

ENUNCIADO:

Antes de comenzar recuerda que **no se corregirá la práctica si no se observan cambios en GitHub gradualmente.**

Objetivo 1

Vamos a hacer responsiva la práctica de la unidad 2 para las tres resoluciones que se indican a continuación:

1. Dispositivos pequeños (similar a móvil).
2. Dispositivos medianos (similar a tablet).
3. Dispositivos grandes (similar a portátil u ordenador de mesa).

El objetivo principal de este apartado es detectar aquellas partes de la página que se deben adaptar en otro dispositivo y decidir las modificaciones de la forma que consideres más eficiente.

A continuación, se exponen una serie de **aspectos importantes a tener en cuenta** en la elaboración de la práctica:

- El objetivo es que la página sea responsiva y esto debes lograrlo poniendo en práctica los conocimientos de RWD con media queries y metodologías como flex y grid.
- Es posible emplear otra herramienta diferente que conozcas siempre que se cumpla el objetivo final de la práctica, por ejemplo, Bootstrap o Tailwind.
- Evita que en dispositivos pequeños la página sea la misma versión, pero de tamaño reducido. Tiene que haber cambios significativos (componentes que desaparecen o se modifica su tamaño, cambios en el menú, etc.).
- Aunque es importante definir puntos de rotura cuando sea necesario, el diseño debe ser eficiente para evitar cambiar más propiedades de las estrictamente necesarias.
- Para un diseño responsivo adecuado y eficiente, es importante codificar la página con unidades de medida relativas.
- Se deben incluir imágenes diferentes para cada tamaño de pantalla, según las técnicas estudiadas.
- Lo ideal sería que la página siga la metodología mobile first. Resulta más complicado al principio porque la página inicialmente se diseñó para dispositivos grandes. No obstante, se valoraría que el diseño por defecto sea para móviles y el resto se adapte según vaya aumentando la resolución.
- No te limites a cambiar el tamaño del navegador o el zoom. Trata de hacer las pruebas lo más precisas posible para garantizar que la página se visualice correctamente en todos los dispositivos. Por ejemplo, desde el inspector de elementos o incluso abriendo la página en dispositivos reales con diferentes resoluciones.

Objetivo 2

Seguimos con el diseño de la práctica realizada en la unidad 2.

A continuación, se van a añadir una serie de etiquetas multimedia. Para ello, puedes modificar el diseño de algunas partes de la página. No te preocupes si queda demasiado saturado de este tipo de etiquetas. Por otro lado, como la página tiene que ser responsiva, presta especial atención en añadir estos elementos en secciones que no afecte demasiado el cambio de resolución o no suponga mucha dificultad adaptar todo. Se incluirán los siguientes elementos:

- Un audio de fondo. El audio debe estar preparado para funcionar con los formatos ogg y mp3. Debes emplear al menos tres de las propiedades estudiadas en relación a la etiqueta audio.
- Se añadirán dos vídeos relacionados con el ámbito de la página.
 - Vídeo 1: Con la etiqueta vídeo y formatos **ogv** y **mp4**. Se incluirán al menos tres de las propiedades estudiadas en relación a esta etiqueta.
 - Vídeo 2: Incrustar el vídeo directamente de **YouTube** utilizando también tres de las propiedades estudiadas.
- Una animación relacionada con la página. Puede aplicarse sobre una imagen, texto o cualquier otro elemento y podría afectar a estilos como colores, rotación, bordes, dimensiones, posición, etc. **La animación debe estar activa desde que se abre el navegador**. Sin contar el nombre y la duración, debes utilizar al menos tres propiedades de “animation” y se valorará la dificultad en los estilos de la animación.
- Una transición en algún elemento de la página que al posicionarse el usuario cambie al menos dos estilos y utilice **al menos una propiedad de “transition” al margen del nombre y la duración**. En este caso también se valora especialmente la dificultad en los estilos involucrados.

INSTRUCCIONES DE ENTREGA:

- La práctica debe realizarse de forma individual.
- Se dedicará algún tiempo en las horas de clase para resolver las dudas que surjan.
- La entrega debe realizarse por el aula virtual en el enlace habilitado para ello.
- El contenido a entregar será el código fuente de la página comprimido en un zip al que debes denominar “Práctica3y4_Nombre_Apellidos.zip”. Por ejemplo, “Práctica3y4_Pepe_López_Pérez.zip”.
- No olvides subir el progreso actual a GitHub a modo de seguimiento. Puedes crear una rama específica para la práctica para facilitar la organización del repositorio.