



Universidad Tecnológica de Panamá



Facultad de Ingeniería de Sistemas Computacionales

Licenciatura en Desarrollo de Software

Prof. Erick Agrazal

Jean Moreno R.

8-913-704

Desarrollo de Software II

Portafolio

II Semestre

2023

Mi expectativa para este curso en un inicio era que iba aprender lo básico, mi experiencia hoy puedo concluir, que las herramientas en el proceso del manejo de HTML, ya que aprendí muchos métodos y como aplicar estas herramientas para determinadas aplicaciones ya sea de juegos, paginas web y otras tareas en el mundo del Software.

Agradezco sus conocimientos transmitidos en este curso su paciencia con todos sus alumnos su disposición para aclarar dudas en cuanto a cada tema.

Salgo de este curso con la expectativa de que fue un gran aprendizaje para el desarrollo de mi carrera en el futuro.

ANEXO MIS EVIDENCIAS DE TODAS LAS ASIGNACIONES Y PARCIALES REALIZADOS



[2023][SEM-I...



Universidad Tecnológica de Panamá

Facultad de Ingeniería en Sistemas y Computación

Licenciatura en Desarrollo de Software

Desarrollo de Software IV - Prueba diagnóstica

Estudiante: _____	Puntos totales: _____ 100
Cédula: _____	Puntos obtenidos: _____

- I. Primera parte. Resolver en cualquier lenguaje de programación o pseudocódigo. Cantidad de puntos (100 pts)
- Encuentre la suma de los primeros 50 números impares de la serie de fibonacci.
 - Determinar si una se cadena considera un "palindromo".
 - El factorial de un número (n) está dado por: $n! = n \times (n - 1) \times \dots \times 1$.
Ejemplo: $5! = 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 120$.
Calcular la suma de los dígitos del resultado del factorial. (En el ejemplo anterior, la suma de los dígitos sería: $1 + 2 + 0 = 3$)

CONTENIDO:

Capítulo I: DISEÑO DE INTERFACES E INTERACCIÓN

2 Semanas

- Introducción al Diseño de Interfaces e Interacción
- La Interacción humano-computador
- Guías para el diseño visual
 - Reglas de Oro de Diseño de Interface
 - Los colores y el diseño de Interfaces
 - Selección de Esquema de colores
 - Consideraciones en el uso de colores para daltónicos
- Estructura y Jerarquía Visual en el Diseño
 - Agrupación de elementos
 - Jerarquía Visual
 - Espacio en Blanco
 - Presentación del texto
- Técnicas empleadas en el diseño
 - Categorización en Tarjetas (Card Sorting)
 - Prototipado
 - Wireframe

Capítulo II: HTML

2 Semanas

- Funcionamiento de las Páginas Web
- Tipos de Páginas Web
 - Páginas Estáticas
 - Páginas Dinámicas
- Conceptos Básicos de HTML
 - Definición
 - Estructura de la Página Web
- Etiquetas HTML
 - Comentario
 - Encabezados
 - Párrafo
 - Salto de líneas
 - Imágenes
 - Enlaces (links)
 - Enlace a otras páginas o archivos.
 - Enlace a correo electrónico
 - Enlace a terceros.
 - Etiquetas input type (Text, password, Email, date, number, hidden, range, Checkbox, radio, submit, reset)
 - Área de texto

Compilador JAVA Standard Edition

<http://www.oracle.com/>

Servidor Apache Tomcat

<http://tomcat.apache.org>

MySQL

<http://www.mysql.com/>

Programación JSP

<http://www.desarrolloweb.com/manuales/73/>

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES LICENCIATURA EN DESARROLLO DE SOFTWARE

Agosto 2016

Modificado en el II semestre 2018

ASIGNATURA: DESARROLLO DE SOFTWARE IV
PRE-REQUISITOS: 8392 DESARROLLO DE SOFTWARE I

CODIGO: 8397 CRÉDITOS: 4
HORAS DE CLASE: 3 HORAS DE LABORATORIO: 2

OBJETIVOS GENERALES:

- Diseñar e implementar interfaces Web adaptables que sigan los lineamientos de HCI para la creación de aplicaciones útiles y amigables con el usuario que puedan desplegarse adecuadamente en diferentes tipos de dispositivos: desktop, tablets y teléfonos móviles.
- Crear aplicaciones web que utilicen HTML para la estructura del contenido y CSS para su presentación siguiendo el concepto de diseño web adaptable
- Crear aplicaciones web dinámicas que utilicen HTML para la estructura del contenido, CSS para su presentación y JSP como lenguaje de programación del servidor web que permita el acceso y manejo de base de datos distribuidos. Dichas aplicaciones web sigan el concepto de diseño web adaptable.

DESCRIPCIÓN:

La asignatura de Desarrollo de Software IV describe los principios, guías y patrones para el diseño de interfaces gráficas interactivas basados en el concepto de usabilidad y amigabilidad de Interacción Humano-Computador. El alumno aprenderá a diseñar e implementar aplicaciones web amigables y útiles siguiendo las guías de un buen diseño de interfaces. El desarrollador sitios web combinando HTML 5 y CSS3 permitirá un diseño web adaptable de ser desplegado en cualquier tamaño de pantalla y dispositivo como desktop, tablet y teléfonos inteligentes.

En el curso se le enseña al alumno cómo diseñar e implementar páginas web siguiendo un diseño web adaptable que permita ser desplegado en diferentes tamaños de pantalla como en diferentes tipos de dispositivos tales como laptops, tablets y teléfonos móviles. Para tal fin, los estudiantes aprenderán HTML 5.0 para desarrollar la estructura de la página web, CSS 3.0 para trabajar la presentación de la misma y JSP como lenguaje de programación de servidor web.

- Lista desplegable
- Tablas
- Video
- Audio
- Formulario

Capítulo III: DISEÑO CON CSS

5 Semanas

- Introducción
 - Ventajas del uso de CSS
- Sintaxis general de Cas
- Modos de utilización
- Comentarios
- Fuentes y Texto
 - Propiedades de las fuentes (font)
 - Propiedades del texto
- Colores y Fondos
 - Propiedad color
 - Fondos y colores del texto
 - Propiedad Background
- Enlaces
- Agrupación de elementos (selectores id, class)
- El modelo Caja (Box)
 - El concepto de Caja (Box)
 - Márgenes
 - Relleno (Padding)
 - Bordes
- Posicionamiento y flotamiento de elementos en la página web
 - Flotación
 - Posicionamiento
 - Tipos de Posicionamiento
 - Posicionamiento Relativo
 - Posicionamiento Absoluto
 - Posicionamiento Fijo
- Diseño de Páginas Web con CSS
 - Estrategias de Diseño de Páginas Web con CSS
 - Diseños Fijos
 - Diseños Fluidos
 - Diseños Elásticos
 - Diseños Híbridos
 - Diseño Web con Múltiples Columnas
 - A través de Flotación
 - A través de Posicionamiento
 - Reglas CSS aplicadas a tablas, menú y formularios.
 - Diseño Web Adaptable (Responsive Web Design)
 - Concepto de Diseño Web Adaptable
 - Componentes

Jon Duckett	HTML & CSS: Design and Build Websites	Wiley, 2011
Jeff Johnson	Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interfaces Design Guidelines	2ª Edición Morgan Kaufmann
Paul Dettl Harvey Dettl Abby Dettl	Internet & World Wide Web Cómo Programar	5ª Edición Pearson
Eugenia Pérez Martínez Pablo Xarar Altedil Izura	Diseño de Interfases Web	1ª Edición BarGarceta
Julie C. Messon	Programación HTML 5, CSS3 y JavaScript	2ª Edición Amaya

Biblioteca Virtual UTP (biblioteca.utp.ac.pa)


AUTOR	NOMBRE DEL LIBRO	EDITORIAL
Grandiores Salveit, Toni	Diseño de sistemas interactivos centrados en el usuario	Editorial UOC, 2009 http://site.ebrary.com/lib/utp/docDetail.action?docId=10648465
Hemera Rios Emmanuel	Armarcar con HTML5: curso de programación	Alisonnago Grupo Editor, 2011 http://site.ebrary.com/lib/utp/docDetail.action?docId=1074101
Zofo Jiménez, Javier	Aplicaciones web	Macmillan books, S.A, 2014 http://site.ebrary.com/lib/utp/docDetail.action?docId=10820640
Ribes Alba, Purificación	Manual Programación web en el entorno cliente: formación para el empleo	Editorial CEP, S.L., 2011 http://site.ebrary.com/lib/utp/docDetail.action?docId=10741586
York, Richard y Pouncey, Ian	Beginning CSS: Cascading Style Sheets for Web Design, 4rd Edition.	Wiley Publishing, Inc,USA, 2011
Duckett, Jon y Larsen, Rob	Beginning HTML and CSS.	John Wiley & Sons, USA, 2014
Friedaus, Thorq	Responsive Web Design by Example	Packt Publishing, USA, 2014
Schmitt, Christopher	CSS Cookbook, 4rd Edition	O'Reilly Media, Inc, USA, 2009
Ben, Fraim	Responsive Web Design with HTML5 and CSS4	(Selfin) Packt Publishing, USA 2012
Karlins, David y Muhr, Judith	HTML5 and CSS4 for Dummies	John Wiley & Sons, USA 2014


6.4 Webgrafía (consultadas al 15/02/2017)


Tutoriales de HTML
<http://www.desarrolloweb.com/html/>
<http://es.html.net/tutorials/html/>


Tutoriales en CSS
<http://html.conclase.net/w4c/css1-es.html>
<http://es.html.net/tutorials/css/>
<http://www.desarrolloweb.com/css/>


5


 Estructura y Jerarqu...
539,08 KB, Modificado por ...


 Card Sorting - 2.docx
1,32 MB, Modificado por Eri...

 Card Sorting - 1.docx
1,84 MB, Modificado por Eri...

 Colores y Diseño de ...
1,97 MB, Modificado por Eri...

 Reglas de oro de dis...
557,99 KB, Modificado por ...

 Espacio en blanco y ...
4,26 MB, Modificado por Eri...

 Introducción al Dise...
1,19 MB, Modificado por Eri...

- 3.13.2.1 Diseño fluido
- 3.13.2.2 Imágenes flexibles
- 3.13.2.3 Consulta de CSS Medios (CSS media queries)
- 3.13.3 Configuración del Puerto de Vista

Capítulo IV: PROGRAMACIÓN WEB CON JSP

7 Semanas


- 4.1 Introducción
 - 4.1.1 Definición de JSP
 - 4.1.2 Funcionamiento de JSP
 - 4.1.2.1 Definición de un servlet
- 4.2 Entorno de Desarrollo en JSP (IDE)
 - 4.2.1. Requerimientos para ejecutar un JSP.
 - 4.2.2 Requerimientos para crear una página web utilizando JSP.
- 4.3 Etiquetas JSP.
 - 4.3.1 Comentarios
 - 4.3.2. Declaraciones
 - 4.3.3. Directivas
 - 4.3.4. Expresión
 - 4.3.5. Script del JSP
- 4.4 Objetos Implícitos
 - 4.4.1. request
 - 4.4.1.1 getParameter (String)
 - 4.4.1.2 getParameterValues (String)
 - 4.4.2. out
- 4.5 Procesamiento de un formulario
 - 4.5.1 El formulario y el JSP en archivos separados
 - 4.5.2 El formulario y el JSP en un solo archivo
- 4.6 JSP y acceso a Base de Datos
 - 4.6.1 Conexión a una Base de datos y manejo de excepciones
 - 4.6.2 Manipulación de Base de Datos
 - 4.6.2.1. createStatement
 - 4.6.2.2 executeQuery
 - 4.6.2.3. executeUpdate
- 4.7 Sesiones
 - 4.7.1. Definición de sesión
 - 4.7.2. Guardar objetos en una sesión
 - 4.7.3. Recuperar objetos de una sesión

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:


Libros


AUTOR	NOMBRE DEL LIBRO	EDITORIAL
Alan Dix, Janet Finlay Gregory Abowd y Russell Beale	Human Computer Interaction	4ª Edición Pearson-Prentice Hall 2004
Jennifer Niederst Robbins	Learning Web Design: A Beginner's Guide to HTML, CSS, JavaScript and Web Graphics.	4ª Edición O'Reilly 2012


4

 QuantUX.pdf
616,00 KB, Modificado por ...

 Figma.pdf
746,34 KB, Modificado por ...

 Penpot Trabajo Escr...
1,20 MB, Modificado por Eri...

 Responsive Design -...
491,36 KB, Modificado por ...

 Responsive Design -...
403,69 KB, Modificado por ...

Presentación #1 - Video

Vence el 30 de agosto de 2023 23:59

Se cierra el 8 de septiembre de 2023 23:59

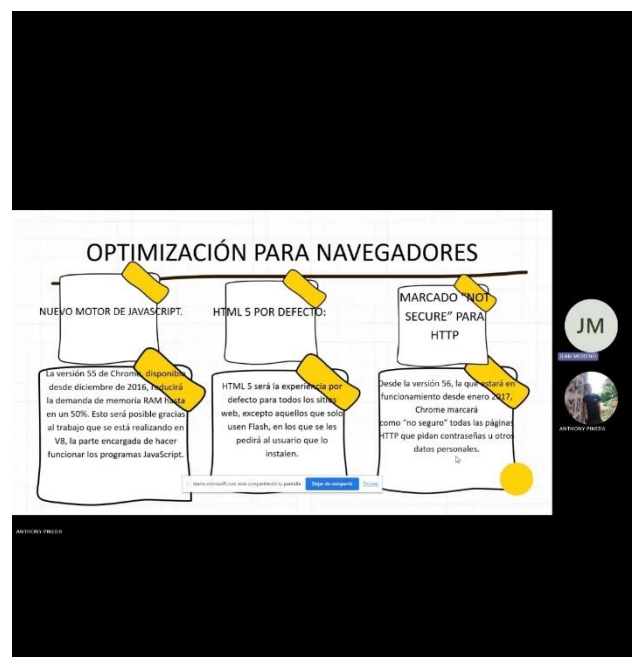
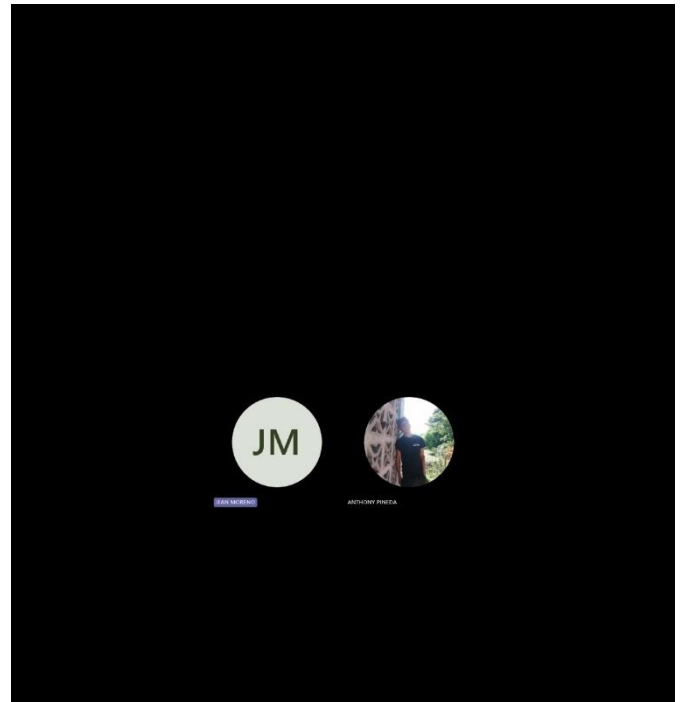
Instrucciones

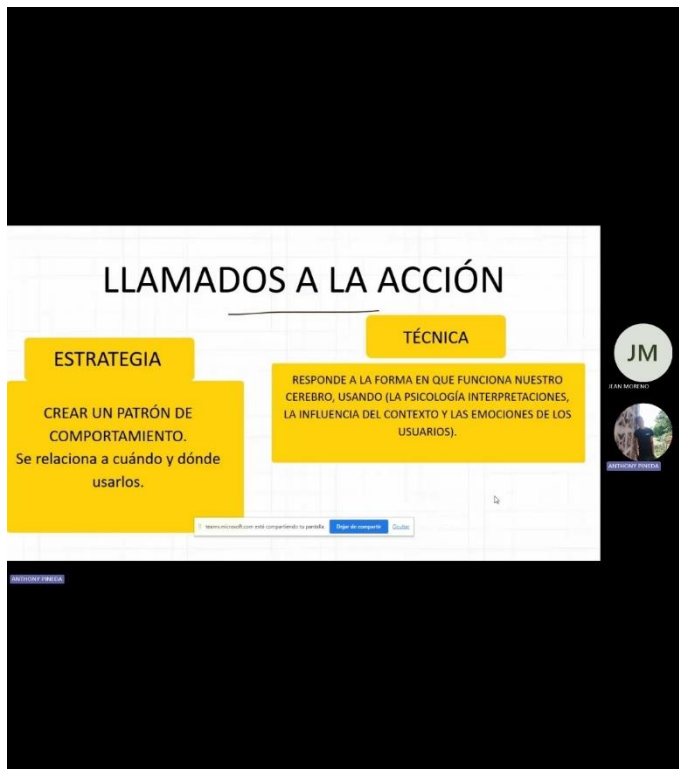
Objetivos:

- Analizar elementos de HCI, con enfoque en el diseño de interfaces, experiencia de usuario y herramientas de prototipado.

I Parte.

Desarrollar un video explicativo del tema del que le tomó. Los grupos deben subir el video al grupo de WhatsApp. Los





Laboratorio #1 - creación de cuenta de Github

Vence el 30 de agosto de 2023
23:59

Instrucciones

Objetivo: Exponer a los estudiantes a la herramienta de Github para el versionamiento de código

I Parte:

1. Crear cuenta de Github y enviar enlace de perfil personal de Github

Mi trabajo

Asce25 - Overview
github.com



← **DE...** DESHACER ENTREGA
DES...

Laboratorio #2 - Hello world en HTML

Vence el 31 de agosto de 2023
23:59

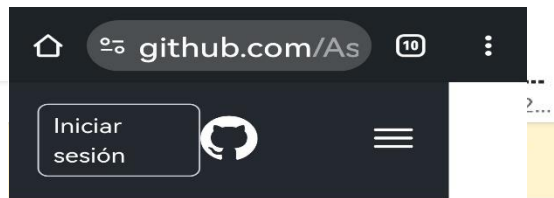
Instrucciones

Objetivos:

- Implementar una solución en HTML al problema de Hello World.
- Realizar comandos de git para publicar los cambios en un repositorio remoto.

I Parte.

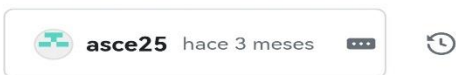
Implementar un Hello World en HTML. La estructura de HTML debe ser la siguiente.



2023-DS

/ laboratorio 4 parte 1

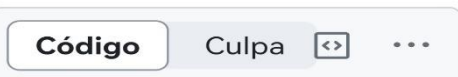
/ índice.html



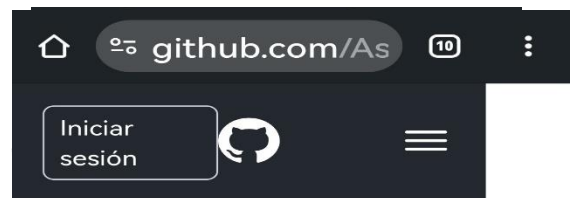
31 líneas (31 loc) · 933 Bytes



31 líneas (31 loc) · 933 Bytes



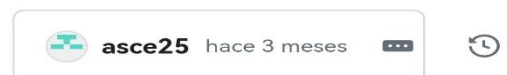
```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta name="viewport">
6   <title>Laboratorio 4</title>
7 </head>
8 <body>
9   <ul>
10    <li>Porsche 911</li>
11    <li>Maserati MC20</li>
12    <li>Porsche 718 C</li>
13    <li>Audi R8</li>
14    <li>BMW M2</li>
15    <li>Toyota GR Yaris</li>
16    <li>Alpine A110</li>
17    <li>BMW M4 Competi</li>
18    <li>Mercedes-Benz</li>
19    <li>PToyota GR Sup</li>
20 </ul>
21 </div>
```



2023-DS

/ laboratorio 4 parte 2

/ indexj.html



21 líneas (21 loc) · 607 Bytes

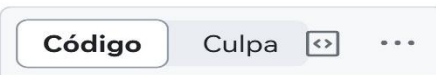


Puntos
100 puntos posibles

Criterio de evaluación



21 líneas (21 loc) · 607 Bytes



```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta name="viewport">
6   <title>Laboratorio 4</title>
7 </head>
8 <body>
9   <form action="/formul</form>
10     <div>
11       <label for="Co</label>
12       <input type="e</input>
13       <br>
14     </div>
15     <div>
16       <label for="Con</label>
17       <input type="pa</input>
18     </div>
19   </form>
20 </body>
21 </html>
```

← DE... DESHACER ENTREGA
DES...

Entregada el mar, 26 sept 2023 a las 12:27 ✓

Laboratorio #5

Vence el 1 de octubre de 2023
23:59

Instrucciones

Objetivos:

- Practicar CSS flex de manera interactiva.

Instrucciones:

Realizar todas las asignaciones del sitio: <https://flexboxfroggy.com/>; poner en práctica flex.

Formato de entrega:

Un screenshot donde se muestren que se terminaron las asignaciones.

Mi trabajo

← DE... DESHACER ENTREGA
DES...

23:59

Instrucciones

Objetivos:

- Practicar CSS flex de manera interactiva.

Instrucciones:

Realizar todas las asignaciones del sitio: <https://flexboxfroggy.com/>; poner en práctica flex.

Formato de entrega:

Un screenshot donde se muestren que se terminaron las asignaciones.

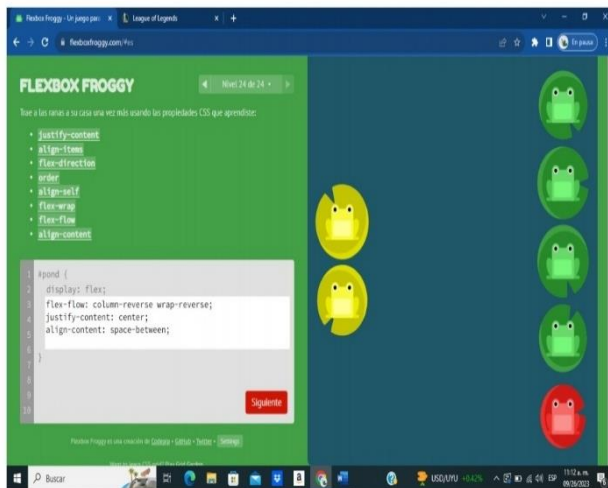
Mi trabajo

 **Laboratori 5.docx**

 Adjuntar + Nuevo

Puntos

100 puntos posibles



Laboratori 5

← DES_SOFT_IV_1LS221_...
DES_SOFT_IV_1LS221_2023_G2...

Entregada el sáb, 7 oct 2023 a las 23:48 ✓

Laboratorio #7 - Pirámide con flex

Vence el 7 de octubre de 2023 23:59

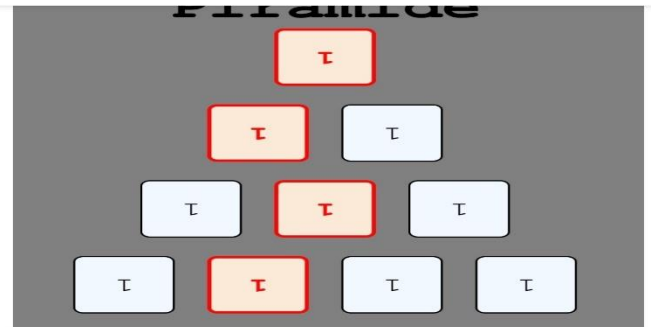
Se cierra el 2 de diciembre de 2023 23:59

Instrucciones

Objetivos:

- Implementar solución web usando las tecnologías de HTML y CSS.
- Explorar el uso de JS como herramienta para implementar lógica en frontend

← DES_SOFT_IV_1LS221_...
DES_SOFT_IV_1LS221_2023_G2...



Mi trabajo

📄 **style.css**

📄 **index.html**

Puntos

100 puntos posibles

Criterio de evaluación

📅 2023SEMII - Tareas de p



← DES_SOFT_IV_1LS221_...
DES_SOFT_IV_1LS221_2023_G2...

Entregada el mar, 10 oct 2023 a las 20:17 ✓

Parcial #2 - Implementar un landing page

Vence el 10 de octubre de 2023 20:38

Se cierra el 10 de octubre de 2023 20:38

Instrucciones

Objetivos:

- Enmaquetar un diseño de un landing page utilizando los lenguajes de HTML y CSS.
- Aplicar el display tipo flex para posicionar los elementos en la pantalla

I parte. Resolver.

← DES_SOFT_IV_1LS221_...
DES_SOFT_IV_1LS221_2023_G2...
enmaquetado.

Cantidad de estudiantes:
individual

Formato de Entrega: HTML y CSS dentro de una carpeta llamada `parcial2` en su github.

Puntos: 100

Materiales de referencia

📄 **parcial.pdf**

Mi trabajo

📄 **Parcial_2 - Implement...**

📄 **Parcial_2 - Implement...**

Puntos

100 puntos posibles

```
1 {  
2   margin: unset;  
3   padding: unset;  
4   box-sizing: border-box;  
5 }  
6 body {  
7   background-color: #000000;  
8   color: #ffff; /* Color de texto blanco */  
9 }  
10  
11 header {  
12   padding: 10px 0;  
13   display: flex;  
14   flex-direction: row;  
15   justify-content: space-between;  
16   align-items: center;  
17 }  
18 .barra-nav {  
19   display: flex;  
20 }  
21 .barra {  
22   display: inline-block;  
23   margin: 0 20px;  
24   text-decoration: underline;  
25   cursor: pointer;  
26   color: #ffff;  
27   font-weight: bold;  
28 }  
29 .pq {  
30   font-size: 20px;  
31   color: #ffff;  
32   font-weight: bold;  
33 }  
34 }
```

```
5  
6 <!--  
7 <!-- name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">  
8 <!-- rel="stylesheet" type="text/css" href="style.css" -->  
9 <!--  
10 <!--  
11 <!--  
12 <!--  
13 <!--  
14 <!--  
15 <!--  
16 <!--  
17 <!--  
18 <!--  
19 <!--  
20 <!--  
21 <!--  
22 <!--  
23 <!-->
```

DES_SOFT_IV_1LS221_...
DES_SOFT_IV_1LS221_2023_G2...

Entregada el mié, 8 nov 2023 a las 20:08 ✓

Parcial #3 - Pirámide con 50 max

Vence el 8 de noviembre de 2023 23:59

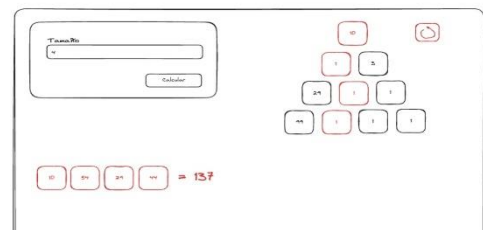
Se cierra el 12 de noviembre de 2023 23:59

Instrucciones
Objetivos:

- Aplicar diseño dado por un wireframe en HTML y CSS.
- Implementar solución a problema de lógica matemática aplicando JS.

DES_SOFT_IV_1LS221_...
DES_SOFT_IV_1LS221_2023_G2...

diseño final (siempre que contenga todo los elementos del diseño), quedan a libre albedrío.



Mi trabajo

están los tres archivos...
github.com

VID-20231108-WA01...

Puntos
100 puntos posibles

Criterio de evaluación

2023SEMII - Tareas de



- ← DE... DESHACER ENTREGA
DES...
- .gitignore en la raíz del proyecto.
- Dentro del archivo, agregar el texto de esta ruta:
 - <https://gist.github.com/>
 - Salvar el archivo
 - Y hacerle git add .gitignore (además del resto de archivos)
 - Estos pasos realizarlos antes de realizar el primer commit.

Mi trabajo

<https://github.com/As...>
github.com

Adjuntar + Nuevo

Puntos

100 puntos posibles

Criterio de evaluación

2023SEMII - Tareas de p

← DE... DESHACER ENTREGA
DES...

Entregada tarde el sáb, 2 dic 2023 a las 17:56 ✓

Laboratorio #11 - Hello World usando sparkjava

Vence el 1 de diciembre de 2023 23:59

Instrucciones

Objetivos:

- Instalar sparkjava usando maven
- Implementar un helloworld usando sparkjava

Instrucciones

Desarrollar un hello world usando sparkjava, usando como guía el siguiente video: <https://www.youtube.com>



