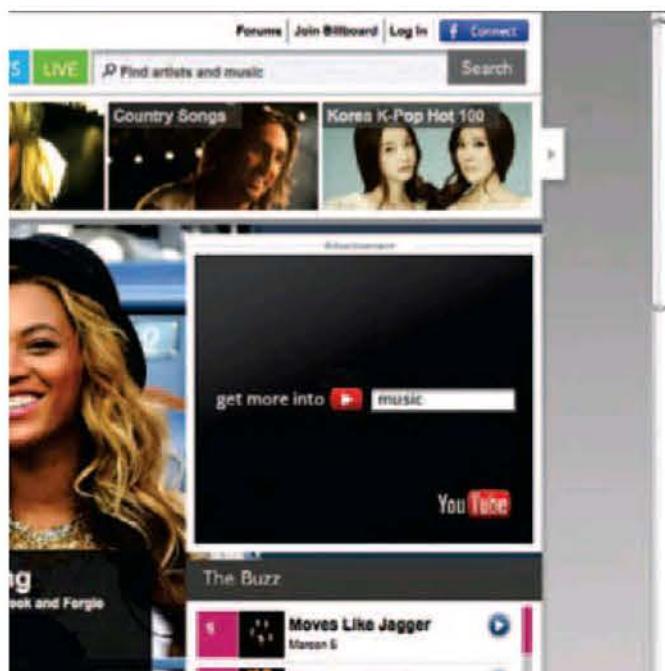
Movimiento de la imagen

El movimiento de la imagen principal de la página utiliza un plugin jQuery llamado jCarouselLite. Abajo tienes una muestra del código. Se selecciona el elemento DOM .feature-text-list-container y se aplica sobre él el método jCarouselLite, con algunos parámetros para manipular el diseño final del carrusel. La barra de desplazamiento principal de Billboard.com usa una forma personalizada del plugin jQuery Cycle.

```
001 $(".feature-text-list-container").
002   jCarouselLite({
003     btnPrev: "#homepage-main .next",
004     btnNext: "#homepage-main
005     .previous",
006     vertical: true,
007     auto: autoscrollTime,
008     visible: 1
009   })
```

Autocompleta

El cuadro de búsqueda tiene una función de autocompletado que se activa cuando empiezas a escribir una palabra en el recuadro. Esto se consigue utilizando un módulo UI de jQuery llamado Autocomplete. En el siguiente código, sacado de Billboard.com, se selecciona el ID de #search-input ID y se aplica sobre él el método autocomplete con algunos parámetros.



RECURSOS E INSPIRACIÓN

Como sucede con otros conocidos proyectos open-source, como Magento (plataforma PHP de comercio digital) o WordPress (plataforma de blog PHP/CMS), un proyecto Open Source sólo es tan bueno como lo sea la comunidad de desarrolladores que lo apoya.

Una de las principales razones de la popularidad de jQuery es su gran red de soporte y la comunidad de desarrolladores y diseñadores que ha promovido. jQuery también tiene la suerte de contar con pesos pesados, como Google y Microsoft ofreciendo versiones online de la librería, y con otras grandes webs que han anunciado públicamente su apoyo y que usan jQuery en sus sitios. El equipo que hay tras jQuery ha aumentado de una sola persona a más de 15.

La comunidad jQuery está compuesta por miles de diseñadores y desarrolladores web que colaboran con plugins y tutoriales a través del sitio de jQuery para plugins y a través de sus propias páginas web. La librería jQuery es tema constante en Twitter y Google debido a su popularidad y difusión entre la comunidad de diseñadores web. La librería jQuery se codificó de forma que resultase fácil ampliar sus funciones y, por tanto, crear tus propios plugins, lo que la hace muy atractiva.

Podríamos pasar todo el día hablando de algunos de los plugins de jQuery más populares, o podrías, simplemente, buscar "plugins jQuery más populares" en Google, y te garantizamos que obtendrás miles de resultados. La competencia en cuanto a plugins jQuery es bastante dura, pero eso es una buena cosa, pues la competencia genera éxito, que, a su vez, implica mejor código. Los desarrolladores pueden subir sus plugins a SVN o GIT y compartirlos con otros desarrolladores, que podrán contribuir arreglando errores, incluyendo características nuevas o mejoradas, etc.

Lo más importante en lo que te debes fijar cuando busques plugins jQuery para incorporar a tu web es que tengan una buena documentación, buenos ejemplos, una forma sencilla de obtenerlos y una licencia flexible que te permita actualizarlo si quieras. Lo malo de los plugins jQuery es que no existe una autoridad oficial que controle la calidad de los mismos; cada autor es responsable de asegurarse de la buena calidad y soporte del plug-in, así que asegúrate de informarte.

Es difícil decidirse por los "mejores" plugins, pero aquí tienes algunas opciones estupendas. jQuery Validation (<http://bassistance.de/jquery-plugins/jquery-plugin-validation>) es un plugin de validación creado originalmente por Jörn Zaefferer, que ahora es parte del equipo de desarrollo oficial de jQuery. jQuery Validation añade validación de cliente JavaScript a tus formularios con tan solo incluir el plugin y aplicar el método validate() al formulario seleccionado. Este plugin cuenta con excelente documentación y muchas opciones para escribir código de validación más avanzado, incluyendo

```

001 $("#search-input").autocomplete({
002   search-suggest.json",
003   delay: 500,
004   minChars: 3,
005   matchContains: 1,
006   cacheLength: 10,
007   width: "319",
008   json: true,
009   jsonLocation: "response.body.list",
010   formatItem: formatItem,
011   jsonKey: "name",
012 });

```

Carrusel superior

La cinta de imágenes deslizante de la parte superior del sitio también usa jCarouselLite, pero, además, incluye un efecto que muestra un pequeño bocadillo cuando colocas el ratón sobre cada imagen.

En el siguiente código pasan varias cosas: primero usan un alias personalizado en vez del objeto \$, para evitar conflictos con otras librerías JS. Luego seleccionan el elemento DOM **#dynamic-content #chart-carousel ul li** y le añaden el método hover para controlar eventos. Esto permite añadir y quitar una clase a un elemento en función de si el ratón está sobre él o no. Por último, definen el estilo de la cinta.

```

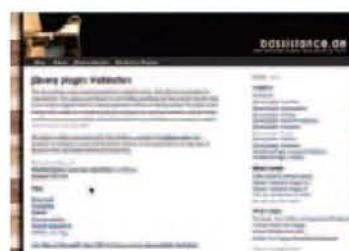
001 c("#dynamic-content #chart-carousel
002 ul li").hover(function () {
003   if (!c(this).hasClass("disabled"))
004     c(this).addClass("over")
005   }, function () {
006     c(this).removeClass("over")
007   });

```

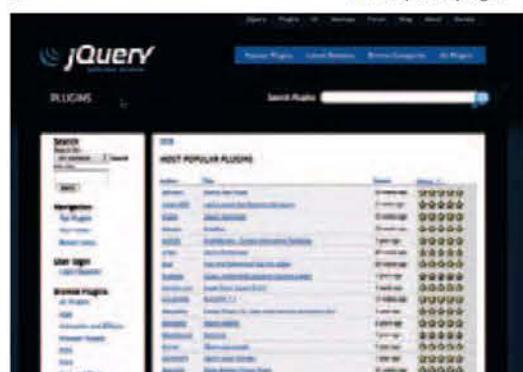
validaciones personalizadas usando expresiones regulares (RegEx) para campos como tarjetas de crédito, teléfonos, etcétera, por no mencionar las presentaciones AJAX.

jQuery UI es otro plu-in muy popular, además del plugin de interfaz oficial, creado y seguido por el equipo oficial de jQuery. Es perfecto para incluirlo en tus aplicaciones web, pues incluye widgets para dar estilo a elementos, crear pestañas y barras deslizantes, opciones de autocompletado, ventanas modales e interacciones, como drag&drop (arrastrar y soltar). jQuery UI tiene muy buen soporte y es una apuesta segura si necesitas un plugin de interfaz con muchas características.

Puedes encontrar las características más potentes de jQuery en distintos sitios de su web, siendo el más evidente, la Documentación, además de en la sección Plugins y los foros, visitados cada día por decenas de desarrolladores. Otros sitios que también contienen consejos útiles son <http://stackoverflow.com>, una comunidad de preguntas y respuestas donde conseguirás soluciones rápidamente y <http://snipplr.com>, una web de código donde podrás buscar piezas de código y subir las tuyas. Si buscas en la red, encontrarás otros ejemplos de sitios que usan jQuery. Vale la pena echar un vistazo a: www.panic.com/coda, www.middlebury.edu, www.trekbikes.com y <http://dreamhost.com>, pero estos no son más que algunos entre otros muchos. Recuerda que puedes usar las extensiones de Chrome y Firefox para ver si alguna de tus webs favoritas utiliza jQuery. Incluso si de momento no lo utilizan, casi podríamos garantizar que no tardarán demasiado en empezar a hacerlo.



El plugin jQuery Validation tiene una web llena de documentación, ejemplos y enlaces para descargar los archivos de este estupendo plugin.



La web oficial de jQuery tiene una sección de plugins donde cualquier desarrollador puede subir los suyos.



Construye un menú tipo Cover Flow con jQuery

Utiliza transformaciones 3D para crear una navegación con estilo

Herramientas | tecnologías | tendencias

Photoshop, Illustrator, Dreamweaver o un editor HTML cualquiera (HTML/CSS, JavaScript)



<arriba>

• Una navegación tipo Cover Flow es siempre intuitiva, atractiva y suave. Como bien saben los usuarios de iTunes.



SS3 es increíble. Por primera vez desde que nació la web hace 20 años, somos capaces de renderizar efectos especiales directamente en el navegador sin tener que depender de plugins o scripts.

Mientras la nueva propuesta madura en el mercado de los navegadores, cada vez somos más capaces de sacar ventaja de todas las nuevas características a nuestra disposición, esto se traduce en un nuevo nivel de interactividad a un bajo coste de rendimiento.

Si habitualmente usas iTunes, sin duda conoces el efecto Cover Flow, usado para mostrar las carátulas de los álbumes, permitiéndote reproducirlos con un simple clic, u ojear las carátulas como si fuesen discos de verdad.

Como concepto de navegación, Cover Flow resulta irresistible. Puedes ver una previsualización de lo que vas a elegir o, de manera sencilla, decidirte entre la lista de opciones, seleccionando lo más adecuado según el caso. Y, como añadido final, todo esto ocupando un mínimo espacio en la ventana de navegación.

En este tutorial vamos a lidar con CSS3 para crear un menú de navegación al más puro estilo Cover Flow, con transformaciones 3D que te permitirán actuar como si estuvieses en la interfaz de iTunes. Para completarlo totalmente haremos que sea perfectamente navegable con el ratón o por medio del teclado.

● Vamos crear un menú de navegación al más puro estilo Cover Flow, con transformaciones 3D ●



01 Configura la página

Hemos comenzado con una página básica en HTML5 con un `<div>` dentro. Dentro del `<div>` hay una lista desordenada, que contiene 20 elementos. Cada elemento de la lista tiene una imagen y un enlace en su interior. Es una menú de navegación muy típico.

02 Algo de clase

Queremos que el navegador renderice de forma nativa nuestros efectos y posicione los elementos cuando sea posible, para mejorar el rendimiento y crear un producto fluido y elegante. Esto significa que necesitamos aplicar efectos a nuestros elementos de la lista, y usaremos clases para poder aplicar o quitar de los elementos de manera individual.

03 A la izquierda...

Nuestro efecto Cover Flow nos pide que los elementos de la izquierda del elemento actual estén inclinados hacia dicho elemento, girados en el eje Y. Tenemos que dar cierto grado de perspectiva y apilarlos para que parezca que cada elemento está por encima de otro. Vamos a usar rotación para lograr este efecto. Añade la siguiente regla para la clase `.left`:

```
001 .coverflow ul li.left {  
002   -webkit-transform: rotateY( 45deg );  
003   -webkit-transform-origin: 0px;  
004   -moz-transform: scale(0.75, 0.75)  
005     translateY(-20px);  
006 }
```

04 ...y a la derecha

Los elementos a la derecha del elemento actual actúan como los de la izquierda, pero justo hacia el otro lado. Así que necesitamos girarlos en el mismo eje, pero en el sentido contrario. Para ello, a los elementos de ese lado les damos la clase `right` y aplicamos los estilos que ves aquí abajo a esa clase:

```
001 .coverflow ul li.right {  
002   -webkit-transform: rotateY( -45deg );  
003   -webkit-transform-origin: 400px;  
004   -moz-transform: scale(0.75, 0.75)  
005     translateY(-20px);  
006 }
```

05 Algo de perspectiva

Una última cosa que tenemos que hacer antes de probar es dar algo de perspectiva a nuestro visor. Usamos la regla `-webkit-perspective` y se lo aplicamos al `<div>` padre. Esto nos asegura que el punto de perspectiva permanecerá igual mientras cambiamos entre los elementos. Fíjate que también tenemos que indicarle al `` que mantenga el efecto 3D. Agrega lo siguiente para ello:

```
001 .coverflow {  
002   -webkit-perspective: 2000;
```

CONSTRUYE UN MENÚ TIPO COVER FLOW



The screenshot shows a website header with the text "SINCE 2001 LISA'S PET EMPORIUM". Below the header is a navigation menu consisting of several 3D rotated rectangular boxes. One box in the center is purple and contains a white butterfly icon with the word "nature" below it. To the left of this central box are blue and green boxes, and to the right are red and orange boxes. A sidebar on the right side of the main content area contains a smaller version of the menu and two sections of text: "**<izquierda>**" and "**<arriba, de arriba a abajo>**".

```
003 -webkit-perspective-origin: 480px 300px;
004 }
005 .coverflow ul {
006 margin: 0;
007 padding: 0;
008 width: 5000px;
009 webkit-transform-style: preserve-3d;
010 height: 550px;
011 }
```

06 Asigna clases y probar

Tenemos que comprobar que todo está correcto. Añade una clase **left** al primer elemento de la lista, y una clase **right** al tercero. Abre tu página en Google Chrome o Safari y comprueba que la transformación va como esperabas.

07 Perdidos en el espacio

Te habrás dado cuenta de que nuestros elementos se orientan correctamente, pero se quedan muy apartados unos de otros. Necesitamos que nuestros elementos se solapen para crear el efecto Cover Flow. Esto lo conseguimos usando márgenes negativos que empujen a los elementos de lista, y a estar unos junto a otros y solapados. Añade las reglas

que ves abajo al selector `.coverflow ul li {}`. Fijate en que hemos metido la transición para la animación:

```
001 margin-left: -160px;
002 margin-right: -160px;
003 text-align: center;
004 -webkit-transition: all 0.5s ease-in-out;
005 -moz-transition: all 0.5s ease-in-out;
006 z-index: 1;
007 border: 2px solid white;
```

08 La prioridad

Ya tiene mejor pinta, pero el elemento seleccionado, el que no tiene clase ni izquierda ni derecha, necesita colocarse por delante de los demás, y debería ser un poco más grande para demostrar su prioridad. Creamos una nueva clase y le añadimos alguna transformación para lograr este efecto. Copia el siguiente código:

```
001 .coverflow ul li.current {
002 background: #fff;
003 width: 400px;
004 margin-left: -100px;
005 margin-right: -100px;
006 -webkit-transform-origin: 200px;
```

```
007 -webkit-transform: translateZ(100px);
008 z-index: 1000;
009 }
```

09 Puesta en marcha

Ahora que ya hemos fijado nuestras clases, necesitamos aplicarlas a los diferentes elementos de manera interactiva. Vamos a usar jQuery para ello. Agrega la librería jQuery directamente de su sitio, o cópiala en tu carpeta scripts. Nosotros hemos optado por guardarla junto al resto de archivos js.

```
001 <script src="scripts/jquery.js"></script>
```

10 Crea un JS nuevo

A continuación vamos a necesitar un sitio donde guardar nuestros scripts, para poder añadir posteriormente los cambios de clase de nuestros elementos. Crea un documento nuevo y guárdalo como **coverflow.js** en la carpeta **scripts**. Añade luego un enlace en la sección `<head>` de tu página como en el paso anterior.

```
001 <script src="scripts/coverflow.js">
</script>
```



11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

<div style="position: absolute; top: 20px;

CONSTRUYE UN MENÚ TIPO COVER FLOW



```
006 if (e.keyCode == 38) {  
007   index = 0;  
008 }
```

16 Mejorando el ratón

Habráis notado que el ratón no tiene una fluidez correcta; el evento `click` no parece hacer una transformación 3D correcta. En su lugar vamos a quitar el evento `click` del ratón y lo vamos a sustituir por movimiento directo del ratón por encima de todo el carrusel, creando así un efecto más suave.

17 Esperando el movimiento

Añade el código que ves abajo para estar a la espera del movimiento del ratón. Fíjate en que estamos incorporando algo de matemáticas para lograr esto. Si está a la izquierda del elemento actual, querremos que se mueva atrás en nuestra lista. Si está a la derecha querremos que avance.

```
001 $(".coverflow").mousemove  
002   (function(e){  
003     xpos = e.pageX-$(this).offset().  
left;  
004     index = $(".coverflow ul li").  
index($(".current"));  
005     length = $(".coverflow ul li").  
length-1;  
006     if (xpos<((containerwidth-  
itemwidth)/2) && index>0) {  
007       index = index-1;  
008     }  
009     if (xpos>((containerwidth-  
itemwidth)/2+itemwidth) && index<length) {  
010       index = index+1;  
011     }
```

18 ¡Frena!

Si has probado el código anterior habrás notado que tenemos el problema contrario, es demasiado sensible, tanto que es casi imposible parar el elemento que quieres. Así que necesitamos frenar un poco el movimiento para que responda al movimiento del ratón y que el usuario pueda reaccionar.

19 Añade un temporizador

Para frenar un poco las cosas, cuando actualizamos el elemento actual, fijamos un temporizador con un segundo, y no permitimos que otro actúe hasta que el tiempo haya pasado. Esto hará que el movimiento del ratón responda mejor. Añade el código que ves abajo para incluir el temporizador.

```
001 $(".coverflow").mousemove  
002   (function(e){  
003     xpos = e.pageX-$(this).offset().  
left;  
004     index = $(".coverflow ul li").  
index($(".current"));  
005     if (xpos<((containerwidth-  
itemwidth)/2) && index>0) {  
006       index = index-1;  
007     }  
008     if (xpos>((containerwidth-  
itemwidth)/2+itemwidth) && index<length) {  
009       index = index+1;  
010     }
```

```
004     length = $(".coverflow ul li").  
length-1;  
005     if (xpos<((containerwidth-  
itemwidth)/2) && index>0 && timer==0) {  
006       index = index-1;  
007       timer = 1;  
008       resettimer =  
setTimeout(function(){timer=0;},1000);  
009     }  
010     if (xpos>((containerwidth-  
itemwidth)/2+itemwidth) && index<length &&  
timer==0) {  
011       index = index+1;  
012       timer = 1;  
013       resettimer = setTimeout  
(function(){timer=0;},1000);  
014     }  
015     $(".coverflow ul li:gt(  
"+index+"")).prevAll("li").removeClass  
("current").removeClass("right").  
addClass("left");
```

20 Comprueba

Si lo pruebas ahora notarás que es más manejable. Querrás jugar con el temporizador para introducir valores mayores o menores. En este punto, también necesitamos limpiar un poco las cosas. Primero, el elemento actual debería quedarse en el centro, así que añade una nueva función que salte cada medio segundo para actualizar la posición de la `` acorde a ello.

```
001 t = setInterval("centreit()",500);  
002 function centreit(){  
003   $(".coverflow").each(function(){  
004     offsetleft = $(".current",this).  
offset().left;  
005     containeroffset = $(this).offset().  
left;  
006     offsetleft = offsetleft-  
containeroffset;  
007     target = (containerwidth/2)-  
(itemwidth/2);  
008     existingmargin = parseInt  
($(".ul",this).css("marginLeft"));  
009     newmargin = existingmargin-  
(offsetleft-target);  
010     $(".ul",this).stop().clearQueue().  
animate({marginLeft:newmargin},500);  
011   });  
012 }
```

21 Organiza el espacio Z

También necesitamos asegurarnos de que los elementos a la izquierda y a la derecha se apilan

correctamente en el espacio Z; si no lo hacemos, Safari lo renderizará correctamente, pero Chrome tendrá algo de problemas al hacerlo. Añade el código que ves para aplicar un `z-index` de manera programática.

```
001 $(".coverflow ul li:lt(  
"+index+"")).each(function(){  
002   tmpindex = $(".coverflow ul  
li").index(this);  
003   $(this).css({zIndex:tmpindex});  
004 });  
005 $(".coverflow ul li:gt(  
"+index+"")).each(function(){  
006   tmpindex = $(".coverflow ul  
li").index(this);  
007   $(this).css({zIndex:100-  
tmpindex});  
008 });  
009 $(".coverflow ul li:eq(  
"+index+"")).css({zIndex:1000}).focus();
```

Ofrecer un fallback
Estamos usando técnicas avanzadas que sólo funcionarán al 100% en navegadores webkit. Pon un fallback para el resto de navegadores.

| Summary | | | |
|--|-----------|----------|----------|
| Calculation of support for currently selected criteria | | | |
| | IE | Firefox | |
| 2 versions back | 6.0: 9% | 3.6: 63% | 3.2: 39% |
| 2 versions more | 7.0: 13% | 4.0: 83% | 4.0: 56% |
| Previous version | 8.0: 24% | 5.0: 84% | 5.0: 70% |
| Current | 9.0: 54% | 6.0: 87% | 5.1: 77% |
| Near Future | 9.0: 54% | 7.0: 87% | 5.1: 77% |
| Further Future | 10.0: 69% | 8.0: 98% | 6.0: 78% |

Soprote de navegadores

CSS3 es nuevo, y los miembros del grupo que trabajan para definir con precisión la especificación siguen trabajando en ello. Como resultado, y para evitar futuros problemas, los proveedores de navegadores implementan ya soporte para CSS3, pero a través de prefijos propios. Esto se traduce en que si la especificación cambia más adelante, no habrá un montón de sitios que de repente dejen de funcionar. Lo que significa que tú tendrás que usar muchos prefijos de proveedor hasta que la especificación CSS3 esté completa.

También significa que no todas las funciones avanzadas están disponibles en todos los navegadores. Por el momento solamente los navegadores basados en webkit soportan transformaciones 3D. Es un elemento crucial, pero hemos tomado nota de ello y hemos creado una solución menos atractiva para Firefox.



Infografías animadas con HTML, CSS y jQuery

Las infografías están muy de moda, pero la mayoría pecan de ser estáticas sin razón aparente

Herramientas | tecnologías | tendencias

Adobe Illustrator, editor HTML de tu elección, jQuery

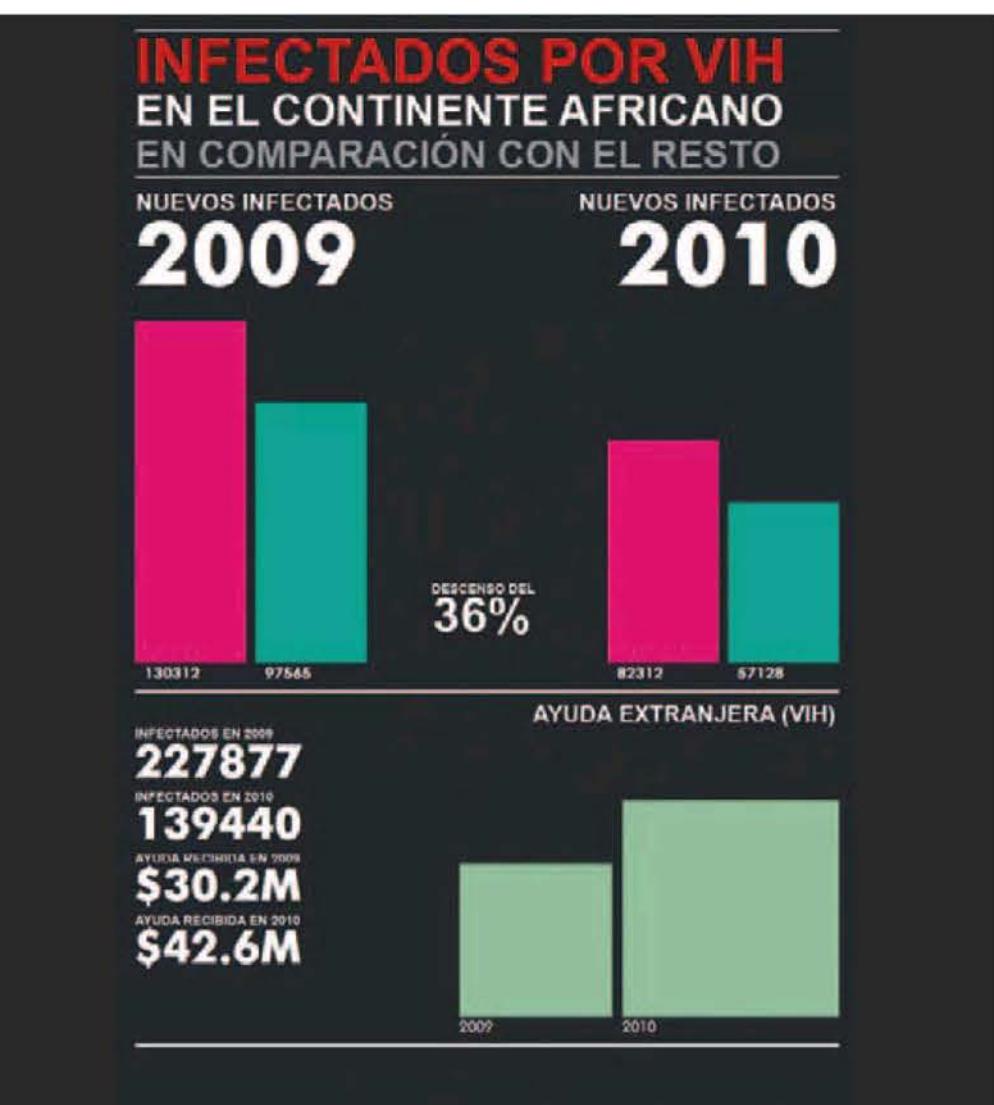


L

as infografías son una buena manera de representar datos de una manera legible, que nos hacen ver de forma rápida los puntos clave sin tener que sumergirnos en una inmensa cantidad de números.

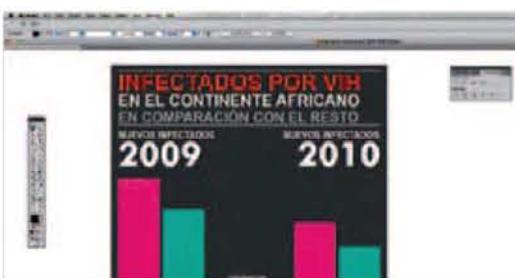
Al ser capaces de mostrar el mensaje de manera efectiva, cada vez es más habitual ver este tipo de gráficos en la red. Pero la inmensa mayoría de ellos pecan de ser estáticos, sin interacción. Como resultado, cada día pierden parte de su impacto original, ya que los usuarios se cansan de ver estas infografías con el mismo aspecto siempre.

La clave de una infografía está, fundamentalmente, en que la información sea compartida, así que, ¿por qué no construimos una que sea interactiva y con un diseño vistoso, pero que mantenga el enlace a la fuente de información? En este tutorial usaremos HTML, CSS y jQuery para conseguirlo.



01 Elige la información

Lo primero que necesitamos hacer es elegir la información sobre la que vamos a crear nuestra infografía. Hay numerosas fuentes para encontrar datos interesantes en la red, como www.ine.es/en/inebmenu/indice_en.htm, también puedes echar un vistazo a gapminder.org para inspirarte. Hemos hecho trampa y nosotros hemos usado información falsa.



02 Primer boceto

Al ser una infografía, necesitamos un boceto creado en algún editor de imágenes primero, así nos haremos una buena idea de cómo será el resultado final. También usaremos el boceto para sacar cualquier imagen que necesitemos. Illustrator es ideal para esta tarea pero, en realidad, puedes usar cualquier software que tengas instalado.

INFOGRAFÍAS ANIMADAS



03 Crea el núcleo HTML

Vamos a crear nuestro gráfico interactivo usando una tabla HTML como origen de los datos. El beneficio que tiene esto es que los datos serán accesibles. Si por alguna razón el usuario no quiere o no puede ver la versión gráfica, la información continuará visible. Comenzamos con una página básica.



04 Información en tabla

Convierte y formatea la información en una tabla HTML. Intenta que sea fácil de navegar y consultar. Recuerda que usaremos código para acceder a los valores de la tabla, así que necesitamos que sea simple. No anides tu tabla en varios niveles.



06 Añade la estructura

Necesitamos crear el hueco que contendrá y dará estructura al resto de la infografía. No te preocupes por poner la información real, pero asegúrate de que separas las etiquetas y los valores en tu código, y añade localizadores apropiados para que tu script pueda trabajar.

07 Crea tu CSS

Con el código creado, dale estilo para que se parezca al boceto, así que añadiremos el CSS necesario para verlo en el navegador. Posiciona el gráfico de barras en Absoluto, desde la parte inferior de su `<div>` padre. Haz lo mismo para el gráfico de área, pero desde el fondo de la página.

Gráficas animadas sencillas
Si solamente quieras crear gráficas animadas sencillas para ponerlas en tu web, y no te importa algo basado en Flash, Google tiene un widget para ello. Visita www.google.com/ig/directory?type=gadgets para más información.

08 Comprueba el layout

Antes de continuar, deberías comprobar tu layout en todos los navegadores que sean necesarios. Será más complicado comprobar los posibles errores una vez que tengas el jQuery en su sitio, así que invierte algo de tiempo ahora para asegurarte de que todo se ve como tenías planeado.

09 Ahora los scripts

Usaremos jQuery para coger los datos de la tabla y popularizar el contenido de nuestra infografía. Primero deberías hacerte con la última versión desde jQuery.com, y luego añade un nuevo script a tu página para poner ahí tu propio código. Finalmente añade la función `$(document).ready()`.



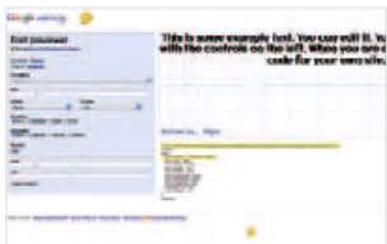
Usa tus fuentes

INFECTADOS EN EL CONTINEN EN COMPARACIÓN

01 ¿Fuentes estándar?
No hay por qué anclarse en las cuatro o cinco fuentes estándar. Puedes usar alguno de los numerosos repositorios que guardan y sirven fuentes a tu gusto.



02 Inserta el código
Para muchas de esas librerías necesitarás incluir JavaScript o CSS al comienzo de tu página. Echa un vistazo a Google web fonts para saber cómo hacerlo.



03 Incluye tu propia CSS
El paso final es incluir una llamada a una familia estándar en tu CSS. Algunas librerías de fuentes lo hacen de manera diferente, así que pruébalo en tu librería para si acaso.

DESARROLLO WEB



10 Saca la información

Ya que usamos una tabla en la misma página HTML que en la que tenemos nuestros datos, no te preocupes si ves datos raros en la página. Puedes, coger los datos tanto de manera manual como intentar hacerlo mediante programación. Lo último será mejor si vas a permitir una versión posterior a 2011, pero en esta ocasión iremos por la vía fácil para hacerlo.



11 Coloca la información

Todos los localizadores que creaste antes serán útiles mientras copiamos y recolocamos la información en su posición final. Ahora podemos actualizar nuestra tabla, y los valores cambiarán automáticamente en nuestra infografía. Lo siguiente es aplicar el CSS que afecta a la información.



Usa canvas de HTML para tus gráficas

Hemos usado un diseño de líneas elegantes en este tutorial, evitando complicarlo de manera gráfica, pero si en lugar de un gráfico de barras necesitas un gráfico de tarta, o una serie de vectores gráficos de diferentes tamaños, usar elementos <canvas> sería tu mejor opción. Cuidado, ya que necesitas saber algo de matemáticas de Bachillerato, inevitable para comprender y ser capaz de usar canvas con soltura.

Hemos manipulado de manera individual los elementos en nuestro HTML para crear nuestra animación, con canvas, necesitarías redibujar todo para cada cuadro de la animación para que el navegador maneje de manera realmente correcta, la gráfica.

Si quieres más información para iniciarte en <canvas>, echa un vistazo a <http://diveintohtml5.org/canvas.html>, www.canvasdemos.com/type/tutorials y www.html5canvastutorials.com

En esas páginas podrás encontrar fabulosos tutoriales y guías para iniciarte en el tremendo e increíble mundo del <canvas>, y comenzar así a crear tus propios elementos como más te gusten.

13 El trabajo duro

Para tomar la medida, tienes que ver cuál va a ser la altura máxima y mínima para una barra. La más alta se mapeará con el valor más alto de nuestra información, y la más pequeña con el más bajo. Con una simple ecuación obtenemos la altura para las otras dos barras. Usa jQuery para aplicar el CSS a las barras.

14 Repítelo para el gráfico de área

Necesitamos repetir lo mismo para el gráfico de área, pero necesitamos tanto el alto como el ancho, lo que nos complicará un poco el tema. Muchas infografías que verás en la red hacen trampa en esta parte, y no usan realmente una comparación de área, así que no sería verdaderamente un problema tomarse aquí una pequeña licencia.



12 Un poco de matemáticas

Aquí se complica un poco, especialmente si no se te daban bien las matemáticas, pero tranquilo, que va a ser bastante fácil. Necesitamos averiguar cuan grande puede ser cada barra en el gráfico, en relación con el resto.



Usa librerías

Mucha de la funcionalidad aquí creada puede encontrarse en muchas librerías de JavaScript. Prueba www.filamentgroup.com/lab/update_to_jquery_visualize_accessible_charts_with_html5_from_designing_with (aunque hay muchas más).

15 Calcula el cambio

Por último necesitamos calcular el cambio entre los dos años. Para ello, añadimos las figuras masculina y femenina para cada año, y comparamos los dos resultados dividiendo el segundo por el primero. El resultado muestra el porcentaje original, y restándolo del 100% obtenemos el porcentaje cambiado.



INFOGRAFÍAS ANIMADAS



16 Animándolo

Hasta el momento hemos creado una infografía estática a nivel programático. Según cambias los datos en la tabla, el gráfico se actualiza con los valores apropiados. Pero no hemos hecho mucho más que esto, actualizar el gráfico. Lo que queremos es ver una animación en nuestro gráfico cuando los usuarios carguen la página. Cambia cada llamada `CSS()` del jQuery a una `animate()`.



18 Respuesta al usuario

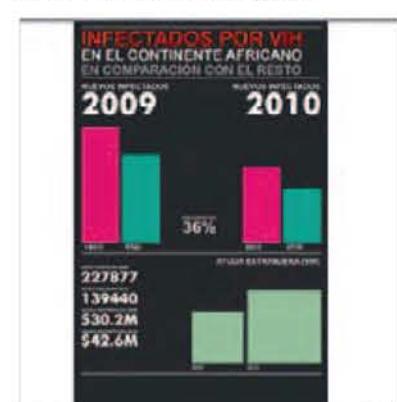
Queremos responder a la interacción del usuario, así que necesitamos añadir alguna función adicional. La interacción más sencilla es `mouseover()`, ya que no queremos explicar al usuario lo que tiene que hacer. Según mueve el cursor por el gráfico, cambiará su apariencia de manera acorde.

10 La opacidad manda

Una manera de llamar la atención sobre el valor actual es oscureciendo el recordatorio. Añade una clase 'opacidad' a cada contenedor superior y añade una función jQuery para el mouseover, ajusta todo menos el contenedor actual para animar la opacidad hasta 0.7

30 Esconde los datos

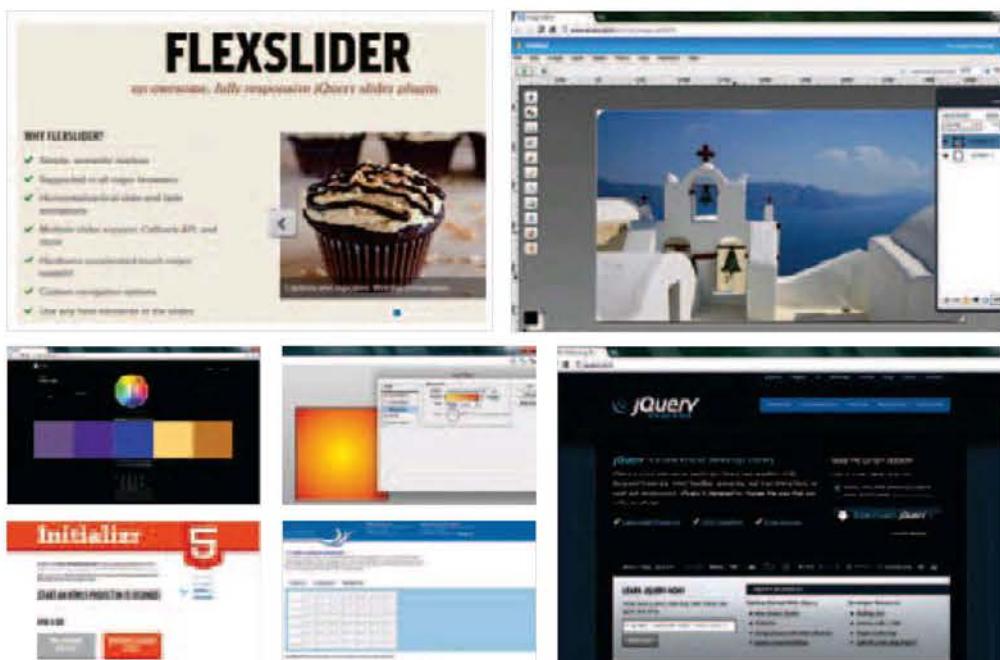
Puedes elegir formatear tu tabla de una manera bonita para que tome el aspecto de un conjunto acabado, pero para lo que nos interesa no encaja con el diseño, así que usaremos jQuery para esconder la tabla de la vista. De este modo, si el JavaScript no carga por alguna razón, la tabla permanecerá visible haciéndola accesible.



Top 10

Herramientas Online para diseño web

Hay una amplia cantidad de recursos en la red que pueden ofrecerte una gran ayuda a tu creatividad. Te mostramos una selección con las mejores herramientas, servicios y utilidades disponibles para los desarrolladores y diseñadores



HTML



Uno de los verdaderos puntos fuertes del diseño web es que los diseñadores y desarrolladores usan Internet para crear una comunidad. Compartiendo trucos, ofreciendo soporte a nuevas tecnologías y difundiendo su conocimiento en temas creativos. Desde hace un tiempo este principio se ha visto animado por varias herramientas basadas en web que proveen soluciones prácticas de las que todos podemos servirnos para nuestros proyectos. Estos servicios han tomado un nuevo significado gracias a la intrusión de las aplicaciones móviles, el hambre de recursos de código abierto y, por supuesto, el cambio hacia el 'cloud computing'. Esa capacidad de reunir una lista de enlaces, disponibles en cualquier momento para cuando te hagan falta, puede que sea una caja de herramientas ideal para potenciar el software que tengas instalado en tu ordenador. En una época en la que los diseñadores web tienen que adaptarse rápidamente a las nuevas tecnologías como HTML5, CSS3 y jQuery, podemos hacernos con una buena y útil cantidad de herramientas que nos ayuden. Por suerte, en este libro te ahorraremos la molestia de ponerte a bucear por Google y por la ingente cantidad de pomposos foros de desarrolladores, y te traemos los mejores ejemplos. Los tienes justo aquí. Únete a nosotros en este ranking de nuestros 10 favoritos, dónde puedes encontrarlos, sus capacidades y un vistazo en detalle de cómo puedes usarlos para sacarles el mejor provecho.

 Podemos hacernos con una buena y útil cantidad de herramientas que nos ayuden 

LAS 10 MEJORES HERRAMIENTAS ONLINE



@font-face Generator

www.fontsquirrel.com/fontface/generator

Precio: Gratis

Tecnología:

Nota:

El atributo de CSS @font-face no está tan en la cresta de la ola como pueda parecer en un principio. Apareció por primera vez en CSS2, y ya Internet Explorer 5 le daba soporte entonces. Así que ¿por qué los diseñadores no dieron el salto a esta

solución para solventar el viejo problema de las fuentes en sus páginas?

Posiblemente fuera a causa de que resultaba complicado de implementar, y ha sido recientemente cuando han comenzado a aparecer herramientas que facilitan realmente el proceso. Mención especial hay que hacer a Typekit, una librería lista para usar de fuentes web que puedes incluir en cualquier sitio. La versión

gratis te permite elegir entre una gran cantidad de ellas.

Nuestra elección en este caso es Fontsquirrel's @font-face Generator. Elimina las restricciones de la versión gratis de Typekit, permitiéndote subir tus propias fuentes, almacenarlas online y cortar y pegar el código directamente en tus CSS. Aún así usa fuentes con licencia Creative Commons para evitar problemas de copyright.

The screenshot shows a grid of font families with their names and preview links. The first row includes Cloister Black, Denver, and Deutsch Gothic. The second row includes Garamond Et Hesse, Kingthings Gothic, and Kingthings Italicque. The third row includes Kingthings Spikeless, PlainBlack, and Portcullion.

También puedes encontrar kits completos listos para usar en Font Squirrel. De esta manera te aseguras de que no infringes el copyright.

Initializr

www.initializr.com

Precio: Gratis

Tecnología:

Nota:

The screenshot shows the homepage of Initializr. It features a large orange button with white text that says "START AN HTML5 PROJECT IN 15 SECONDS!". Below this are two smaller buttons: one grey with "HTML & CSS" and one red with "JavaScript & CSS". There is also some smaller text and a logo in the background.

En Initializr no hay mucho que ver, sólo una web llena de grandes botones donde pinchar. Sin embargo, sus funciones pueden ayudarte a poner en marcha miles de proyectos multiplataforma.

Puede que Initializr parezca sencillo o simple, pero realmente hace el trabajo de muchos otros productos, ayudándote a crear contenido en HTML5 sin conflictos entre distintos navegadores.

Basado en HTML5 Boilerplate, una plantilla con código diseñado para ser compatible entre navegadores, el sitio te ofrece varias opciones. Te da una solución para comenzar a construir tu sitio, con opciones personalizadas. Algunas de las características de HTML5 Boilerplate se han excluido, así que encontrarás una versión que vuelve a lo esencial.

¿Necesitas soporte para jQuery? Sin problema. Simplemente pincha en el botón correspondiente para seleccionarlo. ¿Necesitas que los degradados CSS3 funcionen en todos los navegadores? Puedes incluir esa opción en Modernizr.

Puedes, incluso, elegir si añadir contenido de ejemplo o no. Esta característica hace el proceso de probar en varios navegadores mucho más sencillo de lo que es, ya seas un diseñador veterano o neófito. Cuando acabes de revisar la lista de opciones, podrás bajarte la plantilla en un archivo ZIP.

LS Layer Styles

www.layerstyles.org

Precio: Gratis

Tecnología:

Rating:

De la navaja multiusos que es Initializr pasamos a algo más frívolo, Layer Styles te ofrece cosas que parecen extraídas de los editores de imágenes. Si Adobe Fireworks es tu editor gráfico favorito, verás que esto es totalmente cierto.

Aún así, realmente, no genera imágenes; en su lugar crea contenido gráfico basado en CSS con bordes, fondos y sombras. ¡Y de una manera muy efectiva!

Entra en la herramienta y verás que puedes editar estilos de caja, usando herramientas intuitivas. Ajustando estilos de borde es más sencillo por código, pero los degradados de fondo y las sombras resultan mucho más cómodos de

configurar con esta herramienta. Puedes usar valores numéricos, deslizadores y diferentes maneras para previsualizar, en tiempo real, tanto la muestra como el código según haces los cambios. Lo cual nos sirve también como herramienta de aprendizaje, permitiéndote ver cómo afectan los cambios con precisión, y permitiéndote mejorar sobre la marcha.

Al terminar, puedes pinchar en el enlace al código CSS y elegir cómo mostrar los colores, si en HEX o RGB. Finalmente, copias el código al portapapeles para pegarlo directamente en tus páginas.

Layer Styles es una gran herramienta y, además, gratuita.

The screenshot shows the Layer Styles application window. On the left is a sidebar with options like "Basic", "Background", "Border", "Shadow", and "Advanced". In the center is a main panel with a preview area showing a yellow square with a black border and a shadow. On the right is a "Layer Style" dialog box with fields for "Basic", "Background", "Border", and "Shadow". Buttons for "OK", "Cancel", and "Reset" are at the bottom.

Es fácil comenzar con Layer Styles. Pincha en las cajas correspondientes para los estilos que necesitas aplicar y ajustalos.

The screenshot shows the Layer Styles application window. On the left is a sidebar with options like "Basic", "Background", "Border", "Shadow", and "Advanced". In the center is a main panel with a preview area showing a yellow square with a black border and a shadow. On the right is a "Layer Style" dialog box with fields for "Basic", "Background", "Border", and "Shadow". Buttons for "OK", "Cancel", and "Reset" are at the bottom.

Cuando acabes de estilar, puedes inspeccionar y copiar el código en él para usarlo en tu propio proyecto.



JayCut

www.jaycut.com

Precio: Gratis

Tecnología: Video

Nota: ★★★★

Según se incrementa el ancho de banda, el video está convirtiéndose en una herramientas esencial para los desarrolladores. Si trabajas para una PYME con un presupuesto ajustado o creando un sitio personal, las

herramientas a nivel profesional son prohibitivas. Por supuesto, tienes iMovie en Mac, o Movie Maker como parte de Windows Live Essentials, pero JayCut ofrece una solución basada en la nube. Suficientemente fácil para los principiantes, y con características enfocadas al mundo online.

Es un poco complicado registrarse, ya que la portada de su sitio web

Intenta llevarte a su versión 'enterprise', pero no dejes que te distraigan. Pincha directamente en 'Login/Register' y prepárate para lanzar una de las mejores aplicaciones que hemos visto en la nube.

Te permite mezclar dos pistas de video e imágenes con sonido, añadir transiciones entre escenas, gráficos y texto para hacer video podcasts, tutoriales y mucho más. Tiene, incluso, un chromakey integrado que puedes usar en tus videos. Por supuesto te permite subir imágenes y videos desde tu ordenador. Al terminar, puedes guardar el proyecto y subir directamente el video a YouTube o tu blog.



JayCut es un simple editor de video con soporte para múltiples formatos y publicación directa a YouTube y otros servicios

Kotatsu

www.askthecssguy.com/kotatsu

Precio: Gratis

Tecnología: CSS

Nota: ★★★★

Es extraño pensar en que no hace mucho tiempo diseñábamos webs con tablas. Por supuesto, ahora hacemos todo eso con CSS. Pero aún seguimos necesitando mostrar datos de forma tabular, y las tablas siguen siendo tan incómodas, tan impredecibles y mareantes de escribir y estilar como siempre han sido.

Kotatsu es una herramienta para crear tablas tan

extraordinariamente simple que parece increíble. Es una página interactiva que te permite añadir filas y columnas con un clic. Cada fila o columna puede ser estilizada con su propia clase CSS si quieres. Cuando acabas de añadir celdas, pinchas en 'Generate HTML' y ya está. El código aparece en una

caja de texto lista para copiar y pegar.

Puedes añadir contenido extra a la tabla si quieras, pero nos hemos dado cuenta de que usándolo en conjunto con un CMS como WordPress, es mejor pegar sólo la estructura. Luego puedes usar el WYSIWYG para acabar el trabajo directamente online.



Kotatsu prescinde de cosas tediosas como menús y barras de desplazamiento. Simplemente haz clic en 'Add Row' o 'Add Column'.



Los esquemas de color de Kuler se ciñen a las restricciones de la teoría del color. Sea como sea, cinco colores para una web es más que suficiente.

Kuler

kuler.adobe.com

Precio: Gratis

Técnicas: CSS

Nota: ★★★★

Hacer esquemas de color para una web es más difícil de lo que parece.

Aunque hay reglas, puedes romperlas bajo tu responsabilidad. Afortunadamente, existe Adobe Kuler. Se sabe todas las reglas, así que tú no tienes que aprender ninguna.

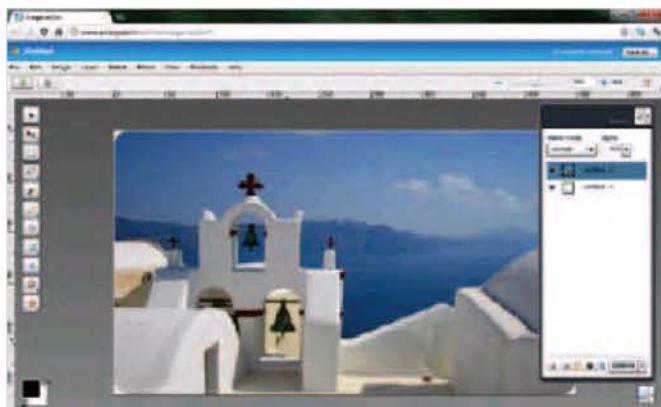
Hay muchas herramientas de paletas de color online. Algunas incluso tienen características adicionales que no tiene Adobe Kuler. Pero, sin duda, esta es nuestra favorita por varias razones. Primero, como todo lo que Adobe ofrece en la nube, la interfaz está bastante cuidada, mucho más que lo que la media de las herramientas suelen ofrecer a la hora de crear sus aplicaciones en la nube. Adobe mantiene una línea muy

concreta en sus interfaces de usuario, con un aspecto muy parecido a la de Photoshop Elements o Premiere Express.

Kuler tiene la misma accesibilidad, combinada con características de su comunidad que permite que los usuarios comparten sus paletas. Crear paletas es agradable. Al usar algoritmos para la teoría de color, Kuler nos permite elegir entre triadas, monocromáticas, complementarias y muchos más modos. Puedes comenzar con una muestra de color o usar una imagen, como tu logo por ejemplo.

El resultado te lo dará en diferentes formas, incluyendo RGB y HEX, que son las más cómodas de usar para los diseñadores.

LAS 10 MEJORES HERRAMIENTAS ONLINE



Phoenix convierte las herramientas de estilo de Photoshop en una aplicación web, permitiendo la edición de imágenes de manera gratuita.

Aviary

www.aviary.com

Precio: Gratis
Tecnología: bitmaps, imágenes vectoriales
Nota:

Aviary no es simplemente una herramienta, es todo un conjunto de herramientas gratuitas basadas en la nube, muchas de las cuales son realmente útiles para el diseño web. Eso sí, necesitarás una máquina decente para poder ejecutar estas herramientas, en parte debido a que usan Flash como motor.

Como habíamos comentado, el conjunto de herramientas de Aviary confía totalmente en la idea de aplicaciones en la nube, pero no son las típicas herramientas sencillas con un par de trucos habituales en la nube.

Hay tres sets de herramientas: Fotos, Diseño y Audio. El primer set incluye el editor Phoenix, un editor sencillo con aspecto de Photoshop y que se usa para hacer crop, reescalar y componer. También admite capas y modos de fusión, salida a los formatos más habituales y la posibilidad de guardar tanto en local como en la nube.

El editor de efectos es una herramienta con un poco más de magia. En la parte de diseño tenemos Raven, una herramienta

de vectores, buena para prototipos y logos. Seguramente esta sea la herramienta que más uses en Aviary.

Otra utilidad bastante práctica para los diseñadores web es Falcon, que te permite combinar vectores con mapas de bits para exportar a web. Si a esto le añadimos Toucan, una herramienta tipo Kuler para el color y herramientas de edición de audio, tenemos un pack bastante completo.

Pero Aviary no se queda sólo en su web. Hay versiones app de muchos de sus componentes para Chrome, Firefox e incluso plugins para Drupal. Hay una herramienta de retoque sencilla basada en HTML5 que puedes añadir directamente a tus propias páginas webs.

Muchos nos preguntamos realmente por qué no hay una versión de escritorio de Aviary. Está construido en Flash, y en realidad no sería complicado dar el salto a Adobe AIR. Pero bueno, aún así, Aviary es una gran suite de herramientas que no deja de tener un precio que realmente nos encanta: cero euros.

MockFlow

www.mockflow.com

Precio: 80\$ al año
Tecnología:
Nota:

La práctica de crear interfaces de usuario en el diseño web, durante la última década, se ha visto muy influenciada por la aplicación de creación de flujos de trabajo. Ahora, hacer wireframes es un paso esencial en el diseño de un sitio. Pero, ¿qué es un wireframe? Es, sólo, un prototipo de la página. Te da, a ti y al resto del equipo, la oportunidad de modificar la estructura, la navegación y el contenido de la página antes de ni siquiera tener el diseño.

Hay un par de herramientas que nos gustan y permiten a los

equipos trabajar de manera colaborativa con los wireframes. Mockingbird quizás sea la más conocida. Pero queremos ver Mockflow.

Es potente, sobre todo en su versión de suscripción, y puedes crear sitios ilimitados con un número ilimitado de páginas. Funciona en tu navegador o en versión de escritorio con Adobe AIR, y puedes comunicarte con otros usuarios registrados de MockFlow.

La herramienta te ofrece una pizarra virtual. Con varios elementos precreados y símbolos editables, puedes construir rápidamente sitios completos. Aunque no puedes agregar contenido a una página de MockFlow, puedes crear mapas web y

establecer relaciones entre páginas. Es una manera genial y rápida de prototipar flujos, sin invertir tiempo y dinero en diseños más elaborados y cercanos a la versión final.

Cuando creas los layouts de las páginas, puedes exportarlos como una presentación PowerPoint, a PDF o incluso, lo ideal para diseñadores, a HTML5, listo para agregar contenido. Es esta última característica lo que hace de Mockflow una herramienta ideal para ellos, y es por lo que realmente merece la pena suscribirse. La versión gratuita no está mal, pero para trabajar en equipo, el poder hacer múltiples sitios y la exportación a HTML5 es realmente apetitosa.

Construye con MockFlow



1. Crea un prototipo

Usa el constructor de layouts de Mockflow para comenzar de una forma rápida: te creará un layout básico a la página, sin componentes. Luego, haz doble clic en el botón 'Layout Builder' al final de la barra de componentes. Esto abrirá una pantalla que te permitirá editar y ajustar el layout que hemos creado.

2. Añade componentes

Una vez que tengas un layout básico, puedes comenzar a añadir elementos del menú de componentes. Hay dos maneras de hacerlo, arrastrando y soltando los elementos directamente o haciendo doble clic en un elemento, esto último te crea una copia en la página que luego deberás reposicionar.

3. Ajusta

Muchos componentes vienen con características extra que pueden ser ajustadas. Por ejemplo, con los botones puedes cambiar el color y la fuente, el redondeado y muchas cosas más. La mayoría de los elementos se pueden redimensionar. Además, puedes añadir más cosas como menús.



Puedes descargar jQuery e instalarlo por tu cuenta, o enlazarlo directamente a la versión alojada en [code.google.com](#).

jQuery

[jquery.com](#)

Precio: Gratis
Tecnología: JS
Nota:

Ha habido y habrá muchos entornos de trabajo JavaScript diseñados para mejorar la interactividad en la red. jQuery es casi un lenguaje en sí mismo. Tiene muchas fortalezas, pero lo mejor de todo es que no necesita ningún tipo de instalación más allá de meter un enlace externo en el 'head' del documento. Puedes instalar jQuery de manera local o, si lo prefieres, puedes usar el alojado por Google y Microsoft, con lo que conseguirás ciertas ventajas.

Como en otros entornos de JavaScript, te da la oportunidad de centrarte en la construcción de páginas y no perder el tiempo reinventando la rueda. Elementos de interfaz, validación de formularios, animaciones y funciones de proceso de datos vienen ya definidas. Quizá te resulte más fácil echar

un vistazo a alguna aplicación ya construida para hacerte una idea. Visita [www.coda.com](#), uno de los sitios de herramientas para Mac para escribir código. Las pestañas están animadas, el scroll está creado con jQuery, 100% HTML y JavaScript, no hay Flash por ningún lado. O por ejemplo, [www.grooveshark.com](#), la competencia directa de Spotify. Parece realmente una aplicación de escritorio y todo hecho con jQuery.

¿Quieres introducirte en jQuery de manera fácil? Hay herramientas y plugins listos para ser usados. Slider Kit ([www.kyrielles.net/sliderkit](#)), por ejemplo, es una galería fotográfica que incluye miniaturas de las imágenes, las transiciones y el scroll.

También tienes Table Sorter ([www.tablesorter.com](#)), que te permite crear increíbles tablas y les añade característica para que sean mucho más que solamente mostrar una serie de datos de manera tabular.

Wufoo

[www.wufoo.com](#)

Precio: 29,95\$ al mes

Tech type:

JavaScript

Nota:

con el potencial back-end que tiene Wufoo. Hay servicios que te permiten crear cuestionarios y encuestas, pero su diseño se queda flojo. Incluso hay sitios online con estos servicios de pago. Wufoo es el más simple y sencillo de los servicios que hemos encontrado, con PayPal, Google Checkout e, incluso, pago directo para servicios de compra.

Wufoo hace todo ese trabajo por ti con un conjunto de simples herramientas. Más que eso, te ayuda a procesar adecuadamente toda esa información. El servicio te crea reportes en una gran cantidad de formatos, entre ellos Excel, ideal para gestionar ventas o

reunir datos de una encuesta.

Hay una versión gratuita, habitual en muchos servicios online, que te permite probar Wufoo, suficiente para un uso personal, pero no como para ser tu herramienta habitual para crear formularios. Para ello necesitarías su producto intermedio. Por apenas \$30 al mes te permite crear formularios ilimitados, cinco usuarios, 1Gb de almacenamiento y, algo crucial, pasarela de pago. La versión gratuita te permite ver una demo de la interfaz y crear un formulario o dos, suficiente para ver todo lo que te puede ofrecer Wufoo.

Usa Wufoo para diseño web

1. Crea un formulario

La ventana principal se divide en dos. En la derecha, verás una vista previa del formulario. En la izquierda están los elementos que se pueden agregar y una herramienta de configuración. Pincha en un botón o arrástralo hasta el panel de vista previa para comenzar.

2. Configura los campos

Una vez has añadido un campo, puedes ir a la pestaña 'Field Settings' para configurar opciones específicas. La ventana Field Settings es, en sí mismo, un formulario, muy sencillo e intuitivo de usar.

3. Configura el formulario

La pestaña 'Form Settings' te permite cambiar opciones generales del formulario. Cuando acabes de añadir y configurar elementos, puedes estilizarlo usando opciones de la sección 'Themes'. Despues incluye el formulario en tu sitio.



Herramientas para mejorar

El desarrollo y el diseño web son una industria que lleva un ritmo muy rápido y jamás frena.

Trabajamos con tiempos de entrega ajustados y clientes deseando ver cosas que deberían estar para ayer, así que es buena idea confiar en herramientas que te ayuden a llevar un flujo de trabajo más rápido. Veremos tres de ellas que están online y disponibles a día de hoy, y que deberían ser parte de la caja de herramientas de cualquier desarrollador.

WEB DEVELOPMENT MADE EASIER

FLEXSLIDER
an awesome, fully responsive jQuery slider plugin.

WHY FLEXSLIDER?

- Simple, semantic markup
- Supported in all major browsers
- Horizontal/vertical slide and fade animations
- Multiple slider support, Callback API, and more
- Hardware accelerated touch swipe support

Continuamos con el último paso para el diseño móvil. ¿Qué pasaría si necesitases un carrusel de imágenes 'responsive' pero no sabes muy bien cómo hacerlo? Bien, pues tienes 'Flexslider' (<http://flex.madebymuffin.com>). Este precioso plugin quedará muy bien junto a tu Mobile Boilerplate. Es realmente sencillo de usar, compatible en todos los navegadores y Open Source.

● Trabajamos con tiempos de entrega ajustados y clientes deseando ver cosas que deberían estar para ayer ●

Veamos tres herramientas y técnicas que te harán la vida como diseñador web mucho más fácil

MOBILE ★ BOILERPLATE

A best practice baseline for your mobile web app.

V3.0 CHANGES

INDEX HOME

1. Download

2. Learn about mobile web

3. Follow our latest news and releases

- 1 HTML5 Mobile boilerplate**
- El tráfico móvil se ha expandido en los últimos años y el número de dispositivos para ello, desde móviles a tablets, sigue creciendo rápidamente. El cambio continuo en los navegadores repercute en un cambio continuo en las necesidades de los usuarios. La gente espera ser capaz de navegar por la red con sus terminales de una manera tan sencilla como en sus ordenadores de escritorio. Pero a veces es bueno saber por dónde empezar a la hora de crear tu primer (o tu treceavo) sitio. Es aquí donde <http://html5boilerplate.com/mobile> llega al rescate. Esa gente tan simpática que te ofrecía HTML Boilerplate lo ha vuelto a hacer pero, esta vez, para el móvil.

blog about help pricing & signup

Wireframes on the fly
mockingbird

bird is an online tool makes it easy for you link together, d share mockups

- 2 Flexslider**
- Continuamos con el último paso para el diseño móvil. ¿Qué pasaría si necesitases un carrusel de imágenes 'responsive' pero no sabes muy bien cómo hacerlo? Bien, pues tienes 'Flexslider' (<http://flex.madebymuffin.com>). Este precioso plugin quedará muy bien junto a tu Mobile Boilerplate. Es realmente sencillo de usar, compatible en todos los navegadores y Open Source.
- 3 Mocking Bird**
- Mocking Bird es una herramienta maravillosa. Te permite crear prototipos de webs en pocos minutos. Simplemente pincha y arrastra elementos; recolócalos y reescalalos para crear una página perfectamente equilibrada. Puedes añadir tantas páginas como desees, enlazándolas para mostrar a tus clientes cómo se asociarían en la versión final.

Una vez que hayas creado tu prototipo, Mocking Bird te provee de un enlace para que puedas compartirlo con otras personas, o el código para que puedas integrarlo en tu propio sitio.

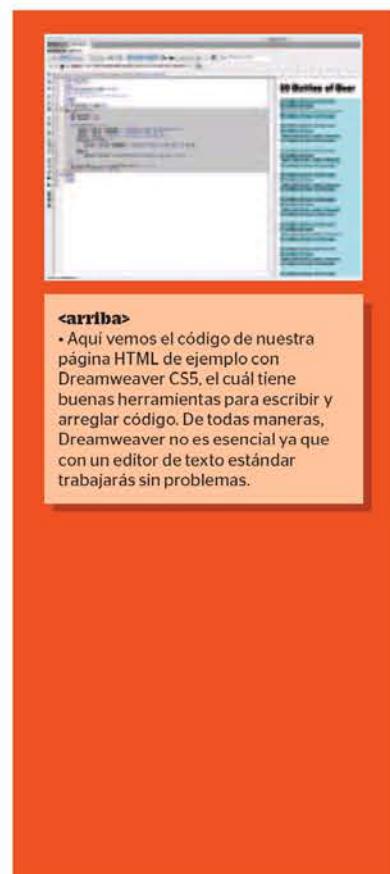


JavaScript (parte 1): Programación básica

Síguenos y descubre los fundamentos de este lenguaje tan vital

Herramientas | tecnologías | tendencias

Editor de texto (Dreamweaver, Notepad...) y Navegador web



<arriba>

- Aquí vemos el código de nuestra página HTML de ejemplo con Dreamweaver CS5, el cuál tiene buenas herramientas para escribir y arreglar código. De todas maneras, Dreamweaver no es esencial ya que con un editor de texto estándar trabajarás sin problemas.



Según el HTML pase de ser una tecnología pensada para escribir páginas estáticas, a una para construir auténticas aplicaciones web, JavaScript se ha convertido en una habilidad esencial. De hecho, JS es la única manera de sacar ventaja de las nuevas APIs de HTML5. En esta serie de tutoriales aprenderás a sacarle partido.

JavaScript tenía una mala reputación ya que era un mero lenguaje de script, pero la verdad es que JS es un lenguaje potente y dinámico y está ganando terreno en muchos sitios. También está recibiendo la atención de los mejores lenguajes de programación y como resultado se ha visto mejorado increíblemente en los últimos tiempos.

Si solamente has jugado ocasionalmente con un poco de JS, o si nunca has escrito nada de código por tu cuenta, en esta serie de tutoriales vamos a cubrir todo lo que necesitas saber, no sólo para escribir JavaScript, sino para escribir y comprender JavaScript que interactúa con el navegador y sus APIs. Incluso si eres un experto programador, encontrarás algunos consejos útiles.

Al terminar este artículo, estamos convencidos de que serás todo un experto en el desarrollo de variables, condicionales, iteraciones y cómo interactuar con DOM del navegador. Así que comencemos; todo lo que necesitas es un editor de texto, un navegador web y seguir minuciosamente cada uno de los pasos que te indicamos en estas páginas.

En esta serie de tutoriales vamos a cubrir todo lo que necesitas saber acerca de JavaScript.



01 Crea un archivo HTML

Todo el JavaScript que vamos a escribir en esta serie se ejecuta en una página. Comencemos creando una página HTML con el nombre 'index.html', y en el siguiente paso le añadiremos algo de JavaScript.

Vamos a empezar con el archivo HTML más simple que podamos y, ya que estamos, haremos que siga los estándares de HTML5. Ya habrás visto lo sencilla que es la declaración del doctype así como los elementos meta y los enlaces. Fíjate que estamos dándole un archivo CSS para estilar la página y que hemos escrito un body sencillo con un encabezado y un <div> vacío. También le hemos dado un id=botellas al <div>, dejando así un archivo sencillo y con el que podemos comenzar a trabajar nuestro JavaScript.

```
001 <!doctype html>
002 <html lang="en">
003 <head>
004   <title>99 Bottles of Beer</title>
005   <meta charset="utf-8">
006   <link rel="stylesheet" href="style.css">
007 </head>
008 <body>
009   <h1>99 Bottles of Beer</h1>
010   <div id="bottles">
011     </div>
012 </body>
013 </html>
```

02 Añade el elemento <script>

Añadimos ahora algo de JavaScript. Algo que confunde mucho a los nuevos desarrolladores de JS es donde poner sus scripts. ¿Pongo los scripts en el <head> o en el <body>? ¿Al comienzo o al final del archivo? Por ahora vamos a dejar nuestros script en el body de nuestro HTML y hablaremos más sobre dónde colocar el código y elegir su mejor posición más adelante. Así que comienza colocando las etiquetas <script> de apertura y cierre dentro del <div> de la página. Por ahora tenemos un comentario dentro del script, que es simplemente una nota para nosotros, y es ignorada por el interprete de JS.

Si ya has visto antes código JS, habrás notado que no hemos puesto el atributo type en la etiqueta script (que solía ser type="JavaScript"). Lo hacemos así, ya que el nuevo estándar HTML5 toma JavaScript como el lenguaje por defecto para scripts. En otras palabras, no necesitas volver a poner el type si usas JavaScript.

```
001 <div id="bottles">
002   <script>
003     // Your JavaScript code will go here
004   </script>
005 </div>
```

03 Variables

Bien, vamos a comenzar a programar usando una vieja canción británica llamada "99 Bottles of Beer".



03 **Mostrar el valor de una variable**

En la cual, en cada verso se va eliminando una botella quedando cada vez menos botellas. Ideal para aprender los conceptos básicos de programación.

Lo primero que necesitamos es una variable para almacenar el número de botellas restantes. Una variable no es muy diferente de aquello que aprendiste en tus clases de matemáticas; pero como verás en estos tutoriales, las variables pueden almacenar más cosas aparte de números, pero por hacerlo sencillo empezaremos con números.

En JavaScript, las variables se declaran usando 'var'. Y para declararla por completo necesitas darle un nombre y un valor. Llamaremos a nuestra variable

ventana. Así que usamos un alert para mostrar el valor de la variable bottles. Escribe el código y abre tu página en un navegador. Verás como aparece una ventana con el mensaje 99.

```
001 <script>
002 var bottles = 99;
003 alert(bottles);
004 </script>
```

04 Cómo repetir cosas

Ahora que tenemos nuestra variable fijada con el valor inicial de 99, necesitamos la manera de cantar un verso (más bien de mostrarlo en la página), restar una botella de la cuenta, y repetir una y otra vez hasta que usemos todas las botellas.

Para ello usaremos un bucle while. Un bucle while te permite iterar una parte del código hasta que se den ciertas condiciones. En nuestro caso la condición va a ser que no queden botellas:

```
001 <script>
002 var bottles = 99;
003 while (bottles > 0) {
004     alert(bottles);
005 }
006 </script>
```

La sintaxis de los bucles while consisten en la palabra clave 'while', un condicional y el código, que va entre la apertura { y el cierre }. El código entre las llaves es el

Variables y expresiones

Una declaración en JavaScript es una línea de código que termina con un punto y coma. Una expresión en JavaScript es lo que ves a la derecha de un signo =. Cuando veas una declaración como:

```
001 var bottles = 99;
```

mira a la parte derecha del = y esa será la expresión. Para resolver el valor de una expresión, evalúala. Por ejemplo, si tienes una declaración con una expresión del tipo:

```
001 var aniosPerro = 4 * 7;
```

la expresión es **4*7**, y puedes resolver el valor multiplicando 4 y 7. La multiplicación en JavaScript se representa usando un asterisco (*). Pongamos que tienes este código:

```
001 var edadPerro = 4;
002 var aniosPerro = edadPerro * 7;
```

Obtienes el valor de la expresión **edadPerro *7**, sustituyes el valor actual de **edadPerro - 4 - y**

bottles y hacemos que sea un entero de valor 99.

```
001 <script>
002 var bottles = 99;
003 </script>
```

04 Alerta al usuario

Ahora que tienes una variable con un valor, puedes usarla en el código, ya que no tienes más código todavía, puedes probar de manera rápida para ver el valor que almacena la variable con la función alert. La función alert, que se incluye en todos los navegadores, muestra cualquier valor que le des en una

entonces multiplicas para obtener 2. Echemos un vistazo rápido a otras expresiones.

```
001 var x = 3;
002 var y = 2;
003 var z = x - y;
```

Tenemos tres expresiones: **3, 2** y **x - y**. **3** y **2** son fáciles de evaluar; para obtener el valor de **x - y**, resta el valor actual de **y** del valor actual de **x**. **2** y **3** respectivamente, para obtener **1** y ese es el valor asignado a **z**.

Puedes cambiar el valor de una variable después de que se lo hayas fijado asignando el valor de otra expresión. Por ejemplo:

```
001 edadPerro = 5;
```

fija el valor de edadPerro al valor de la expresión 5. Así edadPerro comenzó siendo 4 pero la hemos cambiado a un nuevo valor. Puedes también reasignar un valor a una variable de este modo:

```
001 edadPerro = edadPerro + 1;
```

Hemos hecho al perro un año mayor añadiendo uno a su valor actual. Si edadPerro fuese 5, después de esta declaración sería 6.

Por supuesto, las expresiones pueden ser valores diferentes a enteros:

```
001 var dolares = 20.25;
```

En este caso, hemos asignado un decimal a la variable dolares, que podemos usar en una expresión como:

```
001 var libras = dolares * 0.6267;
```

Para obtener el valor de libras, evaluamos la expresión **dolares * 0.6267**.

Las expresiones también pueden evaluar valores true o false, por ejemplo:

```
001 var edadMedia = edadPerro > 5
```

En este caso a edadMedia se le asignará el valor true si edadPerro es igual a 6 o más.

Hay otros valores que podemos asignar a la variables, pero lo veremos más adelante.



¿Qué es una cadena?

Una cadena es una secuencia de caracteres. Normalmente escribimos grupos de caracteres entre comillas como 'perro' o 'me gusta el JavaScript'. Puedes asignar una cadena a una variable:

```
001 var nombrePerro = "Fido";
```

Puedes usar una variable que contenga una cadena como cualquier otra variable. Por ejemplo si usas alert() para mostrar la variable

```
001 alert(nombrePerro);
```

verás el mensaje con el texto 'Fido'.

Puedes también concatenar cadenas usando el operador +:

```
001 var nombre = "Arthur";
002 var apellido = "Dent";
003 var nombreCompleto = nombre + " "
+ apellido;
```

Después de que este código sea evaluado el valor de nombreCompleto será 'Arthur Dent'. Fíjate que hemos añadido un espacio entre el nombre y el apellido usando comillas alrededor de un espacio.

Si pruebas a concatenar una variable con una cadena y una variable con un número, JavaScript convertirá automáticamente el número a una cadena para concatenarlas:

```
001 var respuesta = "Mi número
favorito es: " + 42;
```

El valor de respuesta es una cadena: 'Mi número favorito es: 42'

Orígenes de JavaScript

Con una sintaxis y estructura influenciada por el lenguaje C, JavaScript también adopta convenciones de Java pero son muy diferentes

cuerpo del bucle y contiene una o más declaraciones que quieras evaluar cada vez que la condición del bucle sea verdadera. En este

caso mientras que haya más de cero botellas, seguiremos evaluando el código dentro del bucle. En este caso mostraremos un alert mostrando cuantas botellas quedan cada vez que transcurra el bucle. Te habrás dado cuenta de un problema con este código: que nunca quitamos

botellas, así que este while hará un bucle infinito, mostrando 99 botellas cada vez. Lo que tenemos que hacer es mostrar el alert y quitar una botella, que se consigue fácilmente restando una botella a la variable denominada bottles.

Prueba con el código que ves a continuación; fíjate que, por ahora, hemos cambiado el valor inicial de bottles de 99 a tan sólo 3, para que no tengas que "aguantar" 99 alerts.

```
001 <script>
002 var bottles = 3;
003 while (bottles > 0) {
004   alert(bottles);
005   bottles = bottles - 1;
006 }
007 </script>
```

06 Variable lyrics

Usando la función alert podemos echar un vistazo a lo que estaba haciendo el código. Lo que realmente queremos hacer es construir la letra de la canción. Así que, mejor que alertar cada vez que quitamos una cerveza, construiremos una cadena de caracteres con la letra de la canción, y luego la añadiremos a la página para poder verla.

Para ello, primero, tenemos que declarar otra variable para almacenar la letra. La llamaremos lyrics. Y como valor inicial, vamos a fijar una cadena vacía (mira el cuadro ¿Qué es un cadena?).

```
001 <script>
002 var bottles = 99;
003 var lyrics = "";
004 while (bottles > 0) {
005   alert(bottles);
006   bottles = bottles - 1;
007 }
008 </script>
```

07 Construye la letra

Lo siguiente, para crear la letra, cada vez que pasemos por el bucle añadiremos cada verso de la letra de la canción a nuestra variable lyrics y una vez que se complete el bucle la variable lyrics contendrá la canción completa. Este es el primer verso:

99 bottles of beer on the wall,
99 bottles of beer,
Take one down, pass it around,
98 bottles of beer on the wall.

Escribimos el código para ello.

```
001 <script>
002 var bottles = 99;
003 var lyrics = "";
004 while (bottles > 0) {
005   lyrics = lyrics + bottles + " bottles
of beer on the wall <br>";
006   lyrics = lyrics + bottles + " bottles
```

```
of beer on the wall <br>";
lyrics = lyrics + bottles + " bottles of
beer <br>";
007   lyrics = lyrics + "Take one down, pass
it around, <br>";
008   bottles = bottles - 1;
009   lyrics = lyrics + bottles + " bottles
of beer on the wall <br><br>";
010 }
011 </script>
```

Fíjate que hemos añadido una línea de código por cada línea del verso y, en cada línea, hemos actualizado la letra existente. Vamos paso por paso. La primera vez que pasa el bucle, añadimos la línea 99 bottles of beer on the wall (y en cada iteración sucesiva del bucle ese 99 pasa a 98, 97, 96, etc.). La manera de hacer esto es añadiendo la cadena bottles of beer on the wall
 a la variable bottles. Puedes usar el operador + para añadir (se dice 'concatenar') cadenas juntas. Fíjate también que hemos dado la etiqueta HTML salto de línea al final de la cadena, verás cómo funciona esto cuando añadimos la letra.

Añadimos entonces la segunda línea, que es básicamente la misma que la primera, con la excepción que estamos concatenando el valor de bottles a la cadena bottles of beer
. Añadimos entonces la tercera línea, que no hace referencia al número de botellas. Y por último, añadimos la última línea, que es una repetición del código de la primera línea, pero después de haberle reducido el número de botellas en uno, así que la primera vez que pase por el bucle, la última línea añadirá 98 bottles of beer on the wall

.

08 Condicionales

Si has estado prestando atención (o si conocías la canción), habrás notado que al final de la canción, la letra no dirá 'O bottles of beer on the wall', en su lugar dice 'No more bottles of beer on the wall'. No te preocupes, lo arreglamos en un momento, y para ello necesitaremos saber si el valor de bottles es más que cero. Si lo es, continuaremos con la letra de manera normal. Pero si el valor de bottles es exactamente cero, entonces añadimos 'No more bottles of beer on the wall' a la letra en su lugar. Puedes usar una declaración if para hacerlo. Quedaría de esta forma:

```
001 if (bottles > 0) {
002   // do something here
003 }
```

Como en el bucle while, la declaración if usa un condicional, escrito entre paréntesis, y el código que es evaluado cuando el condicional es verdadero que va entre las llaves { y }.

Así que escribe la última linea de tu letra para usar una declaración if como ves a continuación:

```
001 <script>
002 var bottles = 99;
```



<arriba>
• El DOM (Document Object Model) de la página 99 bottles.

<arriba>
• Nuestra letra generada por JavaScript en el navegador.

```

003 var lyrics = "";
004 while (bottles > 0) {
005     lyrics = lyrics + bottles +
006         " bottles of beer on the wall <br>";
007     lyrics = lyrics + bottles +
008         " bottles of beer <br>";
009     lyrics = lyrics + "Take one down, pass
010     it around, <br>";
011     bottles = bottles - 1;
012     if (bottles > 0) {
013         lyrics = lyrics + bottles +
014             " bottles of beer on the wall <br><br>";
015     }
016 }
017 </script>

```

Ahora, mientras que `bottles` sea mayor que cero, seguirá creándose la letra de manera normal. Pero cuando `bottles` sea exactamente cero, añadimos 'No more bottles of beer on the wall' a la letra.

09 La cláusula else

Tenemos dos casos aquí: después de restar 1 del valor de `bottles` en la línea 8, ya sea `bottles` mayor que cero o exactamente cero (recuerda que el loop para después de que el valor de `bottles` alcance cero). Cuando tienes dos casos así, puedes usar una declaración `if-else`. Esta declaración dice, 'si algo es cierto, entonces evalúa el código, además si no es cierto, evalúa este otro código en su lugar'. Esto es justo lo que necesitamos.

```

001 <script>
002 var bottles = 99;
003 var lyrics = "";
004 while (bottles > 0) {
005     lyrics = lyrics + bottles +
006         " bottles of beer on the wall <br>";
007     lyrics = lyrics + bottles +
008         " bottles of beer <br>";
009     lyrics = lyrics + "Take one down, pass
010     it around, <br>";
011     bottles = bottles - 1;
012     if (bottles > 0) {

```

```

010         lyrics = lyrics + bottles +
011             " bottles of beer on the wall <br><br>";
012     } else {
013         lyrics = lyrics + "No more bottles
014             of beer on the wall. <br>";
015     }
016 </script>

```

El `else` va justo después de la llave de cierre } del `if`, y todo lo que quieras evaluar, si el condicional es falso, va entre las llaves { y } siguientes al `else`.

10 Muestra la letra en nuestra página

Si cargas la página en tu navegador, obtendrás un bonito y tremendo 'nada'. ¿Por qué? Porque estamos construyendo una cadena con la letra, pero no la estamos mostrando en ningún sitio. Lo que tenemos que hacer es añadir la letra a la página, y para ello haremos uso del DOM (Document Object Model) del navegador. Piensa en el DOM como la representación interna que hace el navegador de tu página. Veremos más adelante cómo funciona el DOM, pero por ahora piensa que es la manera de acceder y actualizar los elementos en tu página HTML.

Lo que tenemos que hacer ahora es coger el `<div>` que colocamos en el HTML al principio del tutorial e insertar ahí la letra. Primero tenemos que conseguir acceder al `<div>` y luego ver cómo metemos la letra. Recuerda que le dimos un `id="bottles"` al `<div>`; usando esto podremos tener acceso al `<div>` de la siguiente forma:

```

001 var bottlesDiv = document.
002 getElementById("bottles");

```

Este código coge el elemento con el `id="bottles"` y nos lo devuelve. Una vez que tenemos el elemento, lo modificamos, escribiendo el HTML dentro del `<div>`:

```

001 bottlesDiv.innerHTML = lyrics;

```

Estamos fijando el HTML del `<div>` para que escriba la letra. Tan pronto como hagamos esto, el navegador automáticamente actualizará y mostrará la página con

el nuevo HTML que hemos añadido. Incorpora las líneas 15, 16 y 17:

```

001 <script>
002 var bottles = 99;
003 var lyrics = "";
004 while (bottles > 0) {
005     lyrics = lyrics + bottles +
006         " bottles of beer on the wall <br>";
007     lyrics = lyrics + bottles +
008         " bottles of beer <br>";
009     lyrics = lyrics + "Take one down, pass
010     it around, <br>";
011     bottles = bottles - 1;
012     if (bottles > 0) {
013         lyrics = lyrics + bottles +
014             " bottles of beer on the wall <br><br>";
015     } else {
016         lyrics = lyrics + "No more bottles
017             of beer on the wall. <br>";
018     }
019 }
020 var bottlesDiv = document.
021 getElementById("bottles");
022 bottlesDiv.innerHTML = lyrics;
023 </script>

```

Si recargas la página, verás la letra, justo ahí en la página, y todo creado a nivel programático usando JavaScript.

A lo largo de estas páginas has aprendido muchos de los principios de JavaScript y estamos seguros de que te servirá de mucho este tutorial sobre JS: con una aproximación a variables, expresiones, iteraciones y condicionales, y además, te has acercado un poco al funcionamiento y uso de DOM (siglas de Document Object Model).

Ahora que ya has escrito tu primera aplicación seria, sabemos que estás preparado para abordar funciones de JavaScript en el siguiente tutorial. Hasta ahora has usado alguna función como `alert()` y `document.getElementById()`, pero, en las próximas páginas, estamos convencidos de que aprenderás a crear tus propias funciones.



JavaScript, (parte 2): Arrays y functions

Continuamos con nuestra serie de tutoriales para aprender los conceptos básicos de programación con una mirada práctica a las funciones

Herramientas | tecnologías | tendencias

Editor de texto (Dreamweaver, Notepad...) y Navegador web



En el primer tutorial te familiarizaste con JavaScript, con sus variables, condicionales e iteraciones. En este artículo vamos a ir un poco más allá introduciendo funciones y arrays. Vamos también a ver un poco más del DOM (document object model) y cómo puede aprovecharse usando JavaScript. Y, no te desanimes, ya que vamos a crear algo realmente interesante para poner en práctica nuestros conocimientos: un carrusel de imágenes.

Echemos primero un vistazo al carrusel para que puedas comprender lo que vamos a construir. Habrás visto varios de ellos en muchos sitios por la red. Normalmente consisten en una imagen a pantalla completa en el fondo, con texto por encima de la imagen. De manera automática o a petición del usuario, las imágenes van cambiando. Este tipo de páginas se usan como páginas personales, en sitios de fotos, y pueden llevar música de fondo (echarémos un vistazo al audio un poco más adelante cuando veamos las APIs de HTML5).

A lo largo de estas páginas vamos a construir un carrusel de ejemplo. Le daremos el nombre 'slideshow.html', pero tú podrás crear el tuyo propio y nombrarlo como deseas. Te daremos todas las instrucciones paso a paso para hacerlo.



<arriba>
• La aplicación completa.

01 El código HTML

Comenzaremos con una sencilla página en HTML. El body contiene dos <div>, el primero se usará para el fondo de la página y el segundo se usará para contener el texto descriptivo que veremos superpuesto por encima del fondo.

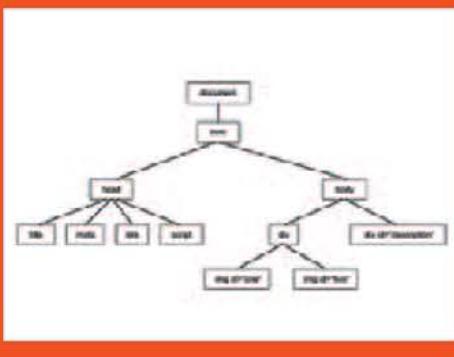
```
001 <!doctype html>
002 <html>
003 <head>
004 <title>Beautiful Food Photo Slideshow</title>
```

```
005 <meta charset="utf-8">
006 <link rel="stylesheet" href="slideshow.css">
007 <script src="slideshow.js"></script>
008 </head>
009 <body>
010 <div class="photo">
011   <img id="one">
012   <img class="transparent" id="two">
013 </div>
014 <div id="description">
015 </div>
```

```
016 </body>
017 </html>
```

02 Añade las imágenes

Tenemos que añadir dos imágenes a los divs. Necesitamos ambas para fundir suavemente una imagen de salida y otra de entrada (haremos el efecto de fundido en breve). Si conoces HTML, te habrás dado cuenta que no hemos puesto el atributo src en las etiquetas , eso es porque vamos a especificar la ruta de las imágenes de manera dinámica usando directamente JavaScript.



<arriba>

• El DOM (document object model) de nuestra página al completo.

Arrays

Un array es una colección de valores. En lugar de almacenar sólo uno:

```
001 var perro = "Fido";
```

podemos usarlo para almacenar varios valores:

```
001 var perros = ["Fido", "Rufus",  
"Spot"];
```

Fíjate que puedes crear un array usando los símbolos [] al comienzo y al final del array, y separando cada elemento del array con una coma. En este caso, el array almacena cadenas, pero puedes crear arrays que almacenen enteros:

```
001 var edades = [7, 3, 4];
```

Los elementos en el array tienen un orden implícito, así, en este ejemplo, el elemento 7 es el primero, seguido del 3 y luego el 4. Para acceder a un elemento del array debes especificar su index; en este caso el elemento 7 tiene un index 0, el 3 tiene index 1 y el 4 de 2. Una vez que conoces el array, puedes acceder a un elemento del mismo:

```
001 var nombre = perros[2]; // aquí el  
nombre toma el valor "Spot"
```

De la misma manera para acceder a un elemento de este array escribimos:

```
001 var edadFido = edades[0]; // aquí  
edadFido obtiene el valor 7
```

Y, por supuesto, puedes usar los valores del array en otras expresiones JS:

```
001 alert(perros[1] + " tiene " +  
edades[1] +  
" años.");
```

la cual alertará al usuario con la cadena 'Rufus tiene 3 años'.

```
001 <div class="photo">  
002   <img id="one">  
003   <img class="transparent" id="two">  
004 </div>
```

```
013   height: auto;  
014  
015   position: fixed;  
016   top: 0px;  
017   left: 0px;  
018 }
```

03 Añade el JavaScript

En lugar de agregar el JavaScript directamente en la página, usaremos el atributo `src` del elemento `<script>` para apuntar al archivo `slideshow.js`, donde escribiremos el código. Esto nos permite tener el HTML y el JavaScript separados, haciendo más sostenible y legible. Es importante que incluyas la etiqueta de cierre `</script>` para evitar comportamientos extraños de algunos navegadores.

```
001 <head>  
002 <title>Beautiful Food Photo Slideshow</title>  
003 <meta charset="utf-8">  
004 <script src="slideshow.js"></script>  
005 </head>
```

04 Añade el CSS

Añade un link al archivo CSS `slideshow.css`, el cual usa nuevas características de CSS3 para manejar las transiciones visuales entre imágenes; veremos más de cerca el CSS en los próximos pasos.

```
001 <head>  
002 <title>Beautiful Food Photo Slideshow</title>  
003 <meta charset="utf-8">  
004 <link rel="stylesheet" href="slideshow.  
css">  
005 <script src="slideshow.js"></script>  
006 </head>
```

05 Fotos a pantalla completa

En `slideshow.css` asegúrate que el `<div>` de la foto rellena la pantalla por completo, y posicionalo correctamente. Encaja la imagen para llenar toda la pantalla, y asegúrate que el tamaño es apropiado para cualquier tamaño de ventana, fijando en `min-width` y el `min-height` de la imagen al 100%, fijando el ancho y el alto en auto, y posicionándolo correctamente. Fíjate en el código que ves aquí.

```
001 html, body, div.photo {  
002   width: 100%;  
003   padding: 0px;  
004   margin: 0px;  
005 }  
006   position: relative;  
007 }  
008 img {  
009   min-width: 100%;  
010   min-height: 100%;  
011  
012   width: auto;
```

```
001 img {  
002   min-width: 100%;  
003   min-height: 100%;  
004   width: auto;  
005   height: auto;  
006   position: fixed;  
007   top: 0px;  
008   left: 0px;  
009   // We still need browser-specific  
010   // versions of the transition, be careful to use  
011   // this ordering  
012   -webkit-transition: opacity 1s ease-in-out;  
013   -moz-transition: opacity 1s ease-in-out;  
014   -o-transition: opacity 1s ease-in-out;  
015   -ms-transition: opacity 1s ease-in-out;  
016 }  
017 img.transparent {  
018   opacity: 0;
```

07 Estila la descripción

Colocamos el `<div>` de la descripción para que quede colocado por encima de la foto en su parte inferior izquierda.

```
001 div#description {  
002   position: absolute;  
003   font-family: Helvetica, sans-serif;  
004   font-size: 600%;  
005   font-weight: bold;  
006   color: white;  
007   text-shadow: 1px 1px 3px #373737;  
008   left: 30px;
```



Funciones

Una función JS es un grupo de declaraciones JavaScript que se evalúan y ejecutan cuando llamas a la función. Hay muchas funciones precreadas en JavaScript que puedes usar como `alert()` o `document.getElementById()`, pero puedes crear las tuyas propias a medida.

```
001 function ladrido() {
002   var nombrePerro = "Fido";
003   alert(nombrePerro + " dice
iguau!");
004 }
```

La palabra clave `function` indica que estás definiendo una función. El nombre de la función es `ladrido`, y fíjate que tienes que poner los paréntesis justo después del nombre. El cuerpo de la función es el grupo de declaraciones JavaScript entre las llaves de apertura `{` y la de cierre `}`.

Para evaluar y ejecutar estas declaraciones, llamamos a la función. En este caso:

```
001 ladrido();
```

Esto ejecuta el código en el cuerpo de la función `ladrido()`, que alertará 'Fido dice iguau!'. ¿Y si queremos un perro diferente a Fido? En lugar de definir la variable `nombrePerro` en la función `ladrido`, podemos pasar el nombre del perro como parámetro de la función. De esa manera podemos usar la función `ladrido()` para hacer que cualquier perro ladre, no sólo Fido. Para usar un parámetro escribe el nombre de la variable como puedes ver a continuación:

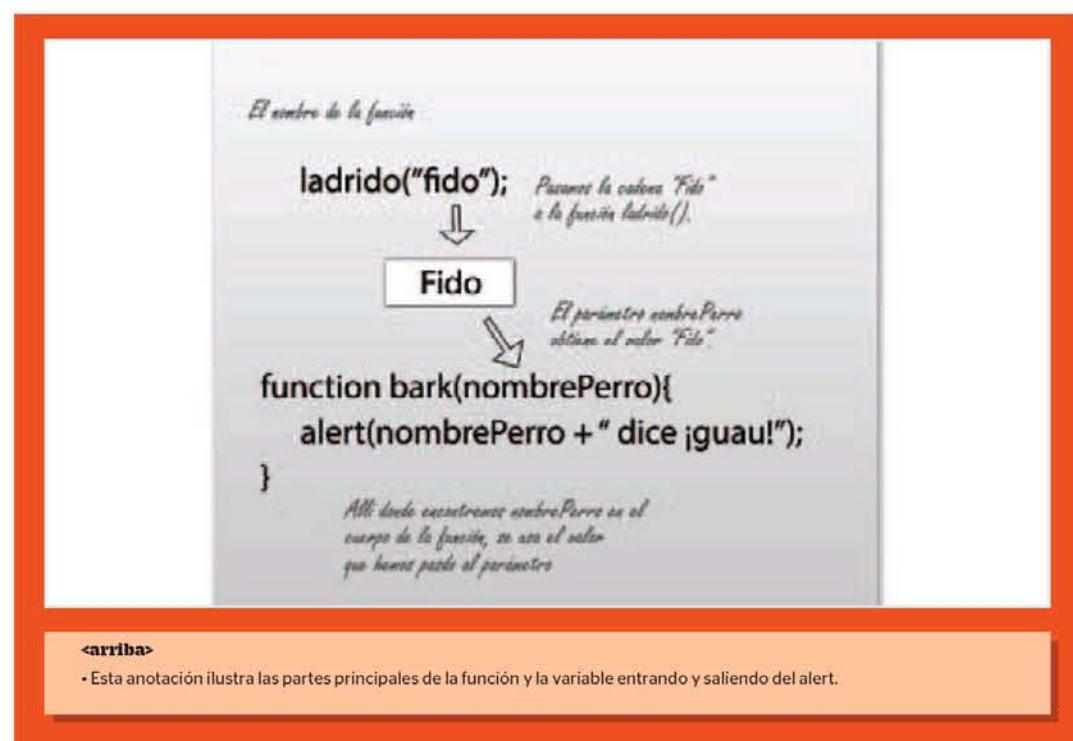
```
001 function ladrido(nombrePerro) {
002   alert(nombrePerro + " dice
iguau!");
003 }
```

Fíjate que no necesitas la palabra `'var'` ya que el nombre se simplifica. Ahora para llamar a la función `ladrido()`, tenemos que pasar el nombre del perro como argumento:

```
001 ladrido("Fido");
```

La cadena 'Fido' es el argumento que pasamos como parámetro para `nombrePerro`. Cuando llamas a `ladrido('Fido')`, `nombrePerro` obtiene el valor `Fido` y ese valor se usará en cualquier sitio donde `nombrePerro` se use en la función. En el cuerpo de `ladrido()`, puedes tratar un parámetro como si fuese una variable. Ahora puedes reusar `ladrido()` para hacer que otros perros ladren:

```
001 ladrido("Rufus");
002 ladrido("Spot");
```



```
009 bottom: 30px;
010 }
```

08 Crea arrays para almacenar información de la imagen

Ahora que ya tienes el HTML y el CSS, necesitas añadir el comportamiento usando JavaScript. Para definir un grupo de imágenes con sus correspondientes descripciones, usarás un tipo de dato llamado array. Crearás dos arrays: uno para los nombres de imágenes y otro con las descripciones de cada foto.

```
001 var photos = [
002   "images/Pears.jpg",
003   "images/Salad.jpg",
004   "images/Cauliflower.jpg"
005 ];
006 var descriptions = [
007   "Asian Pears",
008   "Spinach Salad",
009   "Romanesque Cauliflower"
010 ];
```

09 Fija el atributo src de la imagen con JavaScript

Ahora ya estás listo para usar los arrays y configurar el `src` de la imagen en el HTML. Para ello usarás `document.getElementById()` para coger un elemento `` y fijar su `src`. En este caso hemos fijado el `src` de la primera imagen al valor 0 del array `photos`, que viene a ser la cadena `images/Pears.jpg`.

```
001 var img = document.getElementById("one");
002 img.src = photos[0];
```

10 Cargando el código

En el tutorial previo escribimos el código en un elemento `<script>` en el body de la página, y el código se ejecutaba según cargaba el HTML. Esta vez, vamos a incluir un archivo JavaScript desde el `<head>` de la página. Al hacer esto nos puede surgir un problema cuando el navegador comience a evaluar el JavaScript en el `<head>` antes de leer el resto de la página; esto es debido a que el DOM aún no se ha construido del todo.

11 Escribe una función

Para solucionar esto necesitamos asegurar que el código no se ejecutará hasta que el resto de la página se haya cargado del todo. Agregamos la siguiente función para ello:

```
001 function init() {
002   var img = document.
getElementById("one");
003   img.src = photos[0];
004 }
```

Fíjate que definiendo una función, lo que estamos haciendo es empaquetar el código para que puedas referenciarlo por su nombre `init` (lee la caja a la izquierda para saber más). Cada vez que llames a `init()`, se evalúa el código definido en su cuerpo (el código entre llaves).

12 La propiedad window.onload

¿Cómo logramos que el JavaScript espere a ser cargado hasta que la página se haya cargado del todo? Usamos la propiedad `window.onload`, que está disponible en todos los navegadores. Si asignas la propiedad a una función, entonces la función se llamará



una vez (y sólo una) cuando la página se haya cargado del todo (y el DOM creado), que es justo lo que queremos. Aquí ves como se usa esta propiedad:

```
001 function init() {
002     var img = document.
getElementById("one");
003     img.src = photos[0];
004 }
005 window.onload = init;
```

Asegúrate que escribes **init** y no **initWith**. ¿Por qué? Porque no estás llamando a la función, le estás dejando al navegador que la llame una vez que la página esté cargada.

Prueba a cargar la página ahora, verás que la foto aparece en el navegador.

13 Añade la descripción

Hasta ahora tenemos una imagen, pero no su descripción. Para poder mostrar la descripción, primero necesitamos acceder al **<div>** con el id **description** desde el DOM. Entonces fijamos su contenido, usando la propiedad **innerHTML**, para el texto descriptivo en el array con las descripciones. Una vez agregues el código, guarda y recarga la página, ahora deberías estar viendo la primera imagen cargada con a su texto descriptivo.

```
001 vfunction init() {
002     var img = document.
getElementById("one");
003     img.src = photos[0];
004     var div = document.
getElementById("description");
005     div.innerHTML = descriptions[0];
006 }
007 window.onload = init;
```

14 Sigue a las imágenes

Añade una nueva variable **photoIndex**, la cual almacenará la siguiente imagen/descripción que vamos a mostrar. Un buen sitio para añadir esta variable es justo debajo de los dos arrays.

```
001 var photoIndex = 0;
```

15 Crea una nueva función para la transición

Escribe ahora una nueva función, que llamaremos **transition**, e incrementará el valor de **photoIndex** en 1, para indicar que la siguiente imagen del array debe ser mostrada. Deberías comprobar si has llegado al final del array; si es así, entonces vuelve a poner **photoIndex** a 0 para volver a comenzar, de nuevo, desde el principio del array. Puedes usar una propiedad para el array, la propiedad **length**, para ver si **photoIndex** es muy grande.

```
001 var photoIndex = 0;
```

```
002 function transition() {
003     photoIndex = photoIndex + 1;
004     if (photoIndex >= photos.length) {
005         photoIndex = 0;
006     }
007 }
```

16 Cambia el src de la imagen

Cogemos ahora los elementos **** desde el DOM. Recuerda que el elemento **** con el Id **one** tiene la imagen mostrada actualmente. La siguiente imagen es la imagen en el array **photos** con el index correspondiente al valor de **photoIndex**. Pon esta imagen en el elemento **** con el Id **two**. El texto que le corresponde a esa imagen es la cadena en el index del array **descriptions** equivalente al index **photoIndex**; pon ese texto en el **<div>** **description**.

```
001 function transition() {
002     photoIndex = photoIndex + 1;
003     if (photoIndex >= photos.length) {
004         photoIndex = 0;
005     }
006     var currentImg = document.
getElementById("one");
007     var newImg = document.
getElementById("two");
008     newImg.src = photos[photoIndex];
009     var div = document.
getElementById("description");
010     div.innerHTML =
descriptions[photoIndex];
011 }
```

17 El efecto de fundido

Cuandoañades la clase 'transparent' a una imagen, primero salta la transición CSS que funde la imagen. Estamos pasando de la imagen uno a la imagen dos, así que tienes que agregar la clase transparent a la imagen uno y quitarla de la imagen dos. Usa la función **setAttribute()** para añadir la clase transparente a la imagen uno y provocar el fundido.

```
001 function transition() {
002     photoIndex = photoIndex + 1;
003     if (photoIndex >= photos.length) {
004         photoIndex = 0;
005     }
006     var currentImg = document.
getElementById("one");
007     var newImg = document.
getElementById("two");
008     newImg.src = photos[photoIndex];
009     var div = document.
getElementById("description");
010     div.innerHTML =
descriptions[photoIndex];
011     currentImg.setAttribute("class",
"transparent");
```

```
012 }
```

18 Quitar la clase transparent de la imagen previa

Fíjate que la función **setAttribute** coge dos argumentos: primero el atributo a establecer y segundo el valor para ese atributo. Lo usamos ahora para quitar la clase transparente de la segunda imagen usando una cadena vacía como valor.

```
001 function transition() {
002     photoIndex = photoIndex + 1;
003     if (photoIndex >= photos.length) {
004         photoIndex = 0;
005     }
006     var currentImg = document.
getElementById("one");
007     var newImg = document.
getElementById("two");
```



Peras Asiáticas

<arriba>
• La primera foto y su descripción añadidas a la página usando JavaScript

Propiedades

Hemos usado propiedades un par de veces ya. Por ejemplo, fijamos la propiedad **src** de la imagen que obtuvimos del DOM:

```
001 img.src = photos[0];
```

y fijamos la propiedad **window.onload** a un nombre de función:

```
001 window.onload = init;
```

También usamos la propiedad **innerHTML** de los elementos para fijar su contenido:

```
001 bottlesDiv.innerHTML = lyrics;
```

Las propiedades se parecen a las variables, con la excepción que no están asociadas a objetos. Aprenderás más sobre los objetos más adelante, pero por ahora, piensa en ellos como una colección de propiedades con valores. Hay muchos objetos creados en JavaScript que podrás usar cuando hagas tus aplicaciones, como **document**, **window** y **element** que representan elementos como **<div>** o una ****. También verás que puedes hacer tus propios objetos.



```

008 newImg.src = photos[photoIndex];
009 var div = document.
getElementById("description");
010 div.innerHTML =
descriptions[photoIndex];
011 currentImg.setAttribute("class",
"transparent");
012 newImg.setAttribute("class", "");
013 }

```

19 Crea arrays para almacenar nombres de imagen y texto

Hacemos la transición entre imágenes cuando pinchas en cualquier parte del navegador. Para ello fijamos la propiedad **onclick** del **window** a la función **transition**. Esto es similar a la manera que fijábamos la propiedad **onload** en el **init** antes.

Una vez que has hecho esto, si pinchas en cualquier parte de la ventana del navegador, la función **transition()** se llamará y se creará la transición entre ambas imágenes.

```

001 function transition() {
002   photoIndex = photoIndex + 1;
003   if (photoIndex >= photos.length) {
004     photoIndex = 0;
005   }
006   var currentImg = document.
getElementById("one");
007   var newImg = document.
getElementById("two");
008   newImg.src = photos[photoIndex];
009   var div = document.
getElementById("description");
010   div.innerHTML =
descriptions[photoIndex];
011   currentImg.setAttribute("class",
"transparent");
012   newImg.setAttribute("class", "");
013 }
014 window.onclick = transition;

```

20 Más de una transición

Justo ahora el código sólo tiene una transición de la primera a la segunda imagen. Para continuar creando transiciones al pinchar en la ventana, tenemos que hacer más cosas. Para ello creamos una nueva variable (**current**) para así seguir la pista de la imagen que está visible actualmente. Añade la nueva variable **current** a tu JavaScript, debajo de donde añadiste **photoIndex**, inicialízala con el valor **one**, el Id de la imagen que es visible a la hora de iniciar la aplicación.

```

001 var photoIndex = 0;
002 var current = "one";

```

21 Actualiza la función transition

En la función **transition()**, cuando adquieres la imagen actualmente visible desde el DOM y la



Coliflor Romanesco

<arriba>

- Puedes cambiar las imágenes para hacer más personalizada tu aplicación. Usa aquellas que mejor te parezcan.

almacenás en la variable **currentImg**, en lugar de usar el valor **one** para el Id, usarás el valor en la variable **current**. La primera vez que llames a **transition()** esta será **one**, pero la próxima vez, será **two**, ya que está tomando el valor de **currentImg**, deberías cambiar entonces **current** a **two**. Pero no podemos dejarlo siempre como **two** ya que si **currentImg** es **two**, queremos que vuelva a ser **one**. Para ello, usaremos un **if**; si **current** es igual a **one**, lo fijamos a **two**, de otro modo (cuando es igual a **two**) lo fijamos a **one**.

```

001 function transition() {
002   photoIndex = photoIndex + 1;
003   if (photoIndex >= photos.length) {
004     photoIndex = 0;
005   }
006   var currentImg = document.
getElementById(current);
007   if (current == "one") {
008     current = "two";
009   } else {
010     current = "one";
011   }
012   var newImg = document.
getElementById("two");
013   newImg.src = photos[photoIndex];
014   var div = document.
getElementById("description");
015   div.innerHTML =
descriptions[photoIndex];
016   currentImg.setAttribute("class",
"transparent");
017   newImg.setAttribute("class", "");
018 }

```

22 Acabando la aplicación

Tienes también que actualizar el valor de **newImage** para usar en nuevo valor como el actual. Si **currentImg** está fijado en **one**, y cambiamos **current** a **two**, entonces **newImage** debería fijarse a **two** (también,

si **currentImg** está fijado en **two**, **newImage** debería fijarse a **one**).

Cuando hagas este cambio, guarda y recarga la página. Si todo ha ido bien, deberías ver la transición cada vez que pinchas en cualquier parte de la ventana de tu navegador.

```

001 function transition() {
002   photoIndex = photoIndex + 1;
003   if (photoIndex >= photos.length) {
004     photoIndex = 0;
005   }
006   var currentImg = document.
getElementById(current);
007   if (current == "one") {
008     current = "two";
009   } else {
010     current = "one";
011   }
012   var newImg = document.
getElementById("two");
013   newImg.src = photos[photoIndex];
014   var div = document.
getElementById("description");
015   div.innerHTML =
descriptions[photoIndex];
016   currentImg.setAttribute("class",
"transparent");
017   newImg.setAttribute("class", "");
018 }

```

Haciendo un resumen de lo que hemos tratado en estas páginas, en este tutorial has creado un carrusel de imágenes completo usando HTML y CSS, pero lo más importante es que hemos creado todo el comportamiento usando buena parte de JavaScript. ¡Enhorabuena por el trabajo!

Lo siguiente en esta serie de tutoriales va a ser un acercamiento al DOM y su relación con JavaScript, objetos, propiedades y aprenderemos más funciones, y veremos cómo estos elementos se combinan juntos.



Las ventajas de saber JavaScript

JavaScript es el lenguaje de script más popular en la red. ¿Por qué se usa tanto?

Javascript es el lenguaje de script más popular en Internet, y funciona en los navegadores más usados, Internet Explorer, Firefox, Chrome, Opera y Safari. La introducción de librerías como JQuery y Mootools han elevado el uso de JavaScript hasta el punto de hacerlo imprescindible en la Ed a día de hoy. JavaScript en su origen lleva con nosotros desde el comienzo de WWW y hay pocos diseñadores que no hayan escrito, al menos, alguna línea de JavaScript a lo largo de su carrera. Es un lenguaje de programación muy manejable y es muy potente a su vez, casi tanto que se ha convertido en un requisito de cualquier profesional de la red. Echamos un vistazo a algunos sitios bastante buenos que ofrecen tutoriales y recursos que te ayudarán.

```
12 $fn.cycle = function(options, arg2) {
13     var o = { s: this.selector, c: this.context };
14
15     // in 1.3+ we can fix mistakes with the ready state
16     if (this.length == 0 && options != 'stop') {
17         if (!$.isReady && o.s) {
18             log('DOM not ready, queuing slideshow');
19             $(function() {
20                 $({o.s,o.c}).cycle(options,arg2);
21             });
22         }
23         return this;
24     }
25     // is your DOM ready?  http://docs.jquery.com/Tutorials:In
26     log('terminating; zero elements found by selector' + ($.is
27     return this;
28 }
29
30 // iterate the matched nodeset
31 return this.each(function() {
32     var opts = handleArguments(this, options, arg2);
33     if (opts == false)
34         return;
```



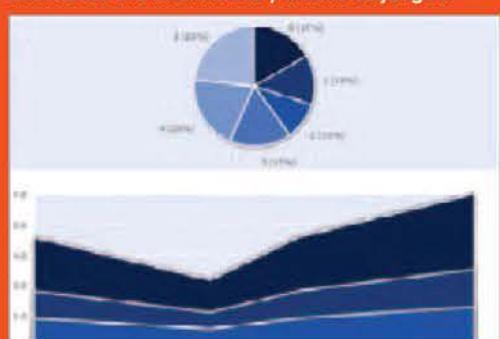
3 www.alexbuqa.com

alexbuga.com es una tremenda muestra de lo que puedes llegar a hacer usando JavaScript para hacer animaciones sin confundir ni liar al navegador. Tienes incluso una opción, alojada en la parte superior derecha, donde puedes apagar las animaciones. Ya que, admitámoslo, no a todo el mundo le gusta este tipo de cosas.



1 www.crockford.com

I No puedes aprender JavaScript sin saber acerca del hombre mas influyente, Douglas Crockford. Crockford es considerado el Padrino del JavaScript y te harías un gran favor si al menos reconoces su trabajo y lees uno de sus libros. Su sitio está lleno de recursos útiles y tutoriales, también una buena colección de libros de ensayo con temas tan interesantes como matemáticas orientadas a la informática y diseño de juegos.



www.liquidx.net/plotkit/

2 Combinando JavaScript con HTML5 Canvas obtenemos una buena manera de hacer gráficas. PlotKit es una librería gráfica. Está pensada para aplicaciones web que requieran de trazar series de datos en navegadores modernos. PlotKit tiene una licencia BSD, así que puedes incluirlo en aplicaciones comerciales sin preocuparte.

jQuery y Mootools han elevado el uso de JavaScript hasta el punto de hacerlo imprescindible en la Red



JavaScript, (parte 3): Generador de citas

Usa funciones y objetos de JS para crear contenido aleatorio

Herramientas | tecnologías | tendencias

Editor de texto (Dreamweaver, Notepad, ...) y Navegador web

The screenshot shows a user interface for generating quotes. It features two large speech bubble-like containers against a white background. The left container is dark red and contains a quote by Oscar Wilde: "Perdona siempre a tus enemigos - nada les molesta tanto.". The right container is light red and contains a quote by Robert Lowell: "La lira al final del túnel es sólo a la luz de un tren en movimiento.". Below each bubble is the author's name: "Oscar Wilde" and "Robert Lowell". The entire interface is framed by a thick orange border.

Este tutorial te mostrará cómo colocar elementos dinámicos generados aleatoriamente en tu página usando JS. Más específicamente, vamos a tomar una serie de citas literarias, elegir una al azar y mostrarla con cada carga de la página. Pero no nos quedamos sólo con eso, te mostraremos también cómo puedes hacer para rotar entre las citas y cómo actualizar la página dinámicamente, usando para ello un intervalo de tiempo. Después de esto serás capaz de aplicar estas mismas técnicas para rotar cualquier

contenido, desde imágenes a libros y CD. Puedes, incluso, mostrar los anuncios que tú quieras cada cierto tiempo mediante esta carga dinámica de elementos al azar.

Por supuesto, ya que esto es una introducción a JavaScript, en nuestra agenda tenemos algo más que enseñarte a poner estas cosas en tu página. De hecho, en esta guía te enseñaremos cómo puedes usar tu conocimiento sobre arrays, funciones e iteradores y los ampliaremos, además de incluir cosas nuevas como es el uso de objetos. Verás que una vez que combines todas estas técnicas, podrás comenzar a hacer cosas realmente increíbles.



01 Crea el HTML base

Comenzamos escribiendo un poco de HTML. Añadiremos todo lo que necesitamos en el `<head>` (línea 3) y añadiremos un sencillo elemento `<blockquote>` (línea 8) que contenga un elemento `<p>` (línea 9) donde irá alojado el texto de nuestra cita literaria. También añadiremos otro elemento `<p>` (línea 13) para almacenar el nombre del autor de la cita. Los dos elementos `<div>` extras dentro del `<blockquote>` están para crear el efecto visual de la burbuja.

```
001 <!doctype html>
002 <html>
003   <head>
004     <title>Quote Generator</title>
005     <meta charset="utf-8">
006   </head>
007   <body>
008     <blockquote id="bigBubble">
009       <p id="text"></p>
010       <div id="mediumBubble"></div>
011       <div id="smallBubble"></div>
012     </blockquote>
013     <p id="author"></p>
014   </div>
015 </body>
016 </html>
```

02 No olvides el CSS y el JS

Luego tienes que añadir dos líneas más al HTML para enlazar el `quotes.css` (línea 6), que contiene todos los estilos CSS y el archivo `quotes.js` (línea 7), que es donde escribirás todo el código JavaScript que vamos a crear. Eso para el HTML y el CSS; el resto del tutorial se va a centrar en JavaScript para hacer funcionar el generador de citas.

```
001 <!doctype html>
002 <html>
003   <head>
004     <title>Quote Generator</title>
005     <meta charset="utf-8">
006     <link rel="stylesheet" href="quotes.css">
007     <script src="quotes.js"></script>
008   </head>
009   <body>
010     <blockquote id="bigBubble">
011       <p id="text"></p>
012       <div id="mediumBubble"></div>
013       <div id="smallBubble"></div>
014     </blockquote>
015     <p id="author"></p>
016   </div>
017 </body>
018 </html>
```

03 Haz un objeto para la cita

Como hemos descrito, cada vez que la página se carga, queremos que el generador de citas

CREA UN GENERADOR DE CITAS



● Serás capaz de aplicar estas mismas técnicas para rotar cualquier contenido, desde imágenes a libros o CD, incluso anuncios ♪

«arriba»
• Usando objetos y funciones puedes crear, de manera sencilla, citas que se actualizan dinámicamente

seleccione una al azar y la muestre en la página. Antes de poder hacer eso, necesitamos crear un set de citas con sus correspondientes autores y colores. En el tutorial anterior, usamos arrays separados para almacenar elementos relacionados, eso funcionaría aquí, pero hay una forma mejor de hacer relaciones entre varias propiedades: objetos JavaScript. Aquí vemos cómo se crea un objeto JS.

```
001 {  
002   text: "All generalisations are false,  
     including this one.",  
003   author: "Mark Twain",  
004   color: "black"  
005 };
```

04 Asigna un objeto a una variable

Podemos ir un paso más allá en el proceso, asignando este objeto a una variable:

```
001 var firstQuote = {  
002   text: "All generalisations are false,  
     including this one.",  
003   author: "Mark Twain",  
004   color: "black"  
005 };
```

En el paso anterior, lo que hemos hecho es crear un objeto que contiene en sí mismo tres propiedades diferenciadas: texto, autor y color. Cada propiedad está representada por una cadena. En este caso está bien,

pero podría ser un valor (entero, decimal booleano, etc.). Estamos asignando ese objeto a la variable `firstQuote`.

Puedes escribir este código en tu archivo `quotes.js`, o puedes pasar directamente al paso 6, donde empezaremos a crear el código para el núcleo real del generador de citas.

05 Accede a las propiedades

Ahora que tienes la variable `firstQuote`, que hace referencia a tu nuevo objeto, puedes acceder a sus propiedades de esta manera:

```
001 var quoteText = firstQuote.text;  
002 var quoteAuthor = firstQuote.author;  
003 alert(quoteAuthor + " said " + quoteText);
```

Estamos accediendo a cada propiedad usando la notación: nombre del objeto, el punto y el nombre de la propiedad.

06 Crea más objetos

Puedes generar más objetos para representar tantas citas como quieras usando el código:

```
001 var secondQuote = {  
002   text: "I hope life isn't a joke, because  
     I don't get it.",  
003   author: "Jack Handey",  
004   color: "navy"  
005 };  
006  
007 var thirdQuote = {  
008   text: "I hope life isn't a joke,  
     because I don't get it.",  
009   author: "Jack Handey",  
010   color: "navy"  
011 },
```

```
008   text: "The light at the end of the  
tunnel is just the light of an oncoming  
train.",  
009   author: "Robert Lowell",  
010   color: "orangered"  
011 };
```

Añade todas las que necesites, incluso las tuyas propias. Pero mejor que tener toda una colección de variables con cada objeto, podemos almacenar todos ellos en un único array.

07 Haz un array con los objetos

Otra cosa que puedes hacer es usar la misma sintaxis del array que utilizaste en el tutorial anterior, pero en lugar de colocar cadenas en el array, colocaremos los objetos. Fíjate a continuación en el siguiente código:

```
001 var quotes = [  
002   {  
003     text: "All generalisations are  
false, including this one.",  
004     author: "Mark Twain",  
005     color: "black"  
006   },  
007   {  
008     text: "I hope life isn't a joke,  
because I don't get it.",  
009     author: "Jack Handey",  
010     color: "navy"  
011   },
```



El hecho de que nadie se queje no significa que todos los paracaídas sean perfectos.

Benny Hill

Dos tipos de comentarios

Según escribes y pruebas el código, puedes ir agregando dos tipos de comentarios diferentes (Mira el cuadro 'Comentarios' a la vuelta).

párrafos para generar el texto de la cita y el autor de la misma (con los ids `text` y `author` respectivamente). Usa la función `document.getElementById` para acceder a estos elementos:

```
001 var textElement = document.
getElementById("text");
002 var authorElement = document.
getElementById("author");
```

y entonces fijamos el HTML:

```
001 textElement.innerHTML = quote[0].text;
002 authorElement.innerHTML = quote[0].author;
```

11 Actualiza el color de la burbuja

A continuación vamos a estilar las burbujas de las citas para darles un poco más de vida. Muchas propiedades CSS tienen su correspondiente propiedad en JavaScript, que puedes configurar usando la propiedad `style` de un elemento. Puedes fijar el color de fondo de un elemento usando `style.backgroundColor`.

```
001 var bigBubble = document.
getElementById("bigBubble");
002 bigBubble.style.backgroundColor = quote[0].
color;
```

Fija el color de fondo para las burbujas medianas y pequeñas:

```
001 var mediumBubble = document.
getElementById("mediumBubble");
002 mediumBubble.style.backgroundColor = quote[0].
color;
003 var smallBubble = document.
getElementById("smallBubble");
004 smallBubble.style.backgroundColor = quote[0].
color;
```

Añade todo este código que acabamos de crear aquí en tu función `init`.

12 La función displayQuote

Ahora que ya has escrito el código para escribir la cita con index cero, vamos a refactorizar el código un poco para llevárnosla a una función propia con nombre `displayQuote`. Haciendo eso estaremos pasándole los valores correspondientes para el texto, el autor y el color, así que actualiza tu código para usar estos parámetros (líneas 1, 5-6, 9, 11, 13).

```
001 function displayQuote(text, author, color) {
002   var textElement = document.
getElementById("text");
003   var authorElement = document.
getElementById("author");
004
005   textElement.innerHTML = text;
006   authorElement.innerHTML = author;
007 }
```

66 Añadiendo tus objetos a un array, puedes gestionar las citas como un grupo con la variable quotes

```
012 {
013   text: "The light at the end of
the tunnel is just the light of an oncoming
train.",
014   author: "Robert Lowell",
015   color: "orangered"
016 }
017 ];
```

Hemos creado tres objetos literales y los hemos colocado en una declaración del array. El término 'objeto literal' significa que has escrito literalmente lo que va en cada objeto; según aprendas más acerca de JavaScript, verás que hay más maneras de crearlos.

Añadiendo tus objetos a un array, puedes gestionar las citas como un grupo con la variable `quotes`. Añade tus propios objetos al array, tantos como quieras tener.

08 Iterando a través de nuestro array

Con el array de objetos completo, es posible acceder a cada cita dentro del mismo. Para ello, itera a través del array y examina cada objeto usando un bucle `for` (que es muy parecido al bucle `while` que vimos en los anteriores tutoriales de esta misma serie). El bucle comenzará con la variable `i` fijada a cero, y la incrementaremos mientras `i` sea menor que la longitud del array (línea 1).

```
001 for (var i = 0; i < quotes.length; i++) {
002   alert(quotes[i].author + " said: "
+ quotes[i].text);
003 }
```

Fíjate en que, para acceder a cada cita, estamos usando el array `quote[i]`, que ya vimos antes, y combinándolo con el punto podemos acceder a todas las propiedades del objeto.

09 Coloca la primera cita

Ahora que ya sabes cómo acceder a las citas, es hora de mostrar la primera: la cita con el index cero. Para ello, primero necesitas definir una función `init` que será llamada cuando la página esté cargada (mira el tutorial anterior para saber más acerca del `init`).

```
001 function init() {
002 //your quote code will go here
003 }
004 window.onload = init;
```

La función asignada a `window.onload` es llamada una sola vez en cuanto la página esté cargada.

10 Añade el texto y el autor al DOM

Para mostrar la primera cita, necesitarás acceder al DOM (document object model) para fijar los dos

CREA UN GENERADOR DE CITAS



carriba
• La sintaxis de un objeto literal.

Math

Math es un objeto predefinido en JavaScript que contiene útiles constantes y operaciones matemáticas, como puede ser la constante pi:

```
001 var radius = 1;
002 var circ = 2 * Math.PI * radius; // circ es la circunferencia de un círculo de radio 1
```

también tiene funciones prácticas que pueden computar el valor absoluto de un número, o la raíz cuadrada, además de otras cosas:

```
001 var absFive = Math.abs(-5); // absFive es igual a 5
002 var sqrNine = Math.sqrt(9); // sqrNine es igual a 3
```

Math.random() computa un número al azar entre 0 y 1, donde ese número puede ser 0 pero menor de 1. Si escribes:

```
001 var x = Math.random();
```

x puede ser cualquier número real comenzando en 0 y siguiendo hacia arriba, pero sin incluir el 1. Cuando multiplicas x por 3 (pongamos que es la longitud de tu array), obtienes un número como 2,3 o 1,4 (pero nunca 3, ya que x nunca es 1). Para obtener un entero (para usar el resultado como index en un array) puedes usar Math.floor(), que convierte un número en un entero eliminando todos los números después de la coma decimal. Así, si x = 1,4, entonces index = 1 (líneas 1-2):

```
001 var x = 1.4;
002 var index = Math.floor(x); // index es igual a 1
```

Números al azar

La función Math.random() produce un número real al azar que va desde 0 hasta 1, excluyendo este último.

13 Llamar a displayQuote

Ahora que tienes una función puedes usarla para mostrar cualquier cita en la página. displayQuotes tiene tres parámetros: texto, autor y color, lo que significa que necesitas pasarle tres argumentos.

Llamaríamos a displayQuotes de esta manera:

```
001 function init() {
002   displayQuote(quotes[0].text, quotes[0].author, quotes[0].color);
003 }
004
005 function displayQuote(text, author, color) {
006   var textElement = document.getElementById("text");
007   var authorElement = document.getElementById("author");
008
009   textElement.innerHTML = text;
010   authorElement.innerHTML = author;
011
012   var bigBubble = document.getElementById("bigBubble");
013   bigBubble.style.background = color;
014   var mediumBubble = document.getElementById("mediumBubble");
015   mediumBubble.style.background = color;
016   var smallBubble = document.getElementById("smallBubble");
017   smallBubble.style.background = color;
018 }
```

Prueba a cambiar el código para pasar a los valores de quotes[1] o quotes [2] en lugar de quotes[0].

14 Cómo pasar un objeto a una función

No necesitas pasar cada valor de cada propiedad desde el objeto de manera separada; puedes pasar todo el objeto completo. ¿Por qué hacemos esto? Bien, qué ocurriría si tu objeto tiene 99 propiedades? Pasar el objeto completo sería una forma limpia de hacerlo. Aquí

```
008   var bigBubble = document.getElementById("bigBubble");
009   bigBubble.style.background = color;
010   var mediumBubble = document.getElementById("mediumBubble");
011   mediumBubble.style.background = color;
012   var smallBubble = document.getElementById("smallBubble");
013   smallBubble.style.background = color;
014 }
```

tienes cómo. Lo primero es simplificar la llamada para pasar el objeto:

```
001 displayQuote(quotes[0]);
```

y actualizar tu función (líneas 1, 5-6, 9, 11, 13):

```
001 function displayQuote(quote) {
002   var textElement = document.getElementById("text");
003   var authorElement = document.getElementById("author");
004
005   textElement.innerHTML = quote.text;
006   authorElement.innerHTML = quote.author;
007
008   var bigBubble = document.getElementById("bigBubble");
009   bigBubble.style.background = quote.color;
010   var mediumBubble = document.getElementById("mediumBubble");
011   mediumBubble.style.background = quote.color;
012   var smallBubble = document.getElementById("smallBubble");
013   smallBubble.style.background = quote.color;
014 }
```

Ahora puedes pasar un objeto a displayQuotes, y la función se encargará del resto.

15 Elegir una cita al azar

Lo que queremos ahora es pasar a displayQuotes el array completo de citas, y que elija una al azar. Para ello, necesitamos elegir un index de manera arbitraria, que esté en el array de citas. Puedes hacerlo con la función Math.random(), así:

```
001 var index = Math.floor(Math.random() * quotes.length);
002 var quote = quotes[index];
```

El código Math.floor(Math.random() * quotes.length) evalúa un valor entre cero y la longitud del array (menos uno). Podemos pasar eso como un index válido al array, que asignamos a la variable quote. Fijate en el cuadro de al lado para ver mejor cómo funciona esto.

16 Usando el index al azar

Añade este código a la función displayQuotes (líneas 2-3). Asegúrate de cambiar el nombre del parámetro (línea 1) para reflejar que estás esperando el array completo en lugar de sólo un único objeto.

```
001 function displayQuote(quotes) {
002   var index = Math.floor(Math.random() * quotes.length);
003   var quote = quotes[index];
004
005   var textElement = document.getElementById("text");
006   textElement.innerHTML = quote.text;
007
008   var bigBubble = document.getElementById("bigBubble");
009   bigBubble.style.background = quote.color;
010   var mediumBubble = document.getElementById("mediumBubble");
011   mediumBubble.style.background = quote.color;
012   var smallBubble = document.getElementById("smallBubble");
013   smallBubble.style.background = quote.color;
014 }
```



Comentarios

Si quieres dejar en tu código las pruebas que has ido haciendo, puedes usar dos tipos de comentarios para comentar lo viejo. El primero es // para comentar una sola linea:

```
001 function init() {
002     var quoteString = firstQuote.text;
003     var quoteAuthor = firstQuote.
        author;
004     //alert(quoteAuthor + " said " +
        quoteString);
005     for (var i = 0; i < quotes.
        length; i++) {
006         alert(quotes[i].author +
            "said: " + quotes[i].text);
007     }
008     displayQuote(quotes);
009 }
```

Las // delante de la linea 4 indican que el navegador la ignorará por completo. Cuidado al usarlas, ya que es fácil equivocarse con ellas:

```
001 function init() {
002     var quoteString = firstQuote.text;
003     var quoteAuthor = firstQuote.
        author;
004     alert(quoteAuthor + " said " +
        quoteString);
005     //for (var i = 0; i < quotes.
        length; i++) {
006         alert(quotes[i].author +
            "said: " + quotes[i].text);
007     }
008     displayQuote(quotes);
009 }
```

Esto provocará un error en tu navegador, ya que sólo la primera parte del bucle está comentada, y el navegador se confundirá. Para evitar esto, existe una manera de comentar varias líneas:

```
001 /*
002     var quoteString = firstQuote.text;
003     var quoteAuthor = firstQuote.
        author;
004     alert(quoteAuthor + " said " +
        quoteString);
005     for (var i = 0; i < quotes.
        length; i++) {
006         alert(quotes[i].author +
            "said: " + quotes[i].text);
007     }
008 */
009 displayQuote(quotes);
010 }
```

Ahora, todo lo que hay comprendido entre los simbolos /* y */ está comentado y, en consecuencia, el navegador ignorará las seis líneas completas de JS.



El camino hacia el éxito está siempre en construcción.

Lily Tomlin



No llores porque ya se terminó, sonríe porque sucedió.

Dr. Seuss

16 Llamar a displayQuote cada 15 segundos es fácil, sólo tienes que agregar la llamada a setInterval bajo playQuote en init 

```
getById("text");
006     var authorElement = document.
        getElementById("author");
007
008     textElement.innerHTML = quote.text;
009     authorElement.innerHTML = quote.author;
010
011     var bigBubble = document.
        getElementById("bigBubble");
012     bigBubble.style.background = quote.
        color;
013     var mediumBubble = document.
        getElementById("mediumBubble");
014     mediumBubble.style.background = quote.
        color;
015     var smallBubble = document.
        getElementById("smallBubble");
016     smallBubble.style.background = quote.
        color;
017 }
```

Para llamar a displayQuotes, pásale el array completo:

```
001 function init() {
002     displayQuote(quotes);
003 }
```

Continúa agregando este código completo, y actualiza tu página unas cuantas veces. Verás una cita elegida al azar cada vez (ten en cuenta que es posible que te aparezca la misma cita varias veces).

17 Mostrar citas dinámicamente

Pongamos que quieras que tus citas no se actualicen en cada carga de página, en su lugar, que

sea después de un intervalo de tiempo, pongamos, cada 15 segundos. Puedes hacerlo usando tu conocimiento sobre funciones junto a la función setInterval. Aquí ves cómo: setInterval toma dos argumentos, el segundo es el intervalo de tiempo en milisegundos (1,000 = 1 segundo), y el primero es un trozo de JS que se ejecuta cada intervalo. Así mostramos una cita nueva al azar cada 15 segundos:

```
001 setInterval("displayQuote(quotes)", 15000);
```

18 Añadiendo setInterval

Al llamar a displayQuotes cada 15 segundo logramos, de manera directa, cambiar el código. Todo lo que necesitas hacer es añadir la llamada a setInterval debajo de displayQuotes en el init. Fijate que aún necesitas llamar a displayQuotes, si no deberías esperar 15 segundos después de la carga de la página para ver la primera cita.

```
001 function init() {
002     displayQuote(quotes);
003     setInterval("displayQuote(quotes)",
        15000);
004 }
```

19 Comprueba tu código

Tienes ahora el código para cambiar dinámicamente el contenido de la página tantas veces como quieras. Recuerda, no tienes por qué mostrar sólo citas; con un poco más de conocimiento puedes usar la misma técnica para mostrar publicidad, tweets o simplemente información que quieras que se actualice.



Estilando las citas

Un vistazo rápido a cómo podemos estilar las burbujas, textos y fuentes de nuestro generador

El generador de citas es un pequeño script que usaremos para mostrar citas creadas al azar en tus páginas. Las citas pueden ser testimonios de tus usuarios y resultar un atractivo reclamo para tu negocio online. Puedes usarlo también para promocionar ofertas o, incluso, para gestionar parte del contenido almacenado en tu servidor mediante un toque de PHP. Y con un poco de magia de CSS, podemos hacer que los bloques de nuestras citas sean un poco más atractivos. Lo que vamos a hacer en este pequeño tutorial es, primero usar un poco de HTML y CSS para comenzar a estilar el generador, luego acabaremos con algo de CSS3 que ya tiene un soporte entre navegadores bastante aceptable.

"Alguien que nunca ha cometido un error nunca ha intentado nada"

"¡Guau! Nos encanta vuestro trabajo os recomendaremos a todos"

Pepito Perez
- Creativos del sur

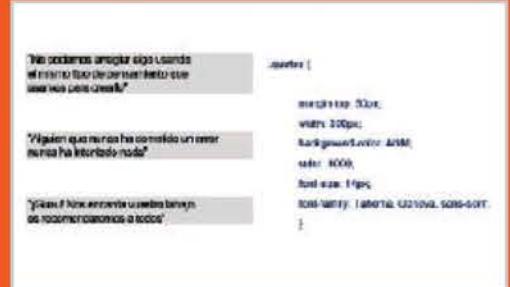
"No podemos arreglar algo usando el mismo tipo de pensamiento que usamos para crearlo"

```

12 <div id="wrapper">
13   <div id="quotes">
14     <script src="quoter.js" type="text/javascript"></script>
15   </div>
16   <div id="quotes">
17     <script src="quoter.js" type="text/javascript"></script>
18   </div>
19   <div id="quotes">
20     <script src="quoter.js" type="text/javascript"></script>
21   </div>
22   <div id="quotes">
23 
```

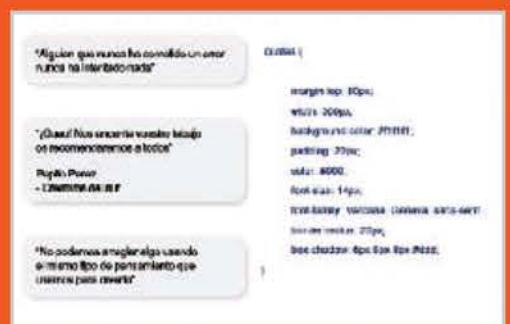
1 El HTML

Lo que tenemos ahora es la visualización básica de cómo deben ser las citas colocadas en nuestra web. Las citas se generan al azar a través del JavaScript que hemos ido creando a lo largo de estas páginas. Usando un array podemos pedir una cita cada vez que el usuario recargue la página, y mostrarla en donde nosotros queramos, incluyendo simplemente el script completo que hace que se genere la cita. En este caso lo hemos incluido dentro de nuestro div con el nombre quotes.



2 Añade algo de CSS

Ahora que ya hemos incluido nuestro JS en el HTML, tenemos casi todo completo, así que añadimos un poco de CSS para dejarlo bonito. Hemos agregado un margen superior de 50px y un ancho de 300px. El fondo será gris, por ahora, y el texto se queda en negro con un tamaño de 14px. Es muy simple, y cuando lo veas en el navegador no verás nada especial. En el siguiente paso lo mejoraremos.



3 CSS3

Lo que queremos conseguir es un efecto de burbuja de diálogo, y la única manera de hacerlo es mediante CSS3, con border-radius y box-shadow. Así que lo primero que haremos será cambiar el color de fondo a un blanco muy pálido como #f1f1f1; y luego añadimos algo de padding alrededor del texto. Podemos usar una fuente un poco más legible, así que cambiamos el font-family a Verdana. Luego añadimos nuestro border-radius con un valor de 20px, para darle ese estilo tan redondeado. Finalizamos añadiendo una sombra proyectada mediante box-shadow.

Las citas aleatorias pueden resultar ser un atractivo reclamo para tu negocio online ☺

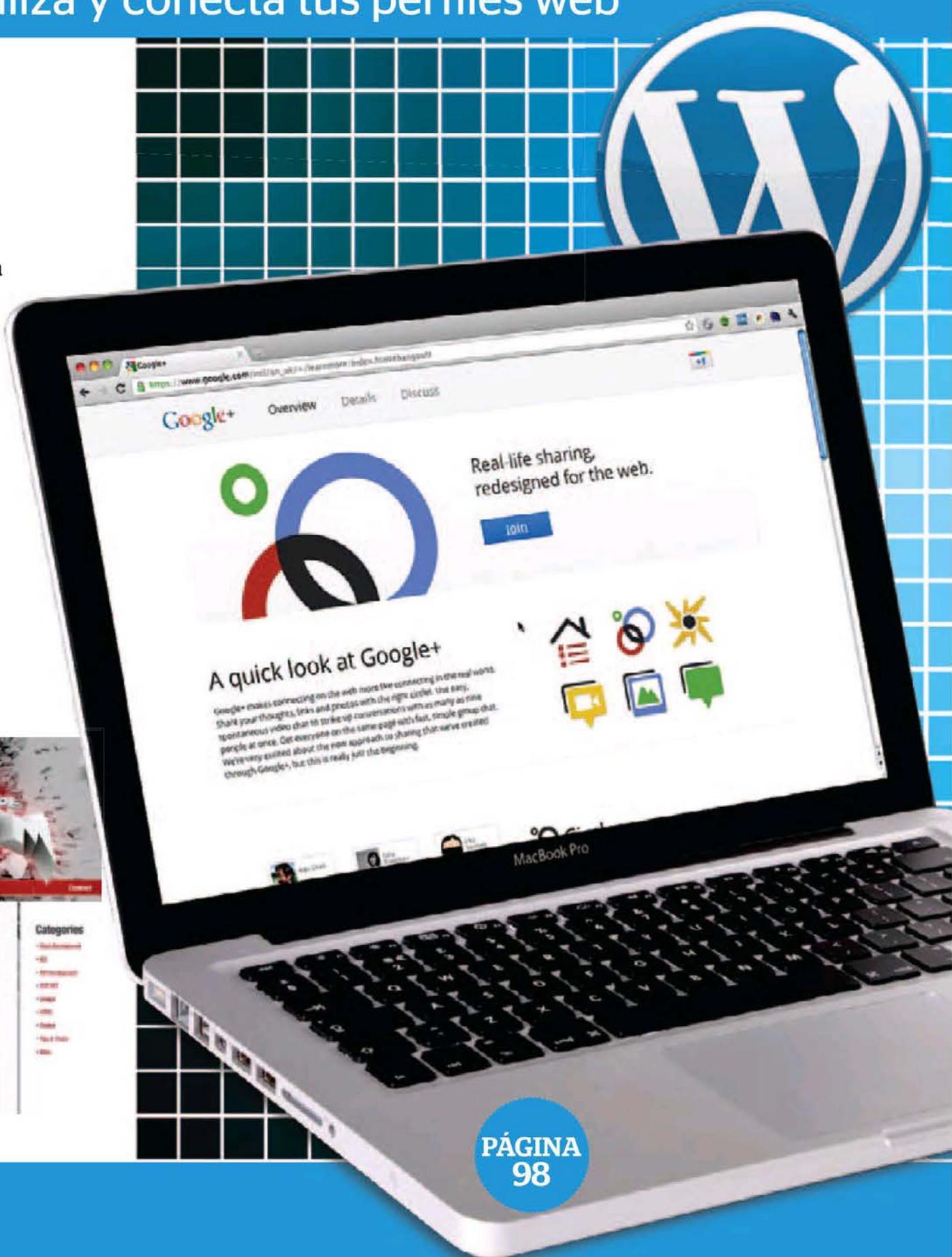
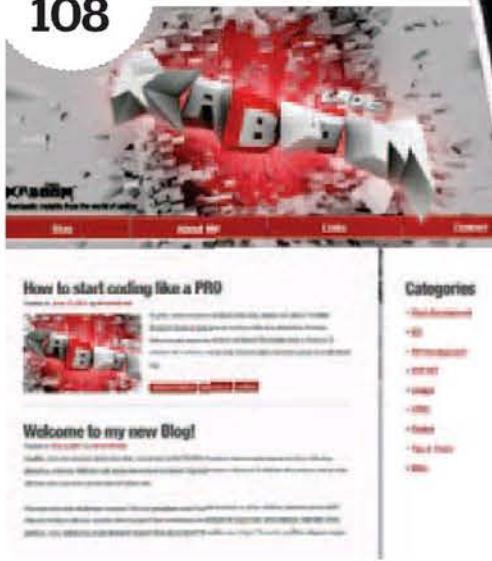
Blog y social media

Personaliza y conecta tus perfiles web



- 98 Go for it: Integra las redes sociales en el diseño de tu web
- 108 Crea tu primer blog con Joomla
- 112 Incluye una tienda en tu web con concrete5
- 116 Crea páginas rápidamente con Flavors.me

PÁGINA
108



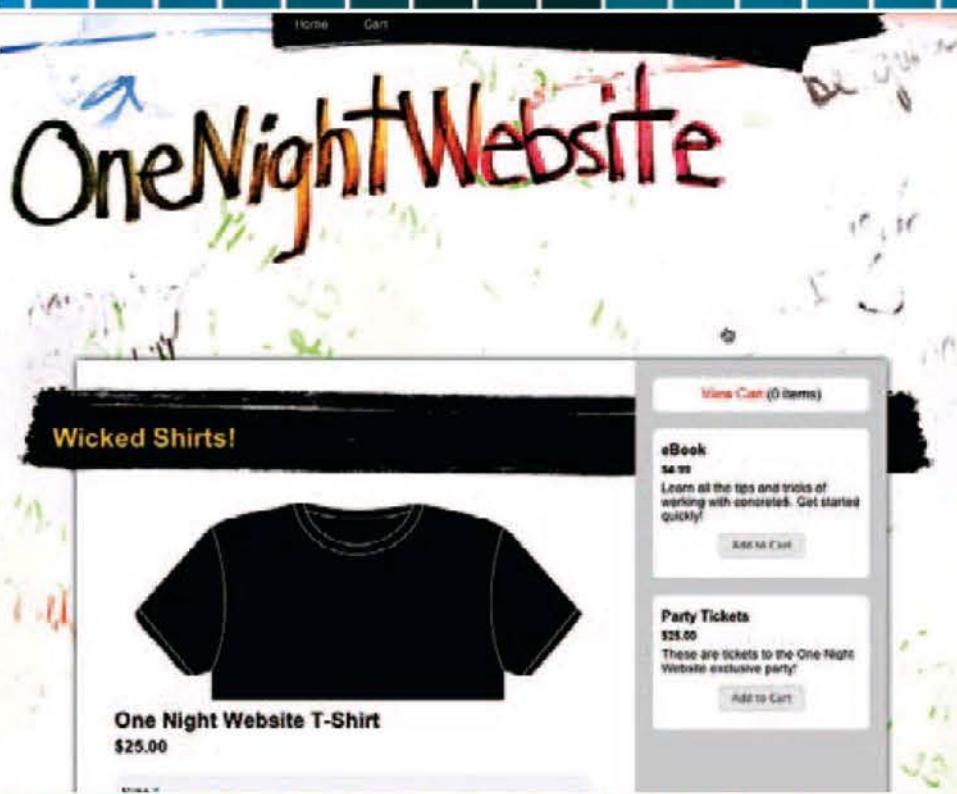
PÁGINA
98



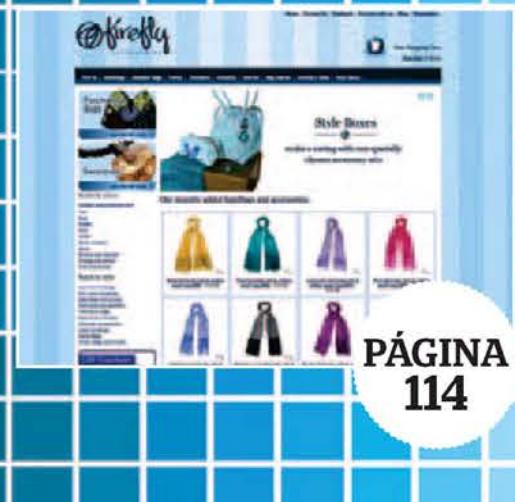
Consejo

En concrete5, las plantillas de páginas son sólo código HTML y PHP. Cambiar un borrador HTML en una plantilla concrete5 es un proceso muy sencillo. Página 112.

PÁGINA
112



Las redes sociales ofrecen diferentes grupos de usuarios que pueden cambiar y generar infinidad de contenido web



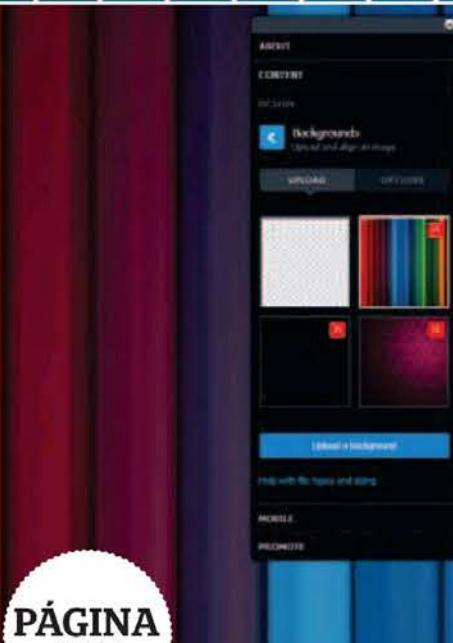
PÁGINA
114

Secretos del Diseño Web

¿Qué es el diseño web? ¿De dónde viene y hacia dónde va? Secretos sobre herramientas clave y temas desarrollos.



PÁGINA
116



PÁGINA
119



...O dicho de otro modo: ¡A por ellas! Prepárate para las redes sociales e integra tus proyectos web como Google+, Facebook y Twitter



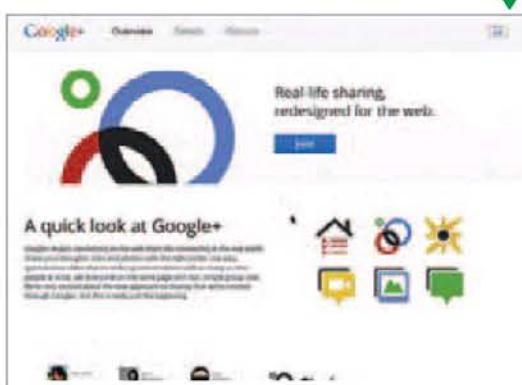
Igo fascinante lleva sucediendo en la red desde hace ya algún tiempo: páginas y servicios conectándose de nuevas maneras. Antes, las webs estaban bastante aisladas, con una interconectividad bastante limitada y basada, sobre todo, en saltar de un sitio a otro pinchando en enlaces. Hasta el nacimiento de los "portales" y, más tarde, de los buscadores, no existía una conciencia colectiva del contexto de cada cosa o del tipo de relaciones que podrían existir. Google ha sido quien más ha ayudado a cambiar esto y a llenar los huecos existentes,

revolucionando el mundo de las búsquedas, la publicidad y las estadísticas web para siempre, aparte de sus otros proyectos. Se ha convertido en la cola que mantiene las cosas unidas y define con mayor amplitud el significado de aquello a través de lo cual navegamos.

Las redes sociales se construyeron sobre estos principios, para así dar a distintos grupos de usuarios el poder de definir nuevas relaciones entre contenidos web, utilizando varias técnicas para unir servicios con cada usuario. Nombres muy conocidos, como Twitter, Facebook, Digg o Reddit aparecieron con botones que nos permitían compartir y valorar nuestras páginas favoritas. Algunas de

ellas han ido más allá y ofrecen mayor acceso a través de APIs para desarrolladores, permitiendo a webs y apps existir en el sentido más amplio y llegar mucho más lejos.

En este número estudiamos la forma de utilizar de esta manera tres de las mayores redes sociales, con especial énfasis en la recién llegada. Google+ tiene la esperanza de competir con Twitter y Facebook en el mundo de las redes sociales, y trastear con los servicios que ofrece jugará un papel protagonista a la hora de aumentar su popularidad en la red. Este tutorial te ayudará a descubrir las características que se ofrecen y su utilidad, así como a identificar las técnicas de integración más esenciales.



nuevo intento de Google por entrar en el ámbito social con Google+. Con los "Me Gusta" de Facebook y Twitter ya bien asentados en nuestros cerebros cibernautas, sólo queda preguntar: ¿Qué pueden ofrecernos que no tengamos ya? ¿Qué puede hacer que una nueva aplicación social destaque y no parezca solamente otra excusa para duplicar contenido o perder el tiempo? ¿Qué ventajas adicionales puede proporcionar G+ a usuarios y negocios?

Google centra el proyecto Google+ en torno a la idea de compartir en la vida real. A través de Google+, los usuarios pueden ahora interactuar con amigos, compañeros y conocidos a través de un único portal, permitiéndoles mantener el contacto, compartir ideas e información y tomar parte en discusiones sobre cualquier cosa.

Como profesionales de la creación en la industria web, desarrolladores y diseñadores cuentan con la habilidad de personalizar contenido web y promocionarlo activamente a través de la red social para obtener beneficios. Uno de los grandes atractivos es la posibilidad de propagar información y contenido, ganando con ello visibilidad, no sólo en G+, sino también en otros productos y servicios de Google, incluyendo su todopoderoso buscador y el posicionamiento.

Sería bastante lógico asumir que la mayoría de la gente que use el nuevo servicio social de Google, ha utilizado también su buscador o sus herramientas de desarrollo web en alguna ocasión. La relación entre el listado de webs y la organización de información siempre ha sido muy estrecha dentro del gigante de las búsquedas, por lo que, desde el punto de vista de un negocio, han llevado a cabo un trabajo excepcional enlazando sus distintas aplicaciones y servicios. En esto, Google ha creado una serie de paquetes que, como ladrillos, construyen, mejoran y unifican la experiencia del usuario.

¿Qué incluye este proyecto? Si quieras conocerla en profundidad, echa un vistazo a algunas de sus características principales: conocerás los secretos que hay detrás de cada una.

Hangouts

Aunque las aplicaciones de videochat existen desde hace ya bastante tiempo, los Hangouts de Google+ se centran en encuentros casuales con tus seguidores y amigos. Al contrario que las aplicaciones de chat tradicionales, que suelen implicar conversaciones de persona a persona (salvo algunas excepciones, como Skype), hangouts permite a un máximo de nueve personas participar en una misma conversación con la webcam conectada.

Básicamente, el concepto de hangouts se basa en la típica discusión de bar, en la que cualquiera de tu círculo de amigos puede participar y compartir su opinión contigo y quien esté conectado en ese momento. El objetivo de Google con esta aplicación es conseguir dar a los chats tradicionales un aire más amistoso y casual, alejándose de lo formal.

Hangouts va a incluir, además, la posibilidad de compartir notas y dibujos, además de, en un futuro, integrar Google Doc, lo que supondría una enorme mejora al aspecto colaborativo de este servicio.

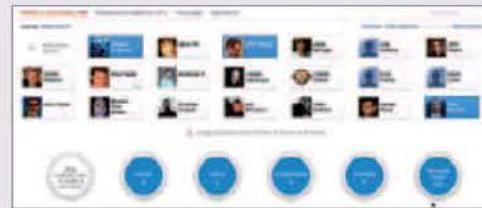
 **Google centra el proyecto Google+ en la idea de compartir la vida real** 



o es muy arriesgado asegurar que conoces Google y que has utilizado alguno de sus servicios, al menos una vez. De hecho, si alguna vez has mencionado la palabra "buscador" o dejado caer en una conversación que buscaste algo en Internet, lo más probable es que mencionases a Google en la misma frase. El nombre de esta compañía se ha vuelto sinónimo de resultados de búsqueda. Para algunos, incluso, el que existan otros buscadores es redundante.

Con tanta influencia y protagonismo en el mercado mundial de búsquedas, puede parecer incongruente que Google haya decidido adentrarse en el mundo de las redes sociales (y no es la primera vez). Google ya había intentado crear un servicio social/interactivo bajo los nombres de Google Buzz y Google Wave. Instintivamente, la comunidad web tiende a interesarse por los nuevos servicios que Google ofrece, y todo nuevo proyecto se espera con expectación y muchos comentarios al respecto. A veces, las altas expectativas que implica el hecho de "ser de Google" pueden llevar a la crítica, que a su vez lleva a no adoptar el nuevo servicio y la consecuente desaparición del mismo. Adiós, Wave. Como es comprensible, ha habido mucho escepticismo ante este

familiares o gente poco conocida. Además, evitas llenar sus portadas con tus actualizaciones. Separando tus contactos en círculos, consigues mucho más control sobre la información que compartes.



Círculos

Los Círculos son una manera efectiva de compartir contenido y posts con quienes te interesa que lo vean. En otras palabras, con quienes te conviene que lo vean y que sabes que no se van a ofender por ello.

La idea principal y el diseño se centran en el concepto de los círculos sociales, y el hecho de que, normalmente, solo interactuamos y compartimos información con algunas personas en concreto.

Esto significa que puedes compartir el contenido adecuado con la gente adecuada, sin arriesgarte a publicar algo irrelevante o embarazoso y que lo vean

Messenger

Para quienes ya usen algún servicio de Google, como Gmail o iGoogle, el chat integrado probablemente no sea ninguna novedad. Messenger, sin embargo, te permite organizar conversaciones en grupo con quien quieras dentro de un círculo concreto. ¿Qué quieras hablar solamente con tus amigos sobre el bar al que iréis esta noche? ¿Discutir proyectos del trabajo con tus compañeros? Messenger fue diseñado para este tipo de interacciones. Una vez más, con la idea de que no sea necesario molestar a todos tus contactos con una conversación que tal vez no les interese. Al contrario que Hangouts, Messenger no incluye la opción de usar vídeo.



Juegos

Que nadie diga que las redes sociales no son para perder el tiempo, y Google+ no es una excepción. Esta red tiene a disposición de los usuarios una sala de juegos con varios juegos que probar.

De forma parecida a las aplicaciones de terceros que hay en Facebook, los juegos de Google+ también tienen la habilidad de interactuar con tu perfil y tus círculos, de publicar información en tu muro para darle un toque más social a tu experiencia y de compartir/promocionar los juegos mientras los usas. Ahora todo el mundo puede ver tu máxima puntuación de Angry Birds. De momento, no se ha

abierto esto a desarrolladores externos como en Facebook, pero la posibilidad de crear aplicaciones por parte de terceros abriría muchas posibilidades

a publicistas y especialistas. Teniendo en cuenta que una de las críticas de Google Wave era que era muy "limpio" y que debía ser la propia comunidad la que definiera la red social si esta quería sobrevivir, será interesante ver si Google se decide a dar el paso.



¿Qué es +1?

Tengas acceso al proyecto Google+ o no, es probable que hayas empezado a notar la aparición de un nuevo botón en distintas páginas web, blogs y resultados de búsqueda. Ya hablamos visto aparecer botones parecidos antes, en los casos de Digg, Technorati o, más recientemente, los botones "Me Gusta" y "Compartir" de Facebook.

Si usas Google para buscar algo, también verás el botón +1 al lado de cada uno de los resultados de la búsqueda, incluyendo todos los resultados patrocinados.

El +1 es una forma de aprobar públicamente una URL. La clave aquí está en el hecho de que sea pública. De

hecho, toda web que recomiendes de esta manera aparecerá en tu muro de Google+, visible para todos. Por tanto, es importante que uses el +1 solamente en enlaces que realmente apruebes y con los que no te importa que te "relacionen".

¿Cómo funciona?

En esencia, el concepto de +1 es bastante simple: aprobando y

haciendo +1 en una web, estás votando por ese enlace o artículo y publicándolo para que todos tus seguidores lo vean, lo que les permitirá hacer +1 también.

Se puede configurar un botón +1 para que muestre un contador con el número de clicks que ha recibido. De este modo, también puedes ver si a alguno de tus amigos le gusta alguno de los resultados de tu búsqueda.

A la hora de mostrarlo, Google tiene control total sobre quiénes verán tus +1 en base a ciertas conexiones sociales. Normalmente, suele ser gente de tu lista de Google Talk, miembros de tus círculos en Google+, gente en tu lista de contactos de Gmail o personas a quienes sigas en Buzz o a través de Google Reader; aunque probablemente, la información compartida a través de otros servicios de Google, como YouTube, afecte también.



Que nadie diga que las redes sociales no son para perder el tiempo, y Google+ no es una excepción

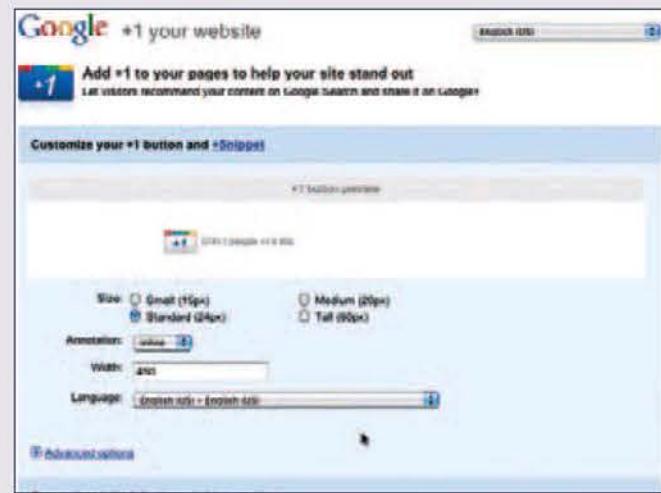


Añadir un botón +1

Nos alegramos de poder decir que implementar el botón +1 en tus aplicaciones web te resultará de lo más sencillo. Como era de esperar, existen varias herramientas para ayudarte con esto.

El portal oficial para webmasters de Google tiene un generador de botones que te permite crear tu botón. Desde ahí podrás personalizar el tamaño y la cantidad de detalles que quieras que envíe, además de las opciones de análisis y la función de salida en JavaScript. Puedes acceder a este portal a través de la siguiente página web: www.google.com/webmasters/+1/button. Ahí podrás escoger el tamaño de botón que quieras y

la forma en la que te gustaría que se mostrase la información del +1, incluyendo la anotación escrita completa (de la que también podrás especificar el tamaño), la sencilla burbuja numérica o un simple +1 sin ningún añadido extra. También dispones de un buen número de funciones avanzadas en caso de que quieras personalizarlo un poco más definiendo si las llamadas al servicio G+ deben de hacerse de forma asíncrona, así como la forma de cargar la sintaxis de JavaScript. Cada opción que tomes modificará el código, de forma que no tendrás más que copiarlo y pegarlo en tu página de Internet.



El código

Opcionalmente, puedes escoger el tipo de contenido específico que quieras compartir con el botón +1. Puedes elegir, entre otros, artículo, blog, persona, evento o negocio/organización.

```

001 <!-- Actualiza tu etiqueta HTML para incluir
002 los atributos itemscope y itemtype -->
003 <html itemscope itemtype="http://schema.
004 org/Blog">
005 <!-- Añade estas etiquetas en la cabecera
006 -->
007 <meta itemprop="name" content="Un dia en la
008 vida de...">
009 <meta itemprop="description" content="Un post
010 divertido sobre lo que es ser un desarrollador web
011 adicto al cafe.">
012 <meta itemprop="image" content="http://i.
013 telegraph.co.uk/multimedia/archive/01375/
014 coffee_1375711c.jpg">
```

Gracias a estas opciones, y si las utilizas bien, tienes la posibilidad de personalizar los datos que quieras que aparezcan en el muro de Google+ cuando pulsen el +1.



```

001 <!-- Pon esta etiqueta donde quieras que
002 aparezca el botón +1 -->
003 <g:plusone annotation="inline"></g:plusone>
004 <!-- Pon esto en el lugar apropiado -->
005 charset="utf-8">
006 <script type="text/javascript">
007 (function() {
008 var po = document.createElement('script');
009 po.type = 'text/javascript'; po.async = true;
010 po.src = 'https://apis.google.com/js/plusone.
js';
011 var s = document.getElementsByTagName
('script')[0]; s.parentNode.insertBefore(po, s);
012 })();
013 </script>
```

La API de Hangouts

La API de Hangouts es un añadido bastante potente a la colección de APIs de Google disponibles, pues te permite desarrollar aplicaciones colaborativas que funcionen en el Hangouts de tu Google+.

Esto abarca desde una sencilla pantalla personalizada para un grupo concreto hasta una aplicación para aumentar la interactividad de las reuniones.

Las aplicaciones personales para Hangouts se escriben en JavaScript, CSS y HTML estándar, por lo que se pueden escribir para que implementen contenido dinámico de otros servidores. El núcleo de estas apps es el nivel de interacción que se puede alcanzar utilizando la API de JavaScript.

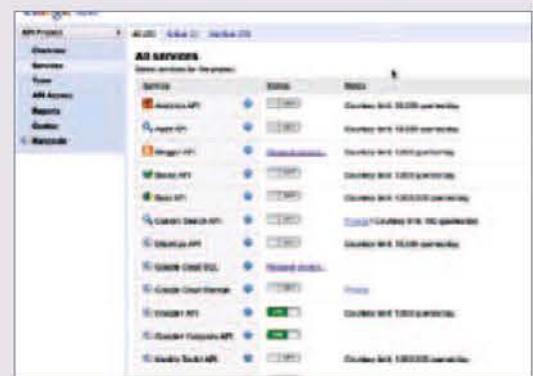
La aplicación en sí misma se representa en un fichero XML, que define las preferencias y establece la apariencia inicial del contenido de la aplicación. El XML de la aplicación sirve, sobre todo, para definir el contenido que hace falta cargar, y es, además, una forma de especificar qué funciones hay que incluir.

```

001 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
002 <Module>
003 <ModulePrefs title="Nombre de tu App">
004 <Require feature="rpc"/>
005 <Require feature="views"/>
006 </ModulePrefs>
007 <Content type="html">
008 <![CDATA[
009 <script src="//hangoutsapi.appspot.com/static/
010 hangout.js"></script>
011 <!-- Código de tu aplicación -->
012 ]]>
013 </Content>
014 </Module>
```

Cualquier contenido incluido entre las etiquetas Content, se cargará en un IFrame dentro del hangout.

Una vez tengas escrito el código, tendrás que registrar tu aplicación a través de la consola de APIs de Google (<https://code.google.com/apis/console>) dentro de la cual podrás seleccionar con qué otras APIs de

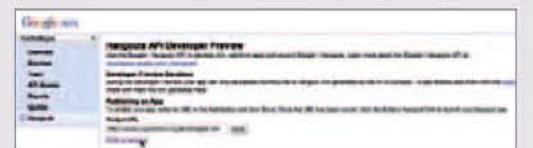


Google te gustaría interactuar y de las cuales te gustaría obtener datos. Esto incluye, pero no se limita a Analytics, Latitude, Translate y Cloud Storage.

Al desarrollar a través de la consola, también puedes establecer permisos para que otros miembros del equipo o desarrolladores puedan acceder al hangout para ayudar con las pruebas. Una vez establecidos, no tienes más que compartir el enlace con ellos. Por último, para acceder al hangout personalizado, tienes que publicar el archivo XML, junto con cualquier añadido extra, en algún lugar de acceso público. Luego, dentro de la consola, limitate a guardar la URL completa al XML y tendrás tu hangout listo para ser publicado y probado.

Si tienes más de una aplicación para Hangouts en desarrollo, puedes elegir, en un menú que hay a la derecha, cuál de ellas quieres cargar y probar. Desde aquí también podrás volver a cargar y reiniciar la aplicación.

La API de Hangouts contiene un conjunto bastante extenso de métodos a tu disposición que podrás usar para interactuar con el hangout, además de para colaborar con otros participantes y obtener información sobre las capacidades de ciertos dispositivos. Verás la lista completa en <http://tinyurl.com/googlehangouts>.



¿Qué ventajas tiene?

Ningún blogger o publicista de Internet quiere dejar pasar la oportunidad de promocionarse o conseguir tráfico, en particular cuando se trata de algo tan sencillo como añadir un botón. Si quieres instalar el botón +1 de Google en WordPress, puedes limitarte a descargar e instalar un plugin sin necesidad de molestarte en copiar el código a mano.

Como con el botón "Me Gusta" de Facebook, el +1 de Google es una forma muy rápida que tienen los visitantes de compartir el contenido de tu sitio, página o post, dándote acceso a una audiencia mucho más

amplia. Cuando un visitante pulsa el botón +1, tu contenido será públicamente visible en su perfil. Sus amigos tendrán la oportunidad de leerlo y, a su vez, pulsar el botón +1, y así sucesivamente.

Además, al contrario que con el Me Gusta de Facebook, el +1 se puede insertar varias veces en tu página, en distintos lugares, induciendo al lector a pulsarlo, al menos una vez y, por tanto, aumentando los votos. ¿Cuántos botones son demasiados? No tardaremos mucho en ver un estudio al respecto, pero, de momento, dejemos que el sentido común decida.



Con más de 15.000.000 usuarios de Facebook sólo en España, es más importante que nunca asegúrate de que tu web utiliza tantas características de Facebook como sea posible. En esta sección te enseñaremos a implementar varios elementos de Facebook a tu web, de botones "Me Gusta" a sistemas de registro completos.

¿Qué es Graph?

Facebook Graph es, en esencia, los datos que componen Facebook. Está en formato JSON y requiere cierto nivel de autenticación para obtener datos de un usuario. Una vez te has identificado, puedes usar los datos de Graph para llenar información en tu propia página web.

Esto es algo relativamente avanzado, comparado con otras cosas que se pueden hacer con Facebook, y nos ocuparemos de ello con más detalle más adelante. Mientras tanto, te enseñaremos a usar herramientas que ofrece Facebook para añadir características sociales a tu web. Empezaremos por el conocido botón "Me Gusta".



Usando el sistema de registro de Facebook, puedes reducir el número de campos requeridos en tus formularios, rellenándolos con contenido que obtienes a través de la propia red social.



Configura una aplicación

Aunque no es obligatorio poner a punto una aplicación para usar las características sociales, lo cierto es que facilita las cosas. Implementando el SDK JavaScript de Facebook en tu página, reducirás la cantidad de código necesario para usar las características de Facebook y, además, te permitirá conectarte con Graph más adelante. Otra ventaja de añadir el SDK es que te permitirá utilizar las características HTML5 y XBM (el lenguaje propio de Facebook).

Primero, ve a <https://developers.facebook.com/apps>. Una vez ahí, haz clic en 'Create New App' y rellena los campos 'App Display Name' y 'App Namespace' con el nombre de tu web.

Una vez hayas llenado todo, se abrirá la página de configuración avanzada. En ella, de lo único que te tienes que preocupar es de las secciones 'App Domain' y 'Website'. Completa ambas secciones con los datos de tu dominio y luego haz clic en 'Changes'.

En la zona superior, verás que se te ha asignado un App ID y un App Secret; recuerda ambos, pero asegúrate de mantener a salvo tu App Secret. No lo publies en ningún sitio, ni siquiera en tu código.

Abre tu programa de edición HTML y crea un nuevo archivo HTML en blanco. Luego, tras la etiqueta <body>, copia el siguiente código:

```
001 <div id="fb-root"></div>
002 <script>(function(d, s, id) {
003   var js, fjs = d.getElementsByTagName(s)[0];
004   if (d.getElementById(id)) {return;}
005   js = d.createElement(s); js.id = id;
006   js.src = "//connect.facebook.net/en_ES/all.js#xfbml=1&appId=TU_APP_ID";
007   fjs.parentNode.insertBefore(js, fjs);
008 }(document, 'script', 'facebook-jssdk'));
009 </script>
```

Ahora, cambia 'TU_APP_ID' con el App ID que se te asignó en la sección anterior. Con esto, habrás activado el SDK JavaScript de Facebook en tu página y podrás utilizarlo sin problemas en el resto de tu código fuente, lo que te facilitará el trabajo enormemente.



El botón "Me Gusta"

Los botones Me Gusta de Facebook son ya algo casi tan común como las imágenes o el texto, y son la forma más sencilla de compartir parte del contenido de tu web con los amigos de un visitante. Se trata de una opción muy flexible, pues puedes asignar un botón "Me Gusta" a contenidos particulares, como una entrada en un blog, o a la página web al completo.

Facebook cuenta con una serie de herramientas para ayudarte a generar rápidamente el código que necesitas para incluir características de Facebook en tu página web.

Ahora que ya tienes un App ID, ve a <http://tinyurl.com/likeplugin>. En esta página, verás un tutorial paso a paso para aprender a generar el código necesario para un botón "Me Gusta". Aunque es, hasta cierto punto, personalizable, si quieras cambiar algo más, tendrás que adentrarte en el mundo de los arreglos CSS y las librerías adicionales. Escribe la dirección de tu web en el recuadro URL to Like, personaliza el botón como quieras y, una vez hayas acabado, picha 'Get Code'.

Se abrirá un recuadro con el código que tienes que copiar en el código fuente de tu web. Recuerda que, ahora que tienes un App ID válido, puedes usar tanto HTML5 como XBM. Asegúrate de que tu recién creada app se encuentra seleccionada en el menú de este recuadro.

El siguiente paso es insertar el código anterior en tu web. Puedes hacerlo donde quieras. En este caso, lo pondremos justo después del código JavaScript del SDK.

```
001 <div class="fb-like" data-href="TU_URL" data-send="true" data-width="450" data-show-
faces="true"></div>
```

Dependiendo de las opciones que hayas escogido, el código puede ser algo distinto. Ejecútalo en el navegador para ver el resultado. La ventaja de usar HTML5 es que los usuarios podrán añadir un comentario al pulsar el botón, permitiéndoles, así, dar un toque personal sin ningún esfuerzo. Habrás notado que este ejemplo incluye también un botón 'Compartir'. La diferencia entre éste y el "Me Gusta" es que permite al usuario escoger amigos con los que compartir en contenido, en vez de, simplemente, ponerlo en su muro.

Web Designer Likes this



Implementa el botón “Me Gusta” en contenidos particulares de tu web

Ahora que ya sabes añadir un botón “Me Gusta” a tu web, es el momento de aprender a incluir esta característica en elementos individuales. Esto resulta muy útil si tienes un blog y quieras dar la posibilidad de compartir entradas concretas, en vez del sitio completo.

Dependiendo de tu tipo de blog, puede que cuentes con una serie de plugins gratuitos que te ayuden con esto. Una búsqueda en Google podría ser una buena idea. Si escribes el código de tu blog a mano, entonces no tienes más que cambiar el segundo trozo de código que usaste en el ejemplo anterior por el siguiente:

```
001 <div class="fb-like" data-href="<?= $_SERVER['HTTP_HOST'] . $_
    SERVER['PHP_SELF'] . $_SERVER['QUERY_STRING']; ?>" data-
    send="true" data-width="450" data-show-faces="true"></div>
```

Asegúrate de que guardas la página en formato PHP, y no en HTML. Lo que hace este código es coger la dirección actual de la página y añadirla al código del botón “Me Gusta”. Si, por algún motivo, no te interesa cambiar tu página a PHP, otra opción es usar la función `window.location` de JavaScript.

Comentarios

Con este código, podrás poner un cuadro de comentarios de Facebook:

```
001 <div class="fb-like" data-href="<?= $_SERVER['HTTP_HOST'] .
    $_SERVER['PHP_SELF'] . $_SERVER['QUERY_STRING']; ?>" data-
    send="true" data-width="450" data-show-faces="true"></div>
```

Para que funcione, tendrás que tener el código JS de Facebook en la parte de arriba de tu página, pero este trozo en concreto puedes ponerlo en cualquier lugar de tu código fuente. También tendrás que sustituir TU_URL por la URL del contenido que quieras que se comente. Puedes hacer esto de manera dinámica usando el código `PHP $_SERVER` de antes.

[Leave comment...](#)



Integrando un cuadro de comentarios, darás a tus visitantes la oportunidad de expresarse y promocionar tu web al mismo tiempo.



Registro

Puedes usar Facebook para registrar usuarios, lo que significa que puedes coger los datos de Facebook en vez de hacérselo llenar los campos de forma manual. Para implementar esto, primero añade el siguiente código bajo el SDK JavaScript:

```
001 <fb:registration
002 fields="name,birthday,gender,location,email"
003 redirect-uri="FULL_URL/formsubmit.php"
004 width="530">
005 </fb:registration>
```

El `formsubmit.php` es el destino al que tus usuarios irán una vez termine el registro; tienes que sustituir `FULL_URL` por la URL de tu servidor. Esta página tiene que ser capaz de procesar los datos de registro. Estos datos se pasan de forma segura, así que tendrás que escribir un código capaz de procesarlos.

Crea un nuevo documento PHP para que sea tu página de destino cuando el usuario pulse el botón de registro. Luego copia el siguiente código:

```
001 <?php
002 define('FACEBOOK_APP_ID', 'tu_app_id');
003 define('FACEBOOK_SECRET', 'tu_app_secret');
004
005 function parse_signed_request($signed_request, $secret) {
006     list($encoded_sig, $payload) = explode('.', $signed_request, 2);
007
008     // decodifica los datos
009     $sig = base64_url_decode($encoded_sig);
010     $data = json_decode(base64_url_decode($payload), true);
011
012     if (strtoupper($data['algorithm']) != 'HMAC-SHA256') {
013         error_log('Unknown algorithm. Expected HMAC-SHA256');
014         return null;
015     }
```

Tendrás que sustituir `tu_app_id` y `tu_app_secret` con tu ID y tu Secret. Como el código es PHP, el Secret no aparecerá en el código fuente. Guarda este archivo con el nombre `'formsubmit.php'`. Si abres ahora tu formulario de registro y pulsas Registrar, te llevará a este código. El código decodificará los datos de los distintos campos del registro y los mostrará en pantalla.

El código completo está en el enlace

Facebook ha creado sus propios lenguajes



Lenguajes de Facebook

Facebook ha creado su propia colección de lenguajes, tanto para limitar lo que uno puede hacer como desarrollador como para permitir la conexión a los datos de Graph de forma más manejable. El primero de estos lenguajes es FBML (Facebook Markup Language). FBML es muy parecido a HTML, con la única diferencia de que trabaja con características específicas de Facebook. Un ejemplo de este funcionamiento sería:

```
001 <fb:date t="1216170865" format="long_numeric" />
```

Este código devuelve una fecha a partir de unos datos en formato POSIX. En enero de 2012, Facebook dejó de utilizar FBML y se pasó al HTML5 y los iFrames. Todas las apps en FBML tuvieron que adaptarse a conectar con Graph de manera similar a la explicada antes.

Otro lenguaje de Facebook es FBJS (Facebook JavaScript). Se trata de una versión muy reducida de JavaScript que, sin embargo, usa muchas de las mismas llamadas que el original. La razón por la que decidieron limitar las funciones de JavaScript fue, básicamente, por seguridad, para evitar que los desarrolladores usasen JS dentro de una app en la que no deberían, además de para permitir recuperar datos de la Graph de Facebook.

El último de los lenguajes es FQL (Facebook Query Language), muy similar a SQL. Un ejemplo de este sería:

```
001 SELECT name FROM user WHERE uid = me()
```

Este código devuelve el nombre del usuario conectado. Hay más información sobre FQL en <http://developers.facebook.com/docs/reference/fql>.



Web Intents

La extensa API de Twitter da a los desarrolladores la habilidad de crear intrincadas aplicaciones personalizadas para interactuar con servicios y usuarios. Además, existen una gran cantidad de librerías gratuitas para prácticamente todos los lenguajes que te ayudarán a ponerte en marcha enseguida.

Cuando trabajes con datos de usuario y actualizaciones de estado desde tu propia aplicación, tendrás que vértelas con problemas de autenticación y seguridad, incluyendo la complicada tarea de entender la autenticación a través del protocolo OAuth y trabajar con claves de acceso y permisos de usuario.

Para aquellos usuarios o desarrolladores que quieran incluir en sus páginas web unas aplicaciones algo más interactivas sin verse obligados a dar vueltas alrededor de estos problemas de autenticación, Twitter ofrece Web Intents. Se trata de un paquete de funciones que ayudan a la hora de integrar características de Twitter sin necesidad de claves e identificadores, y puede instalarse con tan sólo copiar unas líneas de código en tu web. Estas funciones también sirven para móviles, así que no habrá problemas independientemente del dispositivo a través del cual se acceda a tu página. Las funciones disponibles incluyen Tweetear, retweetear, marcar un tweet como favorito y "seguir".

Para implementar las funciones de Web Intents en tu página, no tienes más que seguir estos dos sencillos pasos. Primero, tendrás que incluir el widget JavaScript (el mismo que utilizaste para otras funciones) y, en segundo lugar, tendrás que añadir tu acción de Web Intents. Estas acciones no son más que enlaces a URLs concretas, que varían según el resultado que busques. Al hacer clic en el enlace, se abrirá una ventana con la función pertinente, que el usuario podrá completar sin salir de tu página.

```
001 <script src="http://platform.twitter.com/widgets.js" type="text/javascript"></script>
002 <p><a href="http://twitter.com/intent/user?screen_name=webdesignernmag">Seguir & Mini Perfil</a></p>
003 <p><a href="http://twitter.com/intent/tweet">manda un Tweet</a></p>
004 <p><a href="http://twitter.com/intent/tweet?in_reply_to=126644035745095681">@Responder</a></p>
005 <p><a href="http://twitter.com/intent/retweet?tweet_id=126644035745095681">Retweet</a></p>
006 <p><a href="http://twitter.com/intent/favorite?tweet_id=126644035745095681">Favorito</a></p>
```

La simplicidad de uso y el fácil desarrollo que ofrece este código acaba con cualquier problema de integración que pueda tener un desarrollador. Puedes leer la documentación completa de Web Intents en <https://dev.twitter.com/docs/intents>

¿Qué está pasando?



witter ha revolucionado la red desde su lanzamiento en 2.006. No hay duda de que, en los últimos años, su popularidad ha aumentado enormemente, a medida que más

gente ha empezado a utilizarla por diversas razones, que van desde los post promocionales, solicitudes de ayuda tu marketing hasta, simplemente, su uso como una red comunitaria para mantenerse en contacto con conocidos.

El límite de 140 caracteres implica que la información debe ser precisa y sacar partido a cada letra. Gracias a su bien estructurada arquitectura, es muy sencillo seguir a otros miembros, "retuitear", responder o guardar cualquier tuit marcándolo como

favorito. Para los usuarios, Twitter es una forma estupenda de encontrar, seguir y conectarse con individuos u organizaciones de interés, pudiendo estar al tanto de los post o contenidos que comparten con el mundo.

Para profesionales, Twitter puede ser una herramienta particularmente importante. Ayuda a mantener el contacto con miembros importantes de la comunidad web, permite estar al tanto de las últimas noticias, novedades y modas tecnológicas y permite promocionar servicios, trabajo o cualquier otra cosa que nos interese que la gente sepa.

Por tanto, conseguir y mantener seguidores es la clave para asegurar que hablamos con la gente, y no únicamente con asientos vacíos.



Feed

Una de las formas más sencillas de invitar a la gente a seguirte en Twitter es poner un Feed en tu blog o web, de forma que puedan ver de qué van tus tweets, de qué hablas, los temas que sueles tratar, los enlaces que compartes y, en general, todo.

Twitter cuenta con una API increíblemente detallada, con una inmensa cantidad de métodos, características y funciones a disposición del desarrollador. Para obtener los feeds de cualquier usuario, no tienes más que usar la siguiente URL(incluyendo el nombre de tu cuenta) y conseguirás un JSON con los últimos tweets de dicha cuenta http://twitter.com/statuses/user_timeline/cuenta_de_twitter.json.

Aunque esto utiliza la API de la Timeline de Twitter, nos da los resultados en formato JSON, así que tendrás que editarlos para dar una apariencia más cuidada. Puedes utilizar jQuery y su método getJSON para hacer la invocación y la adaptación de contenidos para incluir los enlaces contenidos en los tweets, así como las direcciones en Twitter de cualquier usuario que se mencione en ellos.

```
001 <script src="http://code.jquery.com/jquery-latest.js"></script>
002 <script>
003   $(document).ready(function() {
004
005     // Aquí tienes que poner la cuenta de Twitter de la que quieres obtener los tweets
006     var user = 'coldfumonkeh';
007
008     // jQuery, con su método getJSON , accederá a la Timeline pública del usuario y
009     // devolverá el último tweet
010     $.getJSON('http://twitter.com/statuses/user_timeline.json?screen_name=' + user + '&count=1&callback=?', function(data){
011       // Asigna el resultado a una variable
012       var status = data[0].text;
013
014       // Procesa el estado
015       // Sustituye y define las URLs
016       status = status.replace(/((https?|s?ftp|ssh)\:\:\/\/|[^\s\<\>]*[^.,;'"">\:\s\<\>])\!]/g, function(url) {
017         return '<a href="' + url + '">' + url + '</a>';
018       }).replace(/\B@([_a-z0-9]+)/ig, function(reply) {
019         // Enlaza a los usuarios que hayan sido
020         // mencionados dentro del tweet
021         return reply.charAt(0) + '<a href="http://twitter.com/' + reply.substring(1) + '>' + reply.substring(1) + '</a>';
022       });
023     });
024   });
025 </script>
```



```

022 // Muestra el resultado
023 $("#tweet").html(status);
024 });
025 );
026 );
027 </script>
028
029 <h1>Ultimo Tweet</h1>
030 <div id="tweet"></div>

```

Otra opción es usar un archivo JavaScript de twitter que logra el mismo resultado, pero incluye más de un tweet:

```

001 <h1>Ultimos Tweets</h1>
002
003 <ul id="twitter_update_list">
004 <li><p></p></li>
005 </ul>
006
007 <script type="text/javascript" src="http://twitter.com/
    javascripts/blogger.js"></script>
008 <script type="text/javascript" src="http://twitter.com/
    statuses/user_timeline/coldfumonkeh.json?callback=twitter
    Callback&count=5"></script>

```

Con algo de CSS para adaptarlos a la apariencia de tu web, puedes usar cualquiera de estos códigos para mostrar, al instante, tu feed de Twitter a tus visitantes. Sólo con esto, es posible que anime a varios a seguirte.



Botones

Otra opción disponible para conseguir que tus usuarios interactúen contigo a través de Twitter es el botón Seguir, que Twitter describe como una forma de “facilitar la conexión” con tu audiencia.

Esto se ha vuelto mucho más sencillo desde que Twitter implementó esta función a través de un widget JavaScript, alojado en sus servidores. A pesar de lo fácil que puede resultar escribir tu propio botón “Seguir”, Twitter tiene un generador online disponible que lo hará por ti, además de otras utilidades para ayudarte a aumentar tu visibilidad en el mundo de las redes sociales. Dirígete a <http://twitter.com/about/resources> para verlas.

El botón “Seguir” permite a los usuarios seguir tu cuenta en Twitter con facilidad desde la página donde lo hayas puesto.

El código que se genera es muy simple. El elemento añaña contiene la URL a tu cuenta de Twitter, con un atributo de clase definido como `twitter-follow-button`, que es lo que hace que el widget JavaScript convierta el enlace en un botón. Si tienen JavaScript desactivado en el navegador, sigue enlazando con el perfil de tu cuenta.



```

001 <a href="https://twitter.com/coldfumonkeh"
    class="twitter-follow-button" data-show
    count="true">Seguir@coldfumonkeh</a>
002 <script src="//platform.twitter.com/widgets.
    js" type="text/javascript"></script>

```

Puedes personalizar la configuración estableciendo valores concretos para atributos en particular dentro del código, pudiendo mostrar el número de

seguidores que tienes, establecer el tamaño y posición del botón, o cambiar el color para que pegue con el diseño de tu web. Para más información sobre esto, mira la documentación aquí <https://dev.twitter.com/docs/follow-button>.

Colocar un mensaje o una imagen al lado del botón puede ayudar a llamar la atención de tus visitantes y ayudarte a conseguir un mayor número de seguidores en Twitter.

En Twitter, todo es comunicación e interacción, y conseguir que tu mensaje sea visto y percibido a través de tanto tráfico puede ser difícil, así que ayuda a otros para ayudarte a ti mismo. Normalmente, las actualizaciones de estado, o tweets, se generan desde el perfil del usuario o a través de un programa destinado a este fin. Para ayudarte a hacer de la comunicación algo más sencillo y simple, puedes añadir un botón Tweet a tu web para permitir a los visitantes compartir tu contenido sin salir de la página. El objetivo de esto es conseguir tráfico y aumentar tu visibilidad.

Una vez más, esto es muy sencillo de hacer gracias al cómodo widget JavaScript de Twitter. Al hacer clic en el botón, el usuario tendrá que conectarse a Twitter o, si ya está conectado, verá un mensaje, ya con contenido, para compartir, que pueden editar y modificar antes de enviar.

```

001 <a href="https://twitter.com/share" class="twitter-share-button" data-text="Check this out:" data-count="vertical" data-via="coldfumonkeh" data-related="monkehTweets: ColdFusion Twitter API">Tweet</a><script type="text/javascript" src="//platform.twitter.com/widgets.js"></script>

```

Por defecto, el tuit usará el enlace y título de la página en la que esté como mensaje. Si quieras, puedes poner un contador para saber cuántas veces se ha compartido una URL en concreto, algo muy útil si quieras mostrar a los usuarios la popularidad del contenido.

El botón Tuit es, también, una forma directa de ampliar tus oportunidades publicitarias incluyendo, si quieras, una cuenta relacionada, que el usuario podrá ver una vez haya publicado un tuit desde tu página de Internet.

El botón Tuit se puede personalizar de forma similar al botón “Seguir” para ajustarse a la estética y el diseño general de tu sitio. Es una herramienta básica, pero efectiva, para permitir actualizaciones interactivas a través de tu web, además de todas las oportunidades publicitarias ya mencionadas. Para más información sobre la personalización, puedes echar un vistazo a la documentación en: <https://dev.twitter.com/docs/tweet-button>.



@Anywhere

@Anywhere se anunció como una manera rápida y sencilla de incluir la red social Twitter en tu página web. Las funciones de @Anywhere son, sin duda alguna, muy detalladas y potentes, y te dan la posibilidad de crear tuits desde tu web, generar y mostrar información detallada de tu perfil de usuario y convertir automáticamente nombres de usuario en enlaces a las cuentas de Twitter correspondientes.

Aunque es relativamente simple de usar, al contrario que con los servicios anteriores, necesitas crear y registrar una aplicación en Twitter para usarlo. puedes hacerlo en: <http://twitter.com/apps/new>.



Da un nombre y descripción a tu aplicación y cambia los permisos de acceso a Lectura y Escritura para permitir a los usuarios mandar actualizaciones de estado. Una vez hayas registrado tu aplicación, Twitter generará una clave de consumidor y un identificador de consumidor, de los cuales solo necesitas copiar la clave.

Con la aplicación generada y la clave lista, puedes iniciar la API de @Anywhere incluyendo el archivo JavaScript requerido y añadiendo tu clave API (tu clave de consumidor) al final del texto. Twitter también envía el número de la versión, representada por el parámetro v=1.

```
001 <!DOCTYPE HTML>
002 <html>
003 <head>
004 <meta http-equiv="Content-type" content="text/html; charset=utf-8">
005 <title>Ejemplo de Anywhere</title>
006 <script src="http://platform.twitter.com/anywhere.js?id=YOUR_API_KEY&v=1" type="text/javascript"></script>
007 </head>
008 <body>
009
010 </body>
011 </html>
```

El archivo JavaScript incluido establece un objeto global llamado **twtr**, que usamos para referenciar a la API y para invocar métodos del HTML. Con el archivo JavaScript ya incluido, puedes acceder al objeto global **twtr** e invocar el método **anywhere()** de la API con un parámetro para hacer referencia al objeto a usar, similar al objeto “\$” de jQuery.

En este ejemplo, pedimos a la plataforma **@Anywhere** que enlace cualquier nombre de usuario de Twitter (**@usernames**) que se encuentre en el cuerpo de nuestra página con sus páginas de perfil. Podemos hacerlo usando el método **linkify()**, pero es posible añadir una opción extra y hacer que la API genere una tarjeta para cada usuario, mostrando información del perfil y el botón “Seguir”.

Puedes usar la API de **@Anywhere** para añadir con facilidad un botón “Seguir” y un recuadro con Tweets de forma muy similar a como te permiten hacerlo los widgets explicados anteriormente, pero con la ventaja de un mayor número de funciones y algo más de control sobre las invocaciones y los datos.

Los métodos explicados hasta ahora ofrecen a los desarrolladores una manera fácil de integración sin tener que preocuparse mucho por el control de autenticación y usuarios. **@Anywhere** también ofrece métodos para conectarse a Twitter, así como maneras de permitir a tus usuarios conectarse desde tu web usando OAuth, sin tener que ocuparte tú mismo, tampoco en este caso, de la autenticación.

Con el siguiente código se puede crear un botón “Seguir” que enlace a una cuenta de usuario concreta:

```
001 <!DOCTYPE HTML>
002 <html>
003 <head>
004 <meta http-equiv="Content-type" content="text/html; charset=utf-8">
005 <title>Ejemplo de Anywhere</title>
006 <script src="http://platform.twitter.com/anywhere.js?id=YOUR_API_KEY&v=1" type="text/
```

```
javascript"></script>
007 </head>
008 <body>
009
010 <div id="followMe"></div>
011
012 <script type="text/javascript">
013 twtr.anywhere(function (twitter) {
014 twitter("#followMe").followButton("webdesignermag");
015 });
016 </script>
017
018 </body>
019 </html>
```

El usuario verá un pop-up con una pantalla de autenticación segura, pidiendo que se conecte a Twitter (si no lo está ya) y que de permisos de acceso a tu aplicación **@Anywhere**.

Hay muchas cosas que se pueden conseguir con la cuenta **@Anywhere**, incluyendo obtener y mostrar datos de usuario tras una correcta autenticación, conectar y desconectar de Twitter al usuario account, todo ello sin sacarlo de tu sitio y ayudandote a mantener una relación con el contenido y funciones que ofrece Twitter. Puedes encontrar más información sobre este tema accediendo al siguiente enlace <https://dev.twitter.com/docs/anywhere>.



Analytics

Uno de los últimos añadidos a la lista de servicios de Twitter es Web Analytics. El objetivo de esta herramienta es ayudar a desarrolladores y dueños de webs a entender cuánto tráfico les llega de Twitter y la efectividad de la integración con Twitter que hayan implementado en sus páginas o aplicaciones.

Aunque de momento este servicio solo está disponible para un pequeño grupo de beta testers, no debería tardar mucho en hacerse público y encontrarse disponible para que todos los usuarios de Twitter tengan acceso a una representación visual de los datos, similar (si no igual) a la que puedes ver en la imagen inferior, donde se muestran las fuentes de tráfico y la actividad del botón “Tweet”. Se ha comentado que se publicará una API para que se pueda interactuar con los datos.



GO FOR IT

2006

Diseño web antiguo

Azul Twitter

El 'azul Twitter' se adoptó a finales de 2006 y, hoy en día, todos lo asocian instantáneamente a esta conocida plataforma de microblogging.

Tweets

El tweet de 140 caracteres es la materia prima de Twitter. Sin embargo, en 2006, se conocía simplemente como "actualización pública reciente".

iCarga!

Tamaño: 45 KB



1.2 segundos conectado a 2MB

twitter

A global community of friends and strangers answering one simple question: What are you doing?

What are you doing?

Thinking about sending my little sister somethi

Once you join, the first thing you'll want to do is type your first ever Twitter update.

No pressure, just put something simple.

Update

Recent Public Updates



TC DM: *The Things You Said* - perfect walking beat pace less than 10 seconds ago from im



PHIL Gyford Off for dinner (roasted veg 'How Music Works with Howard Gondall' from im)



SarahM Tony and I just had A Moment minutes ago from mobile

© 2006 Obvious About Us Contact Blog API

Please Sign In!

Email or Mobile Number

Password [Forgot?](#)

Remember me

Sign In!

Want an account?

Join for Free!

It's fast and easy!

Featured:



Simeone



SMITH Magazine



solene

twitter

A global community of friends and strangers answering one simple question: What are you doing?

What your friends are doing.



tv Reviewing the new Twitter redesign



nzr Stone trying to type while the dog



JACK jeremy is going to have to...

Whenever you sign in to Twitter you will see what your friends are doing.

You can also get or send updates by IM, IM, and Web—Join today!

Recent public Updates



avalen I just came back from an Asian city, where I shopped and chilled much of myself. Shopping's good. I feel recharged. less than 20 seconds ago from web



alancorner ... Mariah Carey, Gip. With 34 hits, that should have been easier. Duets w Doyce, II Men, Westlife and Jay-Z were allowed. less than 20 seconds ago from web



Ben Ward Loves his new noise canceling earphones. Suddenly he can focus more easily in the office. Focus on Twittering, it seems... less than 20 seconds ago from web

Inscríbete

Los usuarios de 2006 podían inscribirse usando tu correo electrónico o su móvil.

Twitter www.twitter.com



La plataforma de microblogging de 140 caracteres que ha revolucionado la forma de comunicarse

Es difícil creer que Twitter existe solamente desde 2006. En 2007, procesaba unos 3.000 tuits diarios, pero en 2008 esta cifra ya había aumentado hasta los 300.000 diarios. Este fenómeno continuó creciendo en 2009, con 2.5 millones de tuits al día y, hoy en día, la cifra supera la friolera de 200 millones diarios. Sin embargo, la evolución de Twitter como

marca no ha mantenido el ritmo de crecimiento de la red en sí misma. El logo sigue siendo prácticamente el mismo, y no hace tanto que la plataforma se decidió a hacer un cambio de diseño importante. Si echamos la vista atrás, a 2006, veremos que, aunque el diseño de la página era algo más simple, los elementos fundamentales que la componen son justo los mismos.

Hoy en día, la cifra supera la friolera de 200 millones de tuits diarios



<izquierda>

- En el blog, ya funcional, podemos usar el editor WYSIWYG para añadir contenido personalizado que enriquezca los posts.

<arriba>

- Gracias a lo sofisticado del fondo, tenemos la posibilidad de prescindir completamente del elemento gráfico en el encabezado.

● Joomla fue creado como una plataforma blog para usar casi sobre la marcha ●

Tu primer blog con Joomla

Descubre cómo publicar tu sitio utilizando una de las herramientas CMS más potentes del mercado

Herramientas | tecnologías | tendencias

Joomla 1.6.1, MySQL, PHP, HTML, CSS, editor HTML de tu elección



a red está llena de bloggers con ganas de compartir sus ideas con el resto del mundo. Las nuevas tecnologías, que surgen cada día, son las culpables de que los entusiastas de los blogs ya no se conformen con editores **wysiwyg** ligeros que, simplemente, publiquen artículos. Todas las plataformas de "blogging" importantes, como WordPress o TypePad, están intentando solventar esto añadiendo nuevas características, para poder competir con sistemas CMS como Joomla o Drupal. Sin embargo, Joomla crece y se hace más fuerte cada día, añadiendo algunas características nuevas que WordPress o TypePad están lejos de tener. Montar tu primer blog en Joomla puede dar algo de miedo a alguien con poca o ninguna experiencia programando. Por suerte, Joomla fue creado como una plataforma de blogging para usar casi sobre la marcha. En este tutorial te explicaremos cómo montar tu primer blog utilizando Joomla, sin necesidad de usar más que las opciones básicas de instalación y un tema HTML personalizado, que ya tenemos preparado para ti.

CREA UN BLOG CON JOOMLA



01 Descarga la bestia

Poner Joomla a funcionar es un proceso que consiste en varios pasos sencillos que hay que seguir. Primero, descarga la última versión estable de Joomla. Ve a www.joomla.org, haz clic en el botón 'Download' de la página principal y descarga el archivo ZIP Joomla 1.6.1. Descomprime el contenido del archivo, una vez descargado, en una carpeta de tu disco duro.



02 Ponlo en línea

La instalación de Joomla se hace a través del navegador. Usa un cliente FTP para subir los archivos que has descomprimido al servidor web que vayas a usar. Para que se instale correctamente, el servidor tiene que usar la versión 1.3+ de Apache, además de MySQL v 3.23+ y PHP v 4.3.10+ (Las versiones requeridas de MySQL y PHP cambian para Microsoft IIS).

04 Comienza la instalación

Si subiste los archivos al directorio raíz del servidor, ve a www.yourdomain.com (en caso contrario, añade la dirección de la carpeta con Joomla al final (ej: www.yourdomain.com/JoomlaBlog). Esto abrirá el archivo index.php y empezará la instalación. Joomla te permite escoger el idioma del proceso de instalación. Elije el que prefieras y pulsa 'Next'.

06 Conéctate a la base de datos

Joomla necesita una base de datos para almacenar los tuyos. Escoge MySQL de la lista del recuadro y deja el Host Name como localhost (funciona para la mayoría de servidores). Escribe el nombre de usuario, contraseña y nombre de la base de datos, deja el table prefix como está y haz clic en 'Next' para conectarte a la base de datos.

05 Confirmación de requisitos

En el siguiente paso, Joomla comprueba que el servidor cumple con los requisitos mínimos y te dice qué hacer en caso de que haya algún problema. Una vez tengas todo solucionado, puedes pasar a la siguiente página, donde verás los términos legales de Joomla (licencia GNU estándar). Si estás totalmente de acuerdo, haz clic sobre 'Next' para establecer una conexión con la base de datos.



Joomla! 1.6.1 Installation

Main Configuration

Site Name
Enter the name of your Joomla site. Later you can edit these parameters through the Control Panel.

Admin Email
Enter your email address. This will be the email address of the Joomla administrator. You can change this later on the administrator's profile.

Admin User
Enter the username of the administrator. You can change this later on the administrator's profile.

Admin Password
Enter the password of the administrator. You can change this later on the administrator's profile.

Admin Confirm Password
Re-enter the password of the administrator.

Install Sample Data
It is strongly recommended that new Joomla! users install the default sample data. To do this click on the button 'Install Sample Data'.

Generate Sample Data
Install Sample Data

Joomla! Administration Login

User Name: admin

Password:

Language: Select

Log In

07 Completa la instalación

En la mayoría de los casos, puedes saltarte la página de configuración del FTP. En la siguiente, escribe el nombre del sitio y las credenciales del administrador del blog. No pinches en 'Install Sample Data', pues podría dar problemas luego al configurar el blog. En la siguiente página, pulsa 'Remove installation folder' para terminar.

08 Comprueba el resultado

Para comprobar que has instalado Joomla correctamente, ve a www.yourdomain.com. Esta es la apariencia inicial de Joomla con la plantilla predefinida. Para transformar Joomla en un blog, tenemos que acceder por detrás. Ve a www.yourdomain.com/administrator y rellénalo con los datos de administrador. Pulsa 'Login' para entrar al panel de control.

09 Crea un blog

Joomla está diseñado para poner el contenido por categorías, que es lo que queremos de un blog. Primero, crea la categoría principal de las entradas del blog. Ve a 'Content>Category Manager>Add New Category'. Ponle de nombre "Blog" y pulsa 'Save & Close'. Esto creará la nueva categoría y te llevará al administrador de categorías para editarla.

10 Crea subcategorías

Una vez creada la categoría principal, puedes empezar con las categorías en las que quieras dividir tus artículos. Desde el 'Category Manager', pincha en 'new', nombra la nueva categoría, establece a "Blog" como su raíz y guarda. repite el proceso hasta que estés contento con el número de categorías en las que se dividirá tu contenido.

11 Estructura del menú

Llegado a este punto, ya tienes la estructura básica del blog lista, pero no hay enlaces que lleven a tus categorías. Ve a 'Menus> Menu Manager' y pincha en 'New' para añadir un nuevo menú, que incluirá los enlaces a las categorías que has creado. Ponle de nombre Menú de categorías y escoge categoryMenu como tipo de menú. Luego pincha en 'Save & Close'.

12 Elementos del menú

Ahora que has creado un "contenedor" para los enlaces a las categorías, tienes que crear los enlaces propiamente dichos. Pincha en 'Category menu' y luego en 'New' para crear un nuevo elemento en el menú. Te interesa que los links muestren todos los elementos de la categoría, así que tienes que escoger 'Category Blog' como tipo de elemento del menú.

El esfuerzo inicial tiene recompensa

Aunque para principiantes parezca más sencillo limitarse a descargar una plantilla gratuita y cambiarla la cabecera, los enlaces del menú o cambiar un poco el fondo... son esos pequeños cambios que vas haciendo los que, al acumularse, convierten la personalización de tu plantilla en una pesadilla.

Intenta acostumbrarte a crear tus propias plantillas desde cero. Crea siempre la plantilla que quieras utilizando primero CSS y HTML/XHTML puro, y luego cambia las partes que necesites por PHP y declaraciones JDOC. De este modo, te asegurarás de no perderte entre miles de líneas de código que una persona con un estilo de programación distinto creó antes que tú. Además, lo más probable es que aprendas un montón de cosas útiles sobre el uso de Joomla mientras tanto, así que, sin duda, vale la pena.

CREA UN BLOG CON JOOMLA



13 Elementos del menú 2

Para enlazar el elemento a la categoría, escoge la categoría de la lista, da al elemento el mismo nombre que la categoría escogida y guarda. Repite esto para todas las categorías. El menú en sí mismo no aparece en ninguna parte aún, pero más adelante te explicaremos cómo arreglarlo.

14 Ponlo bonito

Hasta ahora, en tan sólo unos pasos, has creado las funciones básicas de un blog. Para darle un toque más personal, puedes crear una plantilla de Joomla a partir de la estructura HTML que te hemos preparado. Hay varias formas de crear una plantilla personalizada. De momento, te explicaremos la más intuitiva para usarla en tu primer blog con Joomla.

17 Especifica posiciones

Para decir a Joomla dónde mostrar las cosas, hay que incluir las llamadas **declaraciones JDOC** en la página. Puedes copiarlas de **index.php** y cambiar sus nombres. Pon el **JDOC Template-topmenu** donde quieras que aparezca el menú superior. Haz lo mismo con **OurTemplate-sidebar** para el segundo menú y usa el **JDOC component** para el contenido. El código completo está en especiales.axelspringer.es/descargas

```
001 <div id="main-menu">
002   <?php if($this->countModules('atomic-
topmenu')) : ?>
003     <jdoc:include type="modules"
name="atomic-topmenu" style="container" />
004   <?php endif; ?>
005 </div>
006 ...
007 <div id="sidebar-right">
008 <?php if($this->countModules('atomic-
sidebar')) : ?>
009   <jdoc:include type="modules"
```



20 Coloca el contenido

Cuando visites tu página, verás que faltan ambos menús. Esto se debe a que se les asignaron posiciones en plantillas distintas. En el panel de control, dirígete a 'Extensions> Module Manager' y después ve a 'Main Menu> Select Position'. Busca **OurTemplate-topmenu** en la lista, escógelos y guarda. Luego haz lo mismo con el menú de categorías.

15 Elige la plantilla

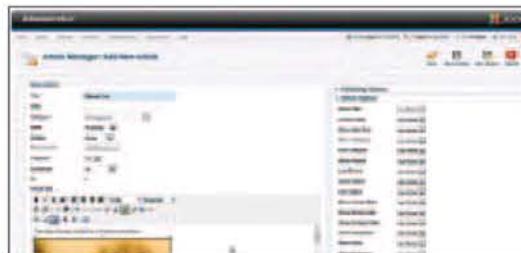
Ve a 'Templates' desde la carpeta raíz de Joomla y haz una copia de la plantilla **atomic** (la plantilla predefinida más básica de Joomla). Llama a esta copia **ourTemplate**. Entra en la plantilla y abre los archivos **templateDetails.xml** e **index.php** en un editor HTML. Empieza por editar **templateDetails.xml**. Cambia el nombre de la plantilla y de las posiciones por el nuevo.

```
001 <name>OurTemplate</name>
002 ...
003 <position>OurTemplate-bottomleft</position>
004 <position>OurTemplate-bottommiddle
</position>
005 <position>OurTemplate-search</position>
006 <position>OurTemplate-sidebar</position>
007 <position>OurTemplate-topmenu</position>
008 <position>OurTemplate-topquote</position>
```

18 Termina la plantilla

Cambia la dirección al archivo CSS en relación a la carpeta de Joomla (**templates/OurTemplate/style.css**). Guarda **index.html** como **index.php** y cópialo junto con el CSS y la carpeta **images** a la carpeta con tu nueva plantilla (si, sustituye el **index.php** que hay dentro). Ahora ya estás listo para instalar tu nueva plantilla personalizada en el blog.

```
001 <meta http-equiv="content-type"
content="text/html; charset=utf-8" />
002   <link type="text/css" rel="stylesheet"
href="templates/OurTemplate/style.css" />
003   <title></title>
004 </head>
005 <body>
006   <div id="page">
007     <div id="page-inner">
008       <div id="kaboom">
009         
010     </div>
```



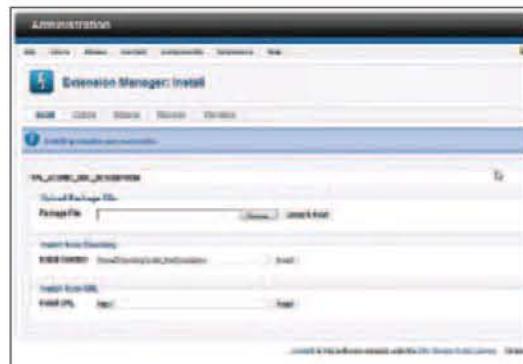
21 Crea páginas estáticas

Hoy en día, todo blog incluye un par de páginas estáticas sobre el autor y, quizás, algunos enlaces útiles. Para crearlas, dirígete a 'Content> Article Manager> Add New Article'. Crea una página llamada "Sobre mí" usando el editor **wysiwyg** y déjala sin categoría. Guarda y crea un elemento de menú en 'Main menu' llamado **Single Article**. Este enlazará con la página "Sobre mí".

16 De HTML a PHP

Abre también **index.html** (está en la carpeta **assets**) y empieza a transformarlo en una página PHP. Selecciona el contenido de **index.html** desde la etiqueta **<head>** y sustitúyelo por su equivalente de **index.php**. Esta parte del código comprueba que todo esté bien y carga dinámicamente desde Joomla.

```
001 <?php
002 defined('_JEXEC') or die;
003 JHTML::_('behavior.framework', true);
004 $app = JFactory::getApplication();
005 ?>
006 <?php echo '<?'; ?>xml version="1.0"
encoding="<?php echo $this->_charset ?>"?>
007 <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML
1.0 Strict//EN" "http://www.w3.org/TR/
xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
```



19 Instala la plantilla

Joomla cuenta con dos formas de instalar plantillas. Te explicamos la más segura: 'Extension Manager'. Comprime la carpeta de tu plantilla en formato ZIP. En el panel de control de Joomla, ve a 'Extensions> Extension Manager'. Busca el ZIP que acabas de crear y pincha en 'Upload & Install'. Una vez termine la instalación, puedes activar la nueva plantilla a través del 'Template Manager'.



22 Prueba el blog

Ahora tienes todo listo para empezar a usar el blog. Ve a 'Content> Article Manager> Add New Article' y escribe tu primera entrada. Asegúrate de asignarle una de las categorías y establece la opción **featured** a **yes**. Cuando guardes el artículo y hagas clic en 'View Site', podrás ver el artículo en la página de inicio, además de dentro de la categorías que le corresponda.

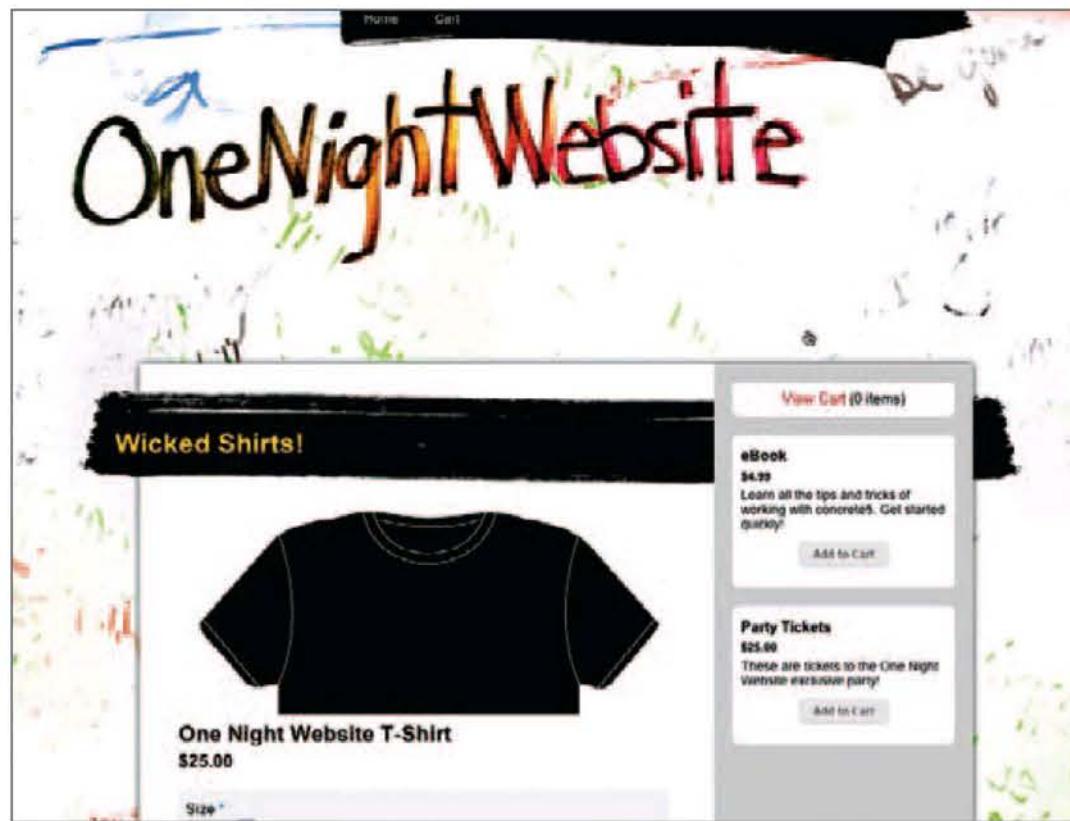


Crea una tienda online utilizando concrete5

Al vender en Internet, importa tanto el producto como la presentación

Herramientas | técnicas | tendencias

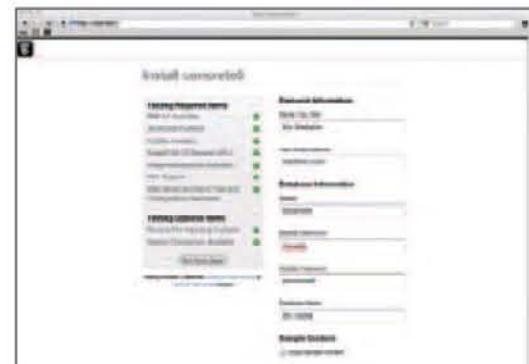
concrete5 + add-ons, TextWrangler o similar, Transmit, PHP, MySQL



unque no hay escasez de soluciones gratuitas y libres para comercio electrónico, si además quieras que sean flexibles y fáciles de personalizar, te encuentras con que el número se reduce bastante. En la mayoría de los casos, te ves obligado a seguir una estricta jerarquía de listas y páginas de características, junto con otras funciones que tal vez no necesites. Por suerte, concrete5 prueba con un enfoque diferente.

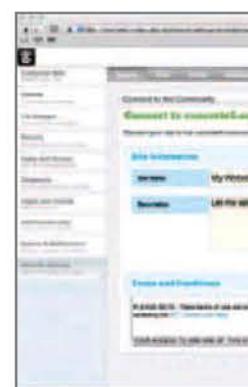
Si se trata de un Sistema de Gestión de Contenidos (CMS) potente y elegante, como opciones de edición de contenido que podrían competir con las de WordPress, Drupal and Joomla, etc. Mucha gente no se da cuenta, sin embargo, de que concrete5 puede usar ese mismo enfoque centrado en el diseño para añadir interacciones que permitan el comercio electrónico, facilitando la creación de sitios atractivos para vender productos o servicios sin la apariencia de una tienda.

En este tutorial, te enseñamos a instalar concrete5 y sus add-ons de comercio electrónico y descargas digitales, así como a diseñar una tienda online sencilla.



01 Instala concrete5

Consigue algo de espacio web con una base de datos MySQL, descarga concrete5 en ese servidor y accede a la página. Sigue las instrucciones para preparar concrete5. La instalación no debería requerir tocar ni una línea de código. Asegúrate de crear una web sin contenido de muestra.



02 Conéctate a concrete5

Lo mejor es conectar tu web a concrete5.org para facilitar la descarga/instalación de add-ons. No tendrás más que visitar 'Dashboard>Add Functionality>Connect to Community', e introducir tu usuario y contraseña.



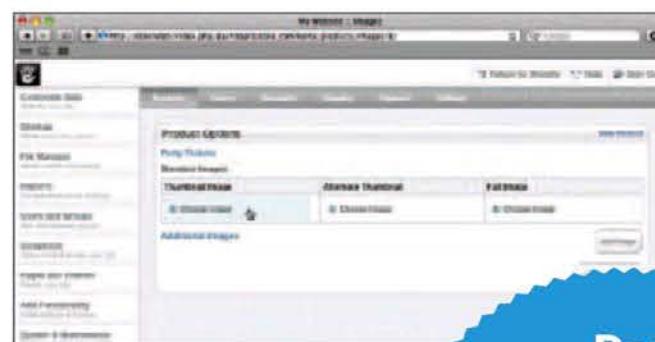
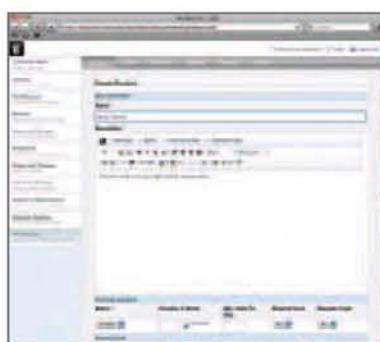
03 Compra add-ons

En concrete5.org, purchase compra los add-ons eCommerce y eCommerce Digital Downloads. Si utilizas el enlace que te damos, podrás descargar ambos add-ons con un cincuenta por ciento de descuento. Cuando acabes, verás un menú con los sitios que has conectado a la comunidad. Escoge el tuyo y pincha en Assign License. Ahora podrás descargar estos dos add-ons directamente a tu web.



04 Instala add-ons

Ahora que has asignado las licencias, puedes descargar e instalar los add-ons directamente desde la página Functionality en el menú de tu sitio. No tienes más que pulsar Download para descargar el add-on y luego Install, que lo deja listo para ser utilizado.



06 Vende entradas

Las entradas son lo más sencillo de vender. No tienes más que ponerles un nombre, una descripción básica y un precio y estarán listas. No hay necesidad de complicar las cosas con más add-ons o personalizaciones. Lo único que hay que hace falta es utilizar un recibo impreso como prueba de compra.

07 Pon imágenes

Se pueden asociar imágenes a cualquier producto del add-on eCommerce. Hay tres imágenes que se asignan por defecto (miniatura, miniatura alternativa y completa), pero puedes añadir tantas como quieras. Ten en cuenta que unas miniaturas llamativas atraen muchos clientes.

Parece familiar...
En concrete5, las plantillas de páginas son sólo código HTML y PHP. Cambiar un borrador HTML en una plantilla concrete5 es un proceso muy sencillo.

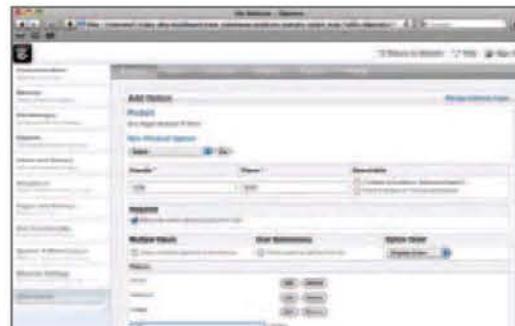
08 Vende archivos descargables

El add-on Digital Downloads hace que adjuntar un archivo descargable a un producto sea muy sencillo. Este archivo se añade como un atributo personalizado y estará disponible una vez se compre el producto. Puedes aprovechar esto para vender, por ejemplo, un eBook. Puedes usar los atributos personalizados para adjuntar todo tipo de archivos, sin importar la extensión.



09 Da opciones al cliente

A la hora de vender una camiseta, hace falta ofrecer distintas tallas al cliente. Por suerte, eCommerce lo pone muy fácil. No tienes más que añadir una "customer choice" a tu producto. Esta opción aparecerá cuando el cliente añada el producto a su cesta de la compra, y puede incluir cualquier combinación de menús desplegables, casillas y cuadros de texto.



05 Añade productos a tu sitio

En este tutorial, usaremos como ejemplo la venta de una entrada a una fiesta, una camiseta y un archivo descargable a través de la web para demostrar las distintas técnicas que se pueden utilizar. Antes de enseñar estos productos a los clientes, hay que crear una entrada para los mismos en la base de datos "eCommerce Products". Esta base de datos almacena toda la información de los productos, incluyendo precio, imágenes, título... Cualquier cosa que necesites para vender el producto.

Bloque de producto



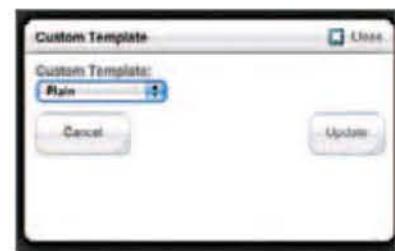
01 Lo básico

El bloque de producto es una forma de mostrar información sobre cualquier producto en tu web. Tú escoges los campos que se muestran en cada caso.



02 Añadir al Carrito

El bloque de producto también puede incluir un botón para añadir el objeto al carrito, junto a una opción para elegir la cantidad y otras opciones de compra.



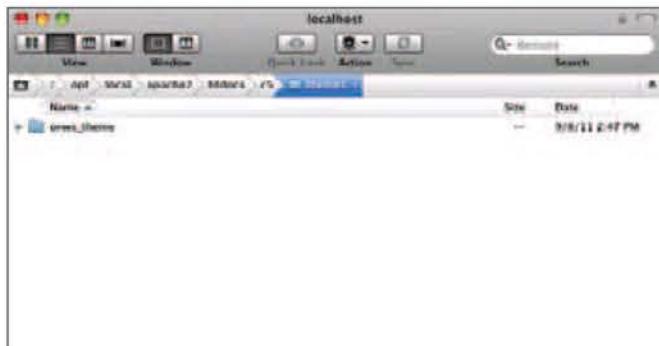
03 Plantillas propias

El bloque de producto suele usar tablas HTML para el formato. Usa la plantilla básica, que agrupa los campos en etiquetas "div" y facilita la edición.



10 Sube tu tema

Tu página utilizará un tema personalizado, que encontrarás en el enlace que incluimos. Descomprime el archivo 'onws_theme' y sube la carpeta resultante a la carpeta de temas de tu web a través del FTP. Todos los temas personalizados para concrete5 se colocan ahí.



11 Instala el tema

Ahora es el momento de activar el tema en tu web. Esto hace que se utilicen las plantillas, imágenes, JavaScript y CSS del tema para componer todas las webs de tu sitio. Ve a 'Dashboard>Pages and Themes' para ver una lista de los temas instalados y disponibles. Instala el tema 'One Night Website' y pincha en 'Activate'.



12 Tu página principal

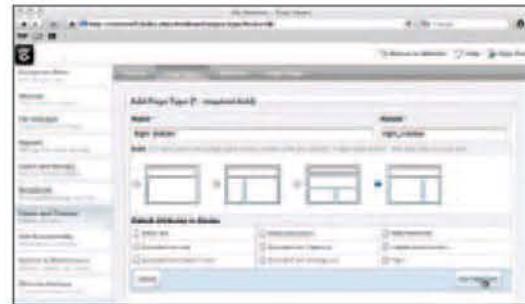
Ahora echa un vistazo para ver cómo queda tu página principal con el tema instalado. Como puedes ver, ahora es una web totalmente distinta a la de hace unos momentos. Cuando activas el tema, introduces nuevas imágenes, HTML y CSS, controlados por las plantillas que se encuentran en la carpeta 'onws_theme'.



13 Explora tu nuevo tema

Ahora es un buen momento para familiarizarte con el funcionamiento de este tema. Abre 'themes/onws_theme/right_sidebar.php' y verás el HTML y PHP básicos que componen la barra lateral derecha de esta web. Crear un área editable en concrete5 es tan sencillo como añadir dos líneas de código.

```
001 <div class="sidebar-inner">
002 <?php
003 $as = new Area('Sidebar');
004 $as->display($c);
005 ?>
006 </div>
```



14 Crea tipos de página

Como tu tema contiene `right_sidebar.php`, significa que necesitas un tipo de página que soporte barra lateral derecha. Puedes crearlo a través de la sección 'Dashboard>Pages and Themes> Page Types'. No olvides asegurarte de que todo está dispuesto correctamente una vez termines con los cambios.



El enfoque de eCommerce para concrete5

Con concrete5, no te ves forzado a mostrar tus productos en un catálogo difícil de modificar. Por supuesto, puedes hacerlo si quieres, pero es opcional. ¿Quieres un catálogo? Añade una lista de productos a una página y editala con la fuente de datos y las opciones que quieras. ¿Sólo quieres mostrar un producto? Añade un bloque de producto a tu página. ¿Quieres mostrar tan sólo unos cuantos productos? Añade varios bloques de producto a la página. Cada bloque y lista de productos actúa de forma totalmente independiente, con distintas opciones de diseño, fuentes de datos y opciones.

Desde el punto de vista administrativo, eCommerce es tradicional en el tipo de datos y las opciones de que dispone, pero las herramientas de edición te dan la posibilidad de personalizar todo.



Individual o lista

eCommerce instala dos tipos de bloques: el bloque de producto es para un objeto, mientras que la lista te ofrece el mismo control, pero sobre varios productos.

15 Asigna tipos de página

eCommerce instala dos tipos de bloques: el bloque de producto es para un objeto concreto, mientras que la lista de productos te ofrece el mismo control, pero sobre varios productos, que pueden venir de distintos sitios. Puedes combinar estos bloques como más te convenga.



16 Añade la camiseta

Añade un bloque de producto para la camiseta al área principal de la página de inicio. Muestra el nombre del producto, una imagen en miniatura y el botón 'Add to Cart'. Acabas de colocar un producto a la venta en la página principal de tu sitio. Los clientes no tienen más que pulsar en el botón para comprarla.



17 Retoca el bloque de producto

Observa que el bloque de producto muestra el nombre, la imagen, las opciones de usuario y los botones de forma que quede bien con el tema instalado. No es por casualidad, el tema ha sido diseñado para trabajar con eCommerce. por ejemplo, echa un vistazo a la hoja de estilo del tema, en concreto, el código para el botón de compra de eCommerce.

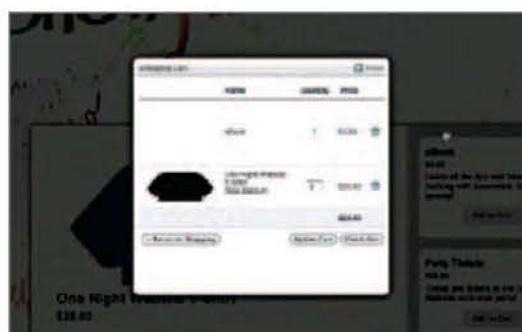
```

001 .ccm-core-commerce-add-to-cart-submit input {
002   cursor: pointer;
003   background-color:#e6e6e6;
004   padding:5px 14px 6px;
005   color:#333;
006   font-size:20px;
007   line-height:normal;
008   border:1px solid #ccc;
009   border-bottom-color:#bbb;
010   -webkit-border-radius:4px;
011   -moz-border-radius:4px;
012   border-radius:4px;
013 }
014 .ccm-core-commerce-add-to-cart-submit
015   input:hover {
016     background-color: #fff;
017     color: #000;
018   }
019 div#sidebar .ccm-core-commerce-add-to-cart
020   -submit input {
021     font-size: 12px;
022 }
```



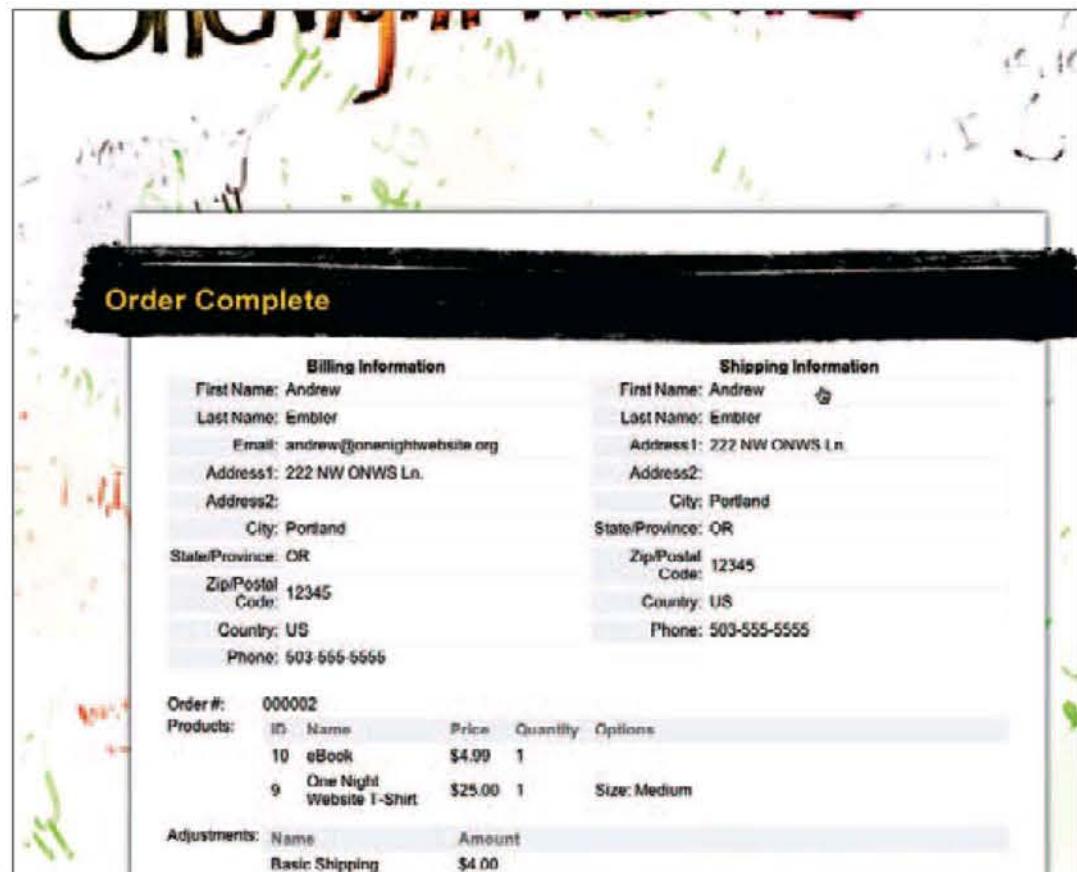
19 ¡Vamos de compras!

En unos minutos, has integrado varios productos personalizados en una página web muy vistosa. Ahora que está lista la página principal, añade un par de bloques más a tu carrito. Por defecto, el carrito de eCommerce está disponible en todas las páginas.



20 Pagos

El add-on eCommerce también acepta distintas formas de pago y métodos de envío. Siempre solicitará información de pago y, si quieras, también dirección de envío, todo a través de una serie de cómodas pantallas al final.



21 ¡No olvides el recibo!

¡Listo! Cuando has acabado, eCommerce crea un sencillo recibo, manda un email a los administradores y guarda el pedido en el panel de control de concrete5. ¡Acabas de hacer una compra a través de una tienda online totalmente funcional y de apariencia profesional!



Crea páginas rápidamente con Flavors.me

Flavors.me es un servicio online para construir páginas rápidamente que te permitirá crear tu portal personalizado en muy pocos minutos

Herramientas | tecnologías | tendencias

Flavors.me



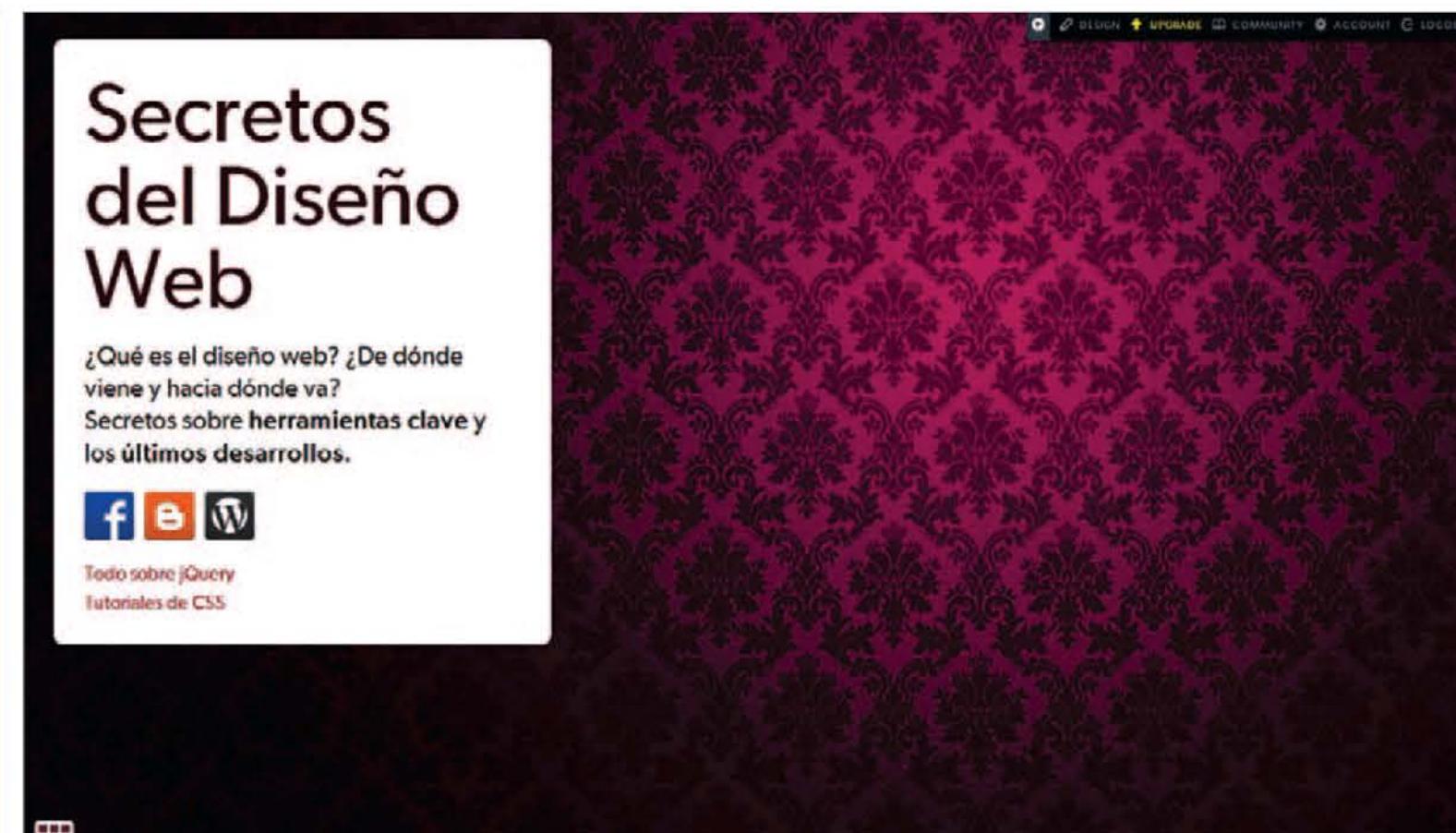
a idea de Flavors.me es que puedas construirte una bonita página en apenas unos poco pasos sin necesidad de que tengas grandes conocimientos técnicos. No hay duda de que consigue su objetivo y lo sobrepasa ampliamente. Existen dos tipos de 'sabores': gratuito y de pago. Con ambas opciones podrás construirte una página web actual y atractiva en, literalmente, pocos minutos. Los usuarios pueden elegir la estructura (o layout), el fondo, las fuentes y los servicios como Twitter o Facebook a los que quieran conectarse y vincular desde su site. Aquellos usuarios que quieran más para su web podrán elegir entre más fuentes, layouts y más servicios para personalizar su sitio. Todos los cambios que efectúes se muestran en tiempo real, así verás directamente cómo va quedando tu página, por si necesitas cambiar algo que no te convenza del todo. Para aquellos que quieran aumentar su sitio, existe también la opción de añadir contenido personalizado, un nombre de dominio propio e, incluso, funciones de eCommerce, entre otras cosas.

Secretos del Diseño Web

¿Qué es el diseño web? ¿De dónde viene y hacia dónde va?
Secretos sobre herramientas clave y los últimos desarrollos.



Todo sobre jQuery
Tutoriales de CSS

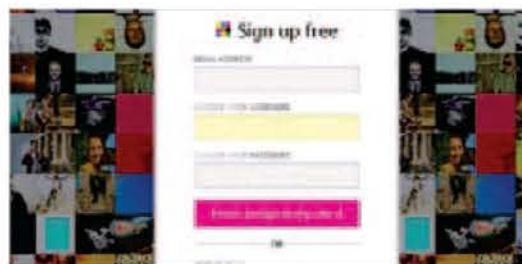


Los cambios se realizan en tiempo real, así verás directamente cómo va quedando

<arrriba>

- Flavors.me es un gran servicio para aquellos que quieren publicar, de una manera ordenada y limpia, contenido generado por redes sociales como Facebook.

PÁGINA DE INICIO CON FLAVORS.ME



01 Registro

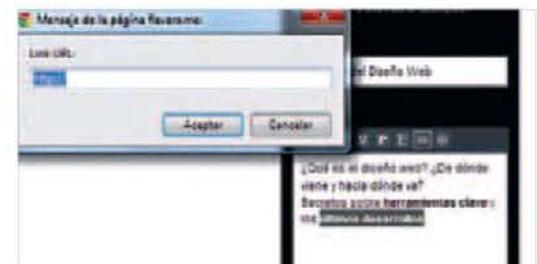
Antes de comenzar a construir con Flavors, necesitas registrarte. Dirígete a <https://flavors.me>, pincha en el botón 'Get Started' y escribe una dirección de correo, un nombre de usuario y contraseña, y pulsa en 'Finish and go to my site'. Esto te dirigirá a una página estándar lista para personalizar.

Secretos del Diseño Web

¿Qué es el diseño web? ¿De dónde viene y hacia dónde va? Secretos sobre herramientas clave y los últimos desarrollos.

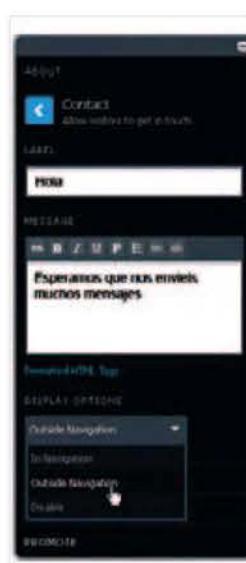
02 Panel de diseño

Pincha en 'Show Design Panel' en la esquina superior izquierda para ver el elemento clave de Flavors.me. La opción 'About' muestra una serie de funciones. Pincha en 'Information' y añade un nombre, que será el título, una pequeña biografía o una introducción. Esto aparecerá debajo del título. Al terminar pincha en la flecha para volver.



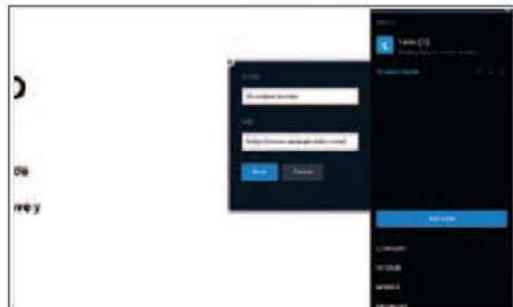
03 Estila el texto

El editor te permite añadir estilos básicos y enlaces. Para editar el HTML directamente, pincha en el botón HTML. Esto comuta entre texto y HTML. Para aplicar un estilo, como Negrita, sencillamente selecciona el texto y pincha en su botón. Para crear párrafos, usa el botón 'P' y el botón 'Link' para los enlaces.



04 Formulario de contacto

Para usar la opción de formulario de contacto necesitas tener una cuenta de pago. Pincha entonces en 'Contact' y añade una etiqueta (el texto se verá en el sitio) y un mensaje si quieres. Selecciona luego una opción de display, como 'Outside Navigation', 'Inside Navigation' o 'Disable', verás entonces que se actualiza en tiempo real.

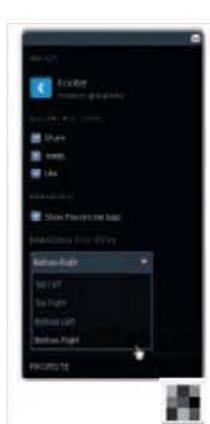


05 Añade enlaces

Pincha en 'Links' y luego en el botón 'Add a link', añade un título apropiado y la URL. Repite este proceso para todos los enlaces que necesites. Cada nuevo enlace que añadas se colocará en la lista. Desde aquí puedes editar el enlace, cambiar el orden y borrarlo si no lo necesitas.

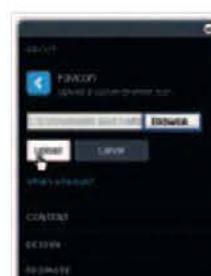
06 El Footer

El footer contiene una selección de botones sociales, el logo de Flavors.me. Pincha en los checkbox apropiados para quitar aquellos botones sociales que no necesitas. Sólo los usuarios con una cuenta de pago pueden quitar el logo de Flavors.me. Por último 'Branding position' determina dónde aparecerá el logo de Flavors.me.



07 Favicon

La última opción en la sección 'About' es el favicon. Aquí podrás subir una imagen que sirva como favicon y que se muestre en la barra del navegador. Si no tienes favicon, hay muchas herramientas online que te ayudarán a crearlo, prueba www.favicon.cc, que te permite añadir una imagen para, rápidamente, convertirla en un ícono y descargarla.



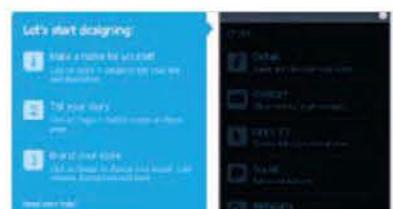
08 Feeds

Cambia a 'Content' y selecciona 'Add'. Verás una lista de servicios como Facebook, Flickr, WordPress, etc., a los que conectarte. Selecciona un servicio, por ejemplo WordPress, añade la URL (puede ser cualquier sitio de WordPress) y pulsa en 'Connect'. Este proceso varía de un servicio a otro. Por ejemplo, si conectas con Digg, necesitarás una cuenta existente y en activo.

Secretos del Diseño Web

¿Qué es el diseño web? ¿De dónde viene y hacia dónde va? Secretos sobre herramientas clave y los últimos desarrollos.

Una tienda online



01 Crea la tienda

Ve a <http://goodsie.com>. Añade primero un nombre a la tienda que sea parecido al de tu sitio. Añade luego una dirección de correo y una contraseña, pulsa en 'Finish' y ve a 'My store'.



02 Añade los detalles

Bajo 'Store' tienes una selección de opciones, como 'Details', 'Contact', 'Links', 'Social' y 'Metadata'. Navega por ellas y añade detalles importantes como el nombre, la descripción, los detalles de contacto, etc.



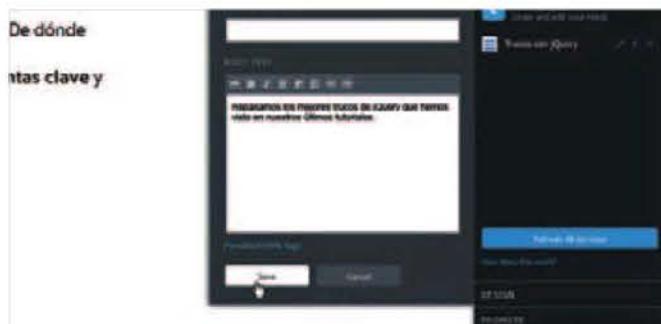
03 Añade productos

Pincha en el icono 'Admin' en la esquina superior derecha para comenzar a agregar productos, detalles e imágenes, pedidos, cupones, códigos de promoción, cambiar las opciones, etc.



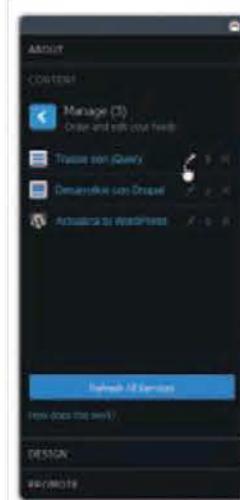
09 Contenido personalizado

Pincha en el botón 'Custom', y luego en 'General'. Esto te abrirá un formulario para meter contenido personalizado con un título, subtítulo y cuerpo de texto, casi como una entrada de blog. Rellénalo y dale a 'Save', aparecerá un link con descripción. La opción 'Map' funciona parecido, pero agrégale un mapa de la localización que deseas.



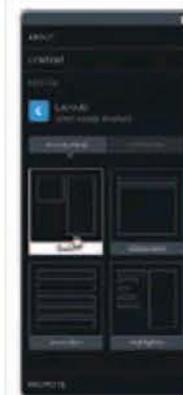
10 Gestiona el contenido

Sal de 'Add' y entra en 'Manage', donde verás entonces todos los servicios disponibles, ya sean predefinidos o bien personalizados, que tienes activos en ese momento. En cada uno de ellos verás las opciones 'Edit', 'Move' y 'Delete'. Pincha en la entrada 'Delete' para eliminar el servicio que prefieras de la lista.



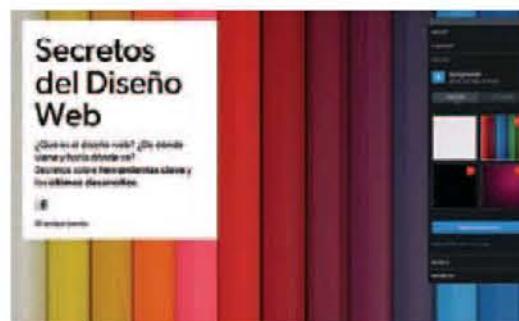
11 Layouts

Es el momento de hacer que esto se vea bien. Pincha en 'Layouts' para mostrar la selección (sólo las cuentas de pago verán todas las opciones). Para ver y probar una estructura diferente pincha en una, por ejemplo 'Widescreen'. Para este tutorial usaremos layout 'Basic' que es gratuito. Cambiaremos sus opciones luego.



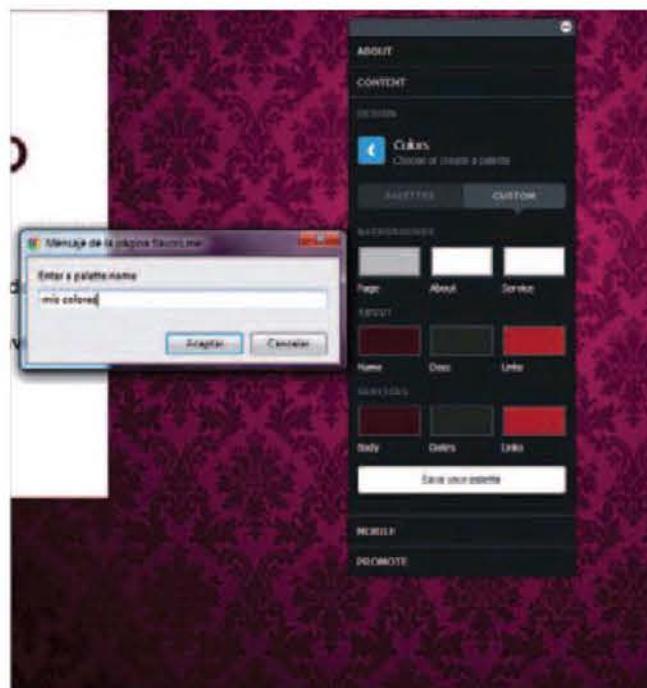
12 Fondos

El próximo paso es darle a la página algo de personalidad añadiéndole una imagen de fondo. Selecciona a continuación 'Backgrounds', pincha 'Upload a Background' y busca la imagen que vas a usar. Dale a 'Upload' para añadirla. Repite el proceso para añadir mas fondos si lo necesitas. Puedes ver una preview en tiempo real.



Mejora la cuenta para tener más opciones

La experiencia de Flavors.me es totalmente gratuita, y sus herramientas básicas son capaces de crear producto de alta calidad. De todas maneras, siempre existe la opción de mejorar la suscripción para tener más herramientas y ser aún más creativo. La opción cuesta apenas \$20 (unos 16 €) y el proceso de compra es bastante sencillo, a través del propio enlace 'Upgrade' que aparece cuando el usuario inicia sesión. Se puede pagar a través de PayPal, Google o Amazon. Como prefieras. La mejora ofrece a los usuarios acceso a todos los layouts disponibles, todas las fuentes y todos los servicios, en lugar de sólo a cuatro de ellos. Además puedes añadir un dominio personalizado, el sitio se agrega al directorio de Flavors.me, tienes estadísticas en tiempo real y puedes agregar gran cantidad de contenido personalizado.



13 Opciones del fondo

Por defecto, un fondo mantiene su tamaño original y hará scroll. Para fijarlo en una posición dale a 'Fixed'. Si quieres usar fondos con repetición, cambia a 'Tile' y, de nuevo, elige la opción de scroll que necesites. Para hacer que el fondo se adapte a la ventana, selecciona 'Fullscreen'. Esto eliminará las opciones de scroll.

Códigos de color hexadecimal
Cuando creas una paleta de color personalizada, Flavors.me solamente ofrece una cantidad limitada de colores. Puedes añadir el color en hexadecimal que desees.

14 Paleta de color

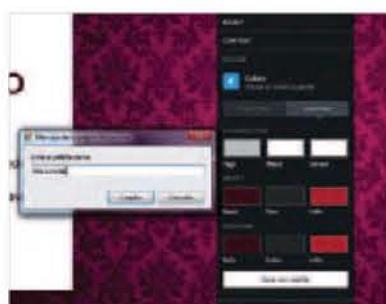
'Colors' te ofrece una selección de paletas de color por defecto, que puedes aplicar con un click. Pero quizás una paleta personalizada quede mejor. El primer color es el color de fondo, el segundo es el de la caja de texto. Lo mejor es experimentar y luego pinchar en 'Save' cuando acabes.

PÁGINA DE INICIO CON FLAVORS.ME



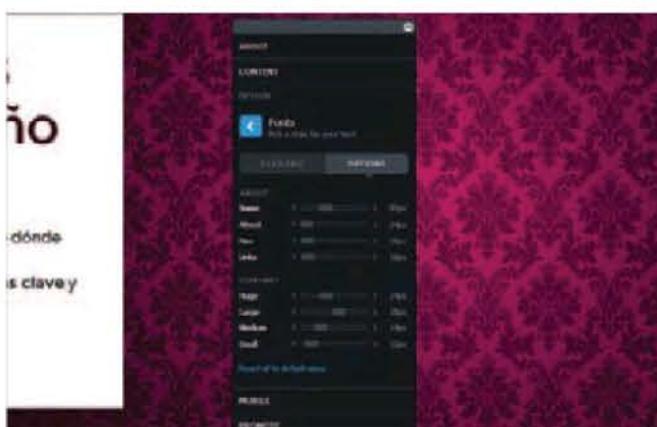
15 Fuentes

Los usuarios con cuenta gratuita sólo podrán elegir un número limitado de fuentes, pero suficiente para crear una web con buenas tipografías. Para escoger entre todas necesitarás cuenta de pago. Para elegir una fuente para el nombre, pincha en una. Para el contenido existe una restricción de ocho fuentes que tendrás que tener en cuenta.



16 Tamaños de fuente

El layout seleccionado determina el tamaño por defecto del texto. Para ajustarlo, cambia a 'Options' dentro de 'Fonts' y verás un conjunto de deslizadores relacionados con diferentes elementos. Usa los deslizadores de cada elemento para elegir el tamaño apropiado. Como siempre, experimenta hasta dar con lo que quieras.



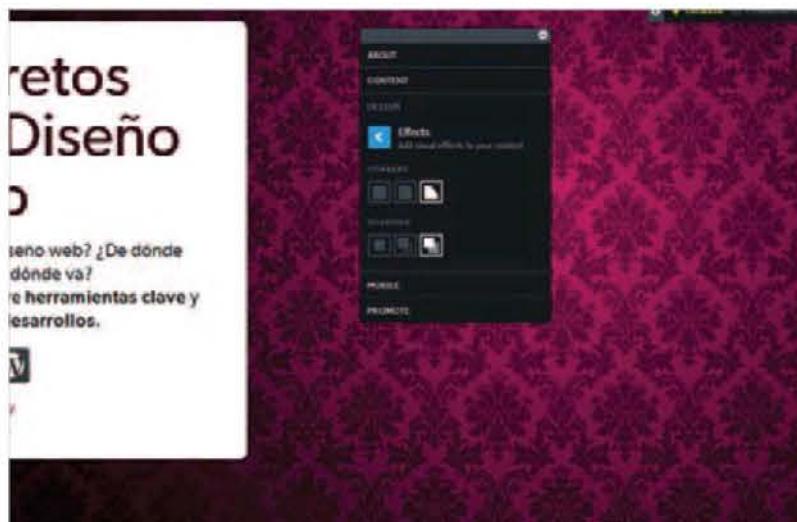
18 Da de alta

El apartado 'On The Web' incluye un enlace; sólo necesitas copiarlo y pegarlo en cualquier página para enlazar al sitio. En 'Submit your site' hay tres opciones para dar de alta en los buscadores más conocidos. Añade la URL y el resto de detalles y dalo finalmente de alta.



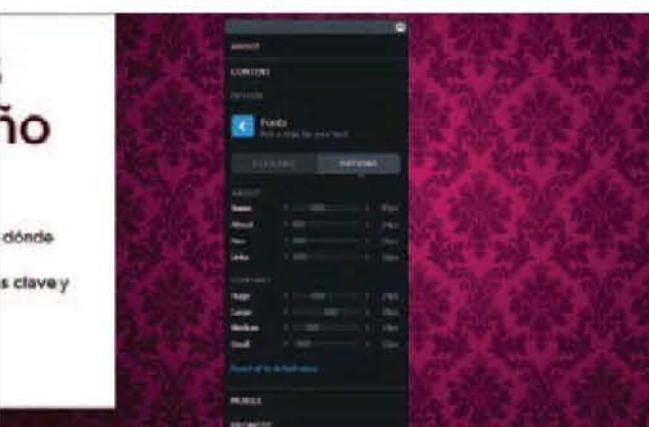
20 Ajustes

Para completar la página, haz algunos ajustes finales. Por ejemplo, el fondo de 'About' es un color sólido. Ve a 'Design > Custom', selecciona 'About' y cambia la opacidad. Por defecto, las cajas de 'About' y 'Content' tienen esquinas cuadradas. Ve a 'Layouts > Options' y cámbialas. Pincha en 'Show service icons' para mostrar los iconos al lado de las entradas.



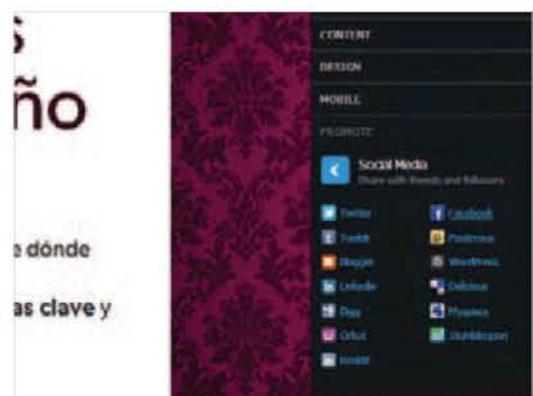
16 Tamaños de fuente

El layout seleccionado determina el tamaño por defecto del texto. Para ajustarlo, cambia a 'Options' dentro de 'Fonts' y verás un conjunto de deslizadores relacionados con diferentes elementos. Usa los deslizadores de cada elemento para elegir el tamaño apropiado. Como siempre, experimenta hasta dar con lo que quieras.



17 Social media

Flavors.me ofrece muchas opciones para construir un gran sitio. La sección 'Promote' incluye 'Social Media', en 'Web' y 'Metadata'. 'Social Media' muestra una lista de las redes sociales más conocidas. Pulsa en una de ellas para enlazarla al servicio elegido. Inicia sesión y se generará un mensaje automático.



19 Metadatos

Flavors.me añade el título y la descripción como metadatos para los buscadores. Lo puedes modificar seleccionándolo y reescribiendo. Asegúrate de utilizar una buena selección de keywords en los metadatos para conseguir un mejor puesto. La sección ofrece una preview de Google para que veas lo que los usuarios verán.



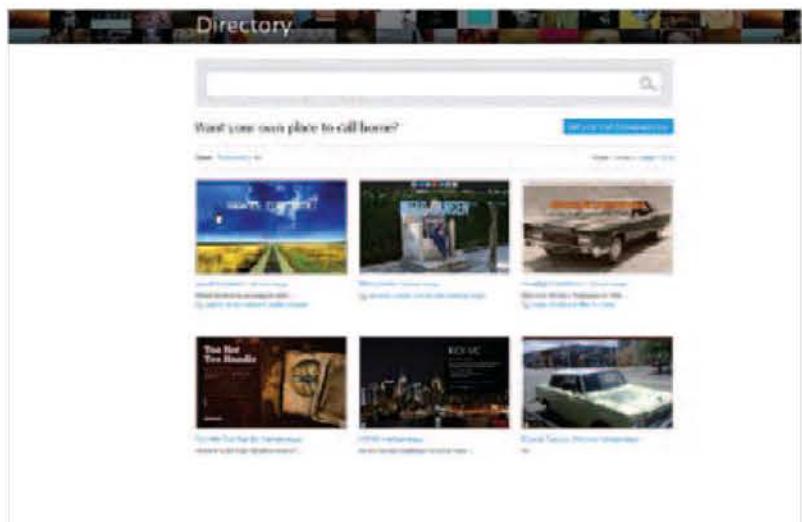
retos Diseño b

diseno web? ¿De dónde va?
bre herramientas clave y
desarrollos.



21 Directorio de Flavors

Flavors tiene su propio directorio (<http://flavors.me/directory>), donde se muestran una amplia selección de sitios propios. Pero sólo los usuarios con cuentas de pago podrán unirse al directorio. Por defecto, un sitio de pago se agregará automáticamente. Si no quieres salir en él, ve a 'Settings' y pincha en el checkbox. Añadir tags es una buena práctica para que te vean en el directorio.



Photoshop & gráficos



Diseña e implementa un estilo de página único

Consejo

El estándar actual para el ancho de la página es de 940-960 aproximadamente. 995 píxeles es perfecto para pantallas de 17".

- 122** Las plantillas de Photoshop sin secretos
- 130** Webs tipo portfolio con Photoshop
- 134** Páginas basadas en tipografías con Photoshop
- 138** Crea GIF's cinemagraph a partir de vídeo
- 142** Diseña tus propios fondos pixel-art isométricos



PÁGINA
126

PÁGINA
143



Consejo

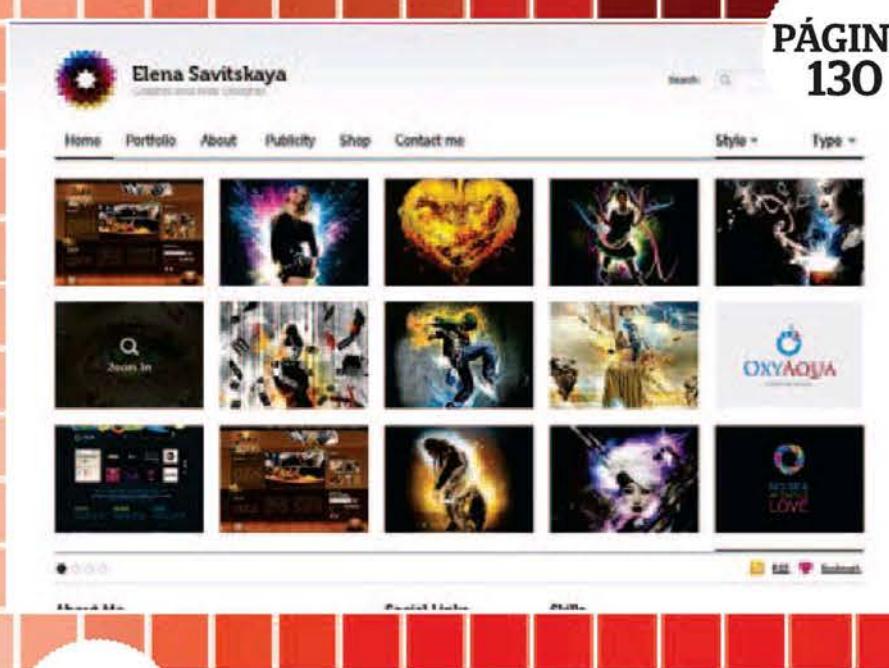
Para realizar una selección rápida de una capa de recorte, mantén pulsado 'Cmd / Ctrl + H' y luego ve a la imagen en miniatura en la paleta 'Capas'.

Photoshop se convirtió en una de las principales herramientas del diseño digital, y ha mantenido su liderazgo desde entonces

PÁGINA
142



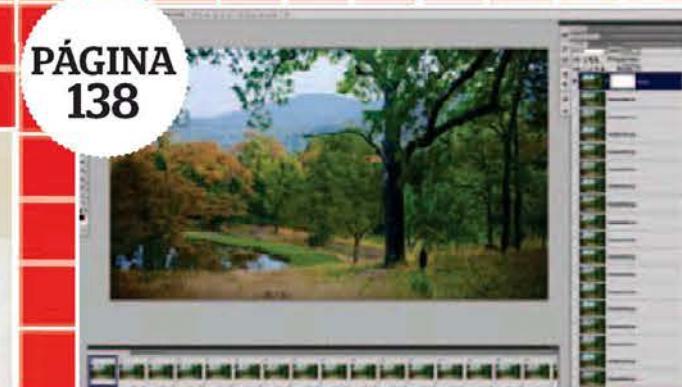
PÁGINA
130



PÁGINA
141



PÁGINA
138



PÁGINA
134





LAS PLANTILLAS DE PHOTOSHOP SIN SECRETOS



Guía profesional para la
creación del tema perfecto

LAS PLANTILLAS DE PHOTOSHOP SIN SECRETOS



Para crear páginas basadas en un diseño potente, Photoshop es la clave en el proceso de diseño. Te mostramos una guía visual teórica y práctica, que te resultará vital para transformar tu concepto en una web terminada...

Comenzar una web desde cero puede dar vértigo a cualquiera, ya sea experimentado o neófito en el tema, quizás más si incluimos Photoshop a la ecuación, si no tienes experiencia previa en el programa.

Photoshop te puede ayudar a llevar tus diseños fuera de la pantalla y ofrecer una plataforma perfecta para el contenido.



os encanta distinguirnos del resto, ya sea por nuestra manera de vestir o, incluso, por el café que pedimos.

Queremos ser únicos, y queremos crear obras que claramente demuestren nuestras capacidades.

Los diseñadores están extrañamente capacitados para trabajar más horas para conseguir mejores resultados, con la esperanza de que se reconozca su esfuerzo. A veces es así, y otras veces, por desgracia, no tanto. Sea como sea, en un mundo donde prevalecen los títulos y las condecoraciones, existe una camaradería en el mundo del diseño.

Como lector de este libro, tu trabajo sea diseñador web o desarrollador. Si este es el caso, puedes considerarte a ti mismo parte de un creciente grupo de gente que piensa como tú y que seguramente también hablen el HTML a un nivel igual al de su lengua materna.

Otras personas que lean este libro puede ser que vengan del mundo del diseño gráfico, del mundo de la prensa escrita, tinta y papel siguen jugando un importante papel, junto a las producciones digitales. En la biblia del diseño de estos tipos, encontrarás capítulos completos con temas como colores Pantone específicos, y otros términos de la magia del papel. La profesión del diseñador gráfico tiene una historia con una antigüedad de varias décadas. Por otro lado, Internet, y obviamente el diseño web, es algo reciente, apenas 20 años. Dos décadas pueden parecer mucho, pero muchos de los grandes saltos en la industria han ocurrido, realmente, en los últimos años. La llegada de HTML5, CSS y

WordPress, han llevado la experiencia a otro nivel. Según pasa el tiempo, más y más gente se involucra en escribir código, diseñar y agregar su propia influencia al mundo del diseño web.

Aunque hay diferencias entre el diseño gráfico y web, en esencia, tenemos dos grupos que crean páginas webs. Pero ¿qué ocurre cuando esos dos mundos colisionan, y tenemos a un diseñador gráfico trabajando en una web? En la mayoría de casos el resultado será bueno, a menos que se vea tentado en trabajar con la última aplicación de Adobe, Adobe Muse. Algo que desde aquí no recomendamos.

Una práctica habitual muy probada para crear webs y asegurarse el éxito es mezclar software de edición gráfica con código en lenguaje HTML. Adobe, uno de los líderes en este campo, ofrece un paquete de software pionero, que acaba de cumplir, recientemente, sus 20 años. Todos los programas de diseño introducen actualizaciones regularmente, para ayudar a los usuarios a transformar sus ideas en realidad. Dos de los programas más sobresalientes del paquete de diseño que nos ofrece Adobe son Photoshop e Illustrator. Ambas aplicaciones trabajan en perfecta armonía, completándose el uno al otro y acelerando el flujo de trabajo del usuario a la hora de crear y diseñar sitios web. Aunque el objetivo primordial de ambas aplicaciones estaba enfocado a trabajar con papel, han sido ampliamente adoptadas por los diseñadores web. Muchos de los sitios web más impactantes que podemos encontrarnos ahora navegando en la red de redes son, sin duda, el resultado de una buena combinación del uso de Photoshop y HTML.

Comenzar una web desde cero puede dar vértigo a cualquiera ya sea experimentado o neófito en el tema, quizás más si incluimos Photoshop a la ecuación, si no tienes experiencia en el programa. Las siguientes páginas de este libro te servirán como introducción y guía a Photoshop, como puedes sacar provecho de sus herramientas más potentes para llevar tus habilidades de diseñador web a otro nivel.

The screenshot shows a website template for 'RAW' magazine. The main header features large, bold, stylized letters spelling 'RAW'. Below the letters, there are several smaller images representing different content categories. The navigation menu includes links for REVIEWS, TUTORIALS, MUSIC, GALLERY, PHOTOGRAPHY, DESIGN, and SUBMIT NEWS. There are also four smaller sections labeled HEADER ONE through HEADER FOUR, each with a small thumbnail image and some text below it.

66 Photoshop te provee del tramo final, donde todas las ideas se unen, antes de comenzar a escribir código. La idea de poder probar cualquier cosa, antes de tomar las decisiones finales, es maravillosa, especialmente en estos tiempos - Radim Malinic



www.charlescarterhair.com
Las estructuras más inusuales deben ser consideradas antes del desarrollo inicial, como en este sitio para la peluquería Charles Carter.

www.urbanwarriors.co.uk
Un sitio personalizado concebido después de trabajar varios conceptos en Photoshop, antes de entregar los archivos al desarrollador web.

www.jonbriggs.com
La mezcla correcta de colores funciona en un equilibrio perfecto junto al contenido.

www.incrediblfta.com
Una web increíble que ofrece a sus clientes la opción de comprar online, con una gama amplia de fondos.

www.kokou.co.uk
La imagen de marca de una empresa puede transformarse con facilidad para ajustarse a un sitio web como en el caso de la marca Kokou.

INSPIRACIÓN INICIAL

Antes de que incluso comiences a imaginar tus plantillas, ¿de dónde adquieren la inspiración inicial los diseñadores?

Diferentes creativos, con diferentes trasfondos, tienden a, de manera colectiva, llevar el diseño web hasta límites insospechados. Cualquier idea, ya sea un elemento creado hace 1.000 años o uno hecho ayer, puede retomarse por alguien en cualquier lugar del mundo y llevarse más allá. Esto no significa copiar ideas, de ninguna forma, es más bien construir sobre lo que está ahí fuera, y añadir tu propio sello de distinción y personalidad. Todos escribimos con el mismo código, y todos tenemos un teclado, un ratón o una tablet. Todos tenemos los mismos elementos para trabajar pero ¿por qué nuestros trabajos son tan diferentes?

No nos engañemos, siempre habrá una gran demanda por productos como la música pop, el algodón de azúcar y sitios web de aspecto llamativo. Nos guste o no, es algo que no podemos cambiar. Esto, sin embargo, nos lleva a dar resultados que quedan por encima del resto y son fuera de lo normal por derecho propio.

Los diseñadores ya no pueden escudarse tras la barrera de 'me gustaría tener buenas muestras para enseñar a mis clientes'. Esta es la excusa del diseñador sin inspiración, y que se encuentra sin ideas propias. Hay que arriesgar, pero ¿cuántas veces habrás oido el cuento de aquella fantástica propuesta que el cliente rechazó? Si te olvidas del dinero y disfrutas cada proyecto dándole un aspecto único, entonces habrá merecido la pena. Cada contrato que firmes es una nueva oportunidad de demostrar y de desarrollar tus capacidades como diseñador, sentado en tu escritorio bebiendo litros y litros de café mientras creas el mejor sitio web posible.

Una vez que tengas el sitio terminado, tienes que darlo a conocer, anunciándolo a bombo y platillo. Querrás que todo el mundo lo vea, querrás que todos puedan ver tu trabajo recién terminado, no tanto por tus dotes a la hora de colgar una nueva web sino más bien porque has creado algo diferente y con ganas de sobresalir en la industria. Bien es sabido que algunos clientes tienden a rechazar nuestras ideas durante el proceso creativo, pero también les permitimos que nos paguen el café, es todo parte del juego.

Hace alrededor de cinco años, la industria creativa vivió un nuevo renacer en la ilustración; un renacimiento digital. Photoshop fue el arma de moda en el diseño digital, y ha mantenido su posición desde entonces. La herramienta mueve-píxeles fue la clave para crear muchas ideas que llegaron llenas de luz y color.

Los avances en los lenguajes de programación habían jugado un importante papel a la hora hacer avanzar el desarrollo.

Cuando nos presentábamos delante de una página, o una página web, en blanco, podíamos poner en ellas todo lo que habíamos aprendido en nuestros trabajos previos. Cada web requería de su propia identidad y su apariencia única. Elementos que no siempre se llevan bien con los difíciles lenguajes de programación.

Visualmente, el diseño del sitio podía adaptarse para parecer una caja de origami, un brick de leche, una bolsa de chuches, o cualquier otra cosa.

Muchos de los sitios más intrincados que ves, han sido el resultado de de ideas inusuales. Por ejemplo, un aspecto de perspectiva en 3D puede funcionar bien si se hace con cuidado y muestra correctamente el contenido. Las opciones son virtualmente infinitas.

LAS PLANTILLAS DE PHOTOSHOP SIN SECRETOS



BOCETOS Y MAQUETAS

Cuanto más tiempo dediques a la planificación en las primeras etapas más fácil te resultará el proceso de diseño...

Los clientes son la parte esencial de nuestra industria. Alimentan la demanda de trabajo, y por lo tanto, pagan nuestras facturas, ¡pero no sin antes habernos peleado, al menos, durante 12 rounds! Los encontrarás de diferentes formas y tamaños, y con muchos puntos de vista diferentes sobre lo que lo que quieren. Buscan soluciones viables que muchas veces no se alejan en absoluto de su manera de trabajar. Si tienes suerte, la persona al otro lado del teléfono, puede ser que te diga algo más que un simple 'necesito una web'. Aún así es raro que te pida mucho más, así que será indispensable soltar una retahíla de preguntas para poder averiguar qué quiere realmente.

Llegamos al primer round de nuestro combate. Mientras que el director de arte dibuja bocetos para su próxima campaña de televisión, equipos de diseñadores web, trabajan en la primera ronda de preguntas, juntando y confeccionando un plan de trabajo que precederá a cualquier decisión posterior. Como cada vez es mayor la cantidad de plataformas y sistemas operativos que existen, es necesario que no quede ningúin fleco.

Es bien sabido que saltarse parte de este recorrido inicial no ayuda demasiado, tarde o temprano llegarás a un obstáculo a causa de una planificación deficiente o decisiones erróneas, que producirán retrasos en el trabajo.



Es bueno sentarse en este punto y anotar todo aquello que nos venga a la mente. No solo te permitirá contestar todas esas preguntas que te lanzará el cliente, también te ayudará a comprender el alcance del proyecto en general.

Siempre viene bien echar un vistazo a trabajos antiguos y también a las nuevas plataformas, además de ajustar detalles que afecten a tu estilo de marca, especialmente si estás creando una web sin una aplicación adicional para móviles. Por ejemplo, algo que parecía perfecto hace años, puede que no encaje bien y se vea desproporcionado en las pantallas pequeñas.

Cuando te sientas delante de una hoja en blanco, y comienzas a pensar en resoluciones y elementos básicos, puede ayudar dibujar algunos bocetos generales del sitio. En una situación comercial, el lenguaje de la marca debe ser incorporado en el concepto. Puede ser algo complicado encajar y elaborar ilustraciones de marca en tu diseño una vez lo tenas más avanzado. Aparte de tu bien optimizado PSD, es bueno tener documentos impresos cerca de tu área de trabajo para sentirte siempre inspirado y en la dirección correcta, así te ayudarán en el proceso general de crear el concepto.

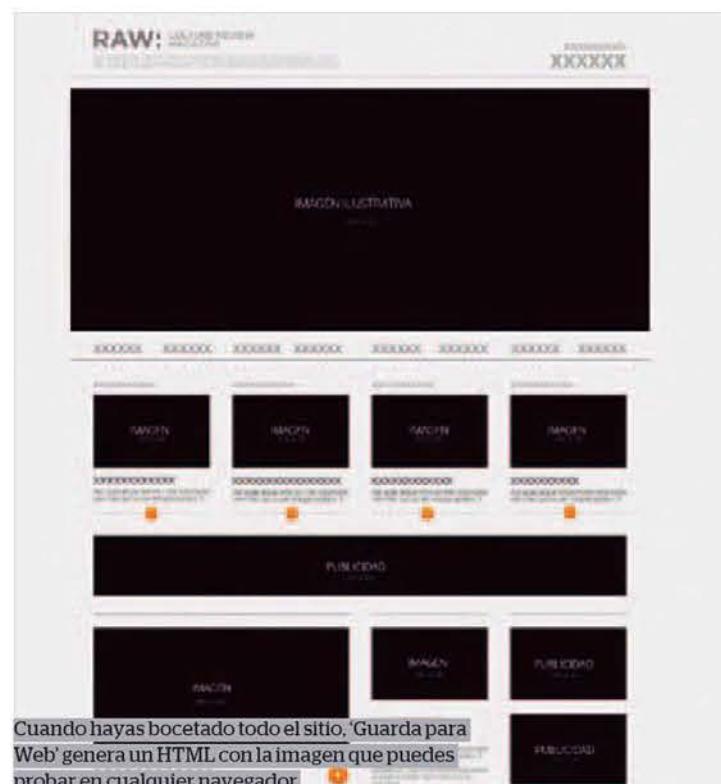
En las fases iniciales, usa herramientas para previsualizar el diseño en diferentes navegadores según avanzas. La opción de Photoshop de guardar para web,



Establecer la temática es la clave para dotar de identidad a una página. Objetos que simbolicen temas que encontrará el usuario, dentro del contenido a través de nuestro sitio.

se introdujo como herramienta básica hace casi ya una década. Es una herramienta fantástica para acelerar tu flujo de trabajo. Cortar tu sitio dentro de Photoshop es más sencillo con 'Sectores a partir de guías' en el menú 'Sectores'.

En esta fase, el diseño puedes guardarlo como un documento HTML con imágenes, listo para subirlo al servidor y probar. Puedes comenzar a distribuir el enlace para previsualizarlo con el equipo de trabajo. La capacidad de poder probar el tamaño en móviles y en dispositivos estándar da una visión general mucho más clara, mejor que enviar un PDF o un JPEG plano por email.





4 FASES CLAVE DE LA PRODUCCIÓN

Mantente a la cabeza

Embarcarse en la parte más entretenida del diseño comienza con preparar el lienzo sobre el que trabajaremos. También es donde la mayoría de errores básicos se cometen. Pero pueden evitarse bien desde el comienzo, ahorrándote mucho tiempo y evitando que hagas arreglos posteriores. Photoshop te da la opción de trabajar en cualquier resolución. Las plataformas principales trabajan a 72ppp, lo cual debería ser la resolución que fijes en tu nuevo lienzo. Lo siguiente es elegir el espacio de color sRGB, asegurándote que los colores que ves en Photoshop son los mismos que se verán posteriormente en tu sitio web. De todas maneras el espacio de color se puede convertir o añadir posteriormente.

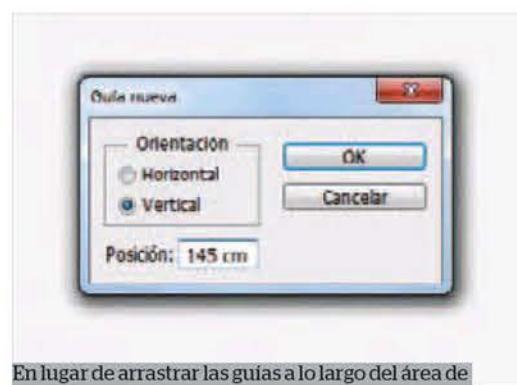
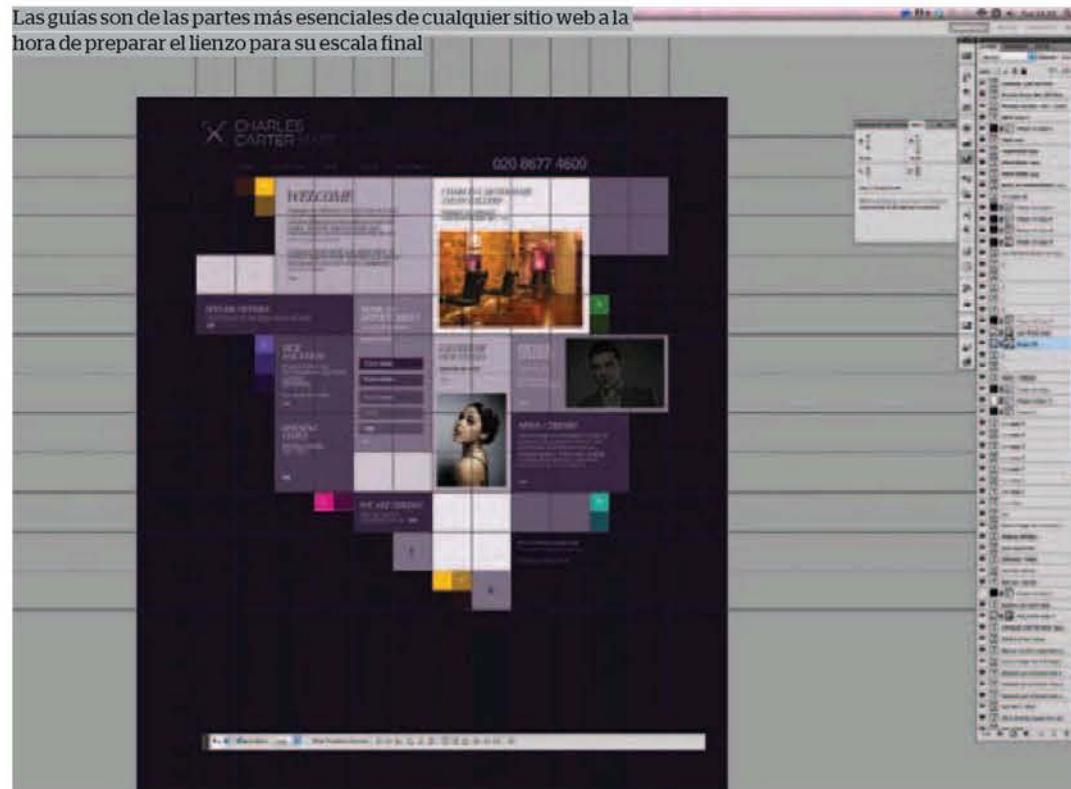
1. Guías

Después del proceso de planificación de tu sitio, las guías juegan un papel crucial a la hora de asegurarte que todo queda 'al píxel'. Durante la fase de planificación, dedica un tiempo a crear una estructura en rejilla y anota todas las medidas. Usa el ancho global para guiarte en tus cálculos y trabaja el ancho de las columnas y el espacio entre ellas. Aunque pueda parecer tedioso, es una de las partes más importantes de todo el proceso. En Photoshop añade cada guía con 'Vista>Guía nueva...', e indica la distancia donde quieras que aparezca. La siguiente guía debe mantener un espacio con la anterior para dejar el margen entre columnas, crea las guías tanto en vertical como en horizontal. Después, asegúrate de fijar las capas con 'Ajustar a Guías', así te todo quedará perfecto.

2. Header y footer

Puede ser tentador sobrecargar el sitio con muchos elementos, colores e ilustraciones. Pero recuerda, e intenta recordarlo siempre en el proceso de bocetar tu sitio, que la cosa va de encontrar el equilibrio perfecto para que la página no quede recargada pero que tampoco sea aburrida. Puedes beneficiarte el hecho de trabajar en fases durante varios días. Una idea que pueda parecer fantástica un día puede ser que no funcione bien al siguiente. Lo mismo podemos aplicar a la hora de definir el tamaño de los objetos y colocarlos en su sitio. Ten en mente el equilibrio que debe haber entre el contenido escrito y la carga gráfica del sitio. A la hora de trabajar con temas para blogs, puedes

Las guías son de las partes más esenciales de cualquier sitio web a la hora de preparar el lienzo para su escala final

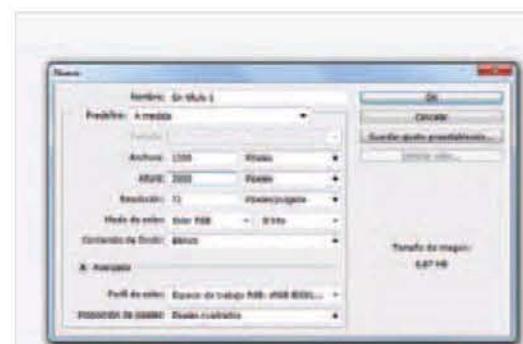


En lugar de arrastrar las guías a lo largo del área de trabajo, escribe las distancias precisas para obtener resultados más exactos.

concentrarte, sobre todo, en el header, repartiendo algunos elementos por la primera mitad de la página. El tema puede continuar en el footer del sitio, dando una sensación de continuidad.

3. Imágenes de stock

El dicho 'pruébalo antes de comprar' se puede aplicar al momento de usar imágenes de stock en tus diseños. Un sitio con una temática muy concreta puede requerir una gran cantidad de elementos de bibliotecas de imágenes de stock. Antes de presentarte ante el cliente con el presupuesto, considera el hecho de trabajar con imágenes compuestas. Puedes bajarlas de forma gratuita desde algunos sitios, posiblemente con poca resolución y con marca de agua. Guarda todas las imágenes en un directorio, y arrástralas a Photoshop. Esto no solo te ahorrará tiempo a la hora de abrir las si no que te creará una capa para cada una, ya con su nombre.



Usar ilustraciones grandes en tu sitio web, permite una anchura y altura extra para que las obras se extiendan más allá de los bordes.

4. Área visible

Frente a los diseños precreados y listos para usar, que puedes encontrar en varios sitios por la red, los sitios personalizados pueden generar un gran impacto en los usuarios, asegurándote que se quedan en la página y probablemente, que vuelvan. Cuando creas un sitio personalizado totalmente desde cero, tienes también el beneficio de decidir como se va a ver el contenido y como se va a formatear. Una de las cosas esenciales que debes tener en mente es asegurarte que la navegación principal siempre está visible y accesible independientemente de la plataforma que se use. Antes de cerrar el diseño final, asegúrate de que has trabajado con área visible segura. Haz pruebas en los bocetos y pruébalo en tu iPhone, iPad y en varios tamaños de pantalla. Si no dispones de todos esos aparatos, acércate a una tienda Apple de tu ciudad y pruébalo en vivo.

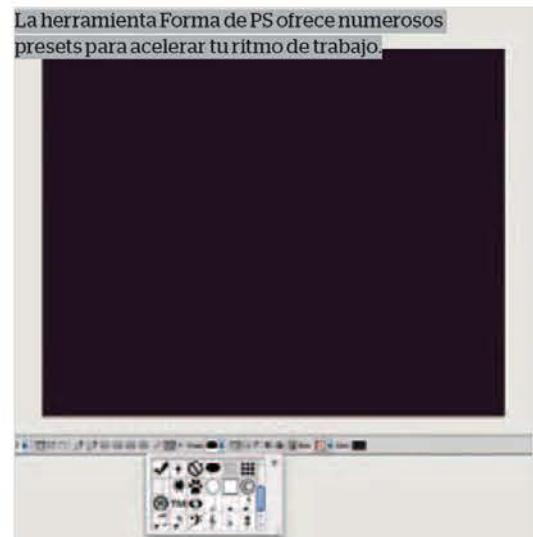
LAS PLANTILLAS DE PHOTOSHOP SIN SECRETOS



También puedes contornear un objeto y hacer una máscara de recorte con una amplia gama de técnicas de PS.



La rosa de la izquierda se ha convertido en Objeto Inteligente, para que mantenga su apariencia, mientras que la otra se ha reescalado como una capa de pixels.



La herramienta Forma de PS ofrece numerosos presets para acelerar tu ritmo de trabajo.



HERRAMIENTAS BÁSICAS

Pon a punto tus habilidades



Si alguna vez te has preguntado como mantener tus elementos 'bien afilados' a la hora de moverlos y escalarlos en Photoshop, existe una herramienta denominada 'Objetos Inteligentes'.

Debido a la resolución de 72ppp que usamos en diseño web, las imágenes o los recortes, a veces, pierden algo de calidad debido a la poca información en pixeles que poseen. Puedes convertir cualquier elemento pegado desde Illustrator en un 'Objetos Inteligentes', o aplicar esta función a cualquier capa ya existente, lo que mantendrá el objeto con su tamaño y definición original. Puedes aplicarles filtros también, si lo deseas, de manera habitual.

Capas de trazados

Aunque Photoshop está principalmente orientado a la edición de imágenes en píxeles, también cuenta con algunas opciones para trabajar con vectores. Las capas de trazados vienen con presets

geométricos, como el rectángulo redondeado, cuadrado, línea, círculo o forma personalizada. Aunque parezcan formas básicas y simples su uso permite una amplia variedad de trabajos. Cada uno de los puntos de anclaje se puede editar con la herramienta 'Selección directa' y, como en Illustrator, puedes añadir puntos adicionales para hacer formas más elaboradas. Puedes copiar los trazados directamente desde Illustrator, donde puede resultar más fácil editarlas.

Modos de fusión

La mayoría de sitios web trabajan en un nivel plano en 2D, pero poder añadirles algo de profundidad no es complicado. No necesitas ser un experto ilustrador para crear sombras perfectas y una perspectiva en 3D. Al aplicar modos de fusión, puedes separar cada opción de la capa principal con la opción 'Crear capa'. Con la opción 'Sombra paralela' en una capa separada, necesitas decidir la dirección de la luz, la cual servirá de guía para el resto de sombras que apliques en tu diseño.

La capa de sombra puede ser reescalada para hacerla más realista a través de la opción 'Editar>Transformar'. Experimentar con su opacidad también puede ayudarte a buscar el efecto que buscas y lograr la sensación perfecta de un diseño con profundidad.

Técnicas de selección

No siempre puedes separar cada elemento que compone el fondo con facilidad. Si un objeto se encuentra rodeado por un color sólido, entonces la herramienta 'Borrador Mágico' puede funcionar bien y sin problemas. Pero esta herramienta no siempre ofrece los mejores resultados, y por lo tanto no es la mejor solución. La mejor manera de poder separar un objeto del fondo es usar la herramienta 'Pluma'.

Se utiliza de una manera muy parecida a como lo harías en Illustrator, lo que significa que hay que pintar la selección con puntos de ancla de vectores y líneas. La opción 'Curvas bezier' también te permite dibujar con pocos puntos de ancla, pero con la práctica la opción 'Pluma' se convierte en la herramienta más fiable. Una vez que hayas terminado o de hacer la selección, aplica la herramienta 'Máscara Rápida' o copia desde la selección.

Retoques rápidos

A veces, no importa lo bueno que seas, un objeto puede quedar contaminado con algo de color de la imagen original. Que esto sucede depende en gran medida del fondo que tuviese. Cuando andas corto de presupuesto o de tiempo, y necesitas comprar imágenes de stock, esto se convierte en un problema habitual.

De todas maneras, estos colores indeseados o texturas se pueden eliminar de manera rápida. Sin tocar la capa original, esto deberías hacerlo en una capa nueva. Primero copia la forma de tu objeto a tratar y mantén la información adicional oculta. Despues, con la capa en su sitio, usa bien el 'Tampón de clonar' o un pincel suavizado. Ahora coge una muestra de color de la parte principal y aplícalo a la parte contaminada.



Aquí vemos el sitio con los sectores, se consigue fácilmente a través de Sectores a partir de guías.



En Safari parece no haber problemas. El sitio puede pasar a la fase de desarrollo.



Usar máscaras es genial para ver de manera rápida como quedarán las imágenes.



Una captura del iPhone en vertical mostrando todas las partes relevantes.



El sitio se lee claramente, incluso en el navegador de un dispositivo pequeño.

Una captura del iPhone en horizontal donde destacan la ilustración principal y el menú de navegación.

MANTÉN EL ORDEN

Mantén el control de tus diseños en todo momento



as máscaras de capa son esenciales en este punto, después de trabajar las formas básicas durante la fase de pruebas, lo siguiente es ver como encajan las imágenes en tu **concepto**. Normalmente, abrirías la imagen, la reescalarias a su tamaño final y luego la colocarías en tu PSD. En estas páginas te ofrecemos una alternativa rápida. Primero tienes que seleccionar una de capa de forma para que actúe como marcador de la imagen, arrastra la imagen directamente al lienzo. Esto colocará la imagen justo por encima de la capa de forma.

A continuación pulsa 'Cmd/Ctrl + Opt/Alt + G' para aplicar una máscara de recorte de la capa inferior. Transforma la imagen dentro de la forma para previsualizarlo al momento.

Guarda cada paso

Los contratos con los clientes pueden variar de rumbo, y dar lugar a numerosos cambios. Debido a la poca predictibilidad de las demandas del cliente, es conveniente guardar una copia de cada PSD reflejando cada fase de diseño. En proyectos que lleven varias semanas o meses, puedes siempre pedir feedback cada ciertas fases realizadas. Si guardas cada fase según avanzas, te ahorrarás el tirarte de los pelos con cualquier cambio sustancial, ya que tendrás PSDs disponibles para volver atrás. Esta regla de oro se puede aplicar a cualquier proceso de diseño.

Guarda para web

Possiblemente esta sea la manera más rápida de mostrar a un cliente hipotético el progreso del diseño sin escribir una línea de código. Hacer toda la fase de

diseño en Photoshop, te da la posibilidad de cortar el diseño y guardar como un documento HTML con imágenes enlazadas a través de la opción 'Salvar para Web'. La herramienta 'Sectores' te permite usar las guías para cortar, todo con un simple click. Antes de guardar tu diseño, puedes configurar los ajustes para las imágenes desde JPEG o GIF a PNG con transparencia.

Orden de capas

Cuando trabajas en conjunto con un desarrollador como parte del equipo, tienes que asegurarte que tus archivos se entienden correctamente. No hay nada más frustrante que enfrentarte a cientos de capas sin nombre. No tienes que nombrar específicamente cada capa de tu archivo, pero, al menos, agrupar las capas similares te ayudará a hacer amigos de por vida. Creando grupos, puedes reorganizar el orden de la pila de capas más rápidamente sin tener que enlazar todas ellas una por una. Así solo tendrás que renombrar un grupo de capas en vez de asignar nombres a todas y cada una de las capas.



Beneficios de usar plantillas de Photoshop

Las plantillas en PSD de Photoshop son una manera rápida y fácil de hacer diseños personalizados si andas escaso de creatividad o con una fecha de entrega apurada. Son sencillas de usar, si sabes manejarlo un poco con Photoshop. Los archivos por capas te permiten realizar cambios necesarios o modificar elementos completos sin tener que realizar todo el trabajo de diseño. Es una buena manera de acelerar tu progreso como diseñador web si, por ejemplo, tienes un perfil de desarrollador. En este tutorial veremos donde puedes encontrar plantillas de Photoshop para bajarte gratis.

• Los archivos por capas te permiten realizar cambios necesarios

Por qué y cómo puedes usar plantillas para tus proyectos

A screenshot of a website template for a camera store. The header includes navigation links: home, about us, products, catalogue, my cart. The main image is a digital camera with a lens. To the right, there's promotional text: "digital cameras", "audio-video", "computers & more". Below the image, a welcome message says "welcome to our shop". A "featured products" section shows thumbnail images of various items. The footer contains placeholder text: "sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tatione ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum."

A screenshot of the FreePhotoshopTemplates.com website. It features a sidebar with categories like "Business Cards", "Product Mockups", "Email Templates", etc., and a main content area showing a preview of a template with a woman holding flowers.

1 freephotoshoptemplates.com

Encontrar una plantilla web que te guste, online, nunca es fácil, pero si echas un ojo a <http://www.freephotoshoptemplates.com/> verás algunos buenos diseños que puedes usar. Una vez que los bajes y los abras en Photoshop, verás que están correctamente colocadas sus capas y, en algunos, casos bien agrupadas. Los beneficios saltan a la vista ya que en pocos minutos tienes un diseño listo para cortar y construir con él.

A screenshot of the PSD Style website, which is a source for free PSD design templates. It shows a "Yummiez: Free PSD Layout for a Food Web" template featuring a woman in a kitchen.

2 <http://psdstyle.net>

En esta página web podrás encontrar muchos diseños de alta calidad de manera gratuita. Algunos de ellos están diseñados usando el sistema de rejilla 960 y completamente en capas, agrupados y fáciles de editar.

A screenshot of the ThemeForest.net website, which offers site templates and themes from \$1. It shows a banner with "5,208 Site Templates and Themes from \$1" and a grid of various template thumbnails.

3 ThemeForest.net

Aunque, en este caso, los PSD no son gratis, son muy baratos para la calidad que ofrecen. Por tan solo unos 10 \$ puedes adquirir una plantilla de diseño rompedor creada por algunos de los mejores diseñadores del mundo. Estos PSDs siempre vienen agrupados en capas y, la mayoría, ofrecen soporte y ayuda.



Webs tipo portafolio con Photoshop

Crea un sitio limpio y profesional, ideal para mostrar tus trabajos creativos, a modo de catálogo, con auténtico estilo

Herramientas | tecnologías | tendencias

Photoshop



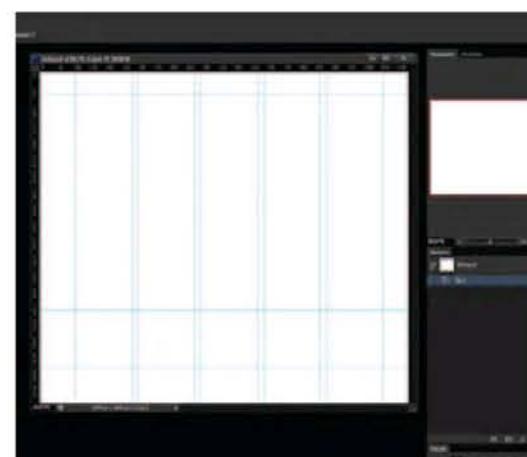
n este tutorial aprenderás cómo crear un portafolio de líneas limpias desde cero, que se centre en tus trabajos más que en distraer con gráficos impresionantes o parrafadas de texto.

La idea de crear sitios portafolio o tipo catálogo limpios viene de la industria de las agencias. La mayoría usan unos diseños minimalistas para mostrar sus obras. Cuanto más fácil les resulte navegar por ella a tus clientes, más fácil les será buscar entre tus trabajos, por lo tanto más posibilidades tendrán de decidirse a contratarte.

Las combinaciones de blanco y gris nunca pasan de moda, y una estructura o layout simple, con un diseño limpio, puede hacerte destacar a la hora de darle un lavado de cara a tu portafolio.

Con la llegada de la web 2.0, se ha vuelto muy habitual usar cabeceras realmente enormes; de hecho, la mayoría de sitios basados en web 2.0 se centran en el diseño del sitio en sí, más que en las creatividades. Pero si consideras tu portafolio desde el punto de vista del cliente, el mayor énfasis deberá estar, sin lugar a dudas, en tu trabajo y en una navegación directa, más que en gráficos enormes con textos insultos que no aportan gran cosa, colocados directamente en la página de bienvenida.

Este tutorial no requiere un uso experto de Photoshop, ya que todas las técnicas y herramientas que vamos a usar son muy básicas, pero sí requiere una gran cantidad de dotes artísticas, organización e ideas muy claras. Después de todo, el resultado del mismo será la primera (y fundamental) impresión que se lleven tus clientes potenciales acerca de tu trabajo, así que haz que mereza la pena.

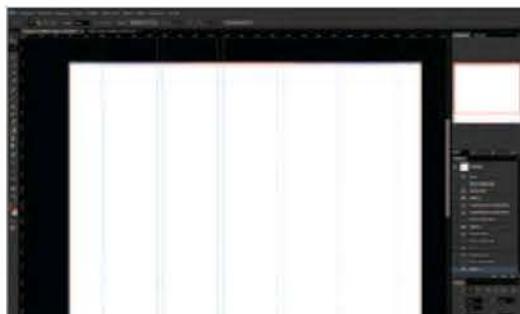


01 Prepara el área de trabajo en Photoshop

Lo primero que necesitamos es construir una rejilla de base, donde descansará y se estructurará el resto del diseño de tu página. Vendrá determinada por el número de miniaturas de tu trabajo que deseas ofrecer en la página principal. En nuestro caso, va a ser de cinco miniaturas en total.

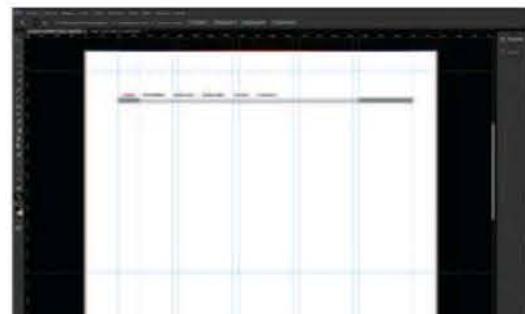
The screenshot shows a professional portfolio website for 'Elena Savitskaya' (Graphic and Web Designer). The header features a colorful circular logo and the designer's name. Below the header is a navigation bar with links: Inicio, Portafolio, Sobre mí, Publicidad, Tienda, Contacto, and Estilo. The main content area displays a 3x5 grid of five portfolio items, each with a thumbnail image and a brief description. Below the grid is a section titled 'Sobre mí' containing a bio and a 'Contratar' button. To the right of the grid are sections for 'Enlaces sociales' (Blog, Facebook, Twitter, DeviantArt, Behance, LinkedIn, GraphicRiver) and 'Habilidades'. At the bottom left is a copyright notice: 'Copyright © 2012. Todos los derechos reservados.'

CREA UN CATÁLOGO DE TU TRABAJO



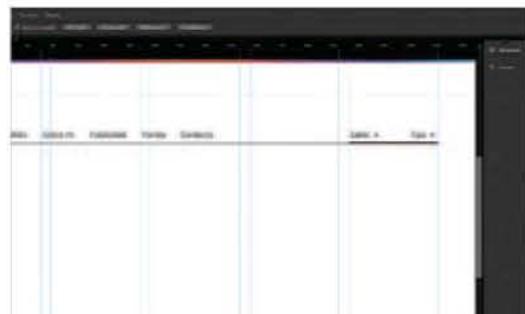
02 Crea líneas de degradado

Selecciona la herramienta 'Marco Rectangular' y crea una selección de 5 píxeles de alto en la parte superior de la página. Crea una nueva capa y rellénala con un degradado con colores vivos que comience y acabe con el mismo color. Haz lo mismo en la parte inferior, pero con 3 píxeles.



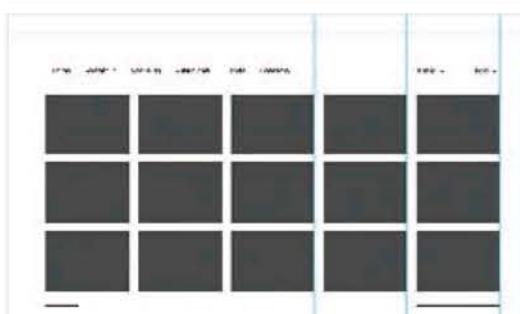
03 Crea la navegación

Dejando espacio para el logo y usando la herramienta 'Lápiz', de 1 píxel, elige un gris oscuro y dibuja una línea donde colocar la navegación. Ve a la herramienta 'Texto' y crea secciones, con la fuente Tahoma, 16pt, Regular y Nítido. Bajo la etiqueta 'Inicio', crea una línea de 2 píx. para indicar el estado activo.



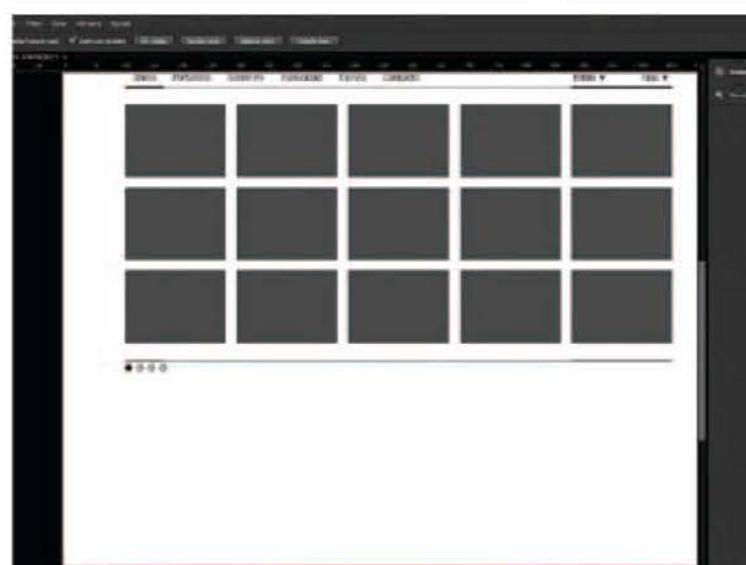
04 Continuación de la navegación

En la última columna, crea una línea de 3 píx. de alto de la misma forma que el estado activo; asegúrate de que la línea es de la misma longitud que la última columna de la rejilla. Escribe 'Estilo' y 'Tipo' en la navegación y crea unos triángulos en un gris ligeramente más claro.



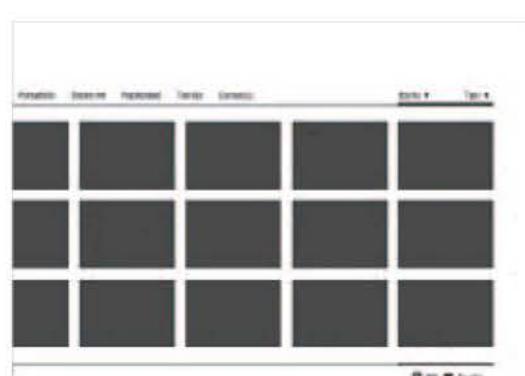
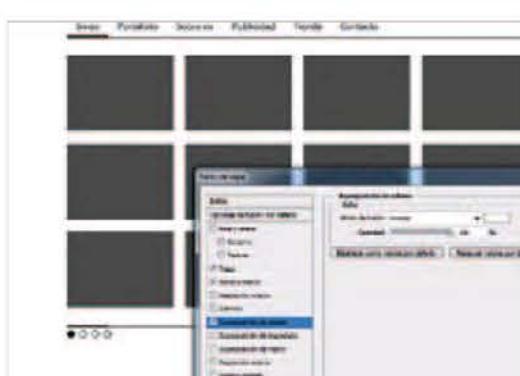
05 Área de muestra

Copia la línea de navegación y la línea gruesa de la derecha y muévela hacia abajo, hacia el área de muestra. Este será el punto de interés de tu sitio: tu trabajo. Crea miniaturas de 175 x 125 y distribúyelas a lo largo. Lo importante aquí es centrarse en el espacio, para que la distribución se vea clara y legible.



06 Navegación en el área de la muestra de trabajo

Crea un círculo con la herramienta 'Elipse' (manteniendo pulsado 'Mayúsculas' para crear un círculo perfecto). Crea cuatro replicas del círculo y repártelas por la parte izquierda, justamente bajo el área de muestra. Estilizamos ahora el estado activo. Fija el color a #222222, luego haz doble click sobre la capa y ajusta después los estilos de Color y Degrado.



07 Navegación en el área de la muestra de trabajo - 2

Esta mini navegación se usará para hacer scroll a través de los últimos trabajos actualizados. Estilizamos ahora el estado inactivo. Ajusta el Relleno de capa a 0% y dale una pequeña 'Sombra Interior' y un pequeño 'Trazo'. Sigue las capturas para configurar los estilos o, si lo prefieres, experimenta por tu cuenta.



08 Favoritos y RSS

A mano derecha, bajo el área de muestra, crea a continuación dos iconos, uno para los RSS y otro para los Favoritos. Añade texto de color gris en Tahoma, Regular, 11pt, con el 'Suavizado' en 'Ninguno'. Pon los botones en la carpeta, copia la carpeta y llámala después 'Hover'. Continúa cambiando los degradados a colores más fuertes y subraya el texto.

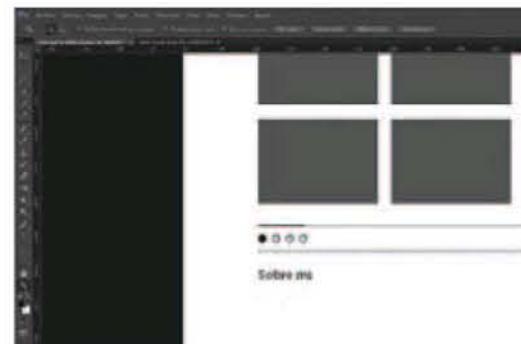
Consejo rápido...

Decidirte por el ancho de la web puede ser una pesadilla. El estándar actual es algo entre 940 y 960 píxeles; en nuestro caso, hemos usado 955 píx. para nuestra rejilla, lo que la hace perfecta para pantallas de 17". Deja siempre algo de espacio fuera de la rejilla, así podrás ver cómo queda el diseño en pantallas grandes.



Usa estilos y paletas para diseño web

Suele venir bien desarrollar ciertos hábitos al organizar tus estilos y paletas para cada desarrollo web que emprendas. Antes de comenzar a trabajar, limpia todos los colores en tu paleta y todos los estilos de capa (o guárdalos en un lugar seguro si tienes más estilos de proyectos anteriores). Según avances con tu diseño, continúa creando paletas y estilos, guardándolos siempre de manera separada. Esto permitirá que lleves un flujo de trabajo limpio y ordenado y, además, evita que uses cientos de estilos y colores diferentes en el proyecto, lo cual no suele ser nunca una buena idea. Lo mismo podemos aplicar a los estilos de degradado. Si, en algún momento, no sabes a qué capa corresponde cierto estilo, haz doble clic sobre él y, el nombre que se muestra a continuación te indicará exactamente dónde ha sido usado anteriormente.



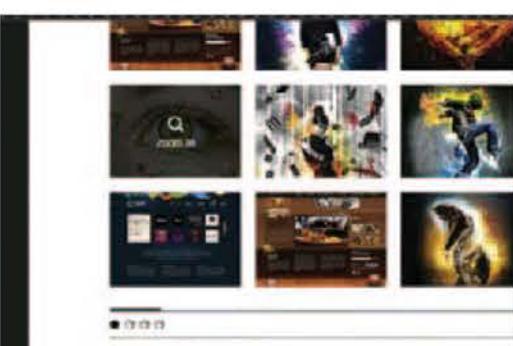
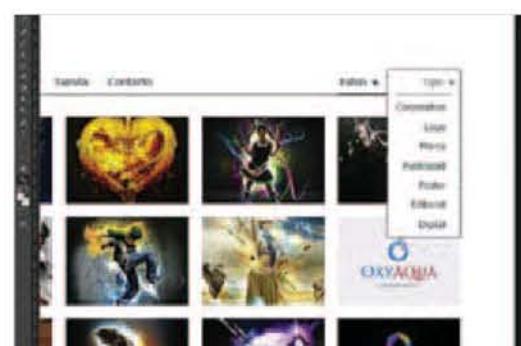
09 Diseña la línea de puntos

Crea una línea punteada de 1 pixel, de color gris, un tanto brillante, debajo de la navegación del área de muestra y los botones anteriores. Escribe la herramienta 'Texto' y, con un gris un poco más oscuro, crea los textos como 'Sobre mí'. Hemos usado la fuente Museo a 500, 18pt y Nítido.



11 Redes sociales

Bajo el texto 'Enlaces sociales', crea una lista de enlaces a tus redes sociales. Sepáralos después con la línea de puntos que creamos antes. Haz los efectos hover en una carpeta justo encima del texto y haz luego que quede en negro.



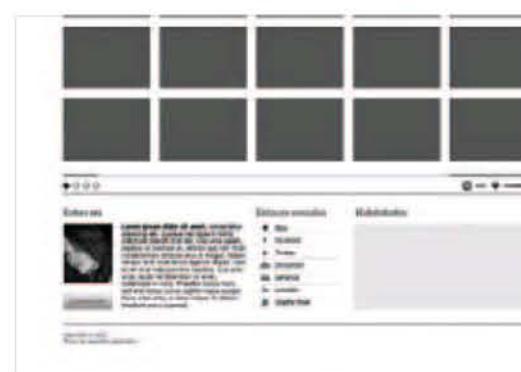
13 Área de muestra: detalles

iVamos con los detalles! Diseñando para web ayuda mucho usar todo el contenido real posible, así que añade miniaturas. Coge una, crea un rectángulo del mismo tamaño yrellénalo de negro (opacidad al 70%). Sobre él, crea un icono de zoom y escribe 'Ampliar'. Este será el estado hover para todas las miniaturas.



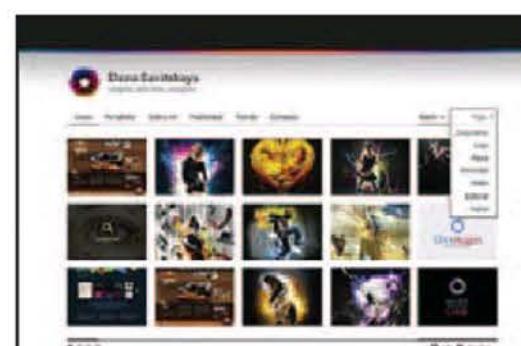
10 El área 'Sobre mí'

Busca una foto tuya para colocar en la página principal, pásala a escala de grises y colócala a la izquierda del área 'Sobre mí'. A la derecha, crea un área de texto como ves en la imagen, usando Tahoma, Regular, 12pt, Ninguno. Crea un botón 'Contratar' debajo de la foto, crea el estado 'Inactivo' y 'Hover'.



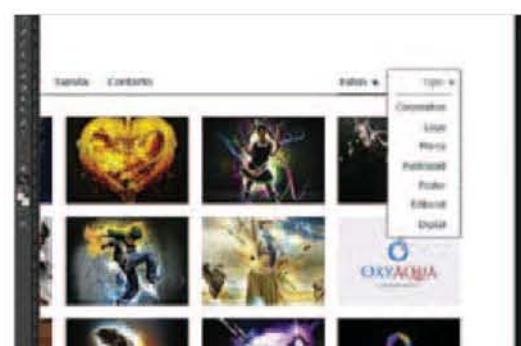
12 Disposición del footer

Para el área de 'Habilidades', añade un marcador en gris usando la rejilla. Duplica la línea de puntos de nuevo y muévela bajo las áreas para dividir el espacio. Añade el copyright a la izquierda con la herramienta 'Texto' en Tahoma, 11pt, Regular, Ninguno.



14 De vuelta a la navegación

Crea un estado hover para los desplegables Estilo y Tipo. Usa la herramienta 'Rectángulo' y crea uno con un borde de 1 pixel. Duplica 'Tipo' y su triángulo, pon todas las capas en una carpeta de nombre 'Hover'. Añade una línea de 1 pixel debajo del encabezado y las opciones desplegables en Tahoma, 12pt.



15 Añade el logo

En la esquina superior izquierda, añade el logo. Hemos usado Museo a 700, 23pt, Nítido, para el título superior, y un gris más claro con Museo, 300, 13pt, nítido para el lema. Vuelve a la primera capa y crea una nueva encima, crea un degradado de gris transparente y añádela a la parte superior de la página.

CREA UN CATÁLOGO DE TU TRABAJO



16

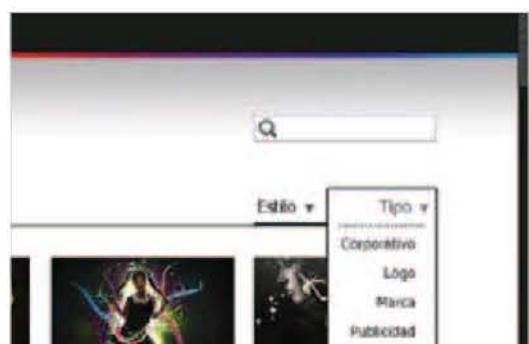
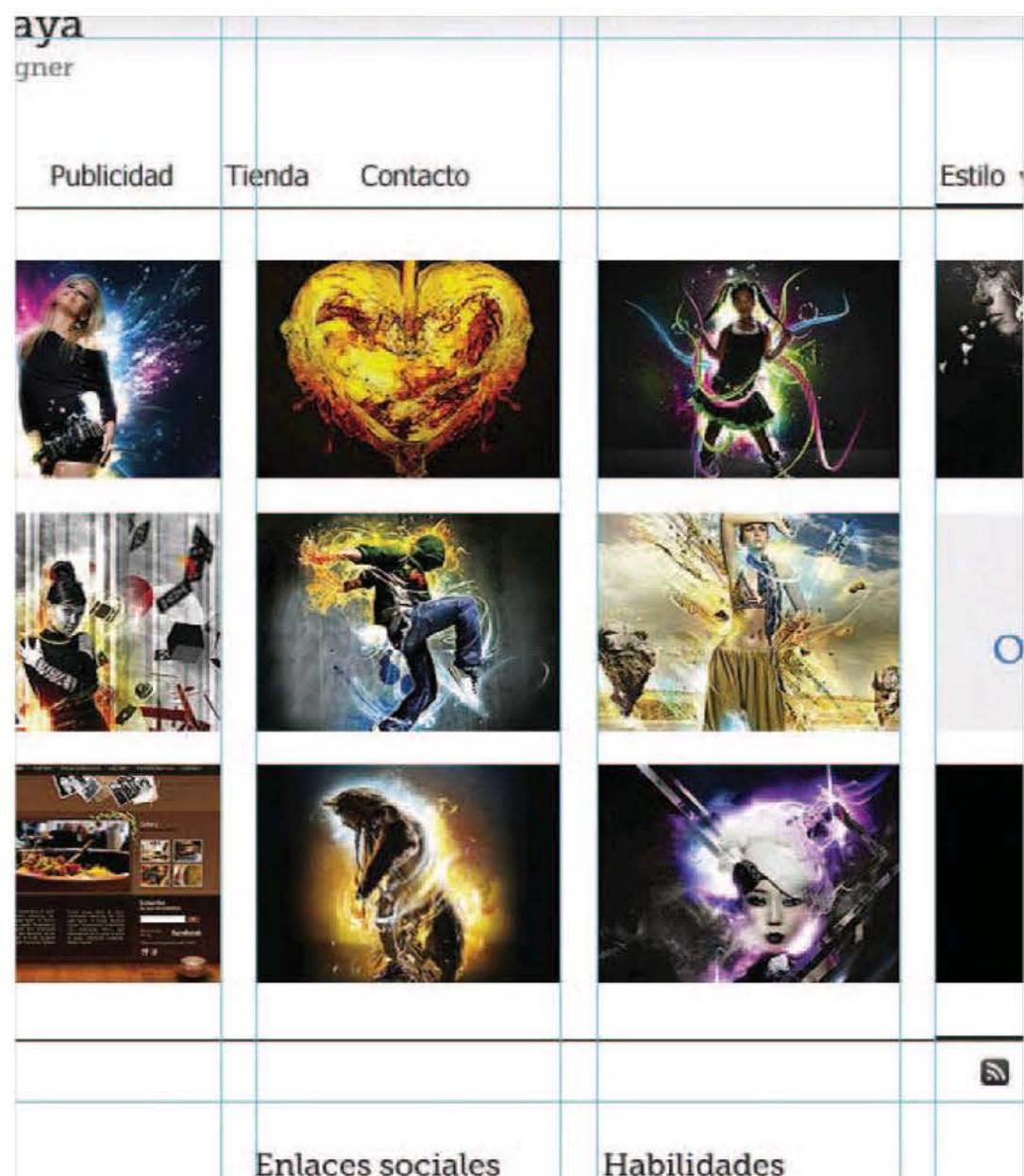
Más detalles

Ajusta la opacidad del degradado gris hasta aproximadamente el 34%. Hay que asegurarse de que todo está en su sitio. Usa la rejilla para comprobar que nada sale por los bordes, que todo está colocado y que los espacios son equitativos e iguales. Activa los efectos hover y asegúrate de que no te has dejado nada.

66 Antes de enviar cualquier trabajo a programación, es bueno asegurarse de que tienes definidos todos los estilos de hover 

Consejo rápido...

Antes de enviar cualquier trabajo a programación, es bueno asegurarse de que tienes definidos todos los estilos de hover, ya que necesitan codificarse también, y así ahorrarte el andar explicando cada parte al programador. También ayuda mantener las capas organizadas en sus carpetas correspondientes, con nombres lógicos y fáciles de entender.



17 Botón contratar

Ve al botón 'Contratar'. Haz doble clic en su capa y activa 'Superposición de Degradado' y 'Borde'; usa las imágenes como referencia. Para darle una sombra tenue al texto, activa 'Sombra paralela', fijala en 'Normal', color blanco, Distancia a 1, Tamaño a 0, Extensión a 0, Opacidad a 100% y Ángulo a 90 grados.

18 Hover del botón Contratar

10 Duplica las capas del botón, crea una carpeta llamada 'Hover' y coloca las capas duplicadas dentro. Haz una nueva capa encima, luego usa 'Ctrl/Cmd + botón derecho' en la miniatura de fondo, en la ventana de capas, para hacer una selección del mismo tamaño. Elige un pincel suave con color blanco y crea un brillo.

19 Añade una barra de búsqueda

Crea una forma rectangular, marca el Relleno a 0%, haz doble clic en la capa y añade 'Borde': Tamaño 1 pixel, Posición Interior, Color negro y Opacidad al 10%. Marca la casilla "Sombra Interior" y cambia su Opacidad al 4%, Ángulo 60 grados, Distancia 1, Retraer O y Tamaño 3. Añadele un icono usando formas.



Páginas basadas en tipografías con Photoshop

Usa técnicas gráficas para combinar efectos futuristas y 3D con tipografías

Herramientas | tecnologías | tendencias

Photoshop

Podemos lograr un aspecto original que no sería posible en 3D



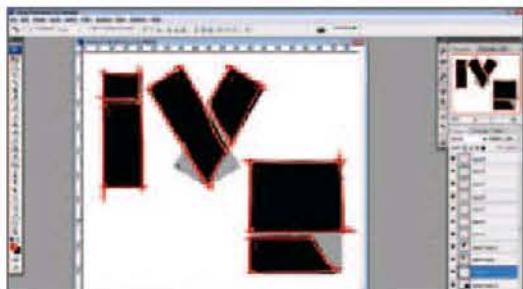
ste tutorial está orientado a aquellos creativos que ya saben trabajar algo con Photoshop. Los usuarios de nivel intermedio a avanzado no encontrarán problemas en completarlo, mientras que a los principiantes les supondrá algún que otro reto. De todas maneras, con paciencia y perseverancia es posible completarlo.

Este taller ofrece técnicas y un repaso profundo a cómo crear tus propias letras en 3D. Una vez crees las letras, nos centraremos en el material y la iluminación, que te ayudarán a crear estilos relacionados con la ciencia ficción. También te enseñaremos cómo incorporar estos increíbles efectos de iluminación en cualquier trabajo artístico para web o impreso, usando nada más que la herramienta Photoshop.

Las formas básicas pueden crearse fácilmente en un software de 3D, pero también es fácil hacerlo en Photoshop y, con esta aplicación tendrás la seguridad de conseguir efectos más originales y creativos. Con una combinación de efectos especiales que son poco más que aisladas capas de forma, pinceles y máscaras de capa, llegaremos a un conjunto y un resultado final ideal para crear encabezados vistosos con un aspecto tipográfico increíble. Comienza a trabajar siguiendo nuestros pasos.

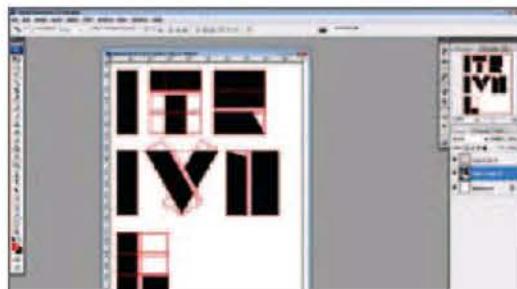


PÁGINAS CON TIPOGRAFÍAS GRÁFICAS



01 El concepto

Queremos crear la palabra 'virtual', así que comenzamos bocetando cada letra de manera individual. Podemos hacerlo de manera tradicional o digitalmente, lo que prefieras. Mientras bocetas, puedes comenzar a desarrollar tu concepto. La idea detrás de estas letras es que todas ellas consisten en los mismos dos rectángulos que podemos manipular.

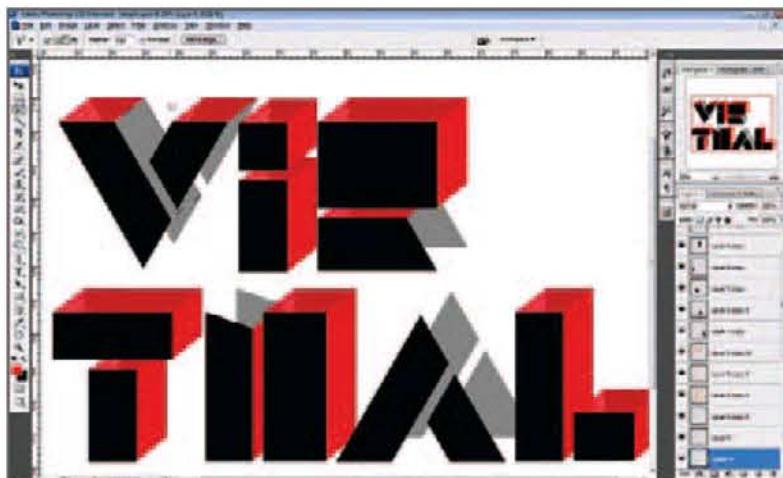


02 Estructura de las letras

Una vez tengamos una forma bonita para cada letra individual, es hora de darles estructura para que tengan uniformidad. En el ejemplo, puedes ver las opciones más importantes que hemos hecho para darles estructura, usando la herramienta Pluma de Photoshop. Asegúrate de trabajar con un lienzo grande, luego podrás reescalar las letras.

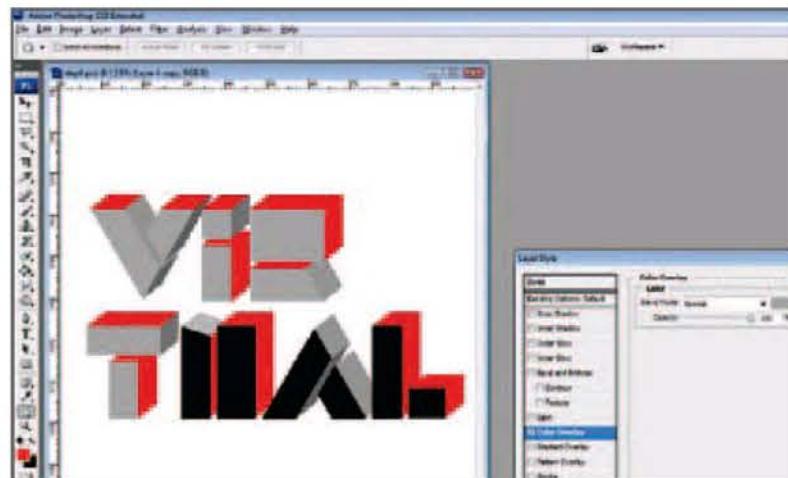
03 Composición de la palabra

Crea un nuevo documento con unas dimensiones de 25 x 25 cms. a 300 ppp, y copia pega cada letra. Una vez tengas todas las letras en el nuevo documento, puedes comenzar a mover su posición para crear una composición que rellene el espacio disponible. No te olvides de las reglas tipográficas, como el kerning, al hacer tu composición.



04 Transformación 3D

Combina las capas de las letras y duplica esta capa. Selecciona la capa original y muévela hacia arriba y a la derecha, como ves en la imagen. Haciendo esto, hemos creado la parte posterior de las letras, usando el espacio de la izquierda como referencia para llenar los huecos. Trabaja los lados en una nueva capa seleccionándolos con la herramienta Lazo Poligonal, y rellena con un color rojo.



05 Transformación 3D 2

Con todos los lados completos, borramos la parte posterior. Ahora podemos comenzar a crear la textura. Decide por dónde vendrá la luz; en esta imagen es desde arriba a la izquierda y desde la parte frontal. Luego dale a cada lado un relleno, comenzando con el frontal. Usa 'Superposición de colores' y continua con todas las capas de la misma forma.

06 Bloques extra

Hemos decidido que queremos tener bloques que conecten las formas principales para darle una mayor sensación de fluidez a la composición. Repetimos el mismo proceso que usamos en los pasos 4 y 5 para crear estos elementos. Asegúrate que los creas en una nueva capa que esté por encima del resto, te será útil más adelante de esta manera.



Selección rápida

Mantén 'Cmd/Ctrl+H', y luego ve a la imagen en miniatura de la ventana Capas. Esto es útil cuando trabajas con el pincel en máscaras. Puede dejar un feo borde en tu selección, así que es bueno expandirla en 1 píxel ('Selección>Modificar>Expandir').



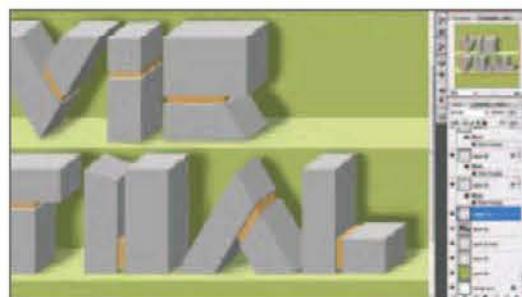
07 Añade sombras

Hemos creado unos cuantos rectángulos en una nueva capa de fondo, así mejoramos la visualización de las letras y mantenemos una sensación de perspectiva mayor. Siempre puedes añadir otra capa entre las letras y el fondo, en la que es posible comenzar a pintar la sombra de las letras con un pincel suave. Verás un resultado parecido a este:



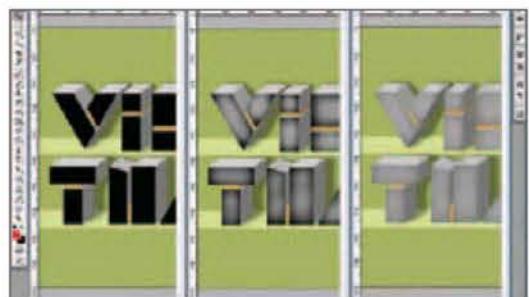
08 Acaba las sombras

Reduce la opacidad de la sombra para eliminar la dureza de la misma y borra un poco los bordes. Crea también una pequeña línea debajo de las sombras, reduce su opacidad. Esto añade ese toque extra de realismo. Recuerda que las esquinas son siempre un poco oscuras que los objetos en sí mismo, ya que a la luz le cuesta llegar a esos sitios.



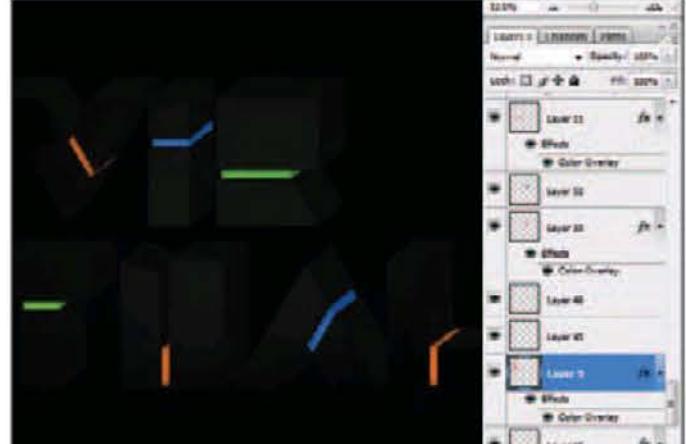
09 Relleno de las letras

Para añadir un poco de textura extra a las esquinas, de las letras, selecciona la capa con 'Cmd/Ctrl+H' y pincha en su miniatura. Luego, en una nueva capa, rellena esa selección con negro, con la herramienta Borrador, borra el centro de la capa y luego reduce su opacidad. Hicimos esto con cada uno de los planos de cada una de las letras.



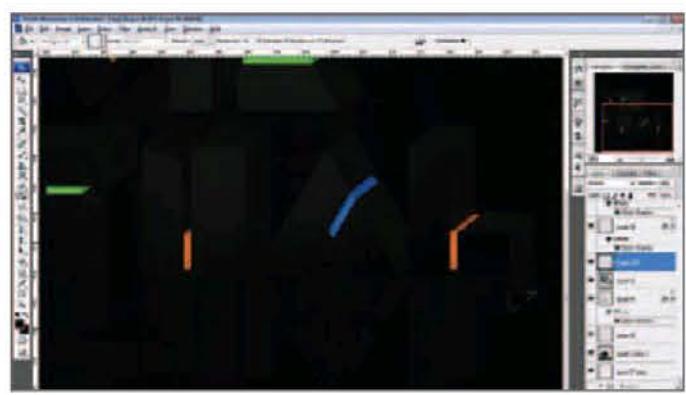
10 Cambios de color

Hasta ahora hemos hecho todo con la luz encendida, así que reemplaza el fondo con una capa de negro sólido. Haz cambios de color a las letras con el Cuentagotas, oscureciendo los tonos. Para darle a las letras un poco más de brillo, selecciona el frontal, crea una nueva capa y aplícale un degradado radial de blanco a transparente con una opacidad del 25%, comenzando desde el centro y hacia los bordes.



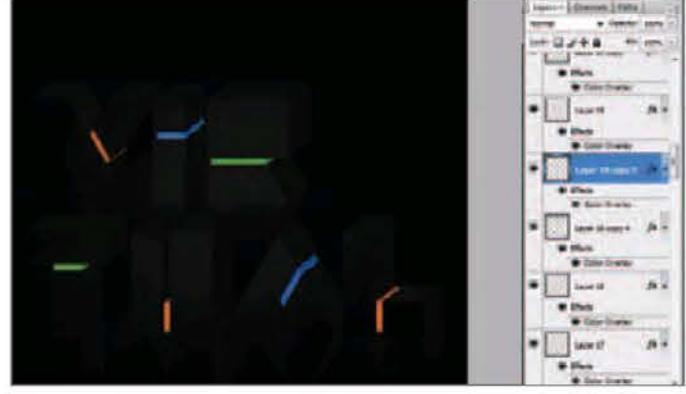
11 Reflejos del suelo

Para el reflejo, haz copias del frontal de las letras. Gíralas con 'Cmd/Ctrl+T' y 'Voltear Vertical'. Coloca una como reflejo enfrente de las letras y otra para la parte posterior. Usa la herramienta Lazo Poligonal y Relleno para añadir los lados. Usa Superposición de Color para elegir el color de estas capas reflejadas.



12 Reflejos del suelo 2

Combina la parte posterior y delantera y borra con un borrador grande para difuminar el reflejo. Primero deberás seleccionar la letra superior y, en la parte inferior izquierda, mantén el borrador y muévelo hacia la derecha. Una vez tengas esto repite el proceso para las letras situadas en la fila inferior.



Typography 101



Donde no vamos a entrar en profundidad es en la teoría básica necesaria para comprender mejor las tipografías. Es algo que no se puede enseñar en un tutorial como

este, ya que abarca aspectos muy diferentes. Son cosas que sólo se pueden aprender con tiempo a través de la experimentación, pero seguro que te puede venir bien realizar alguna lectura o estudio sobre el tema.

Un buen libro para empezar e introducir 'The Elements of Typographic Style' de Robert Bringhurst. Este libro es tan conocido en la industria que a menudo se identifica únicamente por el nombre: Bringhurst. Seguramente puedes encontrarlo a través de Amazon con facilidad, aunque probablemente de segunda mano.

PÁGINAS CON TIPOGRAFÍAS GRÁFICAS



13 Acentúa los reflejos

Añade los colores para acentuar el reflejo. En la mayoría de los casos puedes duplicarlos, moverlos y girarlos para ahorrar tiempo, pero algunos necesitan un poco más de edición con la herramienta Lazo Poligonal. Para reducir el tono, hemos usado un borrador con la opacidad al 40%.



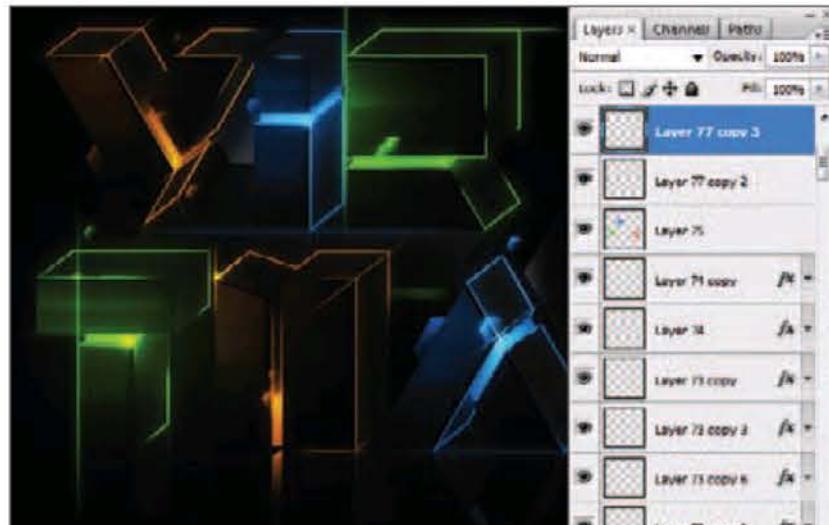
16 Destellos

Es el turno ahora de añadir unos destellos. Lo conseguiremos duplicando las líneas del paso anterior y añadiéndoles un 'Desenfoque Gaussiano'. Para el segundo destello cogeremos un pincel suave estándar, en una nueva capa, y pintaremos sobre los bloques de colores brillantes. Usa el Cuentagotas para mantener un esquema de color coherente. Ajusta después su opacidad.



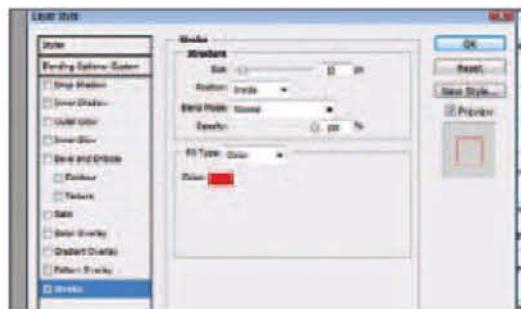
19 Luces intensas

Finalmente, necesitamos centrarnos en hacer que los efectos de luz realmente destaque. Lo conseguimos añadiendo una nueva capa encima del resto. Con un pincel blanco suave, en diferentes tamaños, añadimos puntos en los lugares más brillantes. Como último paso, fijamos esta capa en Superposición y jugamos con su opacidad.



14 Bordes

Añade líneas a los bordes, para que parezca que la luz rompe la forma de la letra. Selecciona todos los lados usando la combinación de teclas 'Cmd/ Ctrl+Shift+H' en la ventana de Capas. En una nueva capa, rellena esta selección. Abre las opciones de Efectos de Capa y fija Opacidad de relleno de Fusión avanzada al 0%. Luego fija el tamaño del Borde a 10px y fíjalo en Interior.



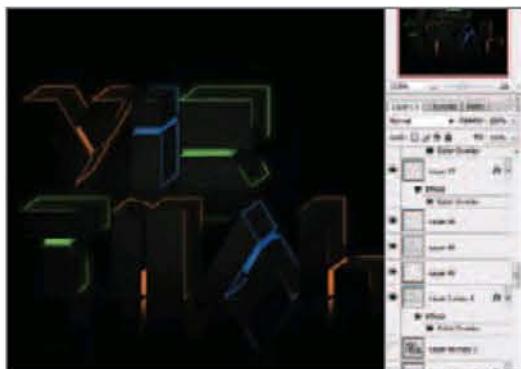
17 Puntos de luz

Para añadir brillos adicionales haz una selección de la parte frontal de las letras y luego 'Selección>Modificar>Contraer en 10 píxeles'. En una nueva capa, usa un pincel suave para añadir puntos de luz en la esquina superior izquierda. Despues, baja su opacidad para ajustarlo a la iluminación global. Mueve la capa un poco hacia abajo y a la izquierda para ajustar mejor la perspectiva.



15 Bordes 2

Añade una nueva capa bajo la capa de bordes y mezcla ambas. Aplica un borrador suave a algunas partes de las líneas. Haz una selección de la capa del borde. Crea una nueva capa (elimina las capas combinadas) y aplica un pincel duro con otro color. Usa el Cuentagotas para elegir colores de la imagen.



18 Añade más elementos

En este paso añadiremos una serie de líneas de 7 píxeles y formas poligonales de seis lados en una nueva capa encima de las letras. Usa un borrador suave para difuminar partes de las formas y de las líneas. Duplica la capa y añádele 'Desenfoque Gaussiano' de nuevo, para darles un bonito destello. Usaremos la misma técnica para crear el pequeño destello que ves en el suelo.



3D isométrico

El 3D isométrico es la manera más fácil de crear un efecto 3D en un plano 2D. Es más sencillo debido a cómo funciona la perspectiva. Siempre hay líneas paralelas y con el mismo ángulo en los ejes X e Y. El 3D isométrico se usa mucho en el 'pixel art', es algo que puedes buscar para inspirarte.



Crea GIFs cinemagraph a partir de un vídeo

Las animaciones de la vieja escuela se pasan a la nueva generación, gracias a la magia de Photoshop CS5 Extended

Herramientas | tecnologías | tendencias

Photoshop



a red está llena de imágenes realmente preciosas y de entretenidas y vistosas animaciones de todo tipo. Cuando estos dos elementos se mezclan, el resultado es algo que cautiva y crea una gran expectación. Adéntrate en el mundo de cinemagraph, un arte que autores como Jamie Beck y Keving Burg han hecho famoso. De un primer vistazo, estas piezas parecen una obra más de la galería de cualquier fotógrafo. Pero de pronto, un ligero movimiento te atrapa la vista y la imagen cobra vida por arte de magia. Este nuevo arte ha hecho que la, ya casi obsoleta, tecnología de los GIFs animados, vuelva a ser relevante. Así, algo que había quedado relegado a un uso casi olvidado ya, vuelve a la vida para convertirse en puro arte.

En este tutorial te mostraremos, paso a paso, cómo puedes crear un cinemagraph desde un vídeo o una secuencia de fotos. Ten en cuenta que, para poder llevar a cabo este tutorial adecuadamente, necesitarás disponer de la versión Extended de Photoshop. A partir de ahí, sólo hay que ponerse manos a la obra.



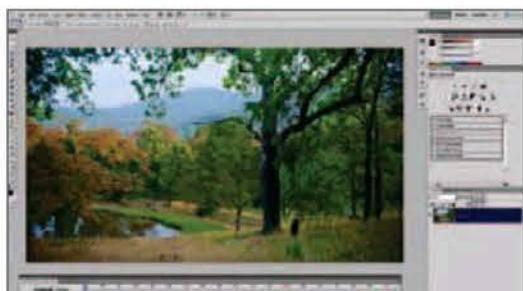
● Este nuevo arte ha hecho que la, ya casi obsoleta, tecnología de los GIFs animados vuelva a ser relevante ●

GIFS ANIMADOS DE VÍDEO



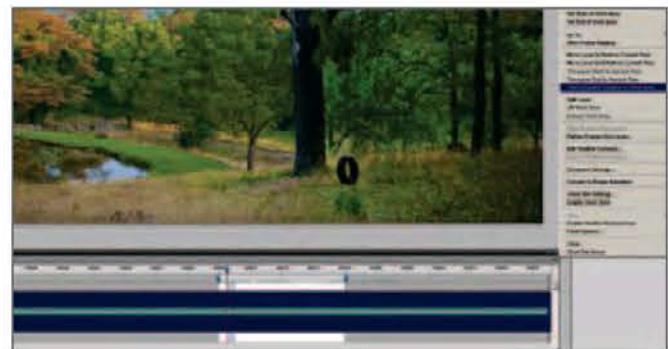
01 Capa de vídeo

Abre Photoshop CS5 Extended y asegúrate de que la ventana animación está visible desde 'Ventana>Animación'. Si estás trabajando con un archivo de vídeo, para abrirlo deberás arrastrarlo hasta el área vacía de la ventana de Photoshop. Si, por el contrario, trabajas con imágenes, pasa al paso 5.



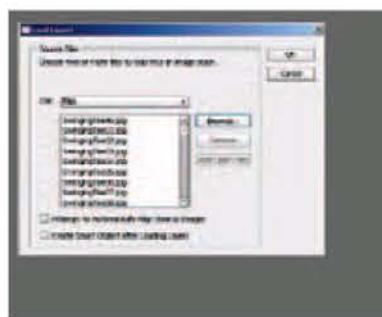
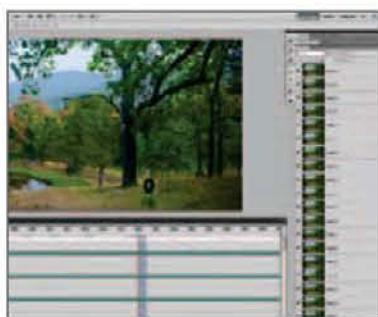
02 La parte interesante

En la ventana de animación pulsa en el botón 'Reproducir' para previsualizar el vídeo, o arrastra el icono de 'Play' para moverte por él. Busca el mejor fragmento para usarlo como la parte animada de tu cinemagraph. Arrastra los marcadores de inicio y fin del timeline. Esa será tu área de trabajo.



03 Recorta el área de trabajo

En la esquina superior derecha de la ventana de Animación hay un ícono con forma de pequeño triángulo. Píñchalo para mostrar el menú flotante y pulsa en 'Recortar Duración del Documento al Área de Trabajo'. Esto elimina las partes que no nos interesan del vídeo.



04 Frames a capas

Desde el mismo menú, elige 'Acoplar cuadros a capas'. Photoshop convertirá cada uno de los frames en una nueva capa. El nombre de cada una de las capas se determina por la duración del segmento de vídeo. Si, en cambio, estás trabajando con vídeo, ve directamente al paso número 6 de este mismo tutorial.

06 Anima los frames

Photoshop interpreta las animaciones de dos maneras diferentes. La primera es el timeline, muy parecido a Flash. La segunda es frame a frame, que es la que necesitamos. Si el archivo está en modo 'Línea de Tiempo', abre el menú emergente y pincha en 'Convertir en Animación de Cuadros'.



05 Secuencia de imágenes

Nota: Este paso no es necesario si estás usando un vídeo. Elige una secuencia de fotos de tu disco duro y ve a 'Archivo> Secuencias de Comandos>Cargar Archivos en Pila'. Usa a continuación la ventana que aparece en pantalla para buscar la secuencia y añadirla.

07 Frames desde capas

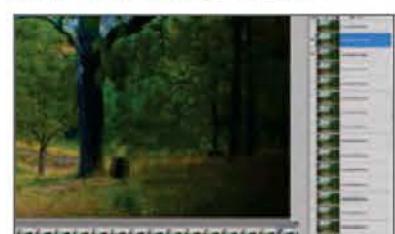
Abre de nuevo el menú y elige 'Crear cuadros a partir de Capas'. Photoshop crea un nuevo frame desde cada capa. Todas las capas se mantienen presentes, pero Photoshop esconde todas menos una en cada frame. Pincha en cada una de ellas para ver cómo se muestran y ocultan secuencialmente.



Crea una secuencia de imágenes personalizada

Muchas cámaras DSLR del mercado no tienen la opción de grabar vídeo. Usa el modo continuo para capturar fotos tan rápido como puedas.

Movimiento suave



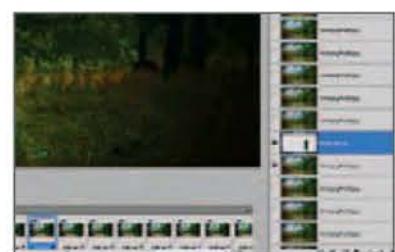
01 Lo difícil

Encuentra un punto donde el movimiento parezca saltar, localiza las dos capas correspondientes. Suaviza el movimiento colocando otro frame entre esos dos.



02 Aplica un parche

Duplica una capa y presiona 'Ctrl/Cmd+T' para transformar. Mantén 'Alt/Opt' para fijar el punto de giro. Gira la capa para llenar el hueco entre las dos capas previas.



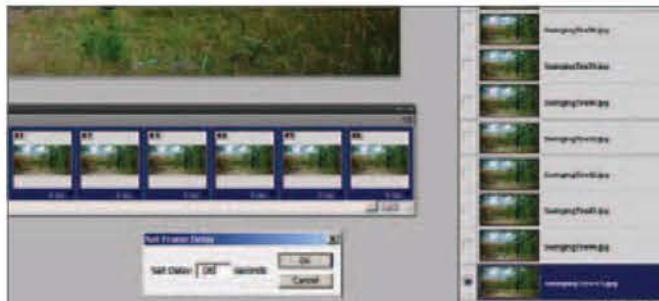
03 Actualiza los frames

Añade nuevos frames por cada nueva capa con el botón 'Nuevo Cuadro'. Revisa la animación para asegurarte de que la nueva capa sólo está visible en ese frame.



08 Ajusta el timing

En la esquina inferior izquierda de 'Animación', fíjate en el menú que controla su repetición y marca 'Infinito'. Selecciona todos los frames en la animación y pincha en las opciones de timing bajo ellos. En el menú que aparece pincha 'Otro' y fija el timing en 0,06 seg.



Hacia el otro lado

Para hacer que la animación vaya en sentido opuesto, selecciona todos los frames de la animación y, con el menú, elige 'Invertir Cuadros'.

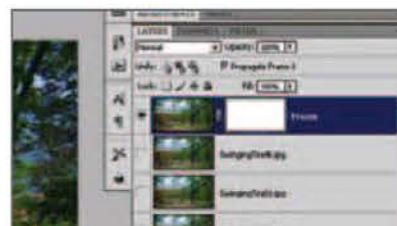


Las ventajas de animar con imágenes en formato GIF

Muchos formatos de animación permiten fijar una ratio de frames. 30fps, o frames por segundo, para video y 24fps para animaciones suele estar bien. Una vez que fijas este valor, toda la animación se basa en esa ratio. El formato GIF tiene una visión diferente de esto. En un GIF se asigna un tiempo de visionado individual para cada frame. Para tener un plano 'congelado', sin movimiento, en una animación convencional tendría que repetirse varias veces un frame para cubrir ese tiempo. En un GIF basta con asignarle un tiempo largo, el que necesitemos para mantenerlo congelado. Esto es particularmente útil cuando quieras hacer animaciones en loop, pero con un poco de diferencia entre cada acción como, por ejemplo, el parpadeo de un ojo.

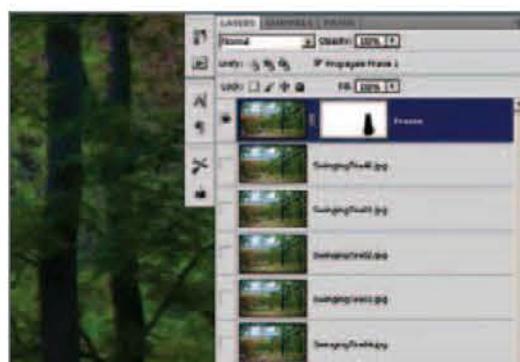
09 Ajustes útiles

Abre el menú desplegable de nuevo y asegúrate de marcar 'Nuevas Capas Visibles en Todos los Cuadros'. Esto asegura que los próximos pasos aparecen por toda la animación. Sin esto, deberíamos mostrar las nuevas capas para cada frame de toda la animación.



11 ¡Te veo!

Usa el botón pequeño bajo la ventana 'Capas' para añadir una máscara a la capa 'Congelado'. Verifica que la capa está marcada y, con un pincel grande y suave, pinta con negro para descubrir la animación que tenga debajo.



13 Añade efectos

Añade efectos adicionales como viñeteado, texto, etc. Asegúrate de que todo se basa en capas. Si durante la reproducción hay cosas fuera de lo esperado, selecciona todos los frames y ajusta la posición de los elementos para modificar todos los frames.



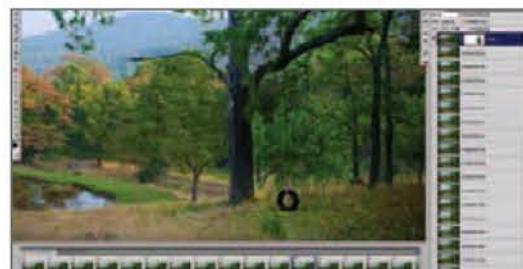
15 Acabando

El método de trazado puede ser diferente para cada imagen, pero para esta en particular, elige 'Adaptable' y 'Difusión'. Fíjate que abajo a la izquierda hay un botón de previsualizar, que te permite ver la animación en un navegador. Una vez tengas los ajustes deseados, dale a 'Guardar' para acabar el proyecto.



10 Frame congelado

Ve a la capa superior y pulsa 'Ctrl/Cmd+J' para duplicarla. Asegúrate de que está visible y renómbrala a 'Congelado'. La clave es cubrir cualquier movimiento extra que tenga lugar en el frame, para que así sólo el principal sea el que atrape la atención del espectador.

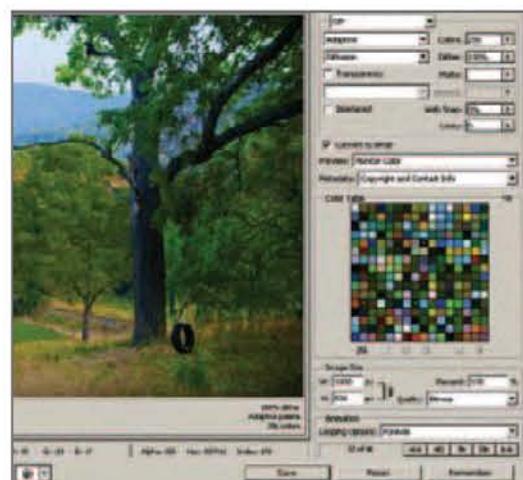


12 Errores y retoques

Pon en marcha la animación y observa con cuidado para asegurarte de que la capa 'Congelado' no tapa parte del movimiento principal. Si esto ocurre, retoca la máscara con el pincel de nuevo. Si te pasas pintando de negro, usa el blanco para revertir el efecto. Esa es la magia de las máscaras en Photoshop.

14 Guarda para web

Ve a 'Archivo > Guardar para Web', saldrá una ventana. Ajusta el formato de archivo a GIF. Photoshop detecta automáticamente la animación. Aunque los JPGs dan mejor calidad de imagen, no tienen animación. Fija el color a 256, el máximo permitido por los GIF. Desmarca 'Transparencia'. Pero espera, no guardes aún el documento.





Las ventajas del uso de cinemagraphs

Echamos un vistazo a algunos sitios que usan cinemagraphs para ver por qué es una buena idea emplearlo

Los cinemagraphs son imágenes estáticas que contienen elementos vivos, permitiendo conservar y volver a ver, una y otra vez, una porción en movimiento. Cinemagraph es una técnica que mezcla imágenes y vídeos para producir un nuevo efecto. Fue presentada por el fotógrafo de moda Jamie Beck, en colaboración con el experto en motion graphics, Kevin Burg. Desde entonces, muchos otros diseñadores han creado formas similares de cinemagraphs. Los cinemagraphs son normalmente creados como simples imágenes GIF, siendo fáciles de usar en una web. Normalmente no son más que una imagen estática con una pequeña parte que contiene movimiento. Esta técnica le da al cinemagraph un toque estético y de misterio a cualquier sitio web sin tener que usar Flash o JavaScript.

Cinemagraph es una técnica que mezcla imágenes y vídeos



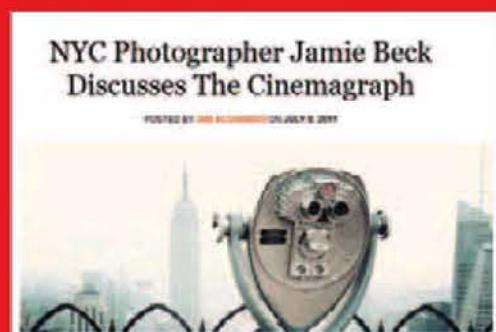
1 cinemagraphs.com

El mejor sitio para encontrar ejemplos de calidad de cinemagraphs es el sitio oficial de Jamie Beck y Kevin Burg, ambos nos trajeron este nuevo concepto de cinemagraphs, y no hay nadie con más experiencia que ellos. Como verás en su web, hay muchos buenos ejemplos que te dejarán boquiabierto.



2 [Cinemagraph tutorial](http://fernandojbaez.com/cinemagraph-tutorial)

Harbir de cinemagraphs puede ser enriquecedor, pero nada mejor que experimentar creando el tuyo propio, y así comprender cómo funcionan. Echa un vistazo a este tutorial (en inglés): <http://fernandojbaez.com/cinemagraph-tutorial>. Te ayudará a crear, de manera rápida y sencilla, tu propio cinemagraph.



3 [Entrevista con Jamie Beck](http://www.filmindustrynetwork.biz/nyc-photographer-jamie-beck-cinemagraph)

Habiendo visto ya varios buenos ejemplos de cinemagraphs, echa un vistazo a una entrevista con Jamie Beck (en inglés) sobre cómo surgió la idea de estos cinemagraphs, y las ideas conceptuales que surgieron hasta llegar al desarrollo definitivo: <http://www.filmindustrynetwork.biz/nyc-photographer-jamie-beck-cinemagraph>



Diseña tus propios fondos pixel-art isométricos

Descubre cómo crear diseños vectoriales y darles auténtica vida

Herramientas | tecnologías | tendencias

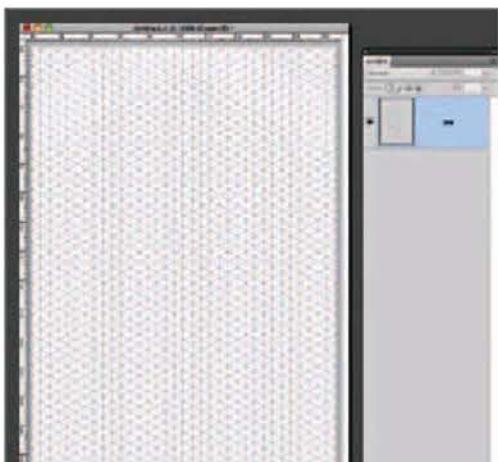
Impresora, escáner, rejilla isométrica, Photoshop



s cierto que el pixel-art puede llevar tiempo si quieres hacer un buen trabajo, y más aún para diseñar un patrón repetido con perspectiva isométrica. Sin embargo, en su mayor parte el resultado habla por sí mismo, y en este tutorial te mostraremos cómo crear, de forma sencilla, un atractivo fondo para tu web sin tener que trabajar como un esclavo durante horas.

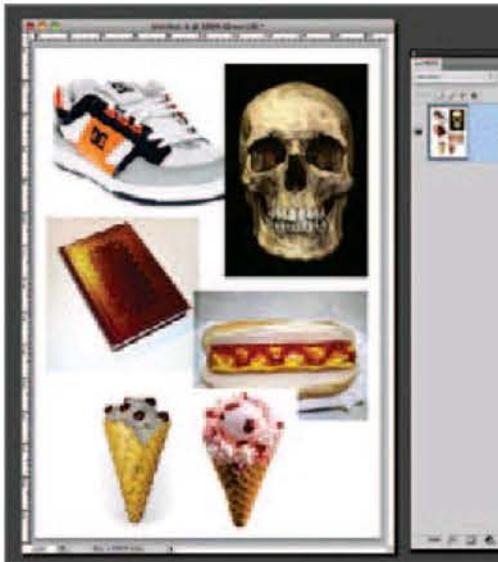
La idea que se esconde detrás de este diseño en concreto es juntar una selección de objetos que nos resulten bonitos, desde calaveras a zapatillas, pasando por dulces, perritos calientes, helados, monedas, gorras, bolígrafos, lápices y mucho más.

Realmente no necesitas ser Miguel Ángel para conseguirlo, lo único que necesitarás dibujar serán las primeras líneas para comenzar. El truco aquí es hacerlo personal, siguiendo tus patrones con tus propios gustos. Ten en cuenta el contenido de tu sitio web y úsalo como inspiración para crear tu fondo ideal y que encaje adecuadamente.



01 Rejilla isométrica

Las rejillas isométricas son una buena manera de conseguir un look 3D/2D, y una herramienta muy útil para dibujar en perspectiva. Esta rejilla está hecha sobre una base de líneas verticales, con otras líneas a 60 grados a los lados para crear los triángulos.



02 Inspiración

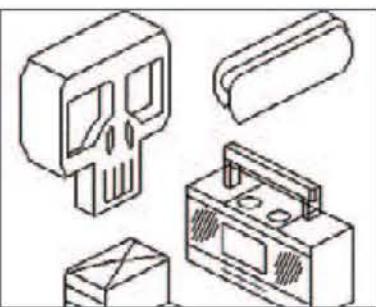
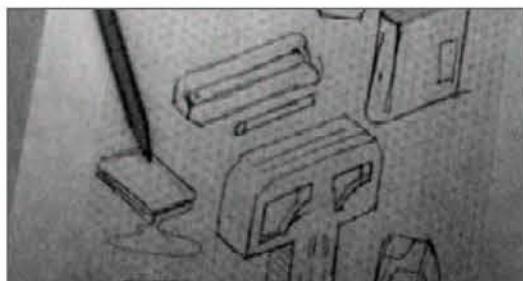
El fondo que hemos creado está confeccionado a medida, lleno del material, los dibujos y diseños que hemos visto convenientes. Así que quema tu buscador favorito para encontrar todas aquellas imágenes que puedan encajar con la idea que tienes en mente para crear tu fondo. Trabaja también con cosas impresas o cualquier otro elemento que encaje.

FONDOS BASADOS EN PÍXELES



03 ¡A bocetar!

Imprime la rejilla y úsala como guía para tus bocetos. Por supuesto, no tienes que hacer una obra de arte, sólo es una guía. Siempre y cuando mantengas los ángulos isométricos correctamente, la estética podrás trabajarla más tarde. Cuando estés contento con tu conjunto, escanéalo a 150ppp y ábrelo con Photoshop.

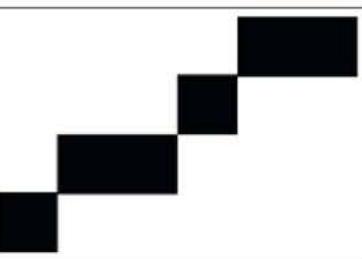


06 Tu colección

Te llevará un rato hacer que los objetos se vean bien, pero una vez que cojas el ritmo, pronto podrás hacerte con una gran colección. Recuerda, la cosa no es hacer un montón de objeto. Luego podrás duplicarlos, cambiarles el color y ponerles algún pequeño detalle aquí y allá para darles un aspecto distinto sin rehacerlos desde cero.

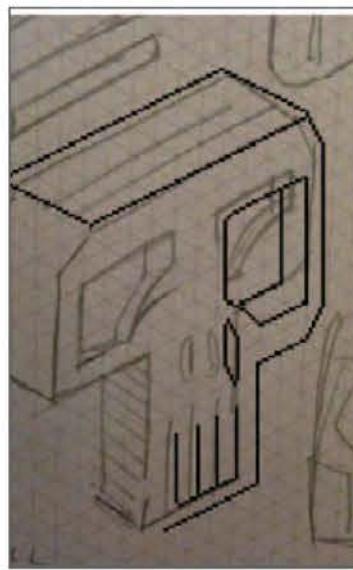
08 Ajusta el tono

Nuestro objeto es grande y marcado, lo cual es bueno, pero viene bien poner detalles como controles en las radios o fideos de colores en los helados. La gracia está en los detalles. Crea unas sombras (círculos sencillos) con un tono más oscuro del color elegido.



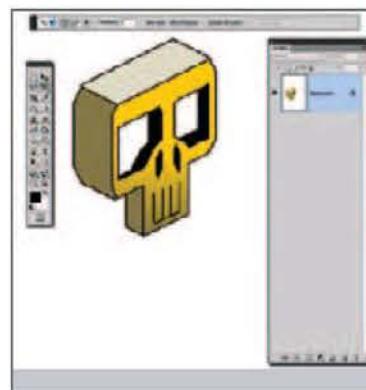
04 El poder del pixel

Hemos optado por diseñar nuestro fondo pixelado. La regla dorada a la hora de diseñar en píxeles es mantener la coherencia, un pixel hacia arriba y dos hacia los lados, además de evitar el suavizado. Manténlo limpio y sencillo en todo momento.



05 ¡Comienza a dibujar!

Eige uno de tus objetos. Para este ejemplo vamos a comenzar con una calavera. Crea una nueva capa, elige un lápiz de 1px, haz zoom y comienza a dibujar sobre el boceto; recuerda siempre: uno hacia arriba y dos hacia los lados. Reduce el zoom regularmente al 100% para ver cómo va la cosa, o 'Ventana>Organizar>Nueva Ventana' para echar un vistazo general.



07 Colorea

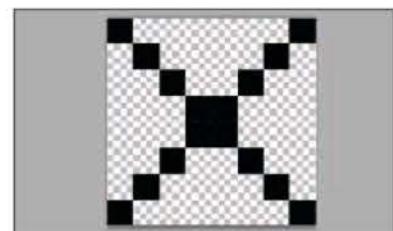
¡Es hora de dar algo de color!

Rellenar los objetos debería resultar fácil si has mantenido las líneas claras y concisas; simplemente selecciona el área a llenar con la 'Varita Mágica' y cambia al 'Bote de Pintura' para llenar. Asegúrate de que la Varita tiene la Tolerancia a 0, que Suavizar está sin marcar para hacer una selección limpia y que Contiguo sí que está activado.

¡Mézclalo!

Usa degradados y pinceles suaves para darle variedad de tono a tus objetos, los colores planos son la norma y se ven bien, pero para crear algo que llame la atención, experimenta con colores y rellenos.

Motivos de relleno



01 Crea un motivo

Crea un nuevo documento. Tiene que ser pequeño. En la imagen que estás creando se duplicará el motivo para llenarla por completo. En nuestro caso hemos usado un lienzo de 8x8 píxeles. Haz zoom y crea un motivo como el de la imagen.



02 Define el motivo

Definamos el motivo para poder usarlo luego. Selecciona 'Edición>Definir Motivo'. Dale un nombre correcto y acepta.

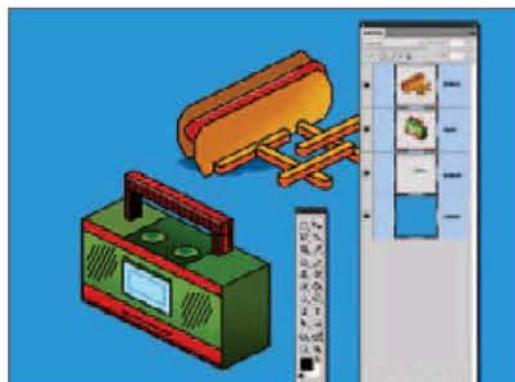


03 Muestra el motivo

Para probar nuestro motivo, selecciona una parte del objeto, ve a 'Edición>Rellenar'. En 'Rellenar', selecciona 'Motivo', busca el motivo que acabamos de crear en 'Motivo Personalizado' y pulsa en 'Aceptar'.

09 Juega con la escala

No todo tiene que estar a la misma escala; la radio es del mismo tamaño que el perro. Trata de ser surrealista y abstracto. Juega con la paleta de color, está pensada para mostrarse en un monitor, así que olvídate de las restricciones del CMYK.

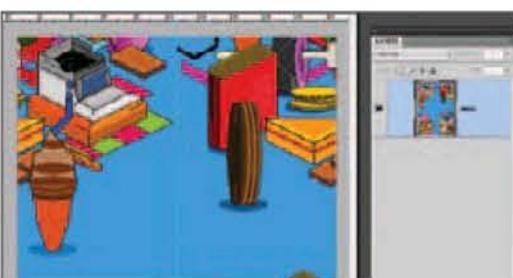
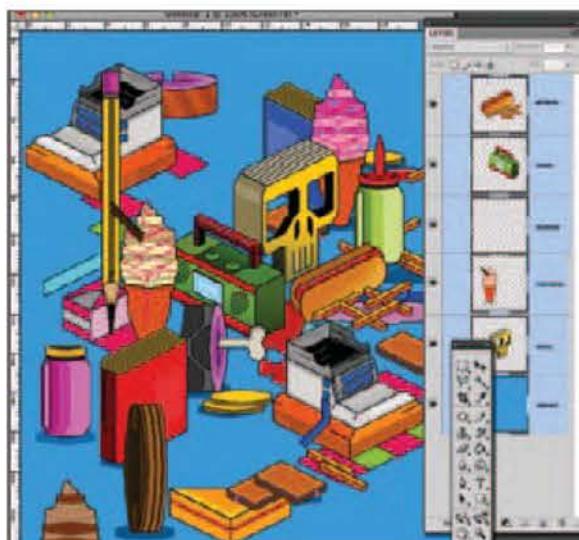


PHOTOSHOP Y GRÁFICOS



10 Composición

Una vez tengas todos tus objetos dibujados y coloreados, crea un nuevo documento (Tamaño A4, 150ppp). Comienza a arrastrar tus objetos y renombrar las capas. Esto te ayudará a la hora de componer más tarde. Juega con la escala, solapa algunos objetos proyectando sombras de unos a otros, cosas que ayuden a llenar la imagen. Asegúrate de que todo está dentro de la página y que nada se queda sobresaliendo.



12 Cortar de nuevo

Corta la imagen en dos otra vez, de izquierda a derecha. Pon la mitad inferior en la parte más superior de la imagen, y hazlo al revés con la otra mitad. Como verás, has creado ahora cuatro uniones sin costura en los lados. Por lo tanto, para completar este proceso, te queda trabajar el centro.

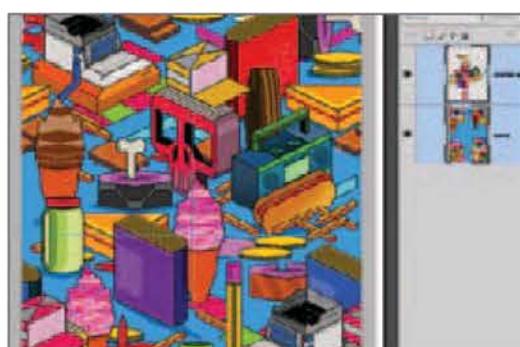
11 Corta

Cuando estés contento con tu composición, aplana toda la imagen usando las propiedades de capa. Arrastra para crear dos guías (en horizontal y en vertical) y busca el centro de la imagen. Corta la imagen en dos de arriba a abajo. Mueve la mitad izquierda lo más a la derecha que puedas del documento y viceversa con la otra.



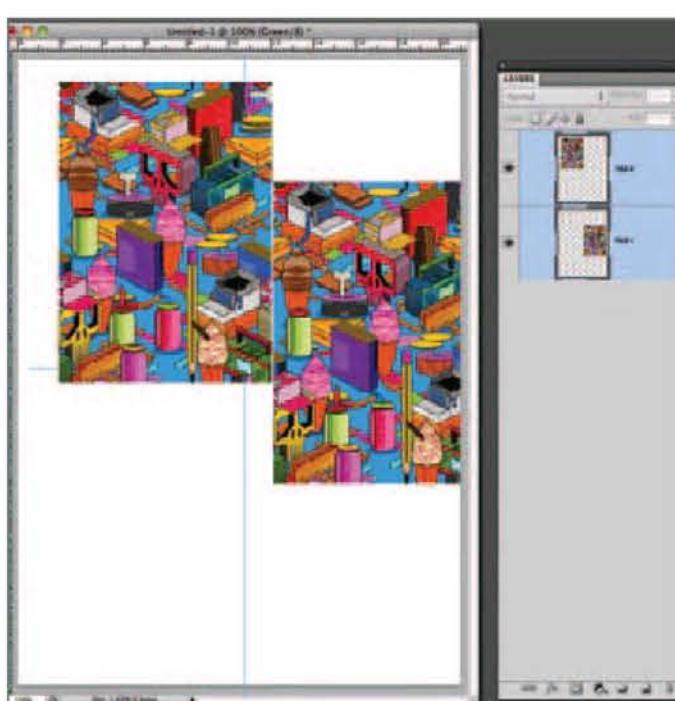
13 Rellena huecos

Es importante mantener los elementos dentro de la página y que no se solapen, o nos romperán el patrón de repetición. Cógelos y rellena el centro; ve con cuidado, ya que el fondo es plano, así que sé creativo y ten paciencia para ir rellenando todo el espacio, trabajando poco a poco hasta terminarlo.



Mantener la nitidez

Al convertir tu imagen a 72ppp asegúrate de que tienes marcadas las opciones 'Cambiar escala de estilos', 'Restringir Proporciones' y 'Remuestrear la Imagen' marcadas en la ventana de 'Tamaño de Imagen', y en el desplegable de abajo marcado 'Bicúbica Más Enfocada'. Estos ajustes te ayudarán a mantener la nitidez a la hora de escalar la imagen.



Guardar como...

Ya que en el diseño predominan los colores planos, GIF sería el mejor formato. Si hiciste los degradados y brillos muy marcados, considera usar JPG, pero mantén el peso del archivo bajo.

15 ¡Repetimos!

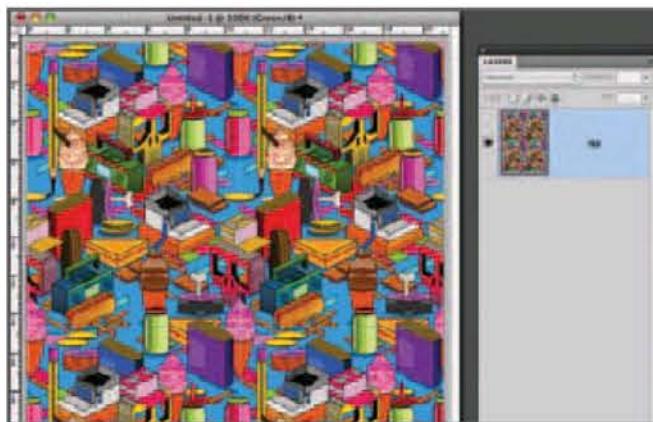
Una vez que estés contento con tu patrón, aplana el documento, selecciona todo y copia la imagen. Crea un nuevo documento A4 a 300ppp para mantener la nitidez (no te preocunes, posteriormente lo escalarímos a 72ppp).

FONDOS BASADOS EN PÍXELES



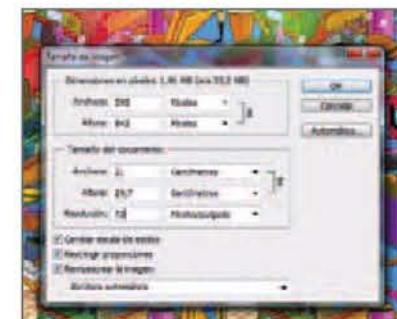
16 Alicatando

Los patrones serán más pequeños debido al alto valor de ppp de la imagen. Duplica la capa unas pocas veces, asegurándote de que tienes marcado 'Vista> Ajustar', y comienza a colocar el patrón. Deberían quedar a ras unos de otros. Fíjate cómo toda la repetición queda suave y cómo, poco a poco, queda una imagen muy llamativa.



17 Teoría de desplazamiento

Para añadir algo de variedad es bueno tomar algunos de los objetos y girarlos, para sacarlos de la perspectiva isométrica. No lo hagas en exceso, ya que queremos mantener el énfasis en la rejilla. Simplemente unos pocos dispersos por la imagen; nosotros hemos usado las patatas fritas y la tarta.

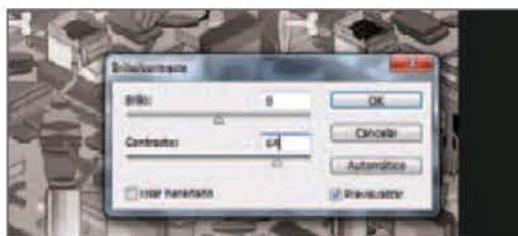


18 Tamaño para web

La escala puedes dejarla a tu gusto. Nosotros preferimos una escala pequeña para darle un aspecto 'píxel', pero quizás mezclar escalas diferentes puede quedar bien en tu caso. Cuando quedes contento, aplana la imagen, luego 'Imagen> Tamaño de imagen' y conviértelo a 72ppp.

19 Niveles de ajuste

Los últimos pasos son sólo sugerencias sobre cómo tratar tu imagen. El trabajo duro ya está hecho, y lo bueno de la ilustración es eso, aparte de algunas áreas, un diseño hecho con colores planos en su mayoría, así que editar el color va a ser muy sencillo. Primero ¿qué tal si lo pasamos a escala de grises con 'Imagen> Desaturar'? ¿O usamos 'Imagen> Ajustes> Brillo/Contraste' para darle un toque más llamativo?



20 Canales

¿Todavía no estás satisfecho? Usa 'Imagen> Ajustes> Mezclador de Canales' para quitar o modificar tonos. Es una gran herramienta para experimentar. Seguro que acabas encontrando una paleta de color que ni te imaginabas.



21 ¿Listo para deslumbrar?

Bueno, pues ya lo tienes, un fondo pixel-art isométrico basado en elementos que te gustan. No podría estar más hecho a medida. El patrón lo puedes usar en cualquier forma o formato. Como toque final añade unos destellos suaves con un pincel en 'Trama'.



Móvil



Adapta y publica contenido en teléfonos inteligentes y tablets

- 148 De web a app
- 156 Crea apps para móviles con Sencha Touch
- 160 Usa varias plataformas con jQuery Mobile
- 164 Contenido móvil con Dreamweaver y Flash

Hay ciertas aplicaciones que se usan a menudo en medios digitales. Añaden contenido exclusivo que va más allá de una simple web

PÁGINA
156

Diseño app

Te mostramos todo lo necesario para aprender a hacer, tú mismo, que tu web se visualice en un móvil sin ningún tipo de problema ni distorsión.



PÁGINA
152

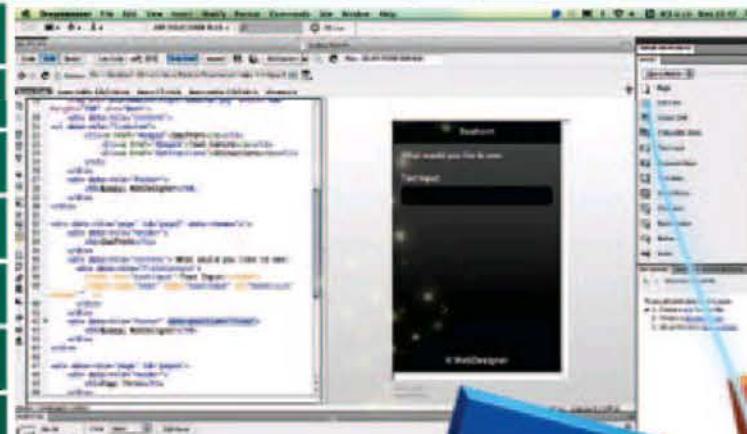


Cómo desarrollar

Sabrás qué aplicaciones y funciones te conviene usar a la hora de adaptar tu web al smartphone.

PÁGINA
164

PÁGINA
155



warface
DIGITAL DESIGNER





DE WEB A APP





Cruzar la línea existente entre documentos HTML y aplicaciones para móviles es, posiblemente, uno de los temas más candentes en el diseño online actualmente. Te ofrecemos un resumen de lo que necesitas saber para realizar el cambio a este fascinante medio



I concepto de ser diseñador web está cambiando, así como la naturaleza de lo que representa el diseño web. A

lo que nos referimos es a la transición entre sitio y app, y el modo en el que el contenido web ha sido casi remodelado para una nueva generación. El término "Apps" es parte del vocabulario del 'digital media marketing' y además, mientras Internet móvil se hace más sofisticado, añade un nuevo nivel de contenido que va más allá de la vieja web. No sólo podemos ver URLs perfectamente en nuestros iPhones o dispositivos Android, sino que podemos descargar al instante la aplicación y disfrutar del contenido de un modo completamente nuevo. Sin embargo, al principio no eran más que torpes intentos para introducir las marcas corporativas y los gigantes punto.com.

Los esfuerzos iniciales del iPhone, el verdadero impulsor de las apps modernas, eran más demostraciones de tecnología o anuncios dinámicos que cualquier otra cosa de utilidad.

Sin embargo, el fervor con el que se empezaron a consumir estas aplicaciones por un público incipiente indicaba una aceptación en un mercado con mucho potencial como para ignorarlo. Los desarrolladores empezaron a rediseñar la web con apps específicas para cada dispositivo y optimizadas para cada pantalla: así llegó la orientación e interacción con pantallas táctiles. Después al dar el salto a los tablets, las reglas del juego cambiaron para facilitar una interfaz más grande y generosa, aprovechando no sólo el formato en el que se muestra el contenido, sino también un nuevo conjunto de parámetros para toda la parte del diseño front-end.

En este Libro veremos las semejanzas y diferencias entre sitio web y app, su relación como entidades co-existentes y en efecto como se vinculan lógicamente la una con la otra. Asimismo, analizaremos un caso práctico de gran repercusión, el de Sky News, con una interfaz innovadora y conociendo cómo los desarrolladores veían el proyecto.

Avalado por comentarios de expertos en el tema, también veremos cuáles son las decisiones tecnológicas y las opciones de diseño más importantes a tomar en el proceso de transición de website a una app.



as aplicaciones móviles son un gran negocio. Apple acaba de celebrar su descarga 25 billones el pasado mes de marzo, y según IDC, el número de aplicaciones para móvil llegará a 76,9 billones en el 2.014. El modelo de las apps, con el apoyo de una amplia base de contenido y servicios web, ha supuesto una manera rentable de monetizar las experiencias digitales que antes disfrutábamos en nuestro navegador. "Hoy por hoy el problema es que es más fácil rentabilizar aplicaciones para iOS y Android", dice el diseñador y autor Elliot Jay Stocks. Continúa diciendo que: "Crearlas es muy tentador desde el punto de vista comercial; no creo que sea la mejor solución a no ser que la app añada mejoras o de mayor sentido a la interfaz".

La razón de más peso por las que las apps están ganando terreno es porque son manejables, fáciles de comprar, de instalar e integradas sutilmente en los dispositivos. Están diseñadas para centrarse en un área específica, y lo hacen bien. "Ahí es donde reside el beneficio de las apps", dice James Valentine, fundador de Kohera. "Ya no hace falta ir al navegador a buscar la información que necesitas. Puedes encontrar una interfaz impecable diseñada específicamente para tu dispositivo que te muestre el contenido". Sin embargo, donde a menudo fallan es en la integración con la web o con el propio sitio de las apps. Pinchar un link abre una nueva ventana, que normalmente ignora el usuario. Las apps no tienen en cuenta el camino a recorrer por el usuario, ni son tan útiles si quieras usar otro camino.

Ahora bien, desarrollar apps tiene sus propios desafíos comparado con el desarrollo web. Por ejemplo, al tener que elegir un dispositivo, uno limita la audiencia a los usuarios de ese dispositivo. No todo el mundo tiene un smartphone, y no tiene pinta de cambiar a no ser que los precios bajen.

Sin embargo, el mercado aun es un campo de batalla para atraer la atención de los consumidores. Las nuevas apps tienen que destacar frente a otras miles, y los desarrolladores están a la merced de las app stores por sus pólizas de aceptación, precios y agresivas promociones.

"Las apps ofrecen una experiencia mas rápida para el usuario pero a costa de un ciclo de desarrollo más extenso, y además está el rompecabezas de las app stores para publicar aplicaciones", explica Tim Hustler, de Creative Jar. "Cada app store tiene su propias reglas y a veces es difícil saber que se puede hacer y que no".

Muchas personas argumentan que la red móvil debe coexistir o rivalizar con las apps en términos de ofrecer una experiencia de usuario enriquecida. "Pienso que es más sensato para las marcas comenzar a movilizar sus sitios web ya que la navegación móvil supera con creces al uso de aplicaciones nativas, y va a continuar siendo así por mucho tiempo", admite Andy Budd. Y continúa señalando: "Esto puede significar, tanto usar media queries para optimizar un sitio web ya existente y adaptarlo a pantallas pequeñas, como la creación de servicios pensados exclusivamente para móviles".

Los diseñadores deben pensar en los beneficios implícitos de una aplicación dedicada, y deben

establecer el lugar que tiene en el mundo digital. Cómo difunde su mensaje y cómo se entregan las cosas son cuestiones cruciales. Por ello, diseñar una app no debería ser en realidad algo complicado y difícil de llevar a cabo. Simplemente es trasladar tu sitio web directamente a una pieza independiente de software. "Creemos firmemente que la simple conversión de un sitio web en una aplicación móvil es algo realmente poco ambicioso y con ello se está desperdiciando una excelente oportunidad de relacionarse con los clientes de una manera nueva" afirma Roberta Mutado, de Cerri. Continúa diciendo que "El mercado móvil está lanzando claramente un desafío, más que una oportunidad, que permite potencialmente a las empresas, aumentar el alcance de sus campañas, ganando así nuevas cuotas de mercado y ofreciendo nuevos productos. Cuando trabajamos en un proyecto digital, pocas veces, se lanzará una versión que no esté pensada tanto para web como para tablets".



Tim Hustler tiene experiencia como desarrollador de aplicaciones para Móviles en Creative Jar.



James Valentine es fundador de la consultora Kohera Limited.



Andy Bud de Clearleft advierte de los peligros a aquellos que contemplan la idea de pasar un sitio web a una app.



¿Webs contra Apps?

Tony O'Grady, director técnico de Spider Online, se cuestiona la elección que los nuevos desarrolladores están obligados a tomar



ace muchos años, tenía la esperanza que las tecnologías de Internet nos dieran una solución para mostrar software a través de diferentes plataformas (Mac, Windows, Linux...) sin tener que dar soporte a diferentes entornos de desarrollo o comprometiendo el diseño. La llegada de las potentes librerías de JavaScript, como jQuery, ayudaron en este aspecto. Ni siquiera tenías que instalar software en todos esos PCs, y las actualizaciones se hicieron más rápidas y sencillas.

Ahora mismo nos hemos encontrado una piedra en el camino: la navegación móvil. La vía fácil era mostrar una versión reducida de nuestros sitios o aplicaciones, centradas en las necesidades de los usuarios móviles. Esto podía hacerse usando herramientas conocidas y lanzadas bajo las mismas infraestructuras.

Cuando los smartphone se hicieron más potentes y fiables, poco a poco los usuarios comenzaron a conectarse a las versiones completas de sus sitios favoritos. Quizá la tecnología se ponga al día en poco tiempo y los sitios móviles se hagan innecesarios.

De pronto llegó el iPhone. Un nuevo paradigma para las aplicaciones móviles había nacido, y se hizo popular muy rápidamente. Justo en ese momento, Google se unió a la fiesta con

Android. Y eso por no mencionar el hecho de que todas esas plataformas como WebOS y similares que se quedaron sin su trozo de tarta del jugoso pastel.

A los clientes se les presenta ahora un paisaje muy dispar y un tanto confuso al que hacer frente a la hora de tomar decisiones sobre su sitio web o sus aplicaciones. El uso de Internet móvil crece a un ritmo frenético, y los clientes deben decidirse o arriesgarse a perder según avanza la competencia.

¿Qué hacer? Como suele decirse, el mejor consejo es 'zapatero a tus zapatos'. Necesitamos un análisis acerca del uso actual y futuro de los móviles. ¿Qué buscan los usuarios cuando están fuera de casa? ¿Puede esto compararse a los estándares de escritorio? ¿Buscan una información en concreto o están buscando algo que comprar mientras pasean por la calle? A menudo, una mezcla de estos dos enfoques es el que buscamos, con algunos aspectos mostrados mediante apps y otros mediante un sitio web móvil, y finalmente un sitio completo de escritorio donde encontrar todo. Asegurarse que el sitio ya terminado puede usarse en las plataformas móviles más comunes, es una ventaja. Por desgracia, el único inconveniente es el coste de desarrollo y de mantenimiento que conlleva dar soporte a diferentes plataformas de distribución.

Ante este panorama, parece que estamos en un punto de retorno a los comienzos.

El dilema del desarrollo

Crear una aplicación móvil conlleva muchas preguntas que deben considerarse antes de que comience el proyecto. Nos sumergimos entre las diferentes opciones tecnológicas, herramientas y frameworks



Nrealidad, ya hemos establecido que una de las primeras preguntas que debe hacerse un desarrollador es: "¿Vale la pena transferir este sitio web a un formato preparado para móviles?".

"¿Es viable en tiempo recursos?" Como autores web y diseñadores, tenemos una comprensión bastante buena de cómo funciona todo esto. Hemos estado desarrollando sitios para la web en diferentes formatos, tecnologías y niveles de complejidad desde su concepción en los años noventa. Hemos visto que las tecnologías van y

vienen, los protocolos se escriben, revisan y modifican y pueden caer en desuso, y hemos experimentado creación y evolución de formatos y plataformas sobre las que desarrollamos sitios web. Con este fin, la creación de un sitio en formato estándar es relativamente sencillo para nosotros. Por supuesto, existen los problemas normales y debilidades cuando toca desarrollar nuestras aplicaciones, como la compatibilidad entre navegadores y trucos que hemos desarrollado, y debemos solucionar todas estas cosas. Sabemos lo que hay y como construir y reparar, y también gestionar quebraderos de cabeza.

La idea de refactorizar nuestras aplicaciones web para atender a la nueva generación de dispositivos, posiblemente nos saque de nuestra zona de confort. Claro está que seguimos tratando con Internet. Es el mismo juego. De todas maneras, depende de la ruta que tomes, las opciones que elijas para completar tu transición de web a móvil pueden causarte muchos problemas.

Teniendo esto en mente, el primer paso sería averiguar si la transición nos producirá beneficios suficientes para justificar el coste en tiempo y recursos. Si no lo has hecho ya, usa una herramienta como Google Analytics para realizar



Blackberry espera que su PlayBook, preparada para Flash, ofrezca a los desarrolladores nuevas opciones de desarrollo.



un seguimiento de las estadísticas del sitio en cuestión. La información que obtengas a partir de fuentes de tráfico y usuarios, te ayudarán a comprender mejor el número de visitas provenientes de dispositivos móviles y sus porcentajes, permitiéndote obtener una representación visual de los dispositivos más usados para acceder a tu sitio, y finalmente, en cuáles deberías centrarte. Si el número de visitas desde dispositivos móviles es lo suficientemente elevado para justificar los recursos, quizás deberías comenzar el cambio para atender su demanda.

La opción más sencilla

Hacer la transición de una aplicación web típica a una móvil no es un viaje horroroso. Todo depende de la ruta que elijas y tu experiencia en ciertos lenguajes de programación y diferentes paradigmas de desarrollo.

Una ruta relativamente sencilla para tomar es el uso de las potentes media queries de CSS3, para mostrar estilos específicos basados en el tamaño del visor de la pantalla. Cambios en el layout, tamaños de fuente y la posición de los elementos, pueden transformarse en un sitio existente y generar un layout fresco y limpio adaptado a dispositivos más pequeños. Esto va más allá de hacer los sitios adaptables a dispositivos preparados para apps con el navegador, y es útil a la hora de añadir iteracciones sin salirse de las tecnologías y estándares web, siempre tan ligeros. Muchos sitios comerciales han adoptado esta técnica y se basan en HTML5 y CSS3 para adoptar una apariencia tipo app, manteniéndose optimizados y ligeros en todos los dispositivos.

"Cuando nos propusimos sobresalir fue en el comportamiento del sitio", explica James Temple, director creativo ejecutivo de R/GA. "Nos propusimos construir una interacción apropiada primero para dispositivos táctiles y luego para ratones, asegurándonos de obtener una experiencia nueva en un navegador de escritorio y una muy natural en iPad o iPhone. Esto nos llevó a un formato plano horizontal de scroll para navegar entre secciones,



con un scroll infinito vertical para acceder al contenido que quieras".

Otra simple, pero efectiva manera de proveer una web-app de un aspecto nativo, es el uso de librerías y frameworks pensados para tal fin, las cuales gestionan muchas características por ti sin que tú tengas que hacer nada. Jquery mobile es compatible con la mayoría de dispositivos móviles y es increíblemente ligero, ayudándote a reducir los problemas de latencia en la carga. Como se gestiona básicamente a través de código HTML, el script funciona sin tener que escribir complicadas líneas de código en JS.

dispositivos móviles. Es posible que quieras que los usuarios interactúen con los servicios de tu sitio, con la ventaja añadida que lo hacen desde su dispositivo móvil, con la tecnología que eso implica: cámara, acelerómetro, etc. En ese caso deberías comenzar a considerar la mejor manera de hacer una aplicación pensada para los dispositivos que quieras atender. ¿Sólo te centrarás en dispositivos iOS o también atenderás a los usuarios de Android? ¿Quizás quieras hacer una aplicación exclusiva para BlackBerry? ¿O puede que quieras una aplicación para todos ellos?

Como desarrollador de iOS, te verás más restringido a la hora de desarrollar aplicaciones

Las opciones que eligas pueden causarte muchos problemas

Algo similar ofrece Sencha Touch, que a su vez te permite crear aplicaciones web en un terreno conocido con HTML, CSS y la librería Ext JS. Intentar usar más los gestos táctiles reales de los dispositivos móviles, es el objetivo de esta librería, combinando la mayor fluidez posible en un ambiente natural. A diferencia de jQuery Mobile, Sencha puede llevar una curva de aprendizaje empinada, pero sin duda es una poderosa alternativa al desarrollo de aplicaciones web para móviles.

mediante Cocoa o Objective-C. Puedes ver más detalles acerca de esto en el sitio para desarrolladores de Apple. A menos que estés acostumbrado a la programación orientada a objetos (como lo es Cocoa) puede que te veas metido en un lio tremendo.

Por suerte, en septiembre de 2010, Apple finalmente cedió y eliminó las restricciones a terceros, lo que significa que las aplicaciones para iOS pueden ser escritas utilizando lenguajes externos y herramientas como Adobe Flash Professional CS5 y su herramienta para iPhone.

Si conocías ActionScript, ya estás listo para comenzar a desarrollar aplicaciones para iOS. Esto abre las puertas a muchos diseñadores y desarrolladores, ya que pueden hacer uso de un lenguaje familiar para ellos.

Las aplicaciones Android están en una situación parecida, ya que normalmente se escriben en Java.



Aplicaciones nativas

Hasta ahora, sólo hemos estado considerando adaptar el sitio para que quede en un formato móvil, imitando una aplicación a través del navegador. Pero quizás quieras mejorar y optimizar el sitio y la experiencia del usuario, ampliando tu presencia en la web a través de una aplicación nativa para



The image shows a mobile phone displaying the official website for the Mutua Madrid Open tennis tournament. The website features a large banner for the 'MUTUA MADRID OPEN' from May 3-12, 2013, with navigation links for TV, horario, resultados, TENIS, NOTICIAS, TENNSTAINMENT, LA CAJA MÁGICA, EMPRESAS, and ENTRADAS. Below the banner is a photograph of the modern 'La Caja Mágica' stadium at night. To the right of the phone, a female tennis player is captured in mid-swing, holding a racket.

El sitio Mutua Madrid Open tiene un buen diseño y diversas apps optimizadas para los sistemas operativos móviles más empleados.

◆ No olvidemos los dispositivos BlackBerry. Son bastante usuales en muchas empresas ◆

De nuevo, a menos que seas un desarrollador experimentado en Java, existe una curva de aprendizaje compleja. Con la llegada de Adobe's Flash Builder 'Burrito' podemos desarrollar aplicaciones para dispositivos Android usando ActionScript y Flex.

No nos olvidemos de los dispositivos BlackBerry, son algo muy usual en muchas empresas, y como en los dispositivos Android, desarrollar una aplicación para BlackBerry se puede hacer mediante Java a través de una API específica para tal sistema.

Blackberry también ofrece a los desarrolladores la capacidad de crear aplicaciones para su PlayBook, una tablet centrada y basada en el uso de Flash. Lo verdaderamente interesante es que el desarrollador tiene dos opciones o formatos para desarrollar una aplicación para este dispositivo. La primera es crear y compilar la aplicación a través del SDK propio de BlackBerry, como si fuese una aplicación estándar de Adobe AIR, proporcionando una curva de

aprendizaje sencilla y un nivel básico a la hora de desarrollar para aquellos que estén familiarizados con los paquetes AS, Flex y AIR. La segunda consiste en utilizar WebWorks SDK, que permite crear aplicaciones usando HTML5, CSS y bibliotecas JavaScript, así como sus APIs, para interactuar con el dispositivo y algunas funciones nativas y procesos.

Por supuesto, hay opciones que te permiten desarrollar una aplicación sencilla, compilárla y distribuirla en diferentes plataformas. Entre ellas Phonegap, que permite a los desarrolladores construir a base de HTML, CSS y JS, eliminando los problemas innecesarios de los nuevos lenguajes o aquellos con curvas de aprendizaje más complicadas.

Este tipo de servicios, no sólo nos ayuda a desarrollar aplicaciones multiplataforma. También contribuye a minimizar el esfuerzo a la hora de crear diferentes aplicaciones pensadas para cada tipo de dispositivo móvil.

Las web apps ¿se quedarán?

Los pros y los contras entre sitios web y apps traen cola

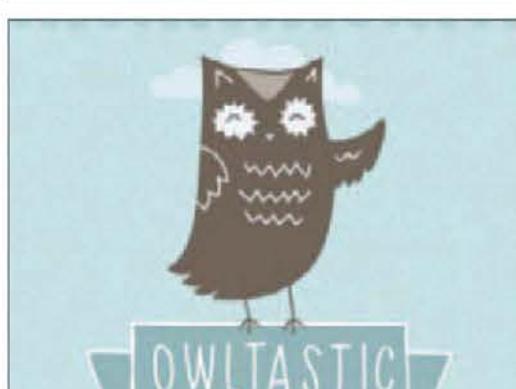
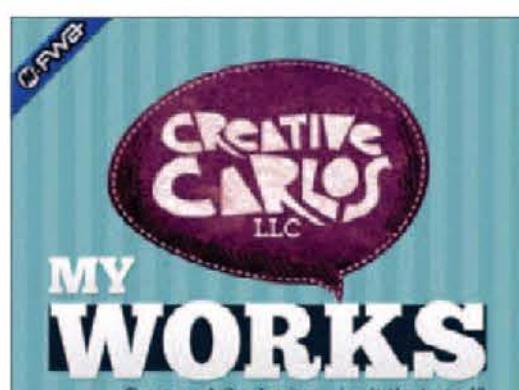
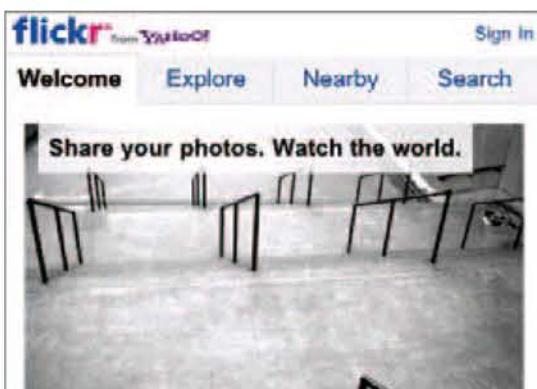
"En el sentido más purista puedo ver el punto de vista más pesimista acerca de reempaquetar el contenido de una web en una app, en algunos casos, hacer un sitio redundante puede ser bueno. Podemos decir que Apple usa el modelo de apps para evitar Flash y tener el desarrollo de las aplicaciones bajo control, así que ¿la demanda de apps realmente vino por parte del usuario, o más bien fueron persuadidos de que era una buena idea? En lugar de construir nuevos contenidores y capas de presentación para el contenido que ya existía en los documentos HTML, hay una razón para hacer los sites más inteligentes y adaptables a diferentes dispositivos. Quizá la adopción de las media queries y aspectos más progresivos de HTML5 y CSS3 harán que descargarse una aplicación sea algo cuestionable en un futuro".

Mark Billen



Pásate al móvil

La pantalla pequeña está mas de moda que nunca. Te traemos unos cuantos buenos ejemplos de diseños web pensados para móviles





Crea apps para móviles con Sencha Touch

Crea web apps para Android y iPhone con este nuevo framework

Herramientas | tecnologías | tendencias

Dreamweaver CS5, Sencha Touch, Simulador iOS



xiste un gran número de frameworks para móviles, así que la capacidad de crear aplicaciones nativas usando tecnología que cumpla estándares web como HTML5, CSS3 y JavaScript se ha vuelto indispensable. En este tutorial pondremos nuestra atención en Sencha Touch, un framework de código abierto para crear apps para móviles usando JavaScript 'ext.js'.

Si has hecho el tutorial de jQuery Mobile, ya sabrás que muchas aplicaciones para móviles se construyen con un documento HTML. En el caso de Sencha Touch el documento HTML enlaza a JavaScript y CSS, mientras que el HTML contiene una etiqueta body vacía. Usando JavaScript, el contenido se construye en la página, así el contenido se crea específicamente para el tamaño de pantalla del dispositivo. La buena noticia es que obtienes unos resultados muy pulcros que se escalan y ajustan a cualquier dispositivo, lo que es clave a la hora de diseñar para diferentes aparatos.

La parte mala es que Sencha Touch es un poco más complicado que jQuery Mobile y probablemente dedicarás más tiempo aprendiendo el framework, pero los resultados merecen realmente la pena. Vamos a empezar a trabajar con ello.

66 La buena noticia es que obtienes unos resultados muy pulcros que se escalan y ajustan a cualquier dispositivo 66



01 Comienza el proyecto

Lo primero que deberás hacer es bajarte el software desde la página oficial de Sencha Touch. Abre tu navegador y escribe www.sencha.com/products/touch. Bájate de ahí el framework. Crea un archivo con el nombre 'index.html' y guárdalo en la carpeta 'inicio'. Editalo y añade el código en para la sección head.

```
001 <link rel="stylesheet" href="resources/css/sencha-touch.css" type="text/css">
002 <link rel="stylesheet" href="bolt.css" type="text/css">
003 <script type="text/javascript" src="http://maps.google.com/maps/api/js?sensor=true">
</script>
004 <script type="text/javascript" src="sencha-touch.js"></script>
005 <script type="text/javascript" src="bolt.js"></script>
```

02 Inicia la app

El código anterior enlaza a la CSS de Sencha Touch, nuestra propia css **bolt.css**, la API de Google Maps y el JavaScript de Sencha Touch. Vamos a crear nuestra propia App en JavaScript, así que crea un nuevo archivo JavaScript y nómbralo **bolt.js**. Añade el código que ves abajo para asociar las pantallas de inicio y los iconos para iOS.

```
001 Ext.setup({
002   tabletStartupScreen: 'tablet_startup.png',
003   phoneStartupScreen: 'phone_startup.png',
004   icon: 'icon.png',
005   glossOnIcon: false,
006   onReady: function() {
007   }
008});
```

03 Estructura básica

Dentro de la función "onReady" añade el código siguiente. Esto ajusta cuatro páginas, que son las cuatro variables, inicio, trabajos, blog y mapa. Así es como Sencha crea las páginas. Algunas de estas páginas cambiarán su funcionalidad según avancemos en el tutorial pero esto nos ayudará a comenzar.

```
001 var home = {
002   title:'Home', scroll: 'vertical',
003   html: 'home'
004 }
005 var work = {
006   title:'Work', scroll: 'vertical',
007   html: 'work'
008 }
009 var blog = {
010   title:'Blog', scroll: 'vertical',
011   html: 'blog'
012 }
013 var map = {
```



Tamaño del navegador

Si compruebas la aplicación en un navegador de escritorio y cambias el tamaño, el mapa no cambia, ya que le hemos indicado que no lo reescalas.

```
011 title:'Map', scroll:vertical',
  html: 'map'
012 }
```

04 Crea el menú

Añade el texto siguiente bajo la última variable que hemos visto en el paso previo. Esto crea el menú y crea una transición entre las páginas. Fíjate que los elementos añadidos son las cuatro variables del paso anterior. Ahora, guarda todas las páginas y prueba a cargar 'index.html' en tu navegador.

```
001 var myPanel = new Ext.TabPanel({
002   fullscreen:true,
003   cardSwitchAnimation: {type:
004     'slide', duration: 500},
005   ui: 'light',
006   layout: 'card',
007   items: [home, work, blog, map],
008 });
```

05 Crea la página inicial

Habrá notado que la UI se ha establecido en 'light', prueba a cambiarlo a 'dark' y comprueba en tu navegador de nuevo. Es bueno explorar las interfaces incluidas. Vuelve a la sección home y cambia el HTML

con el código que ves. Fíjate en la última línea, `cls`. Esto configura las clases de página. Puedes verlo en el archivo CSS `bolt.css`.

```
001 html: '
002 <span class="rounded"><h2 class="welcome">Welcome to Bolt</h2>
003 <p>We produce beautiful design and illustrations. Explore our work to find out how we can enhance your digital experience.</p>
004 </span>',
005 cls:'home'
```

06 Cambia la sección trabajos

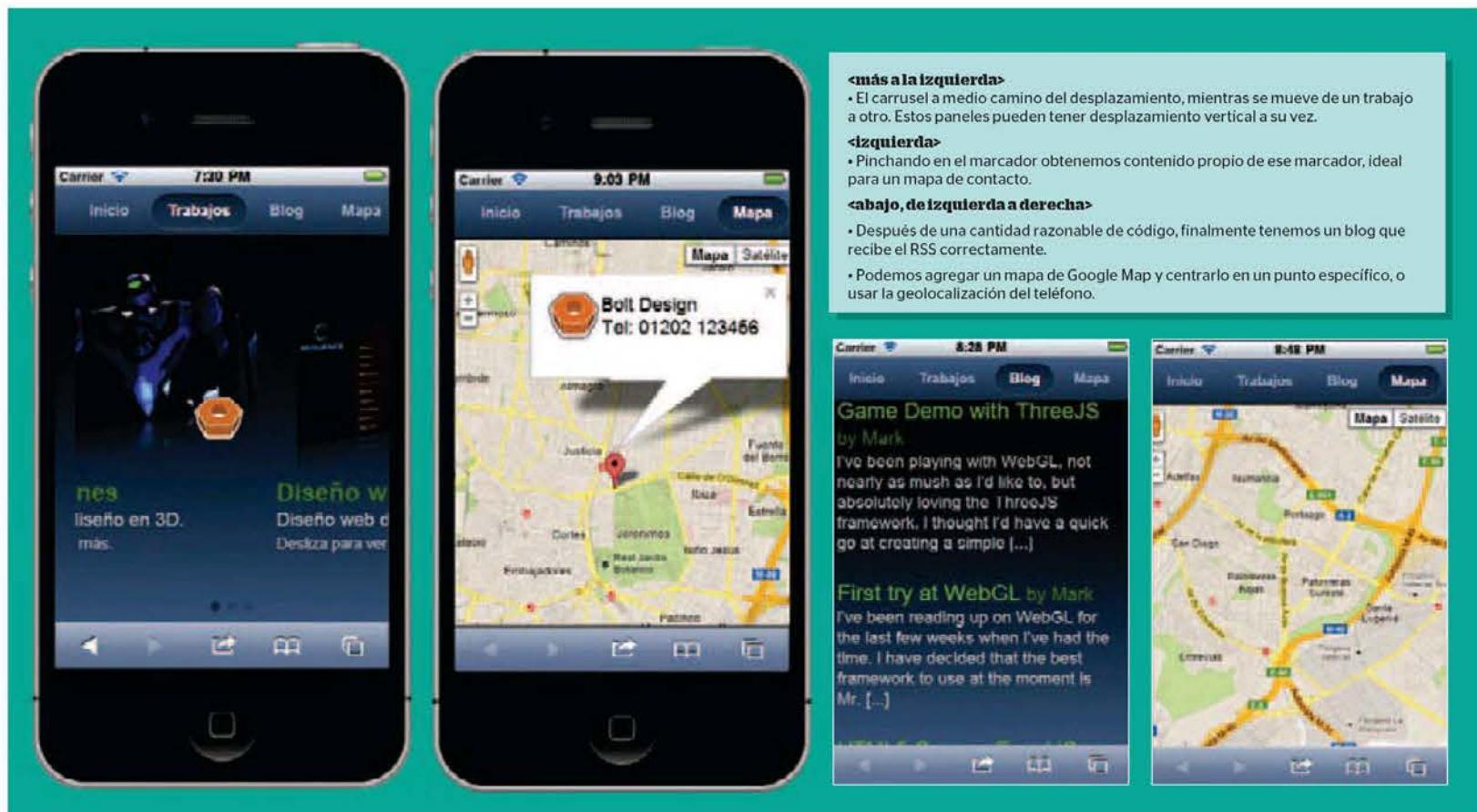
Lo que vamos a hacer ahora es reemplazar la sección trabajos con un componente tipo carrusel, copia el código que ves. El carrusel es un sistema preparado para deslizarse con el dedo entre páginas, perfecto para mostrar los trabajos realizados. Guarda el archivo y compruébalo en tu navegador.

```
001 var work = new Ext.Carousel({
002   title: 'Work', scroll: 'vertical',
003   cls:'home',
004   items:[
005     {title: 'Work1', html:'Work1'},
006     {title:'Work2', html: 'Work2'},
007     {title:'Work3', html: 'Work3'}
008   ]
```

07 Contenido real

A continuación, vamos a poner contenido real en la sección trabajos, de esta manera veremos cómo el contenido se desliza. Cambia el html de 'Trabajo', como ves en el código a continuación. Esto pondrá una imagen y algo de texto. Fíjate en los nombres de las clases, puedes encontrarlos en `bolt.css`. Un pequeño consejo: te vendría bien tenerlo abierto para ir comparando las clases con el resultado final y ver que todo está en su sitio.

```
001 html: '
002 <h2 class="work">Illustrations</h2>
003 <p class="alt">3D Illustration and visualisation. <br><small>Swipe left to explore more.</small></p>'
```



08 Desarrollo del carrusel

El carrusel se ve mucho mejor. De todas maneras, sólo hay una sección completa y el resto parecen vacías. Reemplaza el html de Trabajo2 con lo siguiente, lo que añadirá algo de contenido al segundo panel. La principal diferencia aquí es la imagen, y el texto que refleja la descripción.

```
001 html: '
002 <h2 class="work">Web Design</h2>
003 <p class="alt">Bespoke Web CMS and Site Design <br><small>Swipe to explore more.</small></p>'
```

09 Último panel del carrusel

Añadimos el contenido final para el panel Trabajo3. Reemplaza el HTML con el código que ves abajo. Una vez lo tengas, guarda el trabajo y previsualiza todo en el navegador. Deberás poder deslizarte, a la izquierda y a la derecha, para ver los diferentes paneles. Ahora con el contenido queda más claro.

```
001 html: '
002 <h2 class="work">Mobile Experiences</h2>
003 <p class="alt">Mobile App and site design
```


<small>Swipe right to explore more.</small></p>

10 Comienza el blog

Vamos a comenzar el proceso de importación de datos para el blog, y lo haremos a través de RSS y el método YQL. Ve a la parte superior del JavaScript y añade el siguiente código. Esto configura un nuevo objeto que llamaremos más adelante. Es un objeto que puede usar a cualquier RSS.

```
001 Ext.YQL = {
002   useAllPublicTables: true,
003   yqlUrl: 'http://query.yahooapis.com/v1/public/yql',
004   request: function(cfg) {
005     var p = cfg.params || {};
006     p.q = cfg.query;
007     p.format = 'json';
008   }
009 }
```

11 Llamada con JSONP

La petición YQL usa JSONP para traerse la información desde una URL cuando la llamemos. Cuando se recibe la información, se genera un callback. Esta función parsea la información y la pasa por una plantilla para poder mostrar cada entrada.

```
001 if (this.useAllPublicTables) {
002   p.env = 'store://datatables.org/alltableswithkeys';
003 }
004 Ext.util.JSONP.request({
005   url: this.yqlUrl,
006   callbackKey: 'callback',
007   params: p,
008   callback: cfg.callback,
009   scope: cfg.scope || window,
010   });
011 }
```

12 De vuelta a la función

Una vez el contenido se ha traído por la declaración YQL usando JSONP, el contenido es enviado de vuelta a la función que la solicitó. Configuraremos la función que pasa la URL del feed en el siguiente paso. Los llaves de cierre cierran esta sección del código como una función aparte.

```
001   params: p,
002   callback: cfg.callback,
003   scope: cfg.scope || window,
004   });
005 }
006 );
```

13 Llamada al RSS

Ve a la parte del código que contiene var myPanel. Después de las llaves de cierre, }; comienza a añadir el código. Esta es la variable que configura la

SENCHA TOUCH: APPS PARA MÓVIL



Crea tu propia app con Sencha Touch

La primera vez que ves Sencha Touch puede parecer todo un poco abrumador. Pero puede ayudarte el buscar otros proyectos creados con Sencha Touch e intentar mirar cómo están hechos. Verás que todo es más sencillo que lo que parece a primera vista. A la hora de hacer este tutorial, nos dimos cuenta que la mejor manera de comenzar era coger un estilo de layout. Usamos el estilo 'card' y añadimos las páginas que viste en el paso 2. Esto te permite trabajar sobre algo ya medio creado casi al instante centrándonos en lo principal y pudiendo modificar más tarde para adaptar nuestro estilo con los carruseles o los mapas. Prueba también a abrir el archivo CSS y modificar estilos.

Soporte de APIs

Sencha Touch viene preparado para trabajar con APIs como Google Maps, YQL y JSONP. Con eso puedes agregar información de todo tipo a tu aplicación.

```
query.results;  
005 }
```

15 Pasando

Añade el código siguiente. Una vez que tengamos los resultados almacenados en el array results, llamamos a la variable blog y la actualizamos pasándole valores del array. Las llaves de cierre finalizan la función y entonces la función es llamada usando makeYqlRequest().

```
001 blog.update(results);  
002 }  
003 });  
004 };  
005 makeYqlRequest();
```

16 Actualiza el blog

Busca la parte que pone var blog en el código y reemplázala por completo con lo que ves aquí. Fijate que el blog es ahora un componente. Esto nos permitirá crear una plantilla para cada entrada del blog. El <tpl> denota que es una plantilla y crea un nuevo encabezado para cada post.

```
001 var blog = new Ext.Component({  
002     title:'Blog', scroll:'vertical',  
003     cls:'home', tpl:[  
004         '<tpl if="item">',  
005         '<tpl for="item">',  
006         '<h2 class="blog"><a href="{link}"  
target="_blank">{title}</a>
```

17 Cierra la sección blog

Añade el siguiente código directamente debajo de lo anterior. Esto añade el autor del post en un texto más pequeño junto al título. Debajo de esto la descripción. Esto se repite para cada entrada del blog. La etiqueta de cierre de la plantilla completa esta sección. Guarda y comprueba en tu navegador.

```
001 <small> by {creator}</small></h2>',  
002     '<p class="alt">{description}</p>',  
003     '</tpl>',  
004     '</tpl>'  
005 ]  
006});
```

función para hacer la petición YQL, como indica el nombre de la función. Aquí la petición se pasa al Ext.YQL.request que configuramos en el paso 10. Puedes cambiar la URL a tu gusto.

```
001 var makeYqlRequest = function() {  
002     Ext.YQL.request({  
003         query: "select * from rss where url='http://www.webspaceinvader.com/feed/' limit 5",
```

14 Responde a la llamada

La función callback se añade a continuación, después del código anterior. El código que añadimos en el paso 11 y 12, llaman a este. La variable results es un array. Usamos una declaración if para comprobar que la llamada se ha resuelto y si hay resultados, almacenarlos en el array.

```
001 callback: function(response) {  
002     var results = [];  
003     if (response.query && response.query.results) {  
004         results = response.
```

18 Añade geo posicionamiento

Si tienes buena memoria, recordarás que añadimos un enlace JavaScript para Google Maps en el paso 1. Directamente debajo de lo anterior y antes de la variable map, añade lo siguiente para obtener geo posicionamiento a una nueva variable que añadirá el mapa cuando lo mostremos en la pantalla.

```
001 var position = new google.maps.LatLng  
(50.743213, -1.896901);
```

19 Reemplaza el mapa original

Quita la variable map por completo, ya que vamos a cambiarlo para poner un mapa real. Lo que teníamos antes era un marcador. Como puedes ver en el código mostrado, hemos fijado un nuevo objeto de mapa y le hemos dado un título. Una propiedad importante, a tener en cuenta en este caso, es no usar la localización actual.

```
001 var map = new Ext.Map({  
002     title: 'Map',  
003     useCurrentLocation: false,
```

20 Opciones, siempre opciones

Continúa añadiendo el código que ves para acabar con la sección mapa. Este código centra el mapa y fija el zoom. Guarda tu archivo y actualiza tu navegador para ver los cambios que acabamos de meter. Deberías poder pinchar en el botón mapa, y este mostraría nuestra localización de ejemplo.

```
001 mapOptions: {  
002     center : position,  
003     zoom: 12  
004 }  
005 );
```

21 Marcador de mapa

Bajo la sección myPanel, añade el código que ves. Esto nos pone una nueva variable que almacena información para el marcador. La posición del marcador se fija con la variable de posición definida en el paso 18. Tenemos que decirle al marcador donde añadirlo. En este caso se encuentra en la variable map.

```
001 var marker = new google.maps.Marker({  
002     position: position,  
003     map: map.map  
004 });
```

22 Información extra

Añade la sección final del código que agrega una burbuja con información extra cuando pulsas en el marcador. Finalmente guarda el archivo y pruébalo en tu navegador. Con esto concluimos la introducción a Sencha Touch, pero desde aquí te invitamos a probar metiendo nuevos elementos y a modificar los que ya existen.

```
001 var infowindow = new google.maps.  
InfoWindow({  
002     content: 'Bolt  
004 Design<br>Tel: 01202 123456'  
005 })  
006 google.maps.event.addListener(marker,  
'click', function() {  
007     infowindow.open(map, marker);  
008 });
```

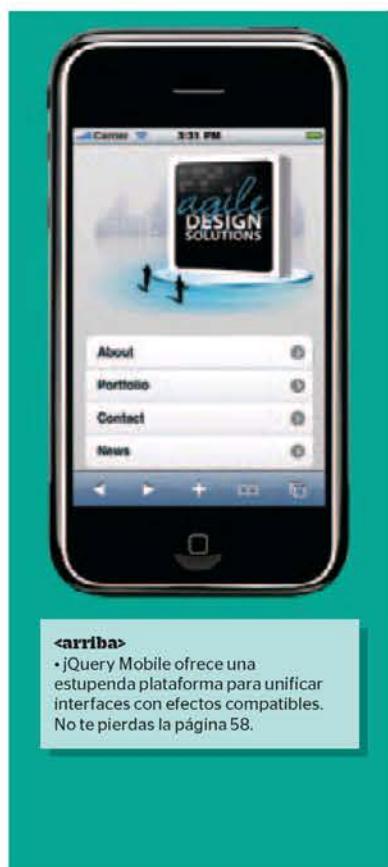


Usa varias plataformas con jQuery Mobile

Prepárate para las plataformas móviles con esta utilidad

Herramientas | tecnologías | tendencias

Dreamweaver, jQuery Mobile



<arriba>

jQuery Mobile ofrece una estupenda plataforma para unificar interfaces con efectos compatibles. No te pierdas la página 58.



I panorama móvil es, hablando claro, un campo de minas. Hay muchos dispositivos distintos, cada uno con diferentes navegadores y distintas pantallas, así que es imposible saber por dónde empezar a montar un sitio web diseñado para móviles. Sin embargo, en el oscuro horizonte de los dispositivos móviles hay una luz. jQuery siempre ha sido fiel a la idea de "escribe menos y haz más", y es con esta idea con la que se adentra en el entorno móvil. Con una estructura innovadora para la construcción de webs móviles, aplicaciones web y aplicaciones nativas a través de Phonegap, jQuery Mobile soporta diseños táctiles optimizados y widgets de interfaz para un amplio rango de dispositivos, y también baja el nivel para navegadores móviles algo más antiguos.

En este tutorial te ayudaremos a familiarizarte con la JQuery y la forma de crear páginas usando un único archivo para reducir la comunicación con el servidor. Este método puede parecer algo raro si estás acostumbrado a crear sitios tradicionales, y es posible que haya que convencerte de sus ventajas, pero hay razones para esto. Permite una experiencia más fluida para el usuario y eso, al fin y al cabo, es lo que importa. Si necesitas usar páginas o datos externos, puedes cargarlos a través de AJAX, algo de lo que hablaremos más a fondo al final de este tutorial.

66 jQuery Mobile soporta diseños táctiles optimizados y widgets de interfaz para un amplio rango de dispositivos 



01 Para empezar

Copia la carpeta **start** que ponemos a tu disposición. En Dreamweaver, abre el archivo **structure.html** y echa un buen vistazo a su estructura. La usarás como base para las páginas que crearás con jQuery Mobile. GUÁRDALA como 'index.html' en la misma carpeta.

```
001 <div data-role="page">
002   <div data-role="header">
003     <h1>Cabecera</h1>
004   </div>
005   <div data-role="content">
006     <p>Contenido</p>
007   </div>
008   <div data-role="footer">
009     <h4>Pie_de_pagina</h4>
010   </div>
011 </div>
```

02 Usa jQuery Mobile

Para usar jQuery Mobile no necesitas descargar nada. En vez de eso, copia este código bajo la etiqueta **<head>** del documento. El último elemento es el estilo personalizado que aplicarás más tarde. Guarda y prueba el archivo en tu móvil o navegador para ver el estilo que tiene.

```
001 <link rel="stylesheet" href="http://code.jquery.com/mobile/1.0a1/jquery.mobile-1.0a1.min.css" />
002 <script src="http://code.jquery.com/jquery-1.4.3.min.js"></script><script src="http://code.jquery.com/mobile/1.0a1/jquery.mobile-1.0a1.min.js"></script>
003 <style type="text/css">.img {padding-left: 70px;}</style>
```

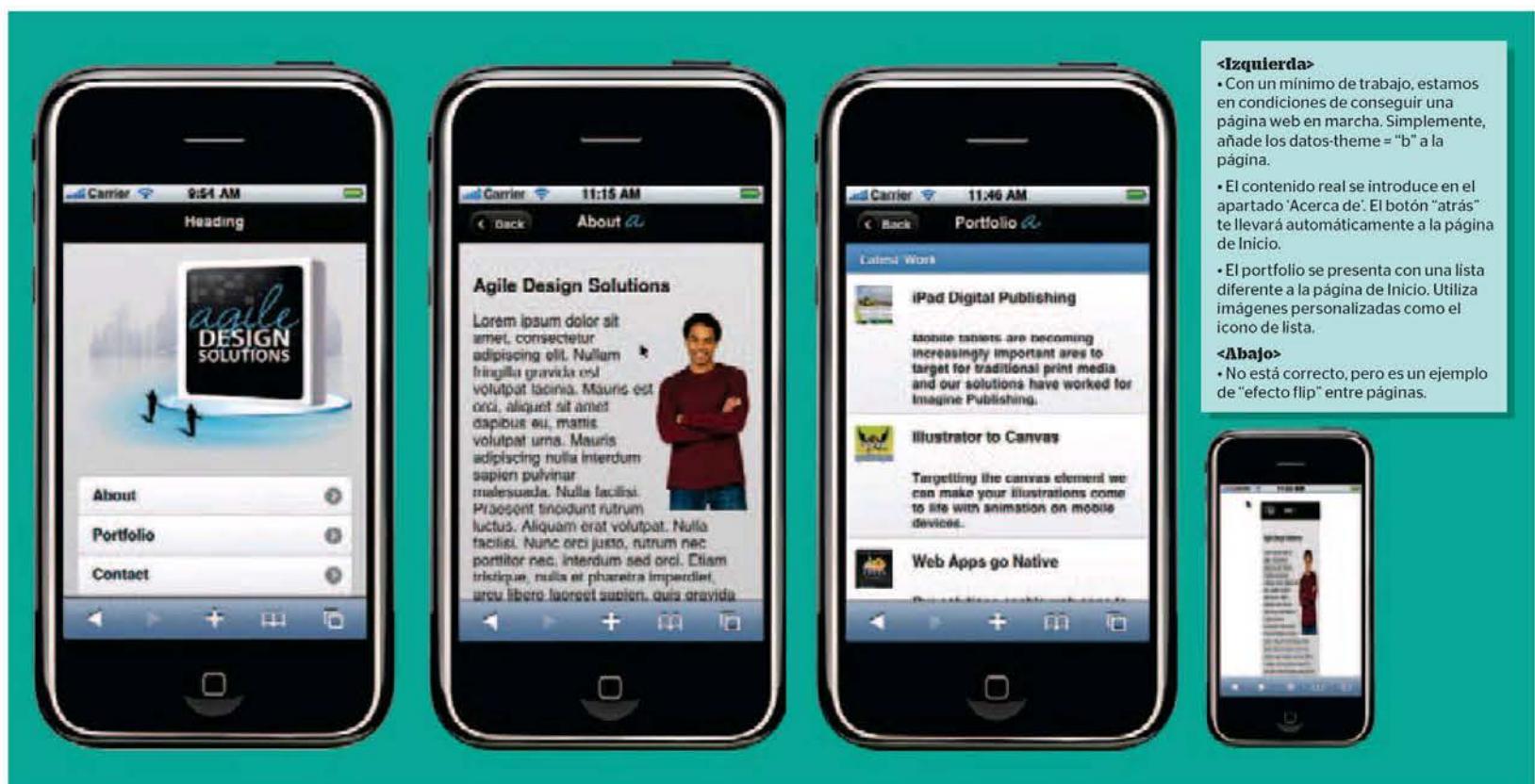
03 La página de inicio

En la sección Content, borra la etiqueta de párrafo y añade el código de abajo, que insertará un logo y un menú. Observa que los enlaces de navegación aparecen como "#Acerca". Esto se debe a que esos serán los identificadores en el documento. El último enlace conecta con un documento externo, para mostrar cómo utilizar AJAX en jQuery Mobile.

```
001 
002 <ul data-role="listview" data-inset="true">
003   <li><a href="#Acerca">Acerca</a></li>
004   <li><a href="#Portfolio">Portfolio</a></li>
005   <li><a href="#Contacto">Contacto</a></li>
006   <li><a href="news.html">News</a></li>
007 </ul>
```

04 Añade el estilo

En **<div data-role="page">**, añade el texto **data-theme="b"** antes de cerrar la etiqueta. Esto carga un tema específico de jQuery Mobile. Guarda la página.



<Izquierda>

- Con un mínimo de trabajo, estamos en condiciones de conseguir una página web en marcha. Simplemente, añade los datos-theme = "b" a la página.

- El contenido real se introduce en el apartado 'Acerca de'. El botón "atrás" te llevará automáticamente a la página de Inicio.

- El portfolio se presenta con una lista diferente a la página de Inicio. Utiliza imágenes personalizadas como el ícono de lista.

<Abajo>

- No está correcto, pero es un ejemplo de "efecto flip" entre páginas.

y pruébala en tu navegador. Puedes probar todos los temas de la a hasta la e. Creemos que el tema b va bien para este proyecto, pero puedes usar el que prefieras.

001 `<div data-role="page" data-theme="b">`

05 Personaliza la página inicial

Como puedes ver por el diseño, no necesitas las barras superior e inferior, así que borra las etiquetas de apertura y cierre `<div data-role="header">` y `<div data-role="footer">` del código. Ahora ya puedes añadir otras páginas al diseño, copiando la estructura de structure.html como se explica en el paso 1. Puedes conseguir el código entero en el enlace que te damos.

```
001 <div data-role="page" data-theme="b">
002   <div data-role="content">
003     
004     <ul data-role="listview" data-
inset="true">
005       <li><a href="#Acerca">Acerca</a></li>
006       <li><a href="#Portfolio">Portfolio</a></li>
007       <li><a href="#Contacto">Contacto</a></li>
```

06 Pega la estructura

Coloca el cursor tras la última etiqueta `<div>` del documento y pega ahí la estructura. Cambia `<div`

`data-role="page">` a `<div data-role="page" data-theme="b" id="Acerca">`. La parte más importante es el "id", pues es a lo que el botón "Acerca" enlazará más adelante. Guarda y pruébalo en tu navegador. Verás que el botón "Volver" se genera de manera automática.

001 `<div data-role="page" data-theme="b"
id="Acerca">`

07 Repite el proceso

Repite el paso 6 dos veces más, pero cambiando los id por **Portfolio** y **Contacto**. Puedes volver a probarlo y verás que todas las páginas están ya en su sitio. Cambia la cabecera de la sección "Acerca" por el título correcto y añade el logo a su lado para mantener la coherencia entre páginas.

```
001 <div data-role="header">
002   <h1>Acerca </h1>
003 </div>
```

08 Añade contenido

En la sección 'Content' de "Acerca", añade el contenido como mostramos en el código. En este caso, se trata de una cabecera, una imagen y un texto aleatorio, que puedes modificar. Ya que estás en ello, sería buena idea añadir un símbolo de copyright e información al respecto en el pie de página, y, con ello, completar este paso.

001 `<h3>Soluciones de diseño</h3>`

002 `<p>`

Texto aleatorio</p>

09 Transiciones personalizadas

Habrá notado que las transiciones deslizantes entre páginas tienen buena pinta, pero también puedes personalizar esto. No tienes más que añadir `data-transition='nombre_de_transicion'` a la etiqueta `<a>` del enlace. Añade algunas transiciones personalizadas al menú principal de la página de inicio, como en el código de abajo. Cualquier explorador basado en el motor webkit podrá interpretar correctamente estas transiciones.

```
001 <li><a href="#Acerca" data-transition="flip">Acerca</a></li>
002 <li><a href="#Portfolio" data-transition="slideup">Portfolio</a></li>
003 <li><a href="#Contacto" data-transition="fade">Contacto</a></li>
```

10 La cabecera del portfolio

Como hiciste antes, baja hasta la sección de la página con el id **Portfolio**. Cambia la etiqueta `<h1>` para que refleja la sección correcta y, de nuevo, añade la imagen en miniatura para mantener el estilo gráfico del sitio unificado entre las distintas secciones y apartados del mismo.



Más allá

La web de jQuery Mobile tiene ejemplos muy fáciles de copiar y seguir. La web se ha construido usando la propia utilidad, y puedes verla entrando en: www.jquerymobile.com/demos/1.0a2

contexto, en forma de una cabecera, con el nombre del elemento del portfolio y una descripción del mismo. Repite este código dos veces más

cambiando la imagen por thumb2.jpg y thumb3.jpg.

```
001 <div data-role="header">
002   <h1>Portfolio </h1>
003 </div>
```

11 Prepara una lista

Ahora crearás una lista para mostrar los trabajos del portfolio. Será distinta al menú de la página principal, ya que ocupará toda la anchura del explorador. Dentro de la sección 'Content' del portfolio, añade el código para lista de abajo. Puedes añadir divisiones personalizadas entre listas, esta, en concreto, informará al usuario de que este es el trabajo más nuevo del portfolio.

```
001 <div data-role="content">
002   <ul data-role="listview" data-
        dividertheme="b">
003     <li data-role="list-divider">Últimos
Trabajos</li>
004   </ul>
005 </div>
```

12 Añade contenido al portfolio

Antes del cierre - etiqueta de lista desordenada, añade el siguiente código. Esto creará una imagen, que será la miniatura del proyecto y actuará como imagen de la lista. El texto explica el

```
001 <li class="img">
002 <h3>Publicación digital en iPad</h3>
003 <br>
004 Las tabletas móviles se están convirtiendo en áreas importantes en las que centrarse para la publicación de medios impresos tradicionales.
005 </li>
```

13 Acepta comentarios

En esta paso, empezarás a crear la sección de Contacto. Como en casos anteriores, cambia la cabecera por el título correcto y añade el ícono. En esta sección crearás un formulario para recoger datos del usuario. Por suerte, jQuery Mobile ha cambiado una serie de elementos para que sean más accesibles a través de las pantallas táctiles de los móviles.

```
001 <div data-role="header">
002   <h1>Contacto </h1>
003 </div>
004 <div data-role="content">
005   <form action="#" method="get">
006   </form>
007 </div>
```

14 Añade cuadros de texto

En el formulario que acabas de añadir, copia el código de abajo. En dos campos de entrada de datos, introduce una línea de texto estándar en el primer campo, y el segundo un cuadro de texto multilínea. Comprueba que funciona. Pulsa en el cuadro y te mostrará el teclado en pantalla en dispositivos táctiles. Tienes el código completo en el enlace que te damos.

```
001 <p>Dinos lo que piensas!</p>
002   <div data-role="fieldcontain">
003     <label for="nombre">Nombre:</label>
004     <input type="text" name="nombre" id="nombre" value="" />
005   </div>
006   <div data-role="fieldcontain">
007     <label for="textarea">Dirección:</label>
```

15 Barra deslizante

Puede que hayas visto esos botones deslizantes On/Off en interfaces de iPhone, mirándolos con envidia,



Latest News

lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nullam fringilla gravida est volutpat taciti. Mauris est orci, aliquet sit amet dapibus eu, mattis volutpat urna. Mauris adipiscing nulla interdum sapiens pulvinar malesuada. Nulla facilisi. Praesent tincidunt rutrum luctus. Aliquam erat volutpat. Nulla facilisi. Nunc nec justo, nunc nec portmanteum nec, interbum sed orci. Etiam instique, nulla et pharetra imperdiet, arcu libero ligeroet sapien, quis gravida ante quam et orci. Cumibit quis felis metus. Etiam at orci nibh, sagittis sodales libero. Proin nulum.

Llamadas a páginas externas con AJAX

Una de las razones para construir la web en una única página es que una app web se puede guardar en el móvil, o se puede convertir en una app nativa usando Phonegap, como se explicó en el número 178. Si la app hace cualquier llamada externa, se ejecuta el navegador y la ilusión de la app se rompe. Reducir las llamadas a servidores aumenta la velocidad de la app, a pesar, incluso, de una pantalla de carga inicial mayor.

Si quieres cargar una página externa, lo puedes hacer fácilmente, enlazándola como si de una página local se tratase. AJAX interceptará el enlace e injectará el HTML en la página existente, evitando que la app tenga que abrir el navegador. Ten en cuenta que, si las páginas externas tienen código personalizado, no se cargarán. Si no te queda más remedio que enlazar una web externa, añade `rel="external"` a la etiqueta del enlace.

porque que tu interfaz no los tenía. jQuery Mobile te da la posibilidad de añadirlos. No tienes más que insertar este código antes del cierre del formulario. Esto creará un botón deslizante que usarás para obtener una respuesta del tipo Sí/No.

```
001 <div data-role="fieldcontain">
002   <label for="slider2"> Quiero
actualizaciones regulares:</label>
003     <select name="slider2" id=""
slider2" data-role="slider">
004       <option value="no">No</option>
005       <option value="yes">Sí</option>
006   </select>
007 </div>
```

16 Coloca casillas

la mayoría de los formularios implican la existencia de múltiples opciones. Aquí es donde entran en juego las casillas, ya que, al contrario que otros

botones, permite selección múltiple. En este caso, los usamos para saber en qué servicios estaría interesado el usuario. Observa que en todas las etiquetas div que rodean cada opción está el parámetro `fieldcontain`, que dice a jQuery Mobile cómo manejar la sección. De nuevo, tienes el código completo en los enlaces.

```
001 <div data-role="fieldcontain">
002   <fieldset data-role="controlgroup">
003     <legend>Escoge los servicios que te
interesen:</legend>
004     <input type="checkbox" name="checkbox-1a" id="checkbox-1a" class="custom" />
005     <label for="checkbox-1a">iOS</label>
006     <input type="checkbox" name="checkbox-2a" id="checkbox-2a" class="custom" />
007     <label for="checkbox-2a">Android</
label>
008     <input type="checkbox" name="checkbox-3a" id="checkbox-3a" class="custom" />
```

17 Decisiones, decisiones

Otro tipo de selección útil son las casillas redondas. Recuerda que estás trabajando con dispositivos táctiles, así que te interesa mantener el teclado al mínimo. Estas casillas permiten una única elección entre múltiples opciones. Añade este código al final para insertar uno. El código completo está en los enlaces que te facilitamos.

```
001 <div data-role="fieldcontain">
002   <fieldset data-role="controlgroup">
003     <legend>Como nos conociste:</legend>
004     <input type="radio" name="radio-choice-1" id="radio-choice-1" value="choice-1"
checked="checked" />
005     <label for="radio-choice-1">Online</label>
006     <input type="radio" name="radio-choice-1" id="radio-choice-2" value="choice-2" />
007     <label for="radio-choice-2">Amigo</label>
008     <input type="radio" name="radio-choice-1" id="radio-choice-3" value="choice-3" />
```

18 Hora de enviar

Una vez tengas todos los elementos, evidentemente, quieres que el usuario pueda enviar los datos, así que tienes que añadir un botón para enviar y otro para cancelar al final del formulario. Una vez hecho, habrás terminado con todos los elementos. Guarda tu trabajo y vuelve a probarlo en tu móvil para ver las novedades. Juega un poco con cada elemento para comprobar si son cómodos.

```
001 <div class="ui-body ui-body-b">
002   <fieldset class="ui-grid-a">
003     <div class="ui-block-a"><button type=""
submit" data-theme="d">Cancelar</button>
</div>
004     <div class="ui-block-b"><button type=""
submit" data-theme="a">Enviar</button>
```

```
005   </div>
006 </div>
```

19 Más allá de la página

Si miras el menú original que insertaste en el paso 3, verás que la página de noticias enlaza fuera del documento. Ya te damos esta página montada, pero échale un vistazo, pues no hay mucha diferencia entre ella y la página que estás montando. Te explicamos con más detalle lo que está pasando en el recuadro informativo, para asegurarnos de que entiendes correctamente el funcionamiento de jQuery.

```
001 <li><a href="news.html">News</a></li>
```

20 Botones personalizados

Para añadir un botón personalizado a la barra de herramientas, primero hay que asignar un id a la página de inicio, para poder enlazar a ella. Encuentra la primera etiqueta `<div data-role="page"` y añade el id dentro como se muestra en el código. Luego baja hasta la cabecera de la sección 'About'.

```
001 <div data-role="page" data-theme="b"
id="home">
```

21 Añade el botón

Añade la etiqueta de posición de datos "inline" a la cabecera de 'About' y, a continuación, otra línea que define el enlace manualmente. Observa que puedes, incluso, especificar el ícono del botón, esto te permite construir interfaces únicas relacionadas con el tipo de contenido al que enlazan. Esta vista en cuadrícula podría funcionar bien como página de inicio.

```
001 <div data-role="header" data-position=""
inline">
002   <a href="#home" data-role="button" data-
icon="grid" data-back="true" data-theme="e"
>Atrás</a>
003   <h1>Acerca </h1>
004 </div>
```

22 Bloques personalizados

Si quieres añadir un bloque de texto personalizado a una página, puedes hacerlo de forma muy similar a lo ya explicado. Si añades esto a la sección 'About', verás que el texto aparece subrayado en amarillo, como corresponde al tema "e". Esto resulta útil para crear un bloque de texto que llame la atención del usuario. Por último, vuelve a guardar tu trabajo y comprueba que todo funciona correctamente.

```
001 <div data-role="content" data-theme="e">
002   <p>Aqui el texto</p>
003 </div>
```



Contenido móvil con Dreamweaver y Flash

Con el desarrollo móvil en pleno auge, te enseñamos cómo exportar contenido a iOS y Android

Herramientas | técnicas | tendencias

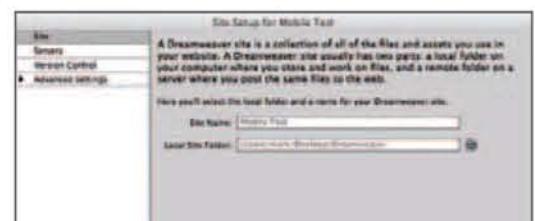
Dreamweaver CS5.5, Flash CS5.5



ublicar para móvil puede resultar increíblemente confuso, y la forma de hacerlo cambia constantemente a medida que se realizan nuevos avances, así que hemos decidido acabar con la

confusión. Dreamweaver tiene jQuery Mobile, PhoneGap y formas de exportar a emuladores de Android e iOS incorporadas. Dada la reciente compra de Nitobi, creadores de PhoneGap, por parte de Adobe, parece ser que este formato de trabajo se mantendrá, al menos durante un periodo de tiempo razonable.

Flash, por otra parte, gracias a la reciente salida de AIR3.0, tiene la posibilidad de ofrecer velocidades de manejo de gráficos arrolladoras si eres capaz de aprovechar las ventajas con las que cuenta Stage3D (no te dejes engañar por el nombre, pues también puede utilizarse para trabajar con gráficos 2D y la velocidad no es menor en absoluto). Te enseñaremos a "superponer" AIR3.0 y a preparar todo para exportar tu trabajo tanto a Android como a iOS. No hace falta más que cambiar una opción en un menú para alternar entre plataformas.



01 Prepara el sitio

Empezaremos con Dreamweaver. Abre el programa, dirígete al menú 'Sitio' y pincha 'Nuevo Sitio'. Dale un nombre apropiado y asigna una carpeta donde guardar tu trabajo. De momento, esa es toda la preparación que tienes que hacer, así que haz clic en 'Guardar' para empezar a administrar el sitio.



02 Página nueva

En el menú 'Archivo', selecciona 'Nuevo'. En la zona inferior izquierda de la ventana, haz clic en 'Página de Plantilla'. Luego, entra en la carpeta de 'Mobile Starters' y escoge 'jQuery Mobile (PhoneGap)'. La versión CDN usa una fuente online para jQuery, la Local almacena jQuery en el equipo, mientras que la opción PhoneGap incluye también las librerías de PhoneGap.

PUBLICAR PARA DISPOSITIVOS MÓVILES



```
<html>
  <head>
    <meta charset="UTF-8">
    <title>jQuery Mobile Web App</title>
    <link href="jquery/mobile/jquery.mobile-1.8.0.min.css" rel="stylesheet" type="text/css"/>
    <script src="jquery/mobile/jquery-1.11.1.min.js" type="text/javascript">
      <script src="jquery/mobile/jquery.mobile-1.8.0.min.js" type="text/javascript">
        <!-- This reference to 'jquery.js' will allow for code hints as long as the current site has been configured as a mobile application.
        To configure this site as a mobile application, go to Site->Mobile Applications -> Configure Application Framework. -->
```

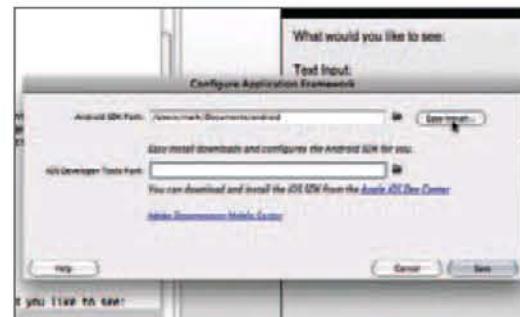
03 Prepara la vista

Guarda tu página como 'index.html' en la carpeta que creaste. Todos los archivos de jQuery y PhoneGap se copiarán en esa carpeta automáticamente. Ahora asegúrate de tener la vista dividida. Haz clic en la flecha de al lado de Multiscreen, selecciona 320 x 480 y pincha en 'Live View'.



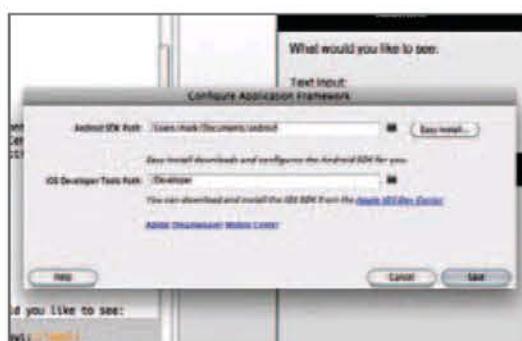
04 Añade la interfaz de usuario

Puedes utilizar tu app al completo en la ventana Live View. Asegúrate de poder ver el panel 'Insert' y cambia la opción del menú 'Common' a 'jQuery Mobile'. Coloca el puntero en el lugar apropiado del código y luego haz clic en cualquiera de estos iconos para añadir ese elemento a tu diseño.



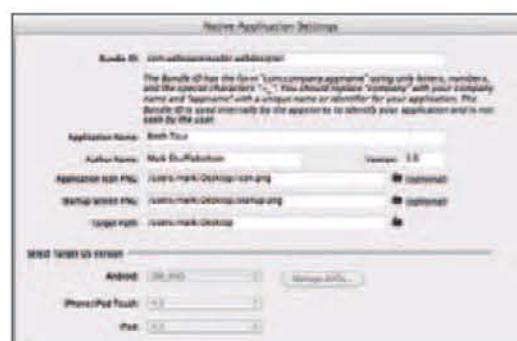
05 Prepara el SDK de Android

Sigue añadiendo elementos hasta que hayas construido tu app. Luego podrás probarla en el emulador de Android. Para ello, ve a 'Site>Mobile Applications' y 'Configure Applications Framework'. Si todavía no tienes el SDK de Android, puedes descargarlo e instalarlo pinchando en 'Easy Install'.



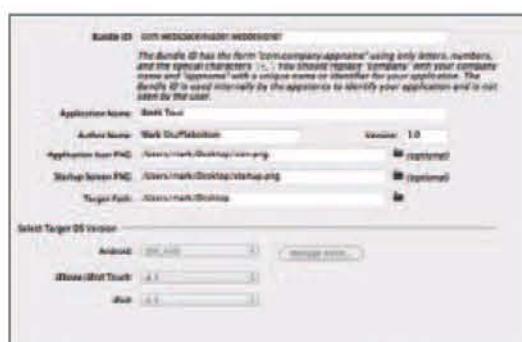
06 Prepara el SDK de iOS

Por desgracia, no existe una opción así para el SDK de iOS, ya que hace falta registrarse como desarrollador y descargar el kit de Desarrollador de iOS. Evidentemente, esto sólo es posible si tienes un Mac. Una vez hayas hecho esto, no tienes más que recordar que la dirección en tu MAC será siempre '/Developer'.



07 Opciones de la aplicación

Haz clic en 'Save' y luego ve a 'Site>Mobile Applications>Native Application Settings' para editar las configuración de la aplicación. Tendrás que añadir un Bundle Id único. Normalmente, tu dirección web, por ejemplo, com.domain.app_name. Luego, introduce el nombre de la app y el autor.



08 Destino de publicación

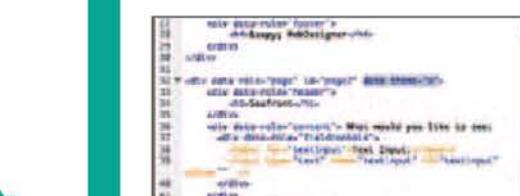
Ahora puedes añadir a tu app el ícono que quieras que aparezca en la pantalla del móvil, además de una imagen de inicio para cuando se inicia la app en el teléfono. Por último, pero no por ello menos importante, recuerda especificar el lugar donde vas a publicar la app, así como las versiones del sistema operativo para las que está destinada.

Librería de PhoneGap

Te da acceso a través de JavaScript a funciones del teléfono como los contactos y el acelerómetro. La API está en <http://tinyurl.com/phonegapapi>

09 Para Android

Una vez tengas todo listo, puedes ver tu aplicación en el emulador en cualquier momento yendo a 'Site>Mobile Application>Build >Emulate' y escogiendo entre Android, iPhone y iPad. Se abrirá el emulador con el SDK específico y podrás probar tu app. Ten en cuenta que el emulador de Android es algo lento a la hora de arrancar.



02 Cambiando temas

Cualquier elemento puede ser modificado acorde a un tema añadiendo 'data-theme="b"' a cualquier etiqueta. Puedes especificar a, b, c, d o e como temas para crear tu contenido. Puedes aplicarlo a la página completa en <div data-role="page"> o a elementos concretos.



03 Pie de página fijo

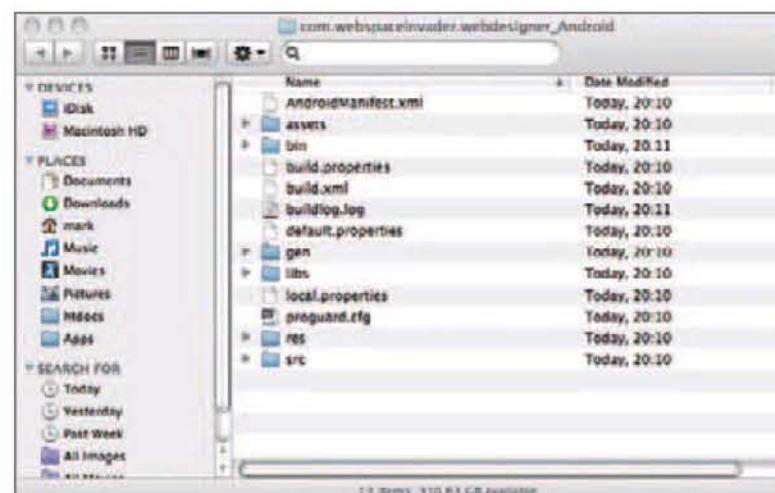
Asegúrate de que el pie de página se mantiene abajo no podría ser más intuitivo. Añade **data-position="fixed"** a <div data-role="footer"> para fijarlo a la base del documento. A pesar de esto, desaparecerá cuando el usuario mueva la pantalla de arriba a abajo, pero volverá a aparecer una vez se detenga.



Pega un acelerón gracias a AIR3.0

Aunque no es obligatorio actualizar tu versión de AIR a AIR3.0, y lo que has creado funcionará perfectamente con la versión 2.6, si quieras optimizar el rendimiento, no te quedará más remedio que hacerlo.

Si tu objetivo es crear juegos, querrás mejorar el rendimiento a través de la API Stage3D, creada específicamente para dar gran velocidad en plataformas móviles. Por desgracia, Stage3D tiene que ser de muy bajo nivel para ofrecerte esta potencia, por lo que es difícil de programar. Para usarla de forma similar a ActionScript, una opción es usar el framework Starling (www.starling-framework.org) para gráficos 2D. Éste utiliza otro tipo de sprites-sprites "starling", específicamente diseñados para optimizar el rendimiento de bajo nivel. Si quieras usar 3D, existen dos frameworks excelentes que pueden ayudarte con ello: Away3D (<http://away3d.com>) y Flare3D (www.flare3d.com).



10 Desarrollo rápido

Este método de publicación es para desarrollos rápidos y test sobre la marcha. El archivo guardado en la dirección especificada en el paso 8 es el que da la versión. Tendrás que abrirlo en el entorno de desarrollo para poder introducir tu certificado (firmar el código) antes de publicar la aplicación en el market.



11 Empieza a trabajar con Flash

Los siguientes cuatro pasos explica cómo actualizar Flash para que exporte a AIR3.0 y son opcionales. Primero, descarga Adobe AIR (www.adobe.com/special/products/air/sdk), descomprime y nombra la carpeta 'AIR2.6'. Busca la carpeta Flash de tus apps y cambia el nombre de 'AIR2.6' a 'AIR2.6_OLD'.

12 Copia la nueva versión

De tu carpeta de descargas, localiza la nueva versión de AIR que antes nombraste 'AIR2.6'. Ahora dirígete a 'AIR2.6>Frameworks>Libs>AIR' en la carpeta de Adobe Flash CS5.5 y encuentra 'airglobal.swc'. Pega ambas cosas en 'Flash CS5.5>Common>Configuration>ActionScript 3.0>AIR2.6' para sobreescribir la versión existente con la que descargaste.

```

1 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
2 <players>
3   <player id="Android_0" version="11" accelerated="3" #NeverEdit>
4     <name>AIR for Android</name>
5     <publicObject id="Air2.5_Android" version="2.6" inverse="true">
6       <publishObject>
7         <path platform="WIN">Air2.5_Android.dll</path>
8         <path platform="MAC">Air2.5_Android.bundle</path>
9         <updateDefinitionPath use="true">
10           <UserConfig><Classes>FP9;<UserConfig><UserConfig><Actionscript> 3.0/AIR2.6/airglobal.swc" />
11           <!-- THIS LINE IS USED TO INDICATE YOUR NAME IN THE PACKAGE NAME FOR THIS player... -->
12         </updateDefinitionPath>
13       <Feature name="multiScreenPublish" supported="false" />
14       <Feature name="mobileDebug" supported="true" />
15       <Feature name="apolloPublish" supported="true" />
16       <Feature name="apolloTestMovie" supported="false" />
17       <Feature name="apolloDebugEnabled" supported="true" />
18     </publicObject>
19   </player>
20 </players>
21 
```

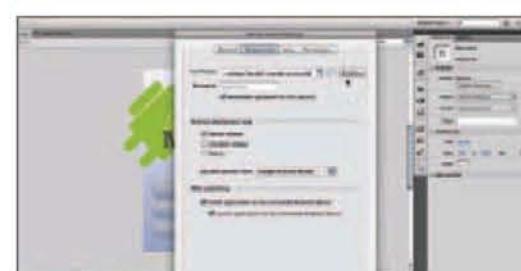
```

1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <application>
3   <id>http://ns.adobe.com/air/application/3.0</id>
4   <minSdkVersion>0</minSdkVersion>
5   <!-- AIR Application Descriptor File. See
6   http://www.adobe.com/go/learn_air_1.0_application_descriptor_id
7   -->
8   <name>Example Co. Example Application 1.0</name>
9   <version>1.0</version>
10  <!-- A string value of the format <0-999>.<0-999>.<0-999> that
11      specifies the application version which can be used to check for application upgrade.
12      Values can also be 3-parts or 2-parts. 25.14 has necessary
13      3-part value.
14      An updated version of application must have a version number
15      higher than the previous version. Required for namespace == 1.0. -->
16  <versionNumbers>1.0.0</versionNumbers>
17 </application>
18 
```

13 Cambia el número de versión

Abre los archivos "AdobeAIR2_6.xml", "AiriPhone.xml" y "Android.xml" que se encuentran en 'Adobe Flash CS5.5>Common>Configuration>Players'. En cada uno de ellos, cambia el número de la versión de la línea 3 a 13, en vez de 11 (o 12 si actualizaste a AIR2.7).

El último archivo que hay que cambiar está en 'Flash CS5.5>AIR2.6>Samples' y se llama "descriptor-sample.xml". Abrelo en un editor de texto y cambia el número de aplicación a 3.0 como se muestra arriba. Guarda los cambios y podrás ejecutar Flash Professional con AIR totalmente actualizado.



14 Último cambio de AIR

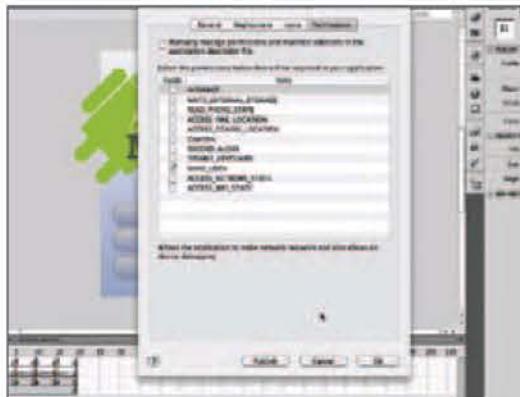
Descarga el archivo "mobile.fla" a tu disco duro y ábrelo. En 'Publishing Settings', escoge 'Air para Android' y haz clic en el ícono 'Settings'. Escoge la opción de pantalla completa y pincha en la pestaña 'Deployment tab'. Al lado de 'certificate', pulsa 'Create' e introduce los detalles de tu app antes de guardar el archivo.

PUBLICAR PARA DISPOSITIVOS MÓVILES



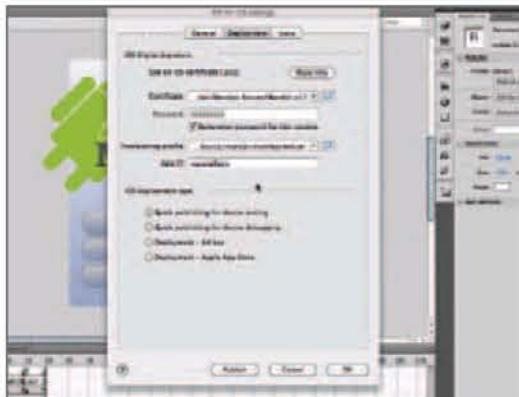
16 Pestaña de permisos

Abre la pestaña 'Permissions' y marca 'Wake_Lock'; tienes que dar al menos un permiso para hacer una app. Tras pulsar OK, lo tendrás configurado para Android y, si conectas tu móvil por USB, podrás pasar la app directamente. Luego cambia las opciones de publicación a Air para iOS y pulsa el icono Settings.



17 Opciones para iOS

La configuración general para iOS es muy intuitiva. Si tu objetivo es iPhone4 o posterior, usa alta resolución. Abre la pestaña 'Deployment tab'. Tendrás que crear un perfil y certificado para iOS siguiendo las instrucciones que encontrarás en <http://adobe.ly/rNOMLV>; cuidado, cuesta alrededor de 80 €.



18 Vector a bitmap

La clave para trabajar con Flash en un entorno móvil es usar bitmaps en vez de vectores, ya que de estos se ocupa la GPU en vez de la CPU, lo que proporciona mayor rendimiento. Para ello, tan sólo haz clic en el texto de la pantalla de Flash y, en el panel 'Display', selecciona la opción 'Export as Bitmap'.



19 Caché como bitmap

Vuelve a pulsar el primer botón de las opciones de Display, pero esta vez, escoge 'Cache as Bitmap'. No es tan rápido como la opción 'Export as Bitmap', ya que tiene que hacer la caché mientras funciona, pero en la mayoría de los casos no afecta mucho. La regla de oro es tener el menor contenido posible en vectores.



20 Publica tu app

Ahora que están configuradas todas las opciones, no tienes más que cambiar entre AIR para iOS y AIR para Android para exportar a las distintas plataformas. Hacer clic en 'File>Publish' creará la app. Si tienes un móvil Android conectado, se instalará y ejecutará en cuanto lo desbloques.



21 Pasa el .ipa a iTunes

Si exportaste tu app para iPhone, el archivo que te interesa es 'mobile.ipa'. Tendrás que pasarlo a iTunes y luego sincronizarlo con tu iPhone para verlo en el dispositivo, así que te llevará algo más de tiempo que para Android. Si ya tienes otra versión de la app en el móvil, tendrás que eliminarla antes de sincronizarlo con iTunes para que no haya problemas.

AIR3.0

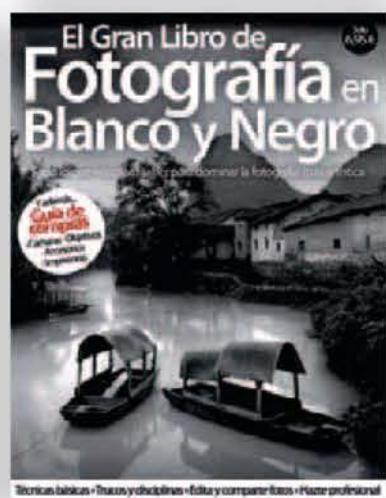
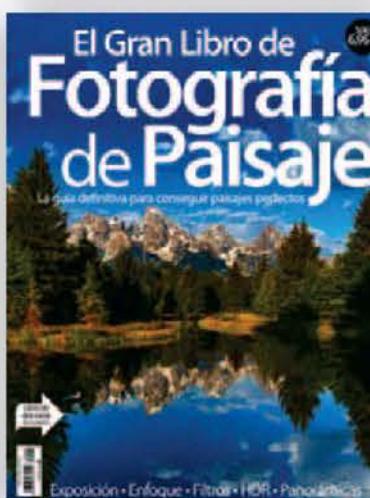
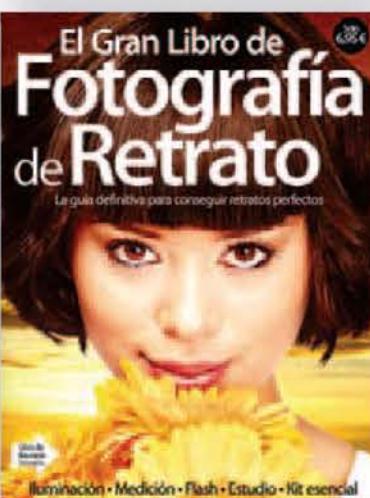
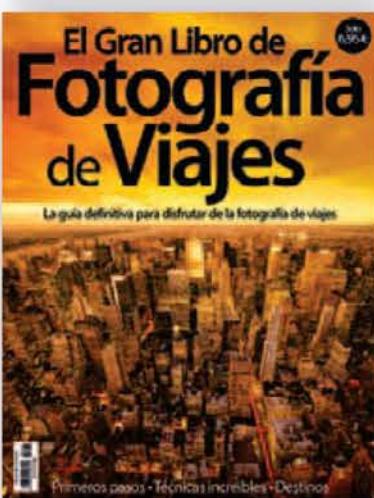
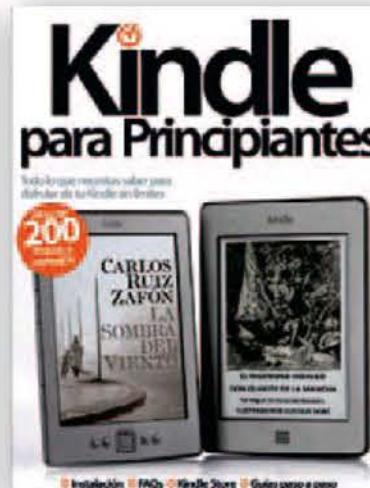
La nueva versión de AIR te da acceso a las APIs del nuevo Stage3D, que cuenta con aceleración de hardware para gráficos 2D y 3D.

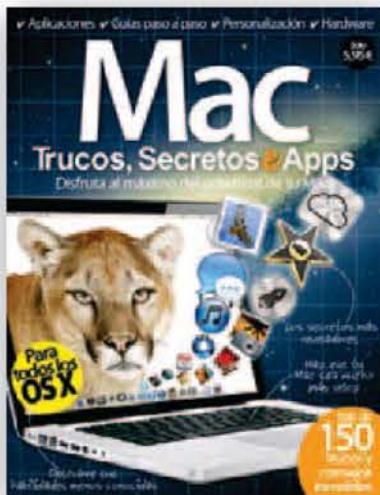
Libros y guías axel springer



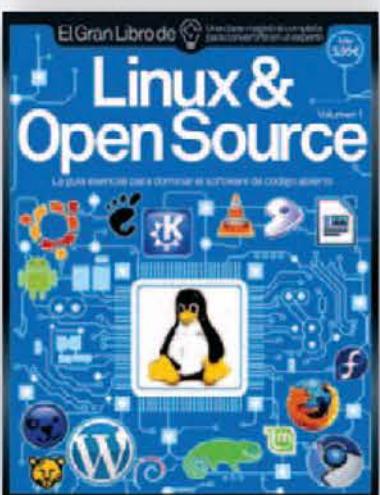
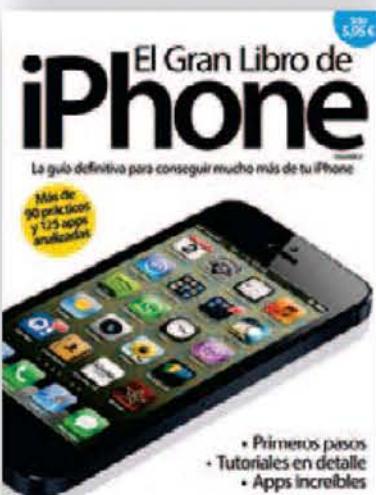
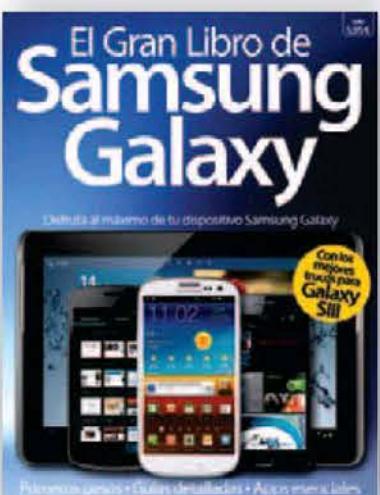
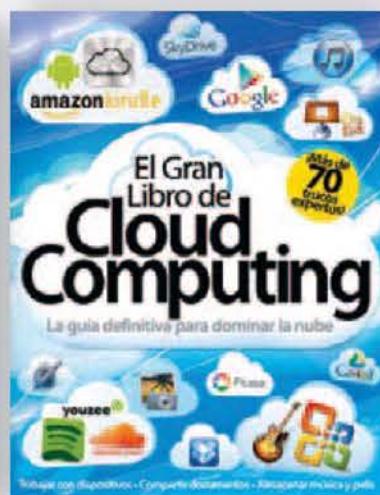
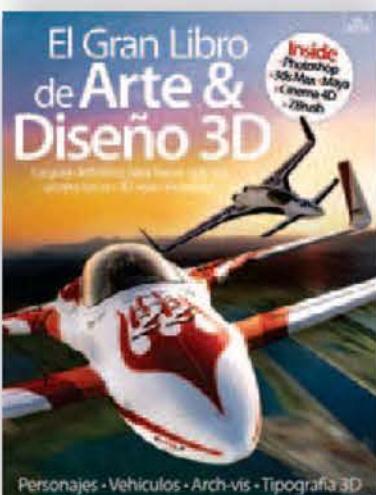
Desearás tenerlos todos, todos... ¡todos!

Fotografía, diseño web, arte 3D, smartphones, mundo Apple, Apps imprescindibles, videojuegos... ¿Quieres saber más?





**¡YA
EN TU
QUIOSCO!
Desde
5,95€**



Disponible también en los mejores kioscos digitales:





El Gran Libro de Diseño Web

Directora Nana Gómez

Directora de Arte Susana Lurguie

Coordinación Susana Herreros, Teresa Coronado y Fátima Gordillo

Ha colaborado en este número Noemí Doña y Alberto González-Cela

Jefe de Maquetación Laura García

Maquetación Antonio Díz e Inés Mesa

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Directora General Mamen Perera

Área de Publicaciones de Informática

Director del Área Marcos Sagrado

Secretaria del Área Eliana Cadena

Subdirector General Económico-Financiero José Aristondo

Directora de Producción y Distribución Virginia Cabezón

Director de Sistemas de Información Javier del Val

Departamento de Publicidad

Directora de Marketing y Ventas Belén Fernández

Jefa de Servicios Comerciales Jessica Jaime M.

Director Comercial José Manuel Saco

Equipo Comercial Sergio Calvo, Sergio Real, Noemí Rodríguez,

Mónica Marín, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan

Coordinación de Publicidad Lucía Martínez

Redacción y Publicidad

C/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid

Tel. 902 11 13 15 / Fax: 913 996 933

Coordinación de Producción Roberto Rodas

Suscripciones

Tel. 902 540 777 / Fax: 902 540 111

suscripcion@axelspringer.es

Distribución

S.G.E.L. Tel. 91 657 69 00

Distribución para Hispanoamérica

Hispamedia, S.L. Tel. 902 734 243

Impresión IMPRESIA IBÉRICA

Autovía A-4 p.k.36 a Seseña, km 2,700

45223 Seseña (Toledo), tel.: 91 895 79 15

Asesor Serv. Producción ASEDUCT GESTION EDITORIAL S.L.

Archivo fotográfico ThinkStock, iStock

Transporte BOYACÁ Tel. 917 478 800

Depósito legal: M-22892-2012

Esta revista se imprime en papel ecológico blanqueado sin cloro.

Printed in Spain 11/2012

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor. This magazine is published under license from Imagine Publishing Limited. All rights in the licensed material, including the name The Web Design Book, belong to Imagine Publishing Limited and it may not be reproduced, whether in whole or in part, without the prior written consent of Imagine Publishing Limited. (c) 2012 Imagine Publishing Limited.
www.imagine-publishing.co.uk



El Gran Libro de **Diseño** **Web**

El Gran Libro de Diseño Web

La guía definitiva para crear páginas web increíbles



Máster en HTML y CSS

Guías paso a paso para crear y personalizar una web perfecta



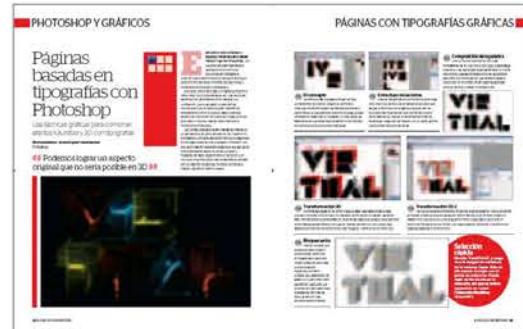
Mejora tu sitio web

Tutoriales que te ayudarán a llevar tu web a un nivel más alto



Diseña el blog perfecto

Crea increíbles blogs y añade a tus diseños elementos de redes sociales



Crea gráficos alucinantes

Usa Photoshop y tipografías para añadir efectos impactantes a tu web



Lleva tu web al móvil

Optimiza tu sitio para smartphones y aprende a hacer apps muy buenas

