**Paso 1:** Escribimos en Google Visual Studio Code y seleccionamos donde dice “Download”.



**Paso 2:** Seleccionamos el sistema operativo que tenemos y lo descargamos.



**Paso 3:** Al darle clic nos descargará un .exe, al cual le daremos clic encima.



**Paso 4:** Lee y acepta el acuerdo de licencia. Haz clic en Next para continuar.



**Paso 5:** Puedes cambiar la ubicación de la carpeta de instalación o mantener la configuración predeterminada. Haz clic en Next para continuar.



**Paso 6:** Elige si deseas cambiar el nombre de la carpeta de accesos directos en el menú Inicio o si no deseas instalar accesos directos en absoluto. Haz clic en Next.



**Paso 7:** Selecciona las tareas adicionales, por ej. crear un icono en el escritorio o añadir opciones al menú contextual de Windows Explorer. Haz clic en Next.Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

**Paso 8:** Haz clic en Install para iniciar la instalación.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Paso 9:** El programa está instalado y listo para usar. Haz clic en Finish para finalizar la instalación y lanzar el programa.



**Creación de carpetas y archivos**

**Paso 1:**Creamos una carpeta raíz. En nuestro caso la llamaremos “Contador”.



**Paso 2:**Dentro de esta, crearemos tres carpetas. Uno llamado css: Donde irán los archivos que se encargaran del diseño de la pagina; el segundo llamado js: Donde irán los archivos que contengan toda la lógica e interacción del aplicativo, y el tercero llamado img que es donde meteremos imágenes

Texto

Descripción generada automáticamente

**Paso 3**:En el buscador de archivos escribimos “cmd” y se nos abrirá la consola.

Tabla

Descripción generada automáticamente con confianza media

**Paso 4:**Escribimos en la consola “code .”.

Texto

Descripción generada automáticamente

**Paso 5:** Se abre la carpeta en el visual estudio code

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

**Paso 6:**Creamos un nuevo archivo en la carpeta raíz llamado “index.html” y en este escribimos “html:5”

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Teams

Descripción generada automáticamente

**Paso 7:**Esto habrá creado el código base de un archivo html en el cual podremos empezar a trabajaTexto

Descripción generada automáticamente

**Paso 8:** creamos un archivo style.css en la carpeta css.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Paso 9:** enlazamos el archivo index.html con el style.css

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

**Paso 10:** creamos un archivo en la carpeta js llamado app.js

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

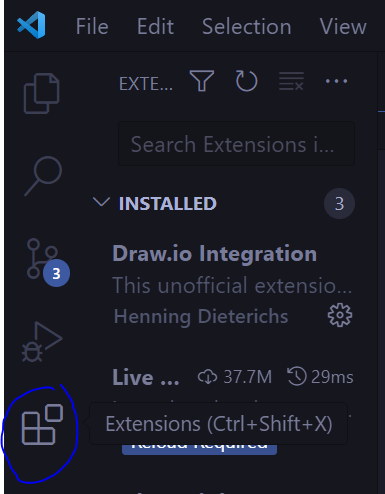
Descripción generada automáticamente

**Paso 11:** enlazamos el archivo index.html con el app.js

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza media

**Paso 12:** en el lado derecho encontraremos un apartado de extensiones en el visual studio

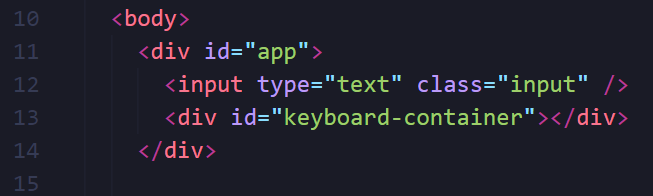


**Paso 13:** en las extensiones buscamos “live server” click en la primera opción y los descargamos

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Paso 14**: creamos un div con el id app el cual contendrá un input que será el que contendrá el texto y un div que contendrá el teclado.

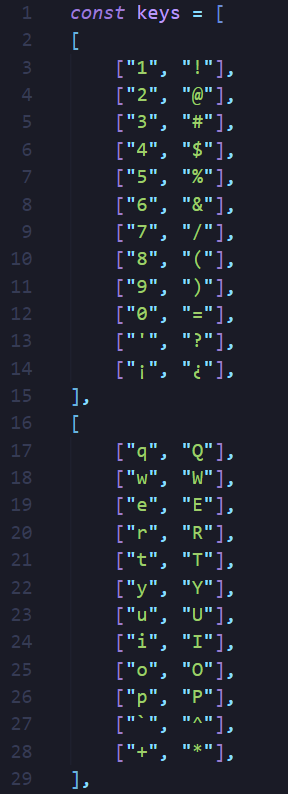


Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

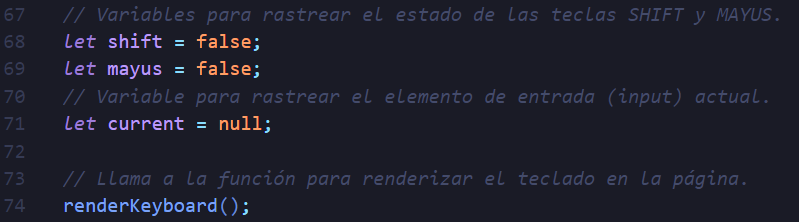
Descripción generada automáticamente

**Paso 15:** Define el arreglo keys que representa la disposición de las teclas del teclado virtual. Cada elemento de este arreglo es un arreglo que contiene una pareja de caracteres. El primer carácter es el carácter normal, y el segundo es el carácter que se obtiene al presionar Shift. Cada subarreglo representa una fila del teclado.La última fila contiene una sola tecla ,la barra espaciadora.

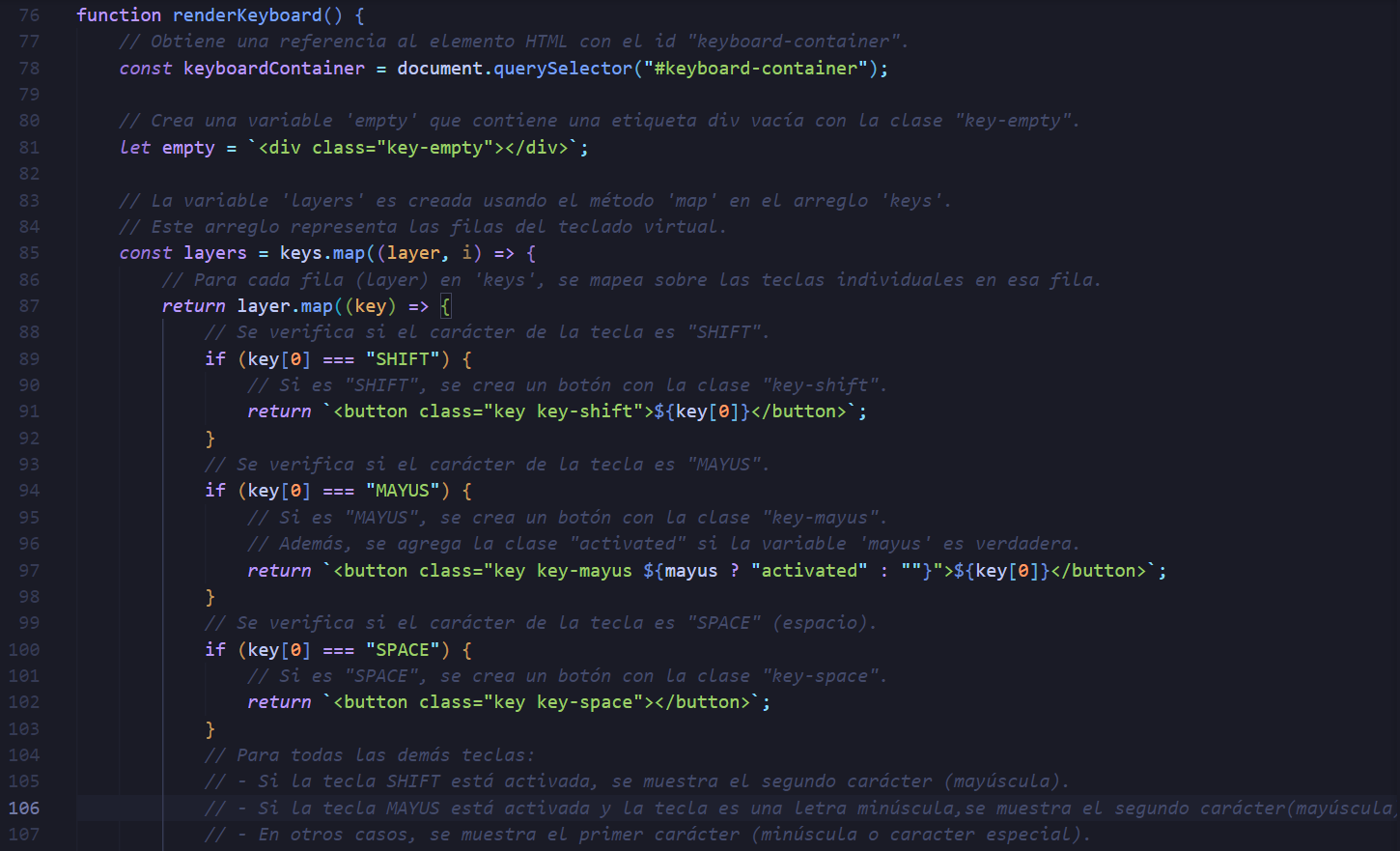
**Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza media**

**Paso 16:** inicializamos variables y hacemos el llamado de una funcion renderKeyboard()



**Paso 17:** creamos la funcion renderKeyboard() encargada de mostrar el teclado, inicializamos una constante para el contendor del teclado(linea 78) y una variable la cual crea un epacio vacio en el teclado (linea 81), ahora la constante layers recorre nuestro array con el metodo “map” dado a que es un array tridimencional hay que usar otro map(linea 85 y 87), con los condiconales validaremos si el shift, mayus y el espacio estan acctivados (linea 89, 94 y 100) en el caso del espacio se evalua con el operador ternario si el shift esta activado o si el mayus esta activado (linea 112 a la 121)



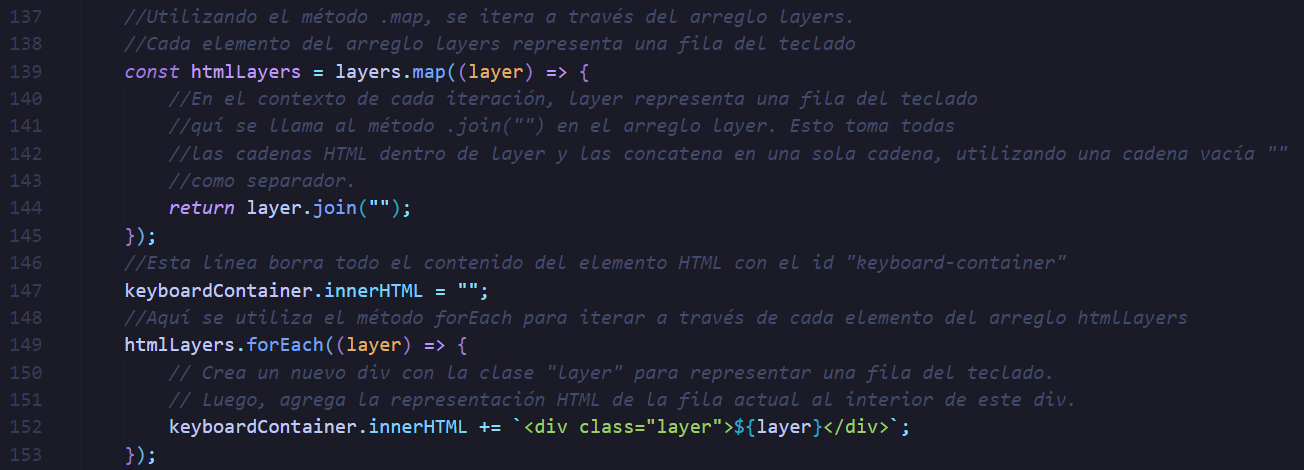
Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente**Paso 18:** con el metodo push (linea 128) agregamos uno o mas elemento al final de un array en cambio con el metodo unshift (linea 130)agregamos uno o mas elemento al comienzo del array, en este caso agreamos a empty dos elemetos el de la pocision 0 al final y el de la pocision 1 al comienzo.

**Pso 19:** la variable htmlLayers mapea el array layers y lo conecta en una sola cadena (linea 139 a la 145), el keyboardContainer se asegura que el contenedor este limpio borrando lo que hay dentro, se crea un forEach que itera sobre htmlLayers para asi agregar varios div que contenga la clase layer los cuales contendran las teclas del teclado.

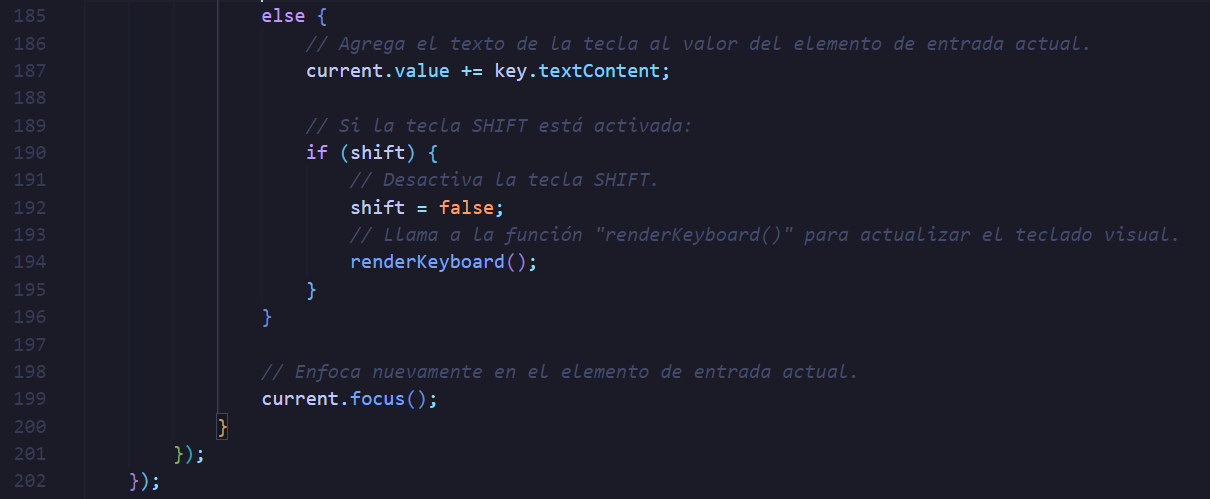


Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Paso 20:** selecciona todos los elementos HTML con la clase "key" y les añade un event listener para el evento "click" (línea 156 y 158) se evalúa el contenido de key si este es igual a shift o mayus se cambia el estado de las variables (línea 164 a 171), si es esta vacio es porque representa el espacio por ende agrega un espacio a current, si no es ninguno de los anteriores se agrega el valor a current y si shift esta activado se desactiva



****

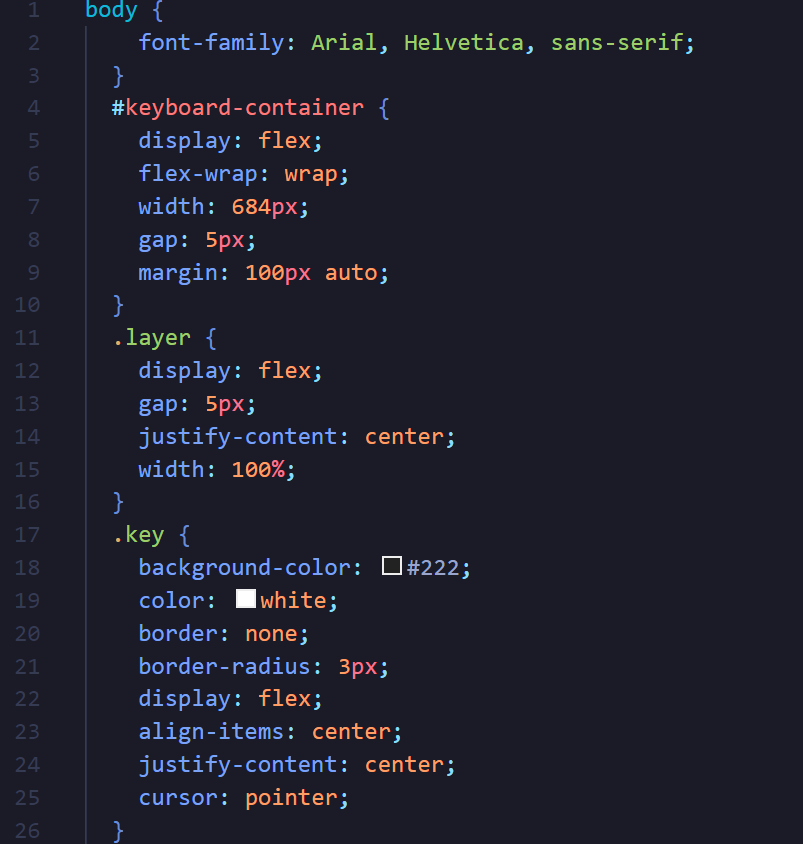
Texto

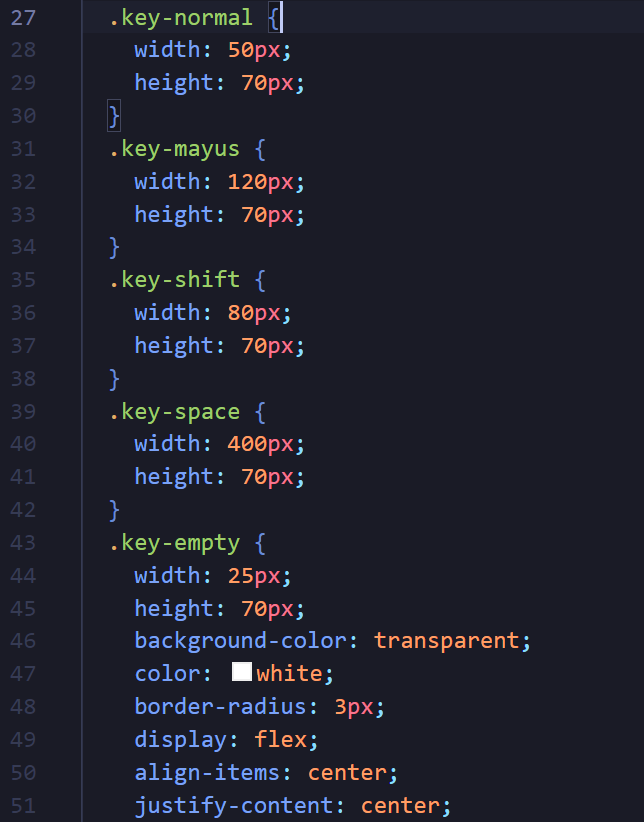
Descripción generada automáticamente**Paso 21:** se seleciona el input y se le itera con un forEach(línea 205), se le añade un evento cada que tenga el foco de antantencion y current se establece en e.target lo que significa que ahora current contiene una referencia al elemento input

Aplicación

Descripción generada automáticamente con confianza baja

**Paso 22:** Se define que se mostrará como una caja flexible con varias teclas. Estos elementos parecen representar las capas de teclas en el teclado virtual. Estos elementos representan las teclas individuales del teclado virtual  
Se definen propiedades como el color de fondo, el color del texto, el borde, el radio del borde, la alineación vertical y horizontal del contenido , y el cursor que se muestra cuando se pasa sobre la tecla .



**Paso 23:** ahora modifica el estilo de las direfentes teclas que tenemos, en el id key-empty usa la propiedad justify-content la cual define como el navegador distribuye el espacio entre objetos en un contenedor y la propiedad display la cual permite modificar el comportamiento de un elemento HTML, cambiándolo al que le indiquemos

**Paso 24**: en el key usamos el metodo hover que cuandro pasamos el mause por ensima de una tecla esta cambia de tonalidad

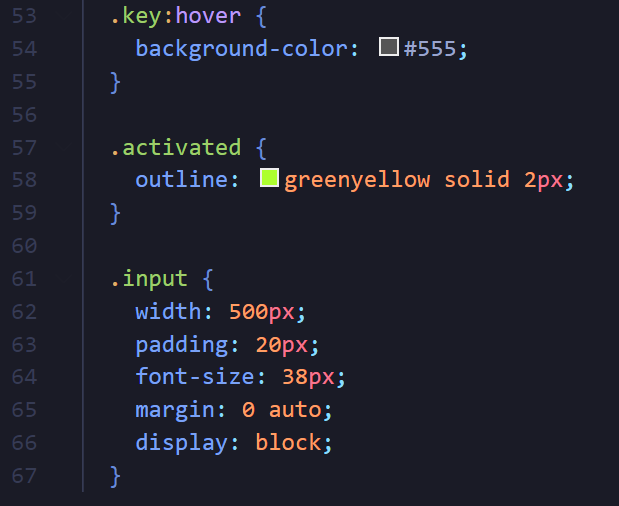


Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente