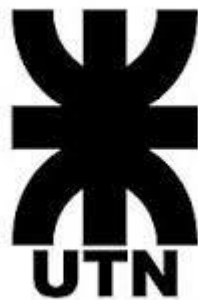


# LC2 - UNIDAD 2 - PRÁCTICA 4

Aplicando reglas de accesibilidad



## Contenido

Versión .....	1
Introducción .....	2
Pasos .....	3
#1 - Crear la carpeta para la práctica 4 dentro del repositorio existente. ....	3
#2 - Agregar nueva sección a la página Multimedia .....	3
#3 - Agregar información de contacto .....	3
#4 - Tomar buenas prácticas de accesibilidad .....	3
#5 - Testear nuestro sitio .....	3
#6 - Subir código a GitHub .....	3

## Versión

ID	Autor	Cambio	Fecha
<b>1.0</b>	Fabrizio García		
<b>1.1</b>	Eliana Gomez	Cambio de formato	30/7/2022

## Introducción

En la siguiente práctica se buscará aplicar los conocimientos vistos en clase para agregar nuevos elementos aprendidos.

***Recomendación:** ir subiendo el código al repositorio a medida que se avanza con los diferentes pasos.*

## Pasos

### #1 - Crear la carpeta para la práctica 4 dentro del repositorio existente.

Continuando con la clase anterior, debe usarse el mismo repositorio y carpeta creadas en esa ocasión.

Dentro de nuestra carpeta “**utn-labcomII-practices**” crear una nueva carpeta llamada “**U02P04**”. Se utilizará como plantilla la resolución de la práctica 3 para resolver los siguientes enunciados.

### #2 - Agregar nueva sección a la página Multimedia

Ubicarse en la página multimedia.html y agregar una nueva sección que incluya embebidos los videos de Youtube favoritos del alumno. Incluir al menos 4.

### #3 - Agregar información de contacto

Ubicarse en la página de contacto.html y agregar datos geográficos utilizando la página de Google maps. Insertar mapa embebido dando la ubicación de la UTN FRRO.

### #4 - Tomar buenas prácticas de accesibilidad

Siguiendo la guía brindada en clase y otras buenas prácticas provistas por la w3c, aplicar buenas prácticas de accesibilidad a toda la página.

### #5 - Testear nuestro sitio

Realizar un test integral de nuestro sitio web, asegurarnos que funcionan correctamente todas las funcionalidades, por ejemplo:

- multimedia: que los vídeos puedan reproducirse en la página, sin visitar Youtube.
- contacto: poder visualizar el mapa e interactuar con el mismo.

### #6 - Subir código a GitHub

Subir todo el código al repositorio.