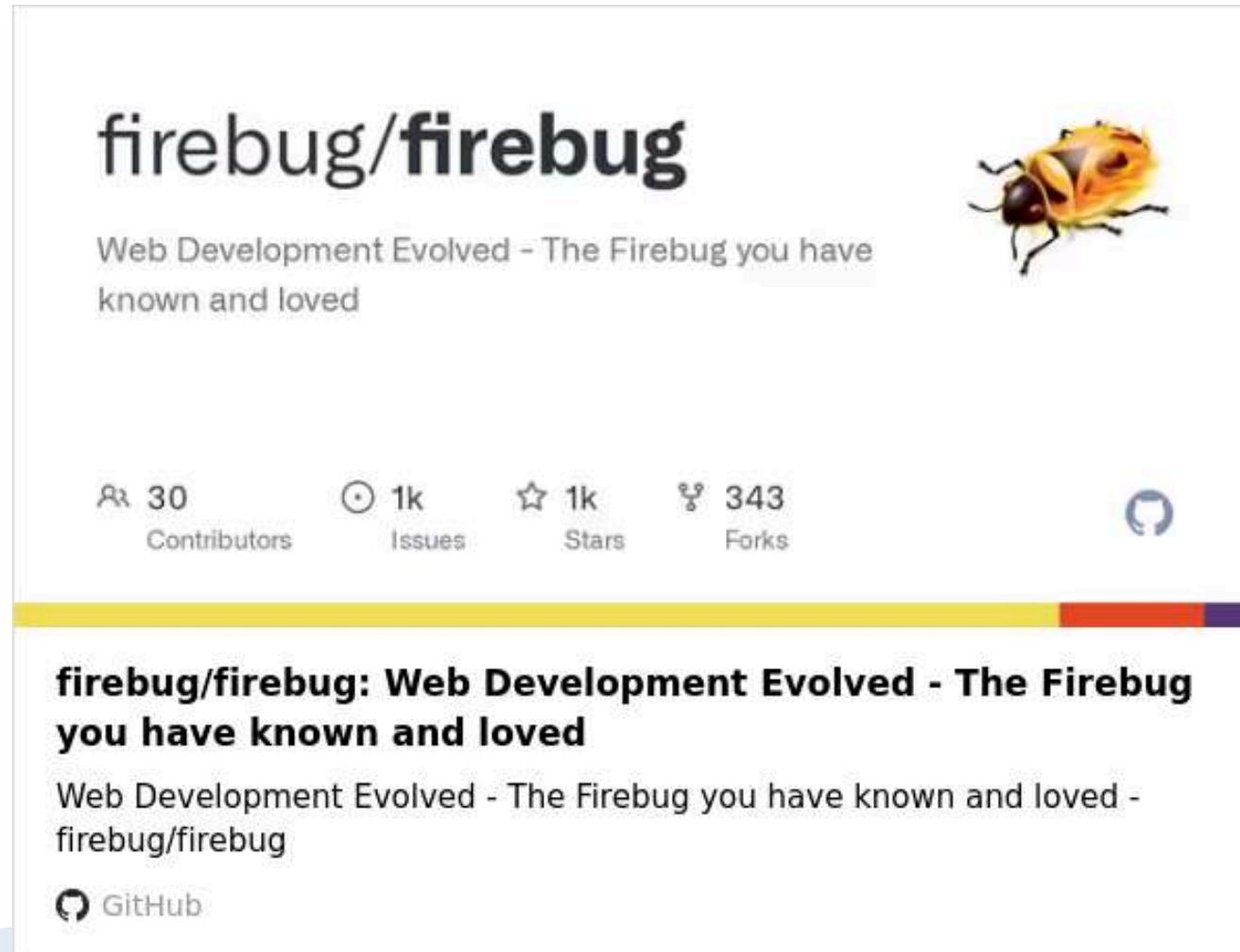


Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

Se han integrado en las herramientas de desarrollo de Firefox (Firefox DevTools) (lo que puse en Teams)

Aquí te explico cómo acceder y utilizar la consola de desarrollo en Firefox actualmente:

- Puedes abrir las herramientas de desarrollo presionando **F12** en tu teclado.
- Usar la Consola: Una vez abiertas las herramientas de desarrollo, verás varias pestañas en la parte superior. Haz clic en la pestaña "Consola" para acceder a la consola de JavaScript.

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- **Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools**
 - **Registro de Mensajes:** Puedes usar `console.log()`, `console.error()`, `console.warn()`, y otros métodos para registrar mensajes en la consola.
 - **Inspección de Elementos:** Puedes inspeccionar y modificar el **DOM** directamente desde la consola.

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

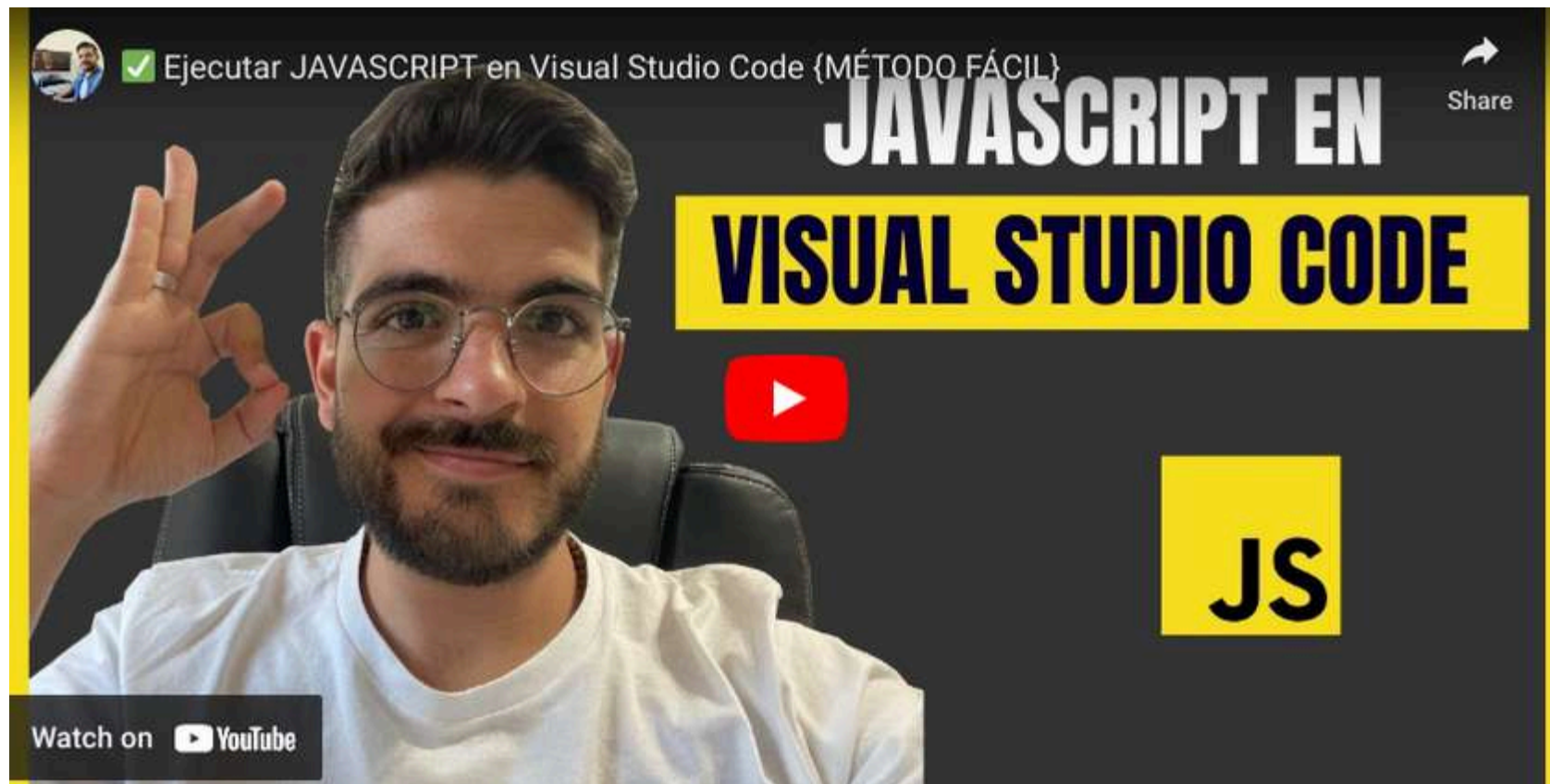
5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- **Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools**
 - **Ejecución de JavaScript:** Puedes escribir y ejecutar fragmentos de código JavaScript en tiempo real.
 - **Depuración:** Puedes establecer puntos de interrupción, inspeccionar variables y seguir la ejecución del código paso a paso.
 - **Red:** Puedes ver las solicitudes de red realizadas por la página y sus respuestas.

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools



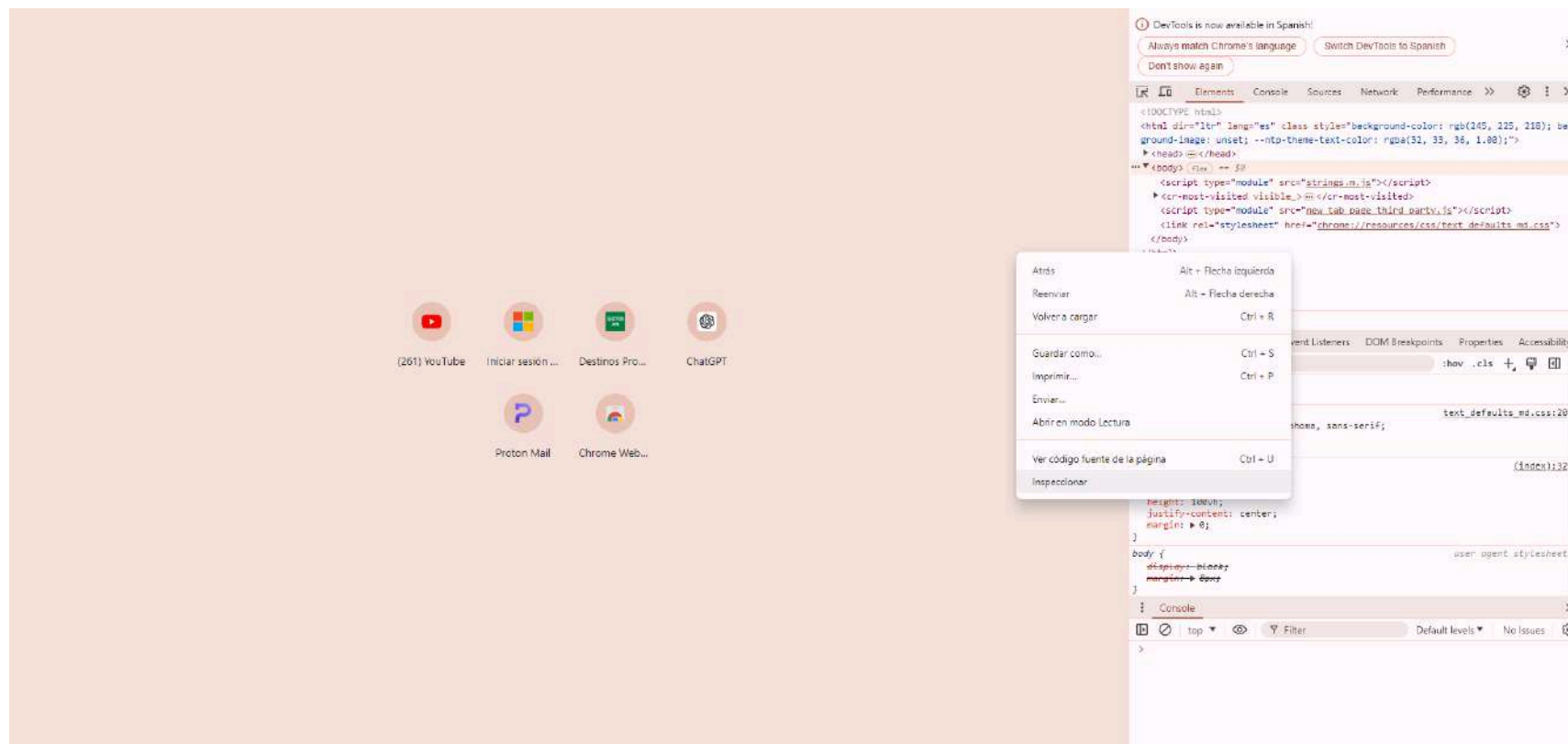
04:19 hacia adelante

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools

Inspeccionar elementos



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools
Colorzilla

ColorZilla es una extensión popular para navegadores web que permite a los desarrolladores y diseñadores web obtener colores directamente de una página web. Aunque **Firebug** ya no está disponible, ColorZilla sigue siendo una herramienta muy útil y está disponible para Firefox y Chrome.

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools
Colorzilla

ColorZilla es una extensión popular para navegadores web que permite a los desarrolladores y diseñadores web obtener colores directamente de una página web. Aunque **Firebug** ya no está disponible, ColorZilla sigue siendo una herramienta muy útil y está disponible para Firefox y Chrome.

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools
Colorzilla

Instalación de Colorzilla



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools
Colorzilla

Usar ColorZilla:

- Una vez instalada, verás **un icono de ColorZilla** (un cuentagotas) en la barra de herramientas de Firefox.
- Haz **clic en el icono de ColorZilla** para abrir el menú de la extensión.

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools

Colorzilla



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools
Clear Caché (limpiador de caché)

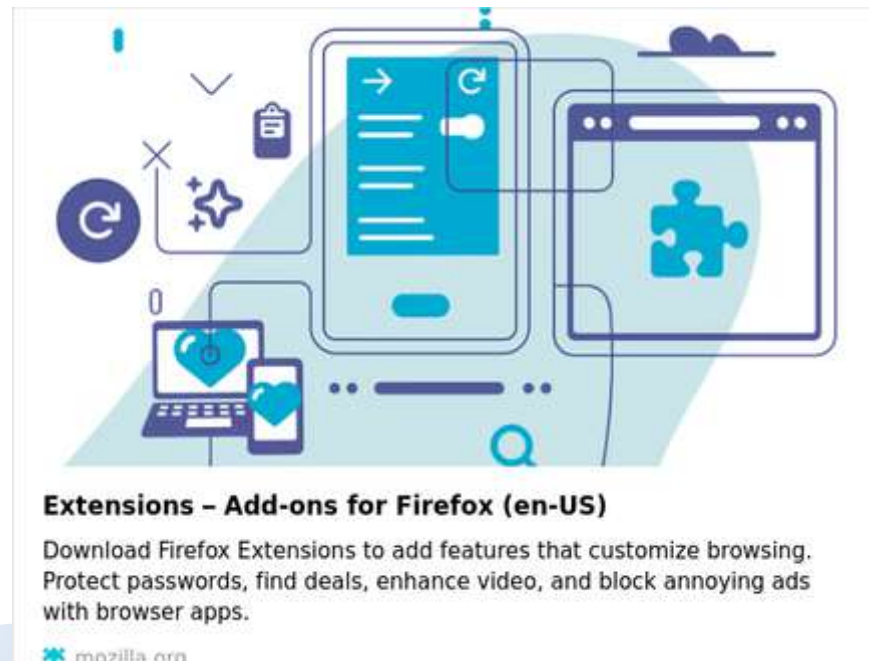


Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

5. Integraci3n de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools

MeasureIt: permite conocer las dimensiones de cualquier objeto o elemento de una web.



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools
- Instalar MeasureIt:
 - Haz clic en el botón "Añadir a Chrome" y sigue las instrucciones para instalar la extensión.

<https://measureit.softonic.com>

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- **Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools**
- **Usar MeasureIt:**
- Una vez instalada, verás un icono de regla en la barra de herramientas de Chrome.
- Haz clic en el icono de MeasureIt para activar la herramienta.
- Haz clic y arrastra en la página web para dibujar una regla y medir el área deseada.
- La herramienta mostrará las dimensiones (ancho y alto) del área seleccionada.

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- **Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools**
- **Funcionalidades de MeasureIt**
- **Medición Precisa:** Permite medir el ancho y alto de cualquier área en una página web.
- **Interfaz Intuitiva:** Fácil de usar con una interfaz de clic y arrastre.

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

5. Integraci3n de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools
- Ejemplo de Uso de MeasureIt

Medir un Elemento en la P3gina:

- Activa MeasureIt haciendo clic en el icono de la extensi3n en la barra de herramientas.
- Haz clic y arrastra para dibujar un rect3ngulo alrededor del elemento que deseas medir.

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

5. Integraci3n de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools
- Ejemplo de Uso de MeasureIt

Medir un Elemento en la P3gina:

- Activa MeasureIt haciendo clic en el icono de la extensi3n en la barra de herramientas.
- Haz clic y arrastra para dibujar un rect3ngulo alrededor del elemento que deseas medir.

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

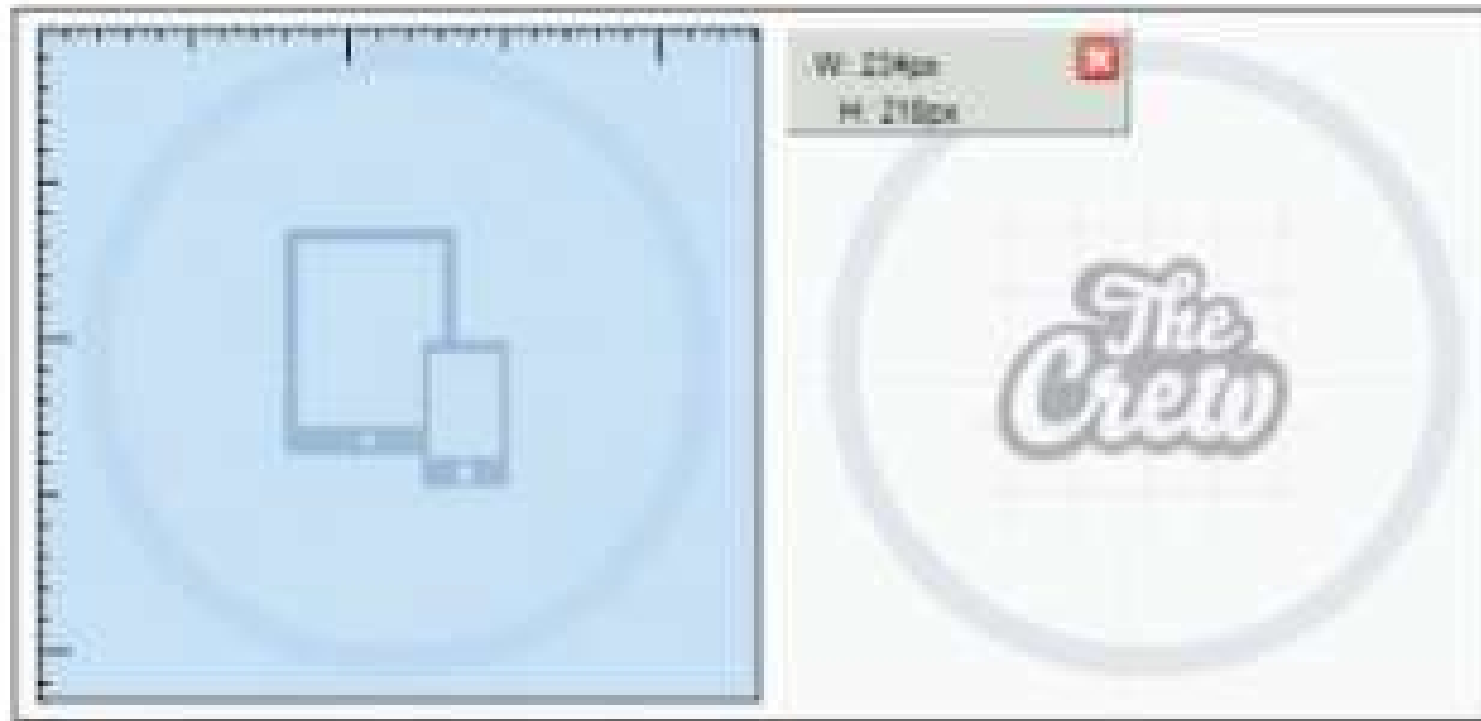
5. Integraci3n de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools
- Ejemplo de Uso de MeasureIt
 - Ajustar la Medici3n:
 - Puedes ajustar el tama1o del 1rea seleccionada arrastrando los bordes del rect1ngulo.
 - Para mover el 1rea seleccionada, haz clic y arrastra dentro del rect1ngulo.

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools
- Ejemplo de Uso de MeasureIt



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools
- Ejemplo de Uso de MeasureIt



Clear Cache  Recommended


 62,407 users

Clear browser cache with a single click or via the F9 key. F9 Fever! ;)

★★★★★ TenSoja



Measure-it  Recommended

 26,630 users




Draw a ruler across any webpage to check the width, height, or alignment of page elements in pixels.

★★★★★ Trishul

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

5. Integraci3n de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools
- Ejemplo de Uso de MeasureIt

	ColorZilla Advanced Eyedropper, Color Picker, Gradient Generator and other colorful goodies... ★★★★★ Alex Sirota	146,731 users
	Wappalyzer Identify technologies on websites ★★★★★ Wappalyzer	125,959 users
	Web Developer The Web Developer extension adds various web developer tools to the browser. ★★★★★ chrispederick	87,592 users

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools

Web developer

- Esta extensión tendrá **un control total sobre códigos** pudiendo acceder a aquellas partes como en **CSS, las imágenes o formularios**. Se podrá realizar **modificaciones** en tiempo real.



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools

Web developer



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

5. Integraci3n de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools

Capturador de pantallas

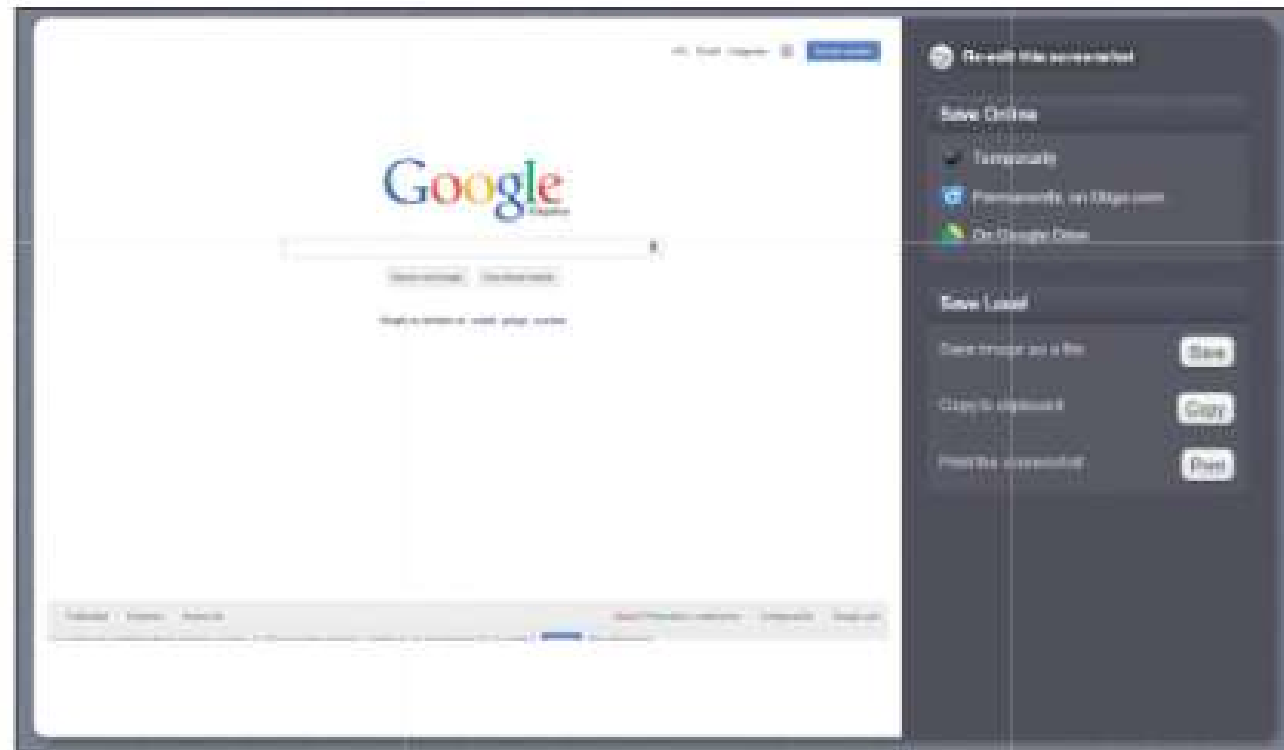
- *Windows*: Snipping Tool
- *Linux*: GNOME Screenshot
- *Herramientas de Terceros*:
 - -Lightshot
 - -Greenshot

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

5. Integraci3n de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools

Capturador de pantallas



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

5. Integraci3n de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools

Capturador de pantallas



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

5. Integraci3n de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools

Configuraci3n de tipos de ficheros y adaptadores

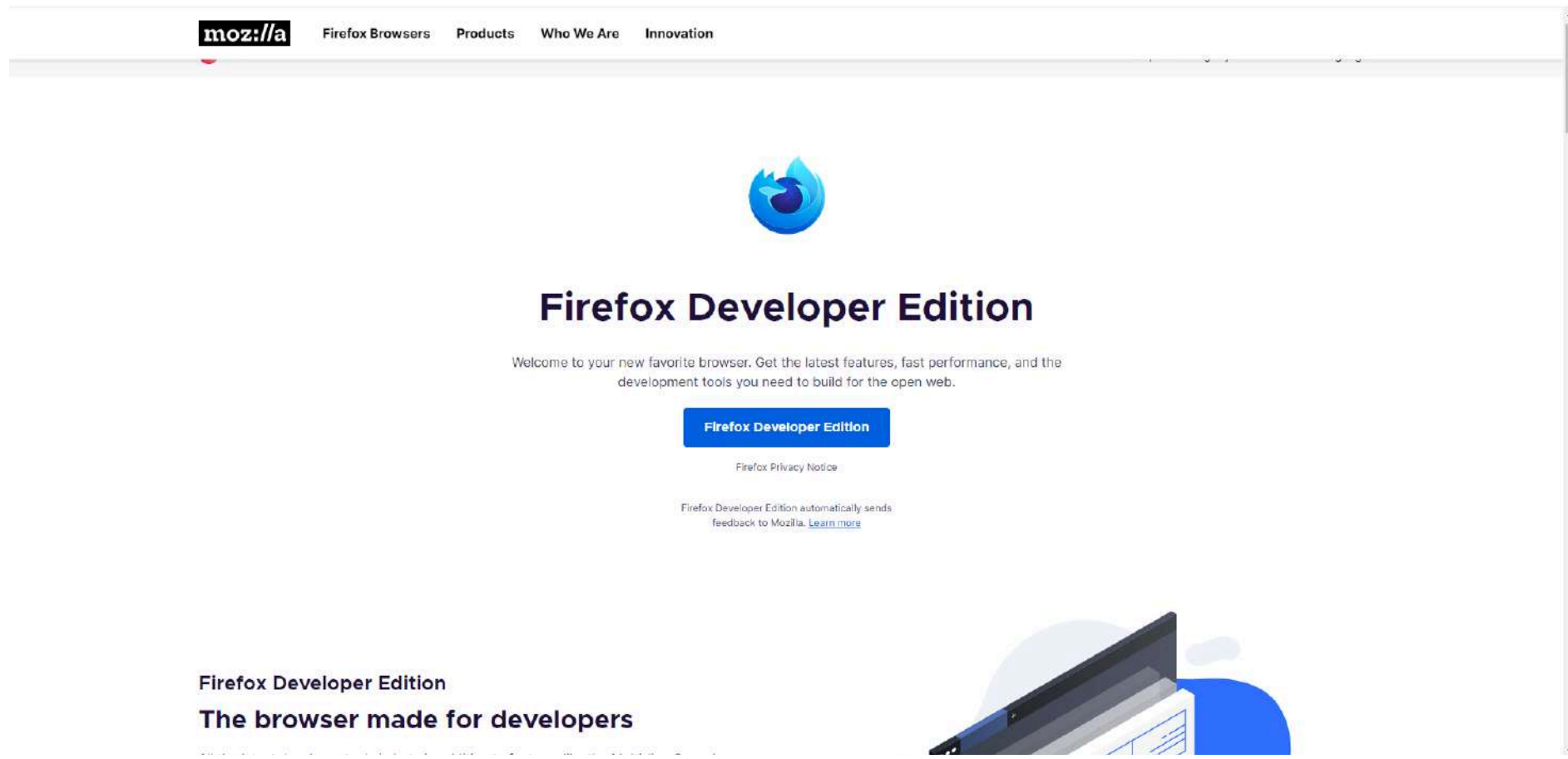
- Instalaci3n del desarrollo web: **Fierbug**
- getfirebug.com
- Debe de aparecer lo siguiente:

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools

Configuración de tipos de ficheros y adaptadores (página 49 al 58)

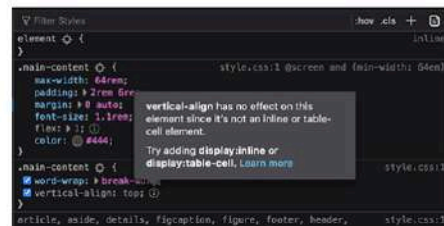


Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools

Configuración de tipos de ficheros y adaptadores

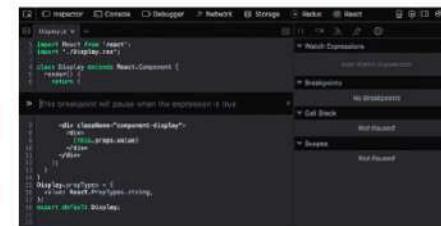


New Tools

Inactive CSS

Firefox DevTools now grays out CSS declarations that don't have an effect on the page. When you hover over the info icon, you'll see a useful message about why the CSS is not being applied, including a hint about how to fix the problem.

[Learn more](#)

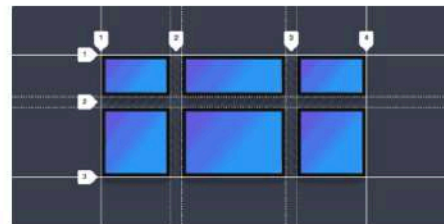


New Tools

Firefox DevTools

The new Firefox DevTools are powerful, flexible, and best of all, hackable. This includes a best-in-class JavaScript debugger, which can target multiple browsers and is built in React and Redux.

[Learn more](#)

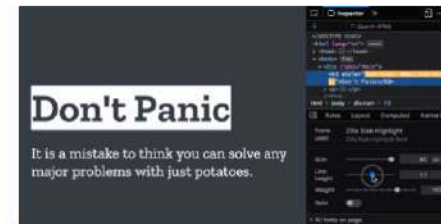


Innovative Features

Master CSS Grid

Firefox is the only browser with tools built specifically for building and designing with CSS Grid. These tools allow you to visualize the grid, display associated area names, preview transformations on the grid and much more.

[Learn more](#)



Faster Information

Fonts Panel

The new fonts panel in Firefox DevTools gives developers quick access to all of the information they need about the fonts being used in an element. It also includes valuable information such as the font source, weight, style and more.

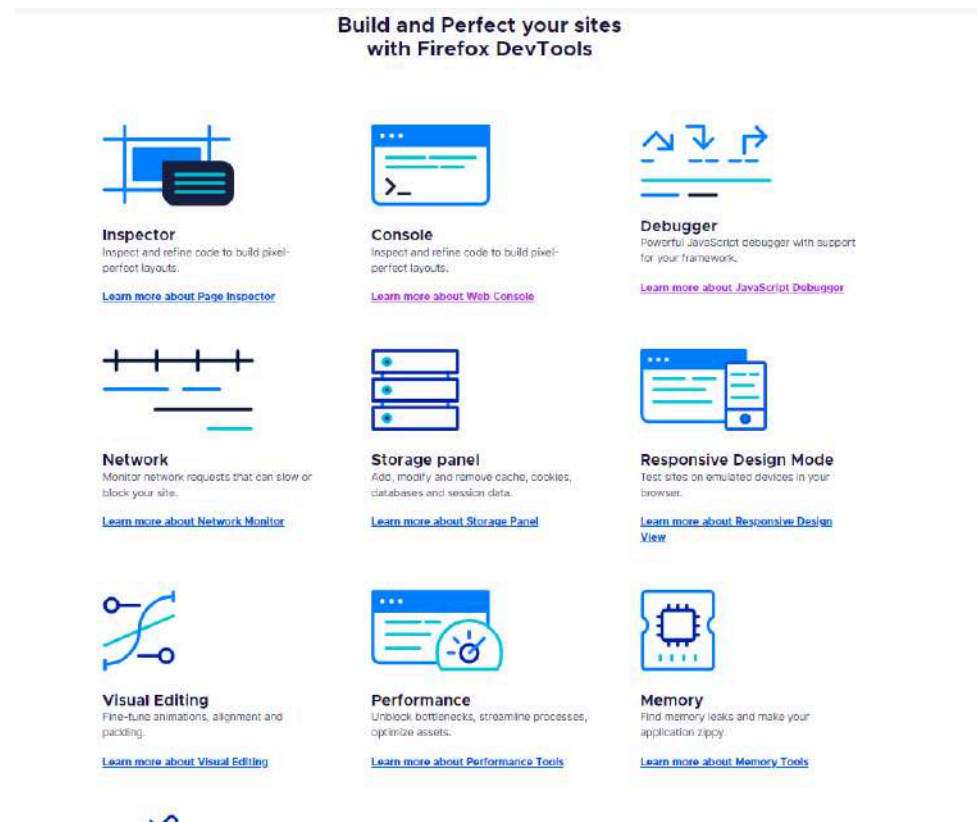
[Learn more](#)

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

5. Integraci3n de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools

Configuraci3n de tipos de ficheros y adaptadores



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools

Configuración a estándares

Existen herramientas gratuitas que brindan la posibilidad de **verificar la página mediante un servicio de validación**.

El cumplimiento de los estándares es importante, no sólo para que el sitio web esté mejor indexado por los motores de búsquedas, sino también para que sea **entendidas por usuarios con navegadores distintos y accediendo por ordenador, smartphone etc.**

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

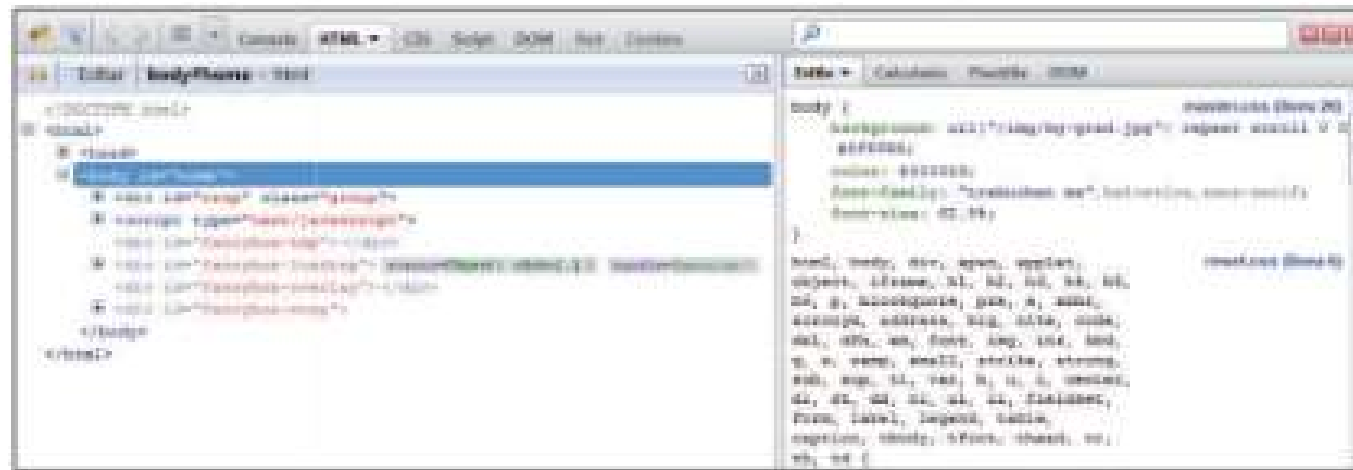
5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- *Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools*

Configuración a estándares



Radio Findings



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools

Configuración a estándares

Validate by URI: se añade el URL de la web que se desee analizar para aquellas páginas que estén ya en internet.

Validate by File Upload: para subir un archivo HTML, lo que será útil para webs que no hayan sido publicadas.

Validate by Direct Input: añadiendo solamente el código a validar , copiando y pegando.

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

- INSTALACIÓN DE JAVASCRIPT EN VISUAL STUDIO CODE



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

COMO AGREGAR MI JAVASCRIPT CON HTML



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

COMO SELECCIONAR CON JAVASCRIPT ELEMENTOS DE HTML



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

PREGUNTAS CORTAS

Ejercicio 2 página 23

La estructura LINEAL es la estructura más simple de todas, consiste en que todas las páginas están dispuestas de forma SECUENCIAL. Es como si estuviese leyendo un libro, de tal forma que, estando en una página, se puede NAVEGAR tanto a la página ANTERIOR como la página SIGUIENTE

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

PREGUNTAS CORTAS

Ejercicio 3 página 23

Ordene los pasos para elaborar un esquema general.

- Agregación y descripción.3
- La estructura depende del contenido.4
- Ensamble final.6
- Delimitación del tema. 1
- Testeo.7
- Diseño y estilo gráfico.5
- Recolección de información. 2

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

PREGUNTAS CORTAS

Ejercicio 5 página 24

¿Qué dos tipos de nodos se pueden encontrar en la arquitectura de cliente/servidor?

El **cliente** es el nodo que inicia la comunicación y solicita servicios o recursos del servidor, mientras que **el servidor** es el nodo que responde a las solicitudes del cliente.

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

PREGUNTAS CORTAS

Ejercicio 6 p3gina 24

Relacione los siguientes elementos:

- a. Cliente de la aplicaci3n.
- b. Servidor de aplicaciones.
- c. Servidor de base de datos.

-Capa 3 **c**

-Capa 1 **a**

-Capa 2 **b**

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

PREGUNTAS CORTAS

Ejercicio 7 página 25

Indique las desventajas de la arquitectura de tres capas basadas en web

Desventajas

1. Complejidad
2. Rendimiento
3. Costos de Infraestructura
4. Dependencia de la Red
5. Escalabilidad Compleja
6. Problemas de Sincronización y Consistencia
7. Dificultad en la Depuración y el Diagnóstico

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

PREGUNTAS CORTAS

Ejercicio 8 página 25

¿A qué se hace referencia con la capa cliente?

La capa cliente (también conocida como capa de presentación o capa de interfaz de usuario) se refiere a la parte de una aplicación que interactúa directamente con el usuario final. Es la capa donde los usuarios pueden ver y manipular la información proporcionada por la aplicación.

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

PREGUNTAS CORTAS

Ejercicio 9 página 25

Complete las siguientes oraciones referentes al sistema de dos capas

a. El desarrollo de aplicaciones es mucho más SENCILLO

b. El cliente se conecta al SERVIDOR cuando necesita realizar algún tipo de petición de DATOS

c. Gran parte del proceso se ejecuta en el CLIENTE

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

PREGUNTAS CORTAS

Ejercicio 11 p3gina 26

Relacione los siguientes elementos.

- a. Estructura mixta -----4
- b. Estructura jer3rquica-----2
- c. Estructura lineal----- 3
- d. Estructura en red-----1

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

PREGUNTAS CORTAS

Ejercicio 12 página 26

Cite todos los clientes web que conozca

Navegadores Web

Google Chrome

Mozilla Firefox

Microsoft Edge

Safari

Opera

Clientes de Correo Web

Gmail

Outlook.com

Yahoo Mail

ProtonMail

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

PREGUNTAS CORTAS

Ejercicio 12 p3gina 26

Cite todos los clientes web que conozca

<u>Clientes de Mensajería Web</u>	<u>Clientes de Almacenamiento en la Nube</u>
-----------------------------------	--

WhatsApp Web	Google Drive
--------------	--------------

Facebook Messenger	Dropbox
--------------------	---------

Telegram Web	OneDrive
--------------	----------

Slack	
-------	--

Microsoft Teams	
-----------------	--

Discord	
---------	--

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

PREGUNTAS CORTAS

Ejercicio 12 página 26

Cite todos los clientes web que conozca

Clientes de Colaboración y

Productividad

Google Docs

Microsoft Office Online

Trello

Asana

Clientes de Comercio Electrónico

Amazon

eBay

Alibaba

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

PREGUNTAS CORTAS

Ejercicio 12 página 26

Cite todos los clientes web que conozca

Clientes de Redes Sociales

Facebook

Twitter

Instagram

LinkedIn

...

Clientes de Streaming

YouTube

Netflix

Spotify Web Player

Amazon Prime Video

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

PREGUNTAS CORTAS

Ejercicio 12 p3gina 26

Cite todos los clientes web que conozca

Otros Clientes Web

GitHub

GitLab

Bitbucket

Stack Overflow

Wikipedia

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

PREGUNTAS CORTAS

Ejercicio 13 página 26

Ante un desarrollo de una aplicación compleja, ¿qué arquitectura es más fácil de actualizar su contenido? Razone su respuesta.

Para el desarrollo de **una aplicación compleja**, la arquitectura que generalmente se considera más fácil de actualizar en términos de contenido es **la arquitectura de tres capas**

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

PREGUNTAS CORTAS

Ejercicio 13 página 26

Ante un desarrollo de una aplicación compleja, ¿qué arquitectura es más fácil de actualizar su contenido? Razone su respuesta.

La arquitectura de tres capas es más fácil de actualizar en términos de contenido debido a su clara separación de responsabilidades, mejor mantenibilidad, escalabilidad, reutilización de componentes, flexibilidad en la implementación y facilidad de pruebas.

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

PREGUNTAS CORTAS

Ejercicio 14 página 26

Desarrolle el procedimiento de la arquitectura de tres capas.

Desarrollar una aplicación utilizando la arquitectura de tres capas implica dividir el sistema en tres componentes principales: la capa de presentación, la capa de lógica de negocio y la capa de datos.

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- Funcionalidades de la Consola de Firefox DevTools
- Ejemplo de Uso de la Consola (JAVASCRIPT)--> extensión

```
// Registrar un mensaje en la consola
console.log("Hola, mundo!");

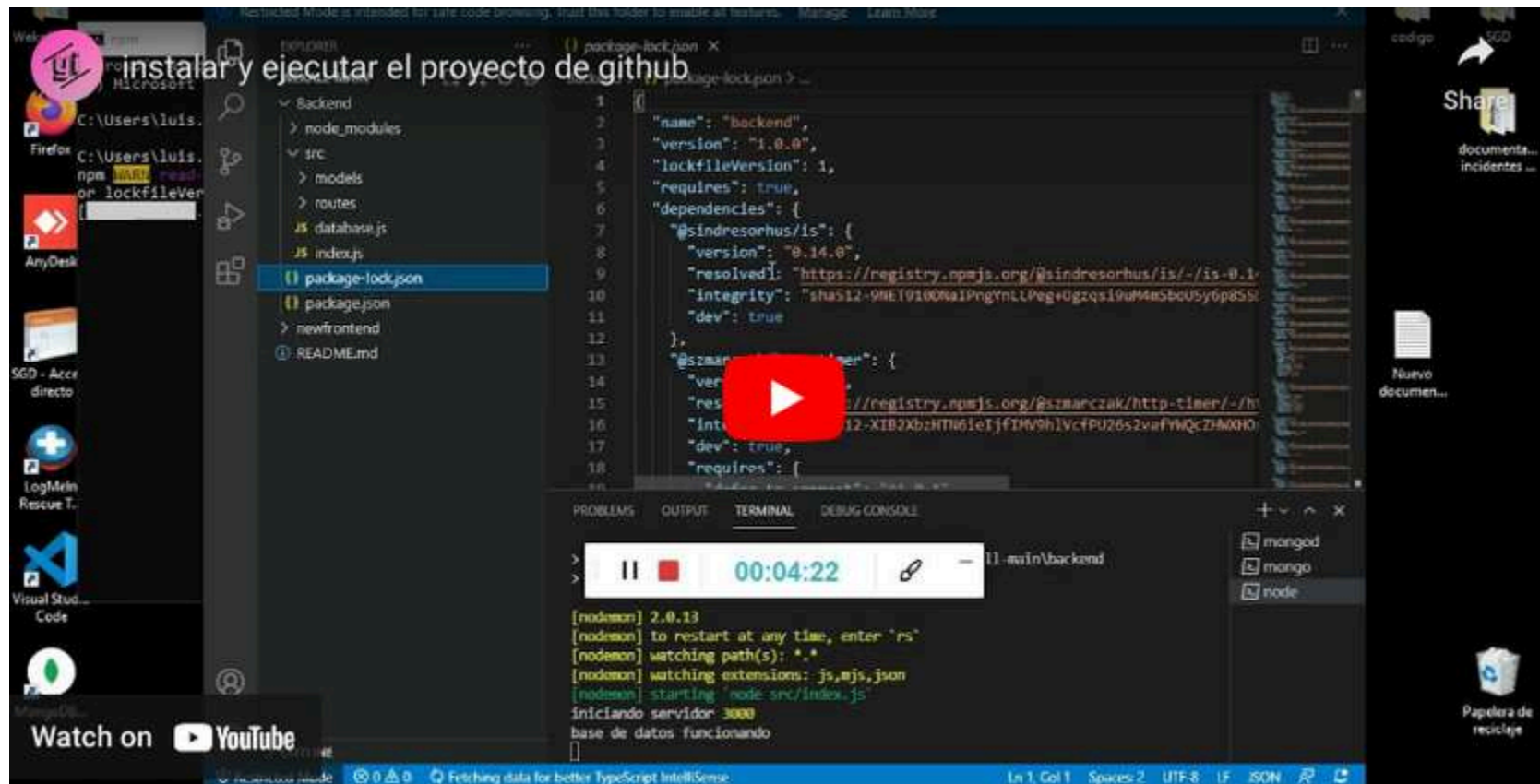
// Crear una variable y mostrar su valor
let saludo = "Hola desde la consola de Firefox!";
console.log(saludo);

// Inspeccionar un elemento del DOM
let elemento = document.querySelector('h1');
console.log(elemento);

// Modificar el contenido de un elemento
elemento.textContent = "Nuevo título desde la consola!";
```

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).



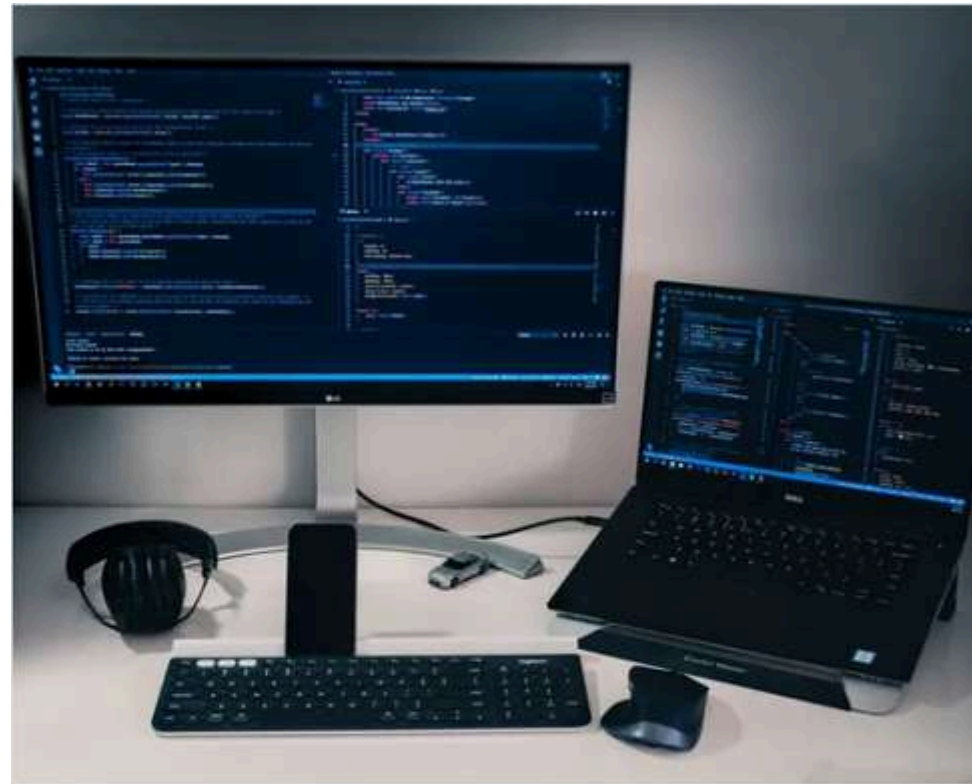
Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

Como empezar con JAVASCRIPT con funcionalidades mínimas



40 proyectos de JavaScript para principiantes: Ideas fáciles para empezar a codificar en JS

Artículo original escrito por: Jessica Wilkins

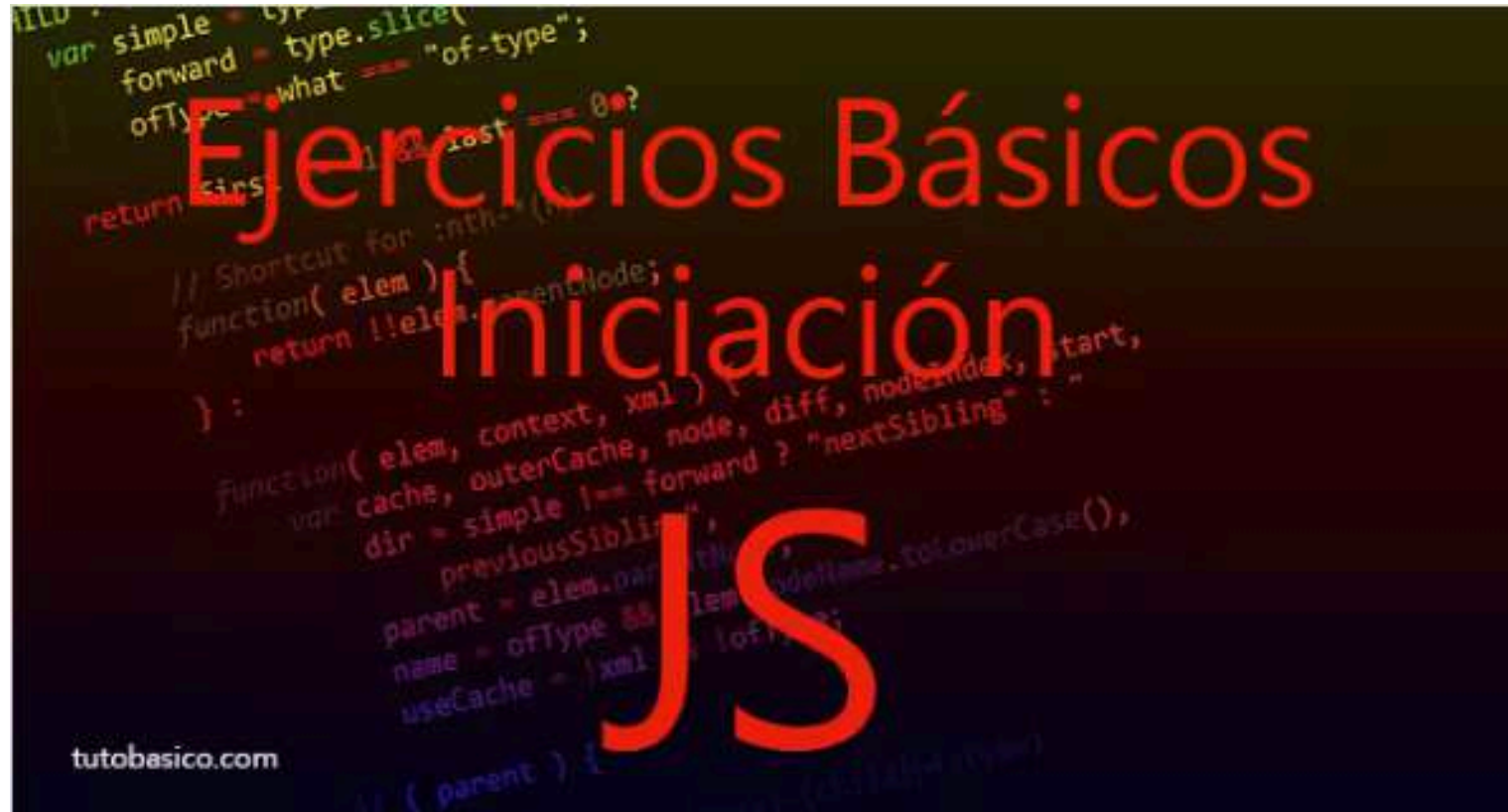
[<https://www.freecodecamp.org/news/author/jessica-wilkins/>] Artículo

original: 40 JavaScript Projects for Beginners – Easy Ideas to Get Starte...

 freeCodeCamp.org / Feb 4, 2022

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

Ejercicios: Como empezar con JAVASCRIPT con funcionalidades mínimas



Ejercicios de iniciación JavaScript 1. JavaScript desde cero

Ejercicios de Iniciación JavaScript. Ejercicios resueltos para aprender a programar en JavaScript. Variables, condicionales y bucles

 Tutobásico / Mar 25, 2023