

2º DAW	CURSO 2023/24
DISEÑO DE INTERFACES WEB	
PRÁCTICA 3	Maquetación con Grid

1. DEFINICIÓN DE LA PRÁCTICA

Elabora el siguiente layout utilizando Grid.

1.1. Consideraciones generales

- Es **obligatorio** el correcto uso de los principales tags semánticos.
- El uso de **flex** está **prohibido**.
- El uso de **float** o **position** está **prohibido** para todos los casos en los que pueda ser sustituido por **grid**.
- Es **obligatorio** hacer con **grid**, al menos:
 - El efecto de los textos y la cabecera.
 - La barra de navegación.
 - La sección de las cajas de colores
 - La sección de las imágenes.
- Es **obligatorio** utilizar, al menos una vez, grid con áreas (**grid-template-areas**) y con celdas irregulares (**grid-row-start**, **grid-row-end**, **grid-column-start** y **grid-column-end**).

Cualquier práctica que no cumpla con cualquiera de estas consideraciones será considerada **no válida**, obteniendo una puntuación de **0 puntos**.

1.2. Cabecera y menú de navegación

Los colores de la cabecera y el menú de navegación deben ser representados por *custom properties*:

- Los colores de la cabecera son **#E5B25D** y **#F2DD6E**.
- El color de fondo del menú es **#523A34**. Cuando se pasa el ratón por alguno de los 5 links del menú se invierten los colores, siendo el color de texto **#523A34** y el color de texto **FFF**.

1.3. Sección cajas de colores

El texto de las 6 cajas es el que se muestra a continuación.

```
<div>1. Lorem ipsum dolor sit amet.</div>
<div>2. Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipisicing elit. Laudantium
nam doloribus deserunt fugit repellendus! Ipsam, reiciendis? Fuga animi vitae
incidunt.</div>
<div>3. Lorem</div>
<div>4. Lorem, ipsum dolor sit amet consectetur adipisicing elit. Earum,
ea.</div>
<div>5. Lorem, ipsum.</div>
<div>6. Lorem, ipsum dolor.</div>
```

Los colores de cada caja son:

```
:nth-child(1) {background-color: lightcoral;}
:nth-child(2) {background-color: lightgreen;}
:nth-child(3) {background-color: lightblue;}
:nth-child(4) {background-color: lightgray;}
:nth-child(5) {background-color: lightsalmon;}
:nth-child(6) {background-color: lightyellow;}
```

1.4. Comportamiento adaptativo

1.4.1. Anchuras de pantalla mayores de 900px

- Cabecera: El curso y el nombre del módulo ocupan las esquinas superiores. El título de la práctica está centrado horizontalmente.
- Menú: Ocupa 850px de ancho.
- Sección cajas. Tal y como se aprecia en las imágenes y en el vídeo.
- Sección imágenes. Ocupa 300px de ancho.

1.4.2. Anchuras de pantalla mayores de 500px y menores de 900px

- Cabecera: El curso y el nombre del módulo se unen, pero los textos siguen ocupando las esquinas superiores.
- Menú: Ocupa toda la anchura disponible.
- Sección cajas. Ocupa toda la anchura disponible y se disponen tal y como se aprecia en las imágenes y en el vídeo.
- Sección imágenes. Ocupa toda la anchura disponible. Las imágenes se disponen en 2 filas, tal y como se aprecia en las imágenes y en el vídeo.

1.4.3. Anchuras de pantalla mayores de 900px

- Cabecera y menú: No cambia nada con respecto a la zona anterior.
- Sección cajas e imágenes. Se disponen en una columna.

2. ENTREGA

Debes entregar un **archivo zip** en el que empaquetes todos los ficheros de la práctica, incluyendo imágenes. Entrega ese archivo zip como respuesta a la tarea de Classroom creada a tal efecto.

El fichero se deberá nombrar de la siguiente manera:

[PrimerApellido] - [Nombre] - PR3.zip

Utiliza una correcta estructura de directorios y rutas relativas para archivos css, js o imágenes. **Es tu responsabilidad que esas rutas funcionen al empaquetar la práctica.** No cumplir con este requisito será considerado un error grave.

Debes completar la entrega **antes de la fecha indicada** en la tarea de Classroom.

Recuerda validar tu código antes de entregarlo en <https://validator.w3.org/>

Será puntuada con 0 puntos cualquier práctica entregada fuera de plazo.

Será puntuada con 0 puntos cualquier práctica con errores de validación.

3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Toda práctica será calificada de inicio con 10 puntos. Sobre esos 10 puntos se restarán puntos en base a elementos sin desarrollar, errores e imprecisiones.

Al primero que me diga, en clase o por email, que ha leído esto, le sumo 1 punto de regalo en la práctica.

Elementos sin desarrollar: Se restarán entre 2 y 5 puntos por cada elemento de la práctica no desarrollado, según su magnitud. Se entenderá por *elemento* a aquella parte o zona de una página web con entidad propia o que representa una sección concreta (*header, aside, footer, section*, zona particular representativa del *main*, etc.).

Errores: Se restarán entre 1 y 3 puntos por error, en función de su gravedad y/o repetición. Se entenderá por *error* a un desarrollo ineficaz, ineficiente o deficiente de una parte de la práctica, se haya cometido en HTML, CSS o JavaScript/JQuery. No entran en esta categoría los errores de validación o uso de estilos en línea o internos, que implican una puntuación global de 0 puntos.

Imprecisiones: Se restarán entre 0,25 y 1 punto por imprecisión, en función de su gravedad y/o repetición. Se entenderá por *imprecisión* a situaciones como:

- Definir una propiedad CSS que no es necesaria o que es su valor por defecto.
- Definir clases o identificadores con nombres no representativos.
- Utilizar tags HTML no semánticamente correctos.
- Presentar un código poco legible.

4. PLAGIOS

Ante cualquier indicio de fragmentos de código copiados entre alumnos, estos alumnos podrán ser llamados a la defensa de la práctica. Esta defensa consistirá en una batería de preguntas relacionadas con el código de la práctica durante el tiempo que el profesor estime necesario.

En el caso de que un alumno no supiera responder a una cantidad significativa de preguntas acerca de la práctica se considerará que la ha copiado y **suspenderá automáticamente la evaluación en curso.**