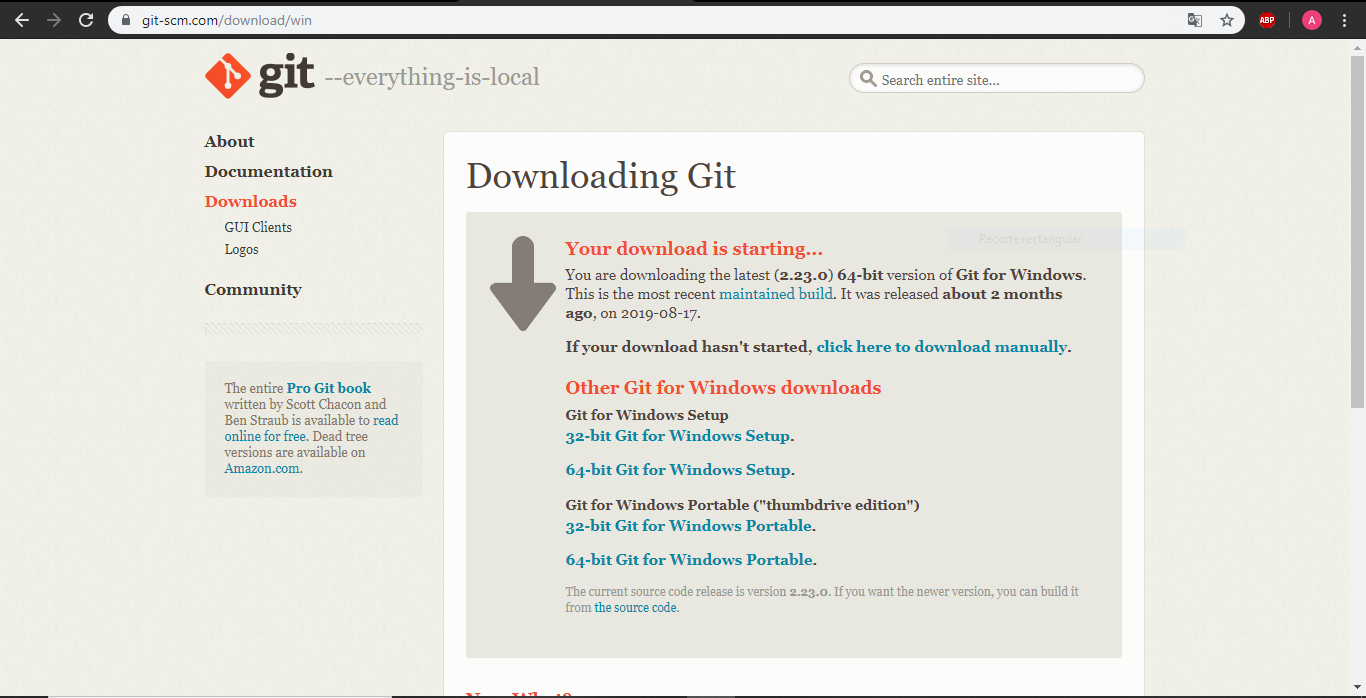
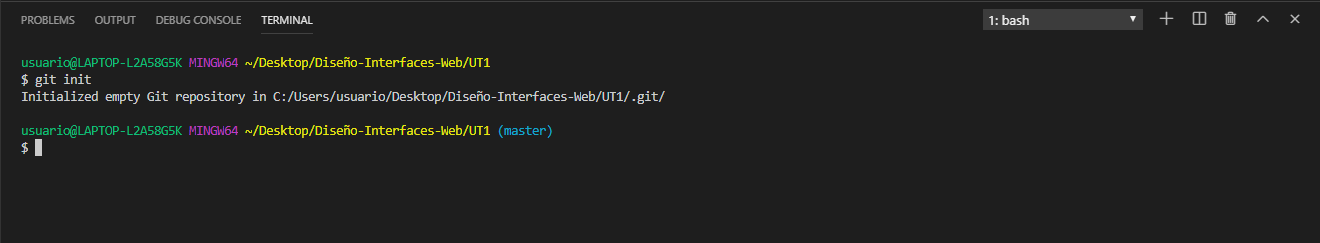
**Mini Proyecto UT1.**

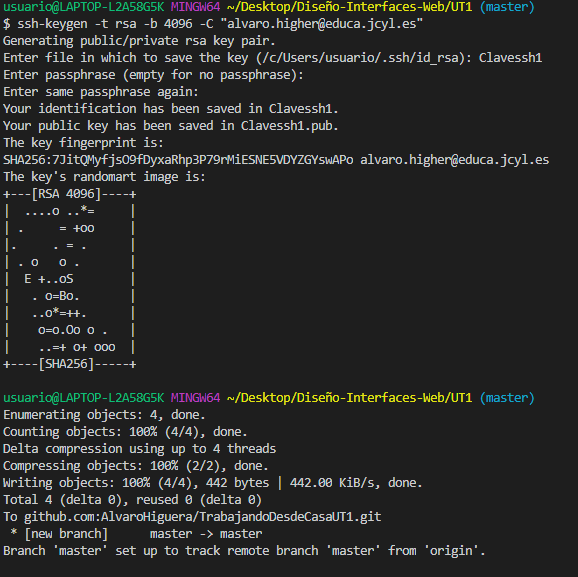
1. Instalación y uso de git.

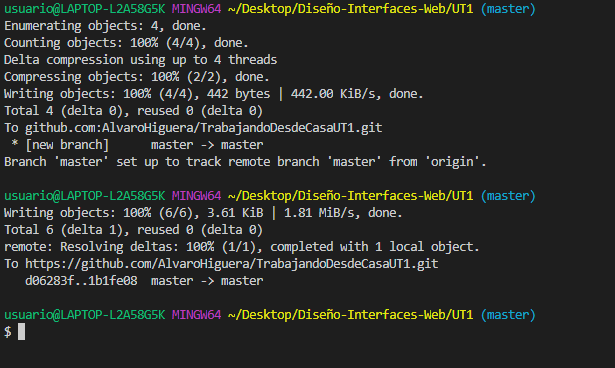
Para instalar git se debe descargar de su página oficial la opción de Windows, Mac o Linux.



Después se debe ejecutar el comando “git init” desde el directorio en el que queremos ejecutar un repositorio.

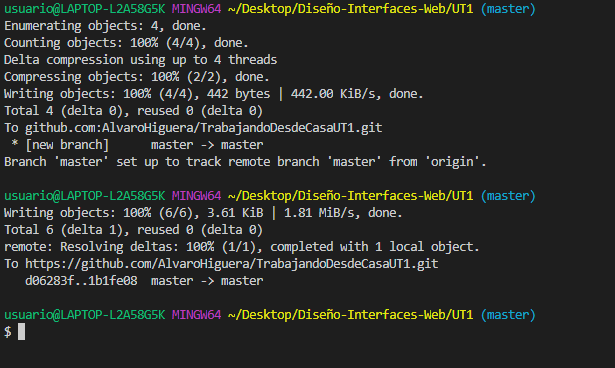
A continuación podemos si queremos hacerlo con ssh debemos generar una clave con el comando y un correo al final ssh-keygen -t rsa -b 4096 -C “[alvaro.higher@educa.jcyl.es](mailto:alvaro.higher@educa.jcyl.es)”, luego aparecerán el nombre que queremos dar a la clave ssh y una contraseña(opcional) y se crearan dos archivos uno sin extensión y otro con extensión “.pub” con este ultimo se deberá crear una clave en github y copiar el contenido ahí. Después se ejecutara el comando “eval $(ssh-agent -s)” para que se ejecute el ssh agent y luego se deberá añadir la clave ssh con el código ssh-add [nombre de la clave ssh], Por ultimo ejecutaras el comando “git remote add origin [nombre del repositorio con extensión ssh]” y ya se podrá hacer el push y subir todos los archivos a guthub.

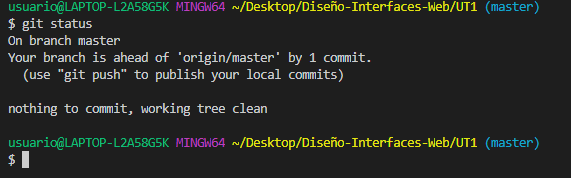


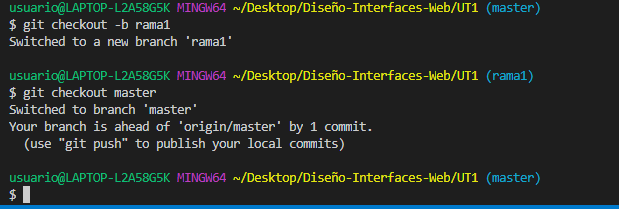
Tambien se puede utilizar el método http en el repositorio cambiando a tipo hhtps y haciendo el push y añadiendo la url y la rama que se quiere subir.Para usar git y añadir los cambios que vamos haciendo se usa el comando git add y el directorio que se desea subir.

Para poner un comentario a que hace referencia ese git se utiliza el “git commit -m [Comentario]”.

Y para subirlo a la red se utiliza el git push.



Para comprobar si lo que hemos estado haciendo esta guardado se utiliza el git status.

Para crear una rama se escribe el comando ‘git checkout -b “NombreDeRama”’ ypara cambiar de rama utilizar también el checout pero sin la parte del ‘-b’.

1. Uso del html.

El html tiene muchos elementos y los más usados comúnmente son los siguientes (todas estas etiquetas están implementadas en la parte de index.html):

-Etiqueta h. Tiene hasta seis tipos de etiquetas y cada una con un tamaño diferente.

-Etiqueta a. Es un enlace que puede ser de tipo ancla (referente a la misma página) o un enlace a una página externa.

-Etiqueta ul, ol, li. El elemento ul crea una lista desordenada, ol crea una lista ordenada e il tiene que ser cada elemento en que lo quieres dividir.

-Etiqueta p. Elemento que crea un párrafo.

-Etiqueta span. Elemento de lina utilizado, sobre todo, para dar estilos.

-Etiqueta div. Crea una capa utilizada, sobre todo, para dividir la página y dar estilos.

-Etiquetas de una tabla(table, theader, tbody, tfoot, tr, th,td,)

-table: crea la tabla.

-theader: crea el encabezado.

-tbody: crea el cuerpo de la tabla.

-tfoot: crea el pie de la tabla.

-tr: crea las filas de la tabla.

-th: crea las columnas de la tabla, solamente se utiliza en el theader.

-td: crea las columnas del resto de la tabla.

Etiquetas de un formulario: (form, fieldset, legend, label, input, textarea, datalist)

-form. Crea el formulario.

-fieldset. Crea un apartado del formulario.

-legend. Pone un titulo a cada apartado fieldset.

-label. Crea un enlace con el que se conecta un input.

-input. Es un elemento del formulario el cual cambia de tipo dependiendo del type que se le ponga; text, button, number, time, radio …

-textarea. Crea un área de texto en el que se pueden inscribir datos ect.

-datalist. Crea un desplegable con diferentes opciones creadas a partir de la etiqueta option.

Etiqueta pre. Genera un texto tal cual se escriba dentro del pre.

Etiqueta img. Crea una imagen que se le indique con la url.

Etiqueta video. Crea un apartado para un video. (se le puede añadir sources con diferentes tipos de extensión para que sea compatible con varios navegadores).

Etiqueta audio. Crea un apartado para un audio (se le puede añadir sources con diferentes tipos de extensión para que sea compatible con varios navegadores).

1. Uso de boostrap

Boostrap es un “repositorio” en el que vienen ya predefinidas unas clases de css para dar estilos a la página web. Lo que se puede hacer es conectarlo de vía internet o descargándose los repositorios y enlazarlos a la página (Todo esto esta implementado en EjercicioBoostrap.html).

Ejemplos:

-container. Crea un contenedor de ancho fijo.

-conteiner-fluid. Crea un contenedor responsivo de ancho fijo.

-row. Crea filas.

-col. Crea columnas (dependiendo de lo que se le añada tiene unos anchos o estilos).

-img-fluid. La imagen a la que se le refiere es responsiva.