

2º DAW	CURSO 2024/25
DISEÑO DE INTERFACES WEB	
PRÁCTICA 2	Maquetación con Flex

1. DEFINICIÓN DE LA PRÁCTICA

Elabora la práctica 1 usando las propiedades **flex**.

1.1. Consideraciones generales

- Debes seguir las mismas consideraciones indicadas en la práctica 1, pero teniendo en cuenta que ahora deberás utilizar **flex**.
- El uso de **float** está **prohibido** para todos los casos en los que pueda ser sustituido por propiedades **flex**.
- Puedes utilizar la práctica que entregaste o la solución proporcionada. Si escoges la primera opción asegúrate de arreglar los errores que tuviste, tengan o no que ver con **flex**.
- En todos los casos, **elimina las clases o propiedades que ya no necesites** al usar **flex**.

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

En **todas** las secciones donde haya varios elementos en columnas, usa **flex** para que todos esos elementos tengan la misma altura. Por ejemplo, en la sección de *Destinos Recomendados* en index.html, en vez de que pase esto:



Debe pasar esto:



Llevado al extremo, observa si una de las *cards* es mucho más alta que las demás.



La única excepción a esto es la sección *Últimas Aventuras* de *index.html*.

1.2. Header

Usa **flex** para situar los elementos en los extremos, para separar y alinear verticalmente logo y título (no uses en ningún caso **vertical-align** ni **margin**) y para diseñar la posición de los links de la parte derecha.

1.3. Footer

Usa **flex** para posicionar los links en las 3 filas que se aprecian en las imágenes.

2. ENTREGA

Debes entregar un **archivo zip** en el que empaquetes **SOLO** los ficheros necesarios para visualizar la página (html, css y jpg), no el enunciado proporcionado ni cualquier otro archivo no relacionado con tu práctica.

Este fichero se deberá nombrar de la siguiente manera:

[PrimerApellido]-[Nombre]-P2.zip

Por ejemplo, la alumna Laura Núñez Gil debería nombrar su archivo así:

Núñez-Laura-P2.zip

Será penalizado con 2 puntos cualquier práctica que no cumpla con esta nomenclatura.

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

Será penalizado con 2 puntos cualquier práctica que no cumpla con esta premisa.

Debes completar la entrega **antes de la hora indicada** en la tarea de Classroom creada a tal efecto. No se corregirá ninguna práctica entregada fuera de plazo.

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

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

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.

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.**