
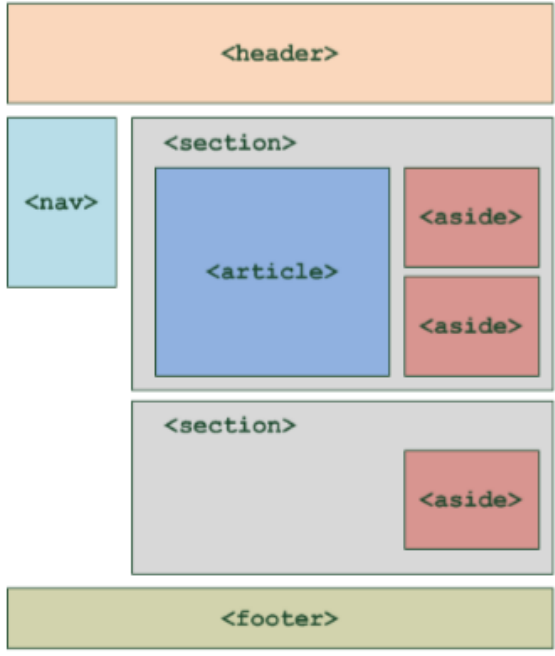

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

		FORMATO DE INFORME DE PRÁCTICA DE LABORATORIO / TALLERES / CENTROS DE SIMULACIÓN – PARA ESTUDIANTES	
CARRERA:		ASIGNATURA:	
NRO. PRÁCTICA:		TÍTULO PRÁCTICA:	
OBJETIVO ALCANZADO: <p>Entender y organizar de una mejor manera los sitios de web en Internet.</p> <p>Crear sitios web aplicando estándares actuales.</p> <p>Desarrollar aplicaciones web interactivas y amigables al usuario.</p>			
INSTRUCCIONES		<p>Estructurar un sitio web estático usando HTML5. El sitio web será informativo sobre un tema que será autoría del estudiante. El sitio web deberá contar con una página principal denominada index.html y debe contener al menos cinco páginas *.HTML más organizadas en varias carpetas. Todas las páginas contarán con un menú de navegación que permitirá al usuario moverse entre todas las páginas HTML.</p> <p>Todas las páginas *.HTML deben estar estructuradas según el siguiente formato:</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>En donde, la etiqueta <header> deberá contener una imagen (logo) relacionada al tema elegido.</p>	

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

Además, la etiqueta <footer> deberá tener la información del estudiante como nombres completos, organización, correo (usar hipervínculo, mailto), teléfono (usar hipervínculo, tel), además deberá tener el símbolo de copyright junto a la leyenda de “Todos los derechos reservados”. Por ejemplo, © Todos los derechos reservados

Las páginas *.html deberán tener al menos una etiqueta <section>, <article> y <aside>.

De igual manera, se pide que al menos una de las páginas dentro del contenido de la etiqueta <article>, tengan los siguientes requisitos:

- Una tabla con la siguiente estructura:

Título de tabla

Tabla Avanzada	Cabecera Múltiples Columnas	
	Primera Col. Cab.	Segunda Col. Cab.
Fila 1	Fila 1 Columna 1	Fila 1 Columna 2
Fila 2	Fila 2 Columna 1	Fila 2 Columna 2
Pie de tabla.		

- Un video de YouTube (ver, etiqueta <iframe>).
- Manejar listas ordenadas o desordenadas con al menos cinco ítems.
- Tener al menos cinco etiquetas de texto que se encuentran en la figura 116 del texto guía de la asignatura.

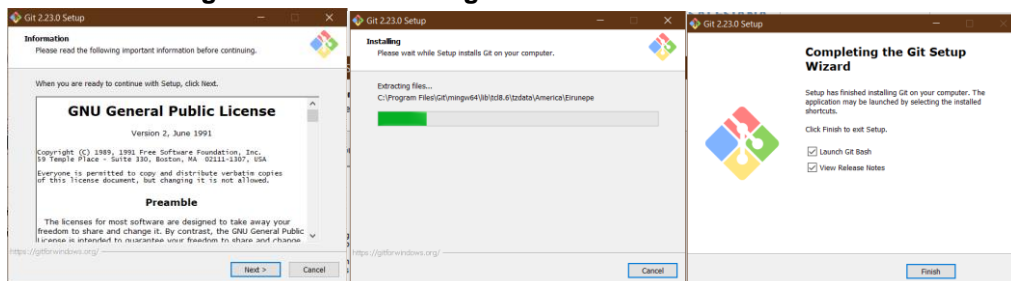
Asimismo, se pide que todos los artículos tengan al menos una imagen cada uno. Se pide que todas las imágenes estén almacenadas en una carpeta llamada “images”. Por lo tanto, se debe trabajar con rutas relativas.

Finalmente, se pide que una de las páginas tenga al menos dos secciones (<section>) con tres artículos (<article>) cada sección. Luego, cada sección debe tener un encabezado (<header>), en donde, se ubicaran enlaces que permitan navegar entre los artículos usando id's (ver, página 63 del texto guía).


ACTIVIDADES DESARROLLADAS

1. Crear un repositorio en GitHub con el nombre “Practica01 – Mi Blog”

1.1 Primero descargamos e instalamos git



1.2 Creamos una cuenta en git

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

Document checking completed. No errors or warnings to show.

Móviles.html

Document checking completed. No errors or warnings to show.

Online.html

Document checking completed. No errors or warnings to show.

Plays.html

Document checking completed. No errors or warnings to show.

Ventajas.html

Document checking completed. No errors or warnings to show.


Xbox.html

Document checking completed. No errors or warnings to show.

4. Luego, se debe crear el archivo README del repositorio de GitHub.

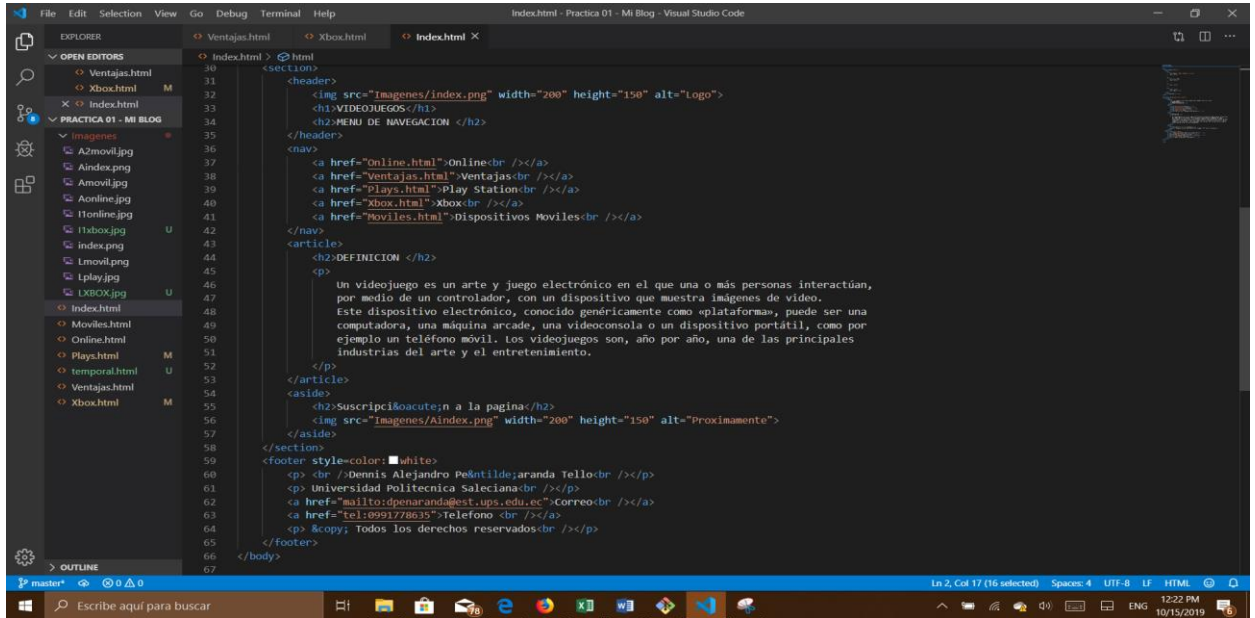
5. Generar informe de los resultados en el formato de prácticas. Debe incluir:
a. El desarrollo de cada uno de los puntos antes descritos, así como las etiquetas HTML utilizadas para resolver cada punto.

- <html lang="es"></html>
- <head></head>
- <meta>
- <style></style>
- <body>
- </body>
- <section></section>
- <header></header>
-
- <nav></nav>
- <article></article>
- <aside></aside>
- <footer></footer>
- <p></p>
-
- <h2></h2>
- <title></title>
- <h1></h1>
-

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

- ©
- ´
- ñ
- <table></table>
- <tr></tr>
- <th></th>
- <td></td>
- <tfoot></tfoot>
-
-
- <iframe src="" frameborder="0"></iframe>

b. La evidencia de la correcta estructuración de las páginas HTML. Para lo cual, se puede generar fotografías instantáneas (pantallazos).



```

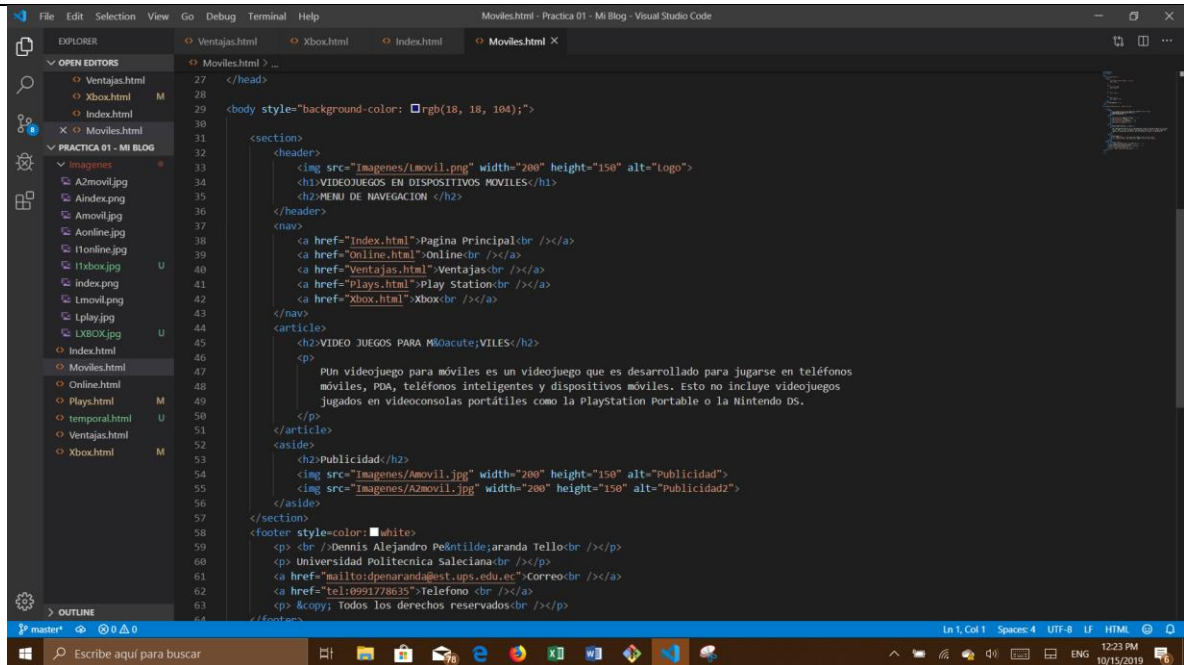
Index.html
<html>
<section>
<header>

<h1>VIDEOJUEGOS</h1>
<h2>MENU DE NAVEGACION </h2>
</header>
<nav>
<a href="Online.html">Online<br /></a>
<a href="Ventajas.html">Ventajas<br /></a>
<a href="Plays.html">Play Station<br /></a>
<a href="Xbox.html">Xbox<br /></a>
<a href="Moviles.html">Dispositivos Moviles<br /></a>
</nav>
<article>
<h2>DEFINICION </h2>
<p>
Un videojuego es un arte y juego electrónico en el que una o más personas interactúan,
por medio de un controlador, con un dispositivo que muestra imágenes de video.
Este dispositivo electrónico, conocido genéricamente como «plataforma», puede ser una
computadora, una máquina arcade, una videoconsola o un dispositivo portátil, como por
ejemplo un teléfono móvil. Los videojuegos son, año por año, una de las principales
industrias del arte y el entretenimiento.
</p>
</article>
<aside>
<h2>Suscripción</h2>

</aside>
</section>
<footer style="color: white">
<p> <br />Dennis Alejandro Peñalillo Aranda Tello<br /></p>
<p> Universidad Politecnica Salesiana<br /></p>
<a href="mailto:dpencaranda@est.upi.edu.ec">Correo<br /></a>
<a href="tel:0991778635">Telefono<br /></a>
<p> &copy; Todos los derechos reservados<br /></p>
</footer>
</body>

```

Index.html

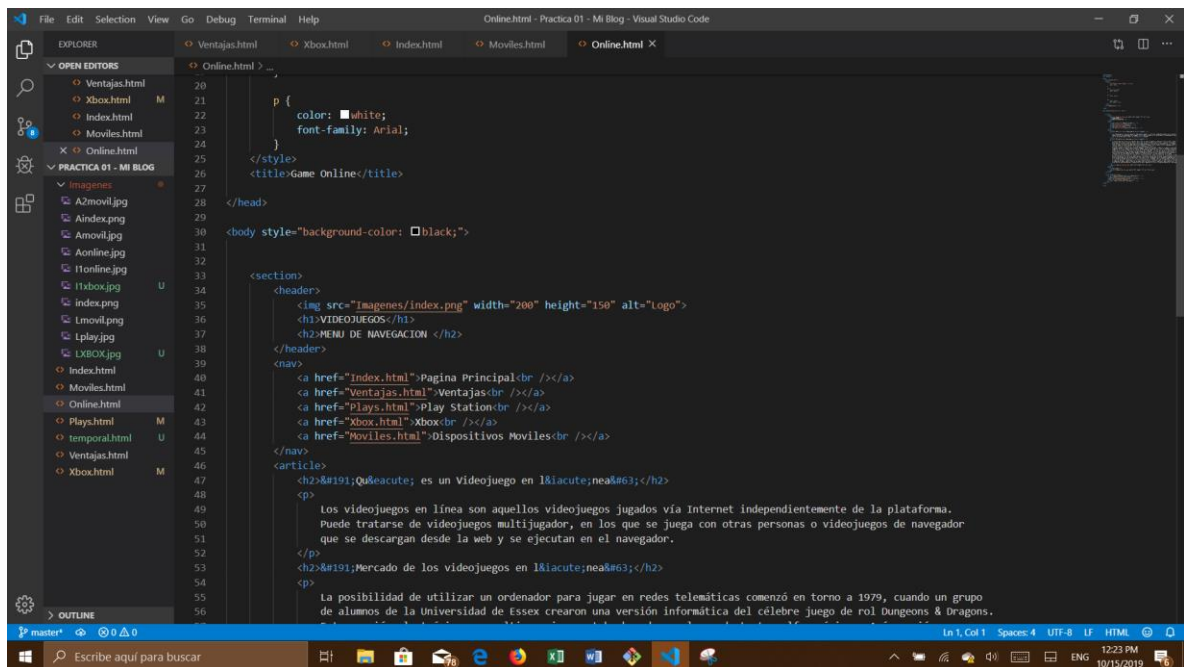


```

File Edit Selection View Go Debug Terminal Help
Moviles.html - Practica 01 - Mi Blog - Visual Studio Code
EXPLORER
  OPEN EDITORS
    Ventajas.html
    Xbox.html
    Index.html
    Moviles.html X
  PRACTICA 01 - MI BLOG
    imagenes
      A2movil.jpg
      Aindex.png
      Amovil.jpg
      Aonline.jpg
      Atonline.jpg
      Itxbox.jpg
      index.png
      Lmovil.png
      Lplay.jpg
      LXBOX.jpg
      Index.html
      Moviles.html
      Online.html
      Plays.html
      temporal.html
      Ventajas.html
      Xbox.html
    OUTLINE
      Escribe aquí para buscar

  MOVILES.HTML
    27 </head>
    28
    29 <body style="background-color: #rgb(18, 18, 104);">
    30
    31 <section>
    32   <header>
    33     
    34     <h1>VIDEOJUEGOS EN DISPOSITIVOS MÓVILES</h1>
    35     <h2>MENÚ DE NAVEGACION</h2>
    36   </header>
    37   <nav>
    38     <a href="Index.html">Pagina Principal</a>
    39     <a href="Online.html">Online</a>
    40     <a href="Ventajas.html">Ventajas</a>
    41     <a href="Plays.html">Play Station</a>
    42     <a href="Xbox.html">Xbox</a>
    43   </nav>
    44   <article>
    45     <h2>VIDEO JUEGOS PARA MÓVILES</h2>
    46     <p>
    47       Un videojuego para móviles es un videojuego que es desarrollado para jugarse en teléfonos
    48       móviles, PDA, teléfonos inteligentes y dispositivos móviles. Esto no incluye videojuegos
    49       jugados en videoconsolas portátiles como la PlayStation Portable o la Nintendo DS.
    50     </p>
    51   </article>
    52   <aside>
    53     <h2>Publicidad</h2>
    54     
    55     
    56   </aside>
    57 </section>
    58 <footer style="color: #white;">
    59   <p> <br />Dennis Alejandro Peñtilde;aranda Tello</p>
    60   <p> Universidad Politecnica Salesiana<br /></p>
    61   <a href="mailto:denaranda@est.ups.edu.ec">Correo</a>
    62   <a href="tel:0991778635">Telefono</a>
    63   <p> &copy; Todos los derechos reservados</p>
    64 </footer>
  
```

Móviles.html

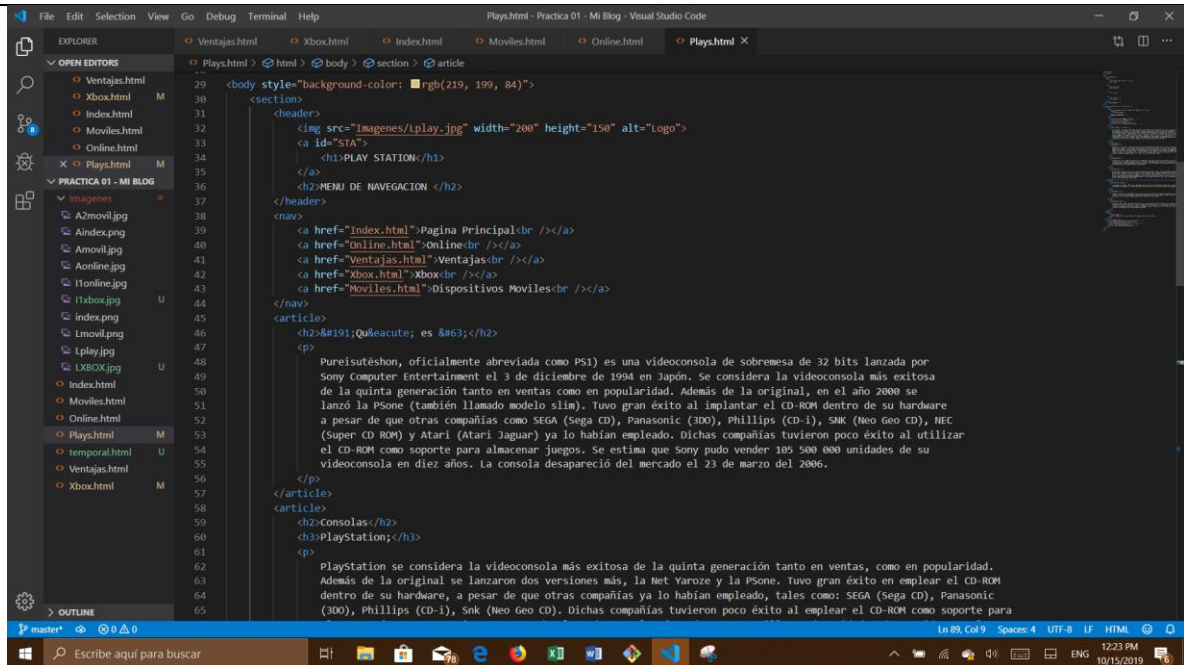


```

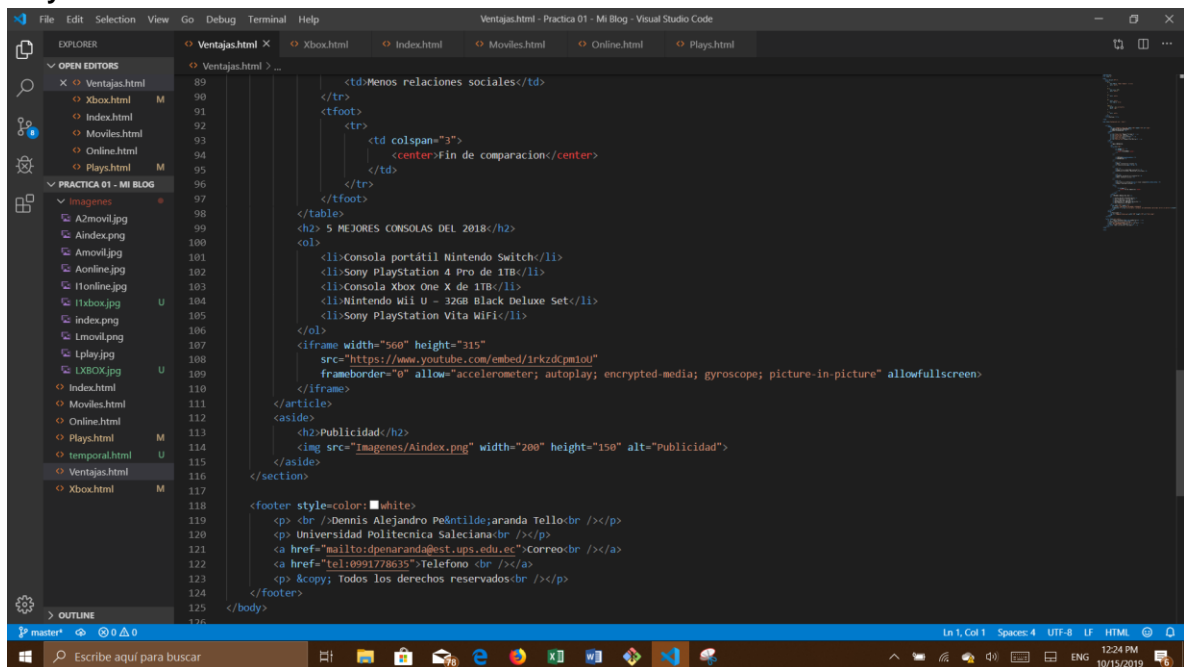
File Edit Selection View Go Debug Terminal Help
Online.html - Practica 01 - Mi Blog - Visual Studio Code
EXPLORER
  OPEN EDITORS
    Ventajas.html
    Xbox.html
    Index.html
    Moviles.html
    Online.html X
  PRACTICA 01 - MI BLOG
    imagenes
      A2movil.jpg
      Aindex.png
      Amovil.jpg
      Aonline.jpg
      Atonline.jpg
      Itxbox.jpg
      index.png
      Lmovil.png
      Lplay.jpg
      LXBOX.jpg
      Index.html
      Moviles.html
      Online.html
      Plays.html
      temporal.html
      Ventajas.html
      Xbox.html
    OUTLINE
      Escribe aquí para buscar

  ONLINE.HTML
    20
    21 p {
    22   color: #white;
    23   font-family: Arial;
    24 }
    25 </style>
    26 <title>Game Online</title>
    27 </head>
    28
    29 <body style="background-color: #black;">
    30
    31 <section>
    32   <header>
    33     
    34     <h1>VIDEOJUEGOS</h1>
    35     <h2>MENÚ DE NAVEGACION</h2>
    36   </header>
    37   <nav>
    38     <a href="Index.html">Pagina Principal</a>
    39     <a href="Ventajas.html">Ventajas</a>
    40     <a href="Plays.html">Play Station</a>
    41     <a href="Xbox.html">Xbox</a>
    42     <a href="Moviles.html">Dispositivos Mviles</a>
    43   </nav>
    44   <article>
    45     <h2>¿Qué es un Videojuego en línea?</h2>
    46     <p>
    47       Los videojuegos en línea son aquellos videojuegos jugados vía Internet independientemente de la plataforma.
    48       Puede tratarse de videojuegos multijugador, en los que se juega con otras personas o videojuegos de navegador
    49       que se descargan desde la web y se ejecutan en el navegador.
    50     </p>
    51   </article>
    52   <h2>¿Mercado de los videojuegos en línea?</h2>
    53   <p>
    54     La posibilidad de utilizar un ordenador para jugar en redes telemáticas comenzó en torno a 1979, cuando un grupo
    55     de alumnos de la Universidad de Essex crearon una versión informática del célebre juego de rol Dungeons & Dragons.
    56   </p>
  
```


Online.html

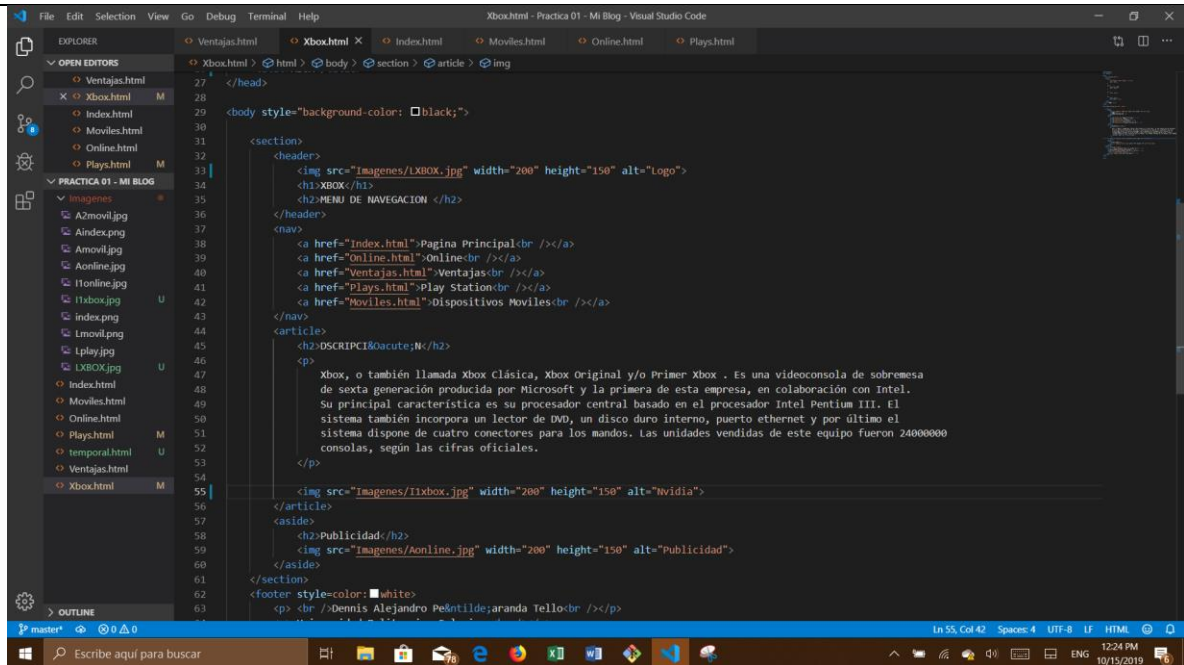


Plays.html



Ventajas.html


	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

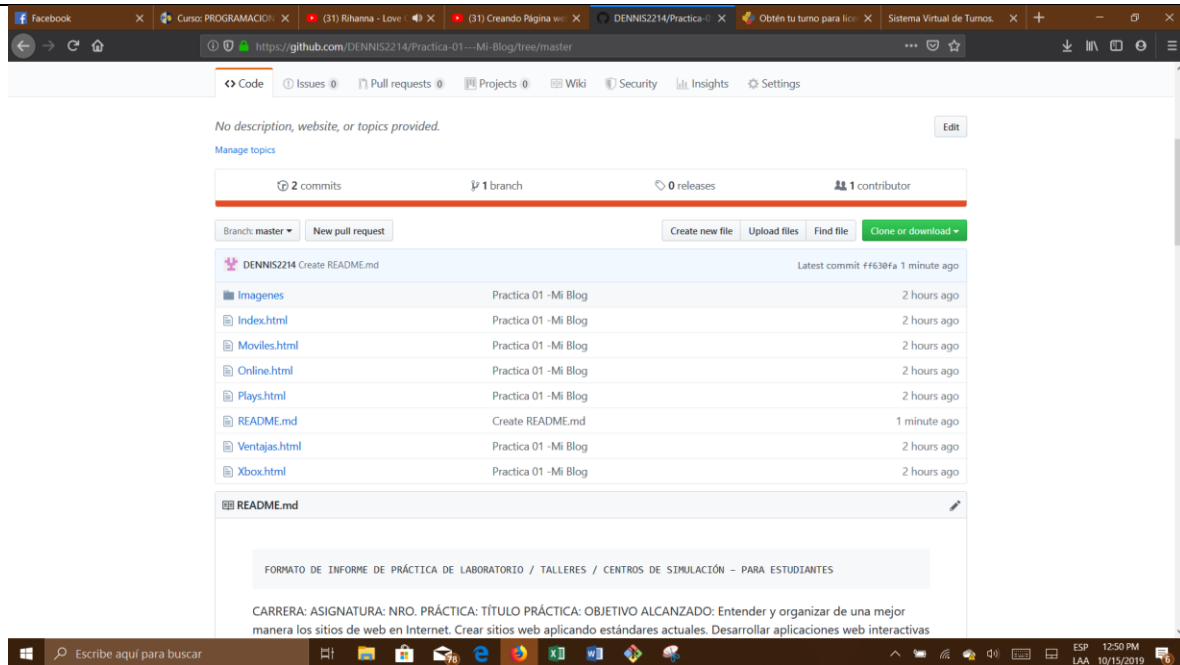


Xbox.html

- c. La evidencia de la validación de cada página HTML.
YA ESTA BALIDADO EN EL PUNTO 3 CON W3c Validator
- d. El informe debe incluir conclusiones apropiadas.
- e. En el informe se debe incluir la información de GitHub (usuario y URL del repositorio de la práctica)
USUARIO: DENNIS1994
URL: <https://github.com/DENNIS2214/Practica-01---Mi-Blog>
- f. En el informe se debe incluir la firma digital del estudiante.

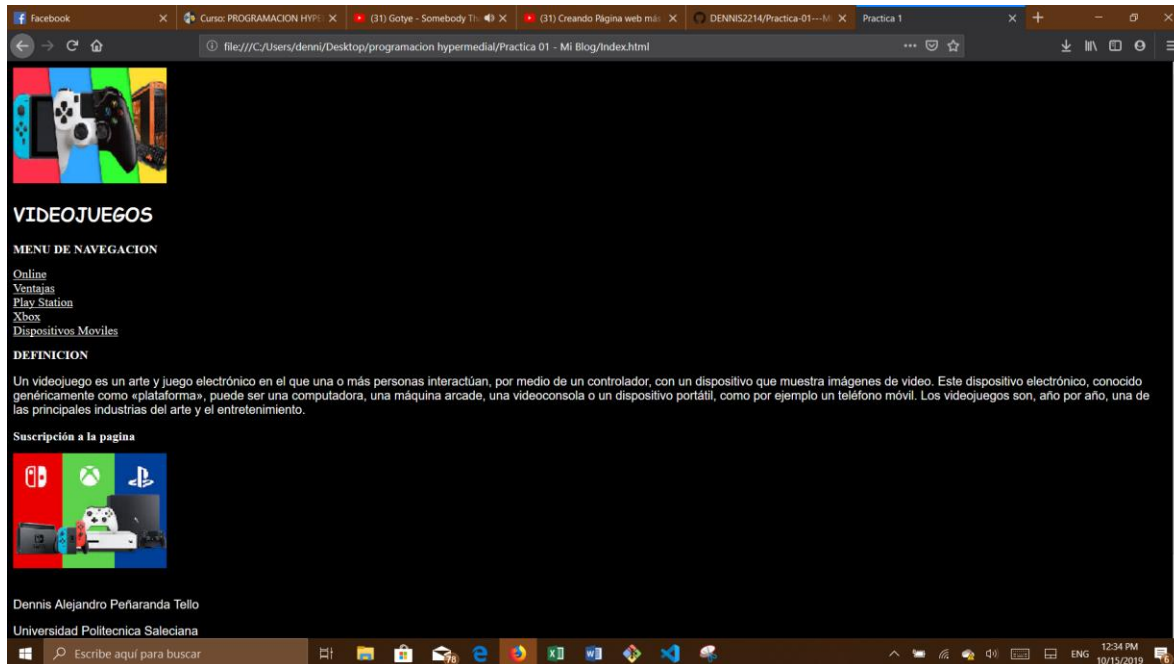
6. En el archivo README del repositorio debe constar la misma información del informe de resultados de la práctica que se indica en el siguiente punto.

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		




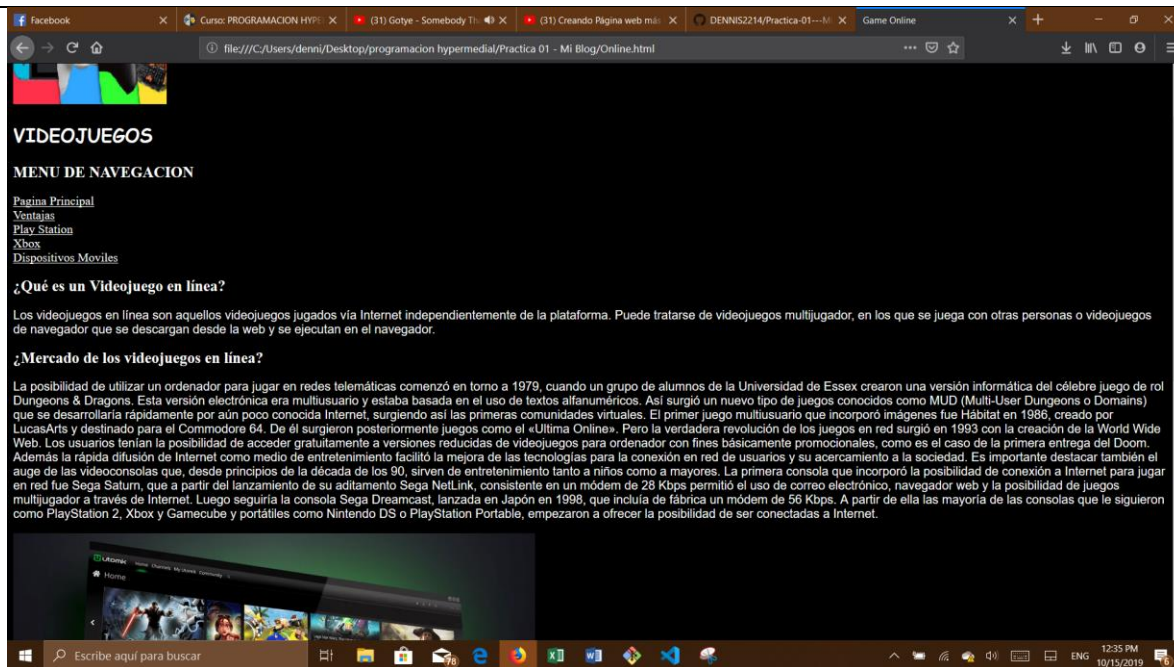
RESULTADO(S) OBTENIDO(S):

INDEX

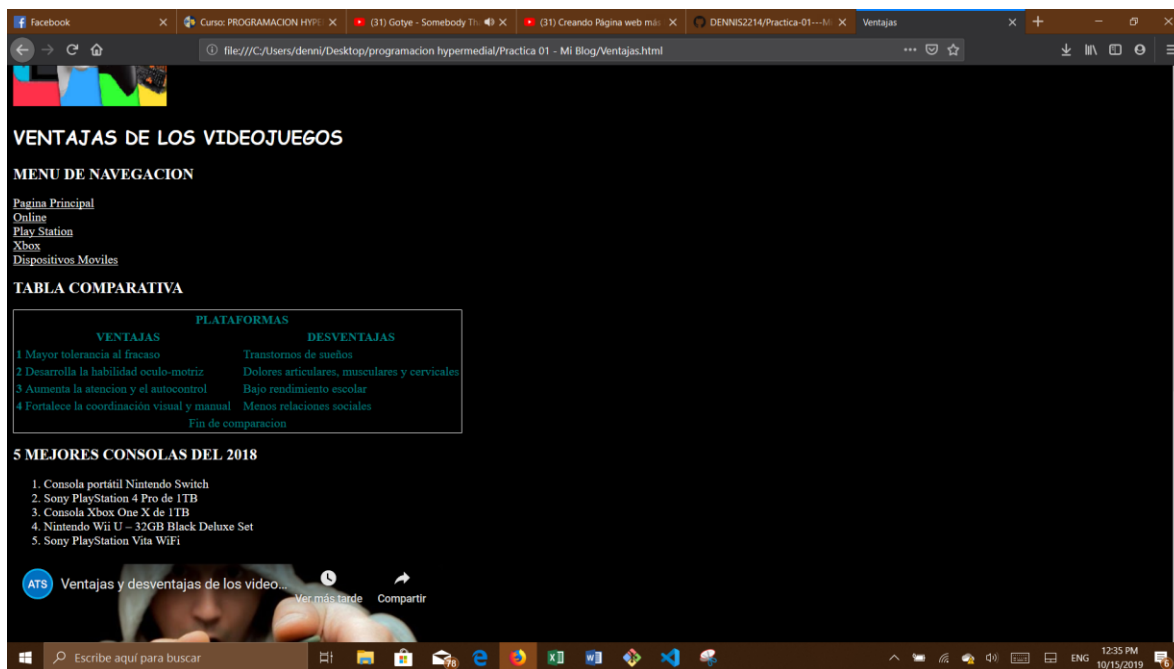


GAME ONLINE


	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		



VENTAJAS

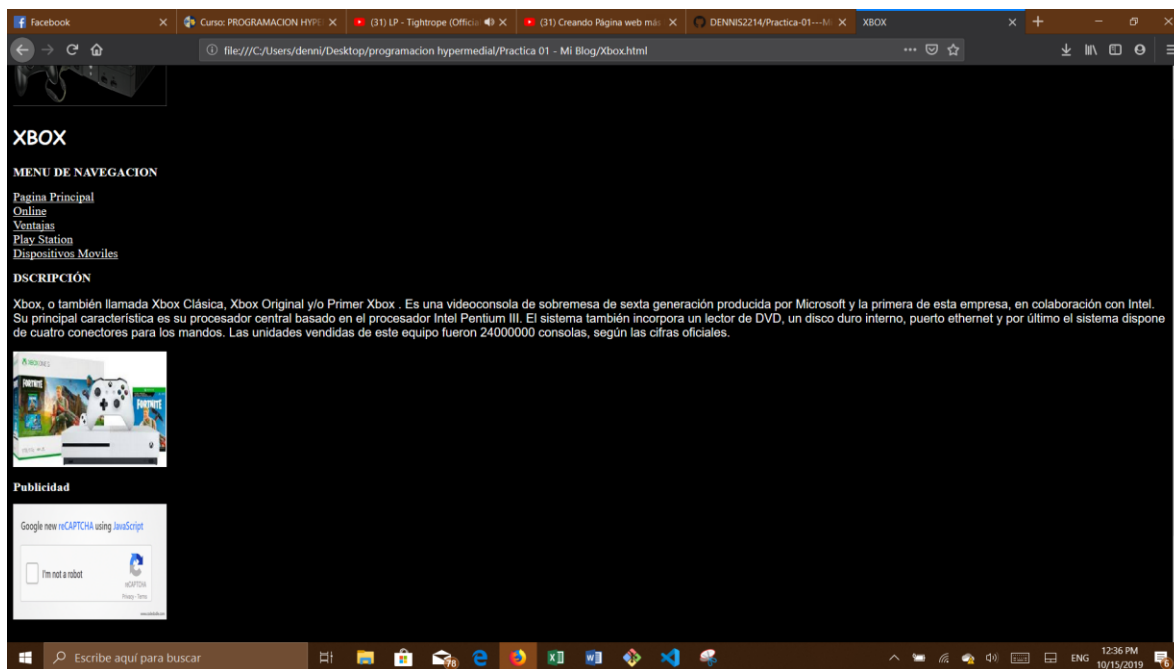


PLAY STATION


	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

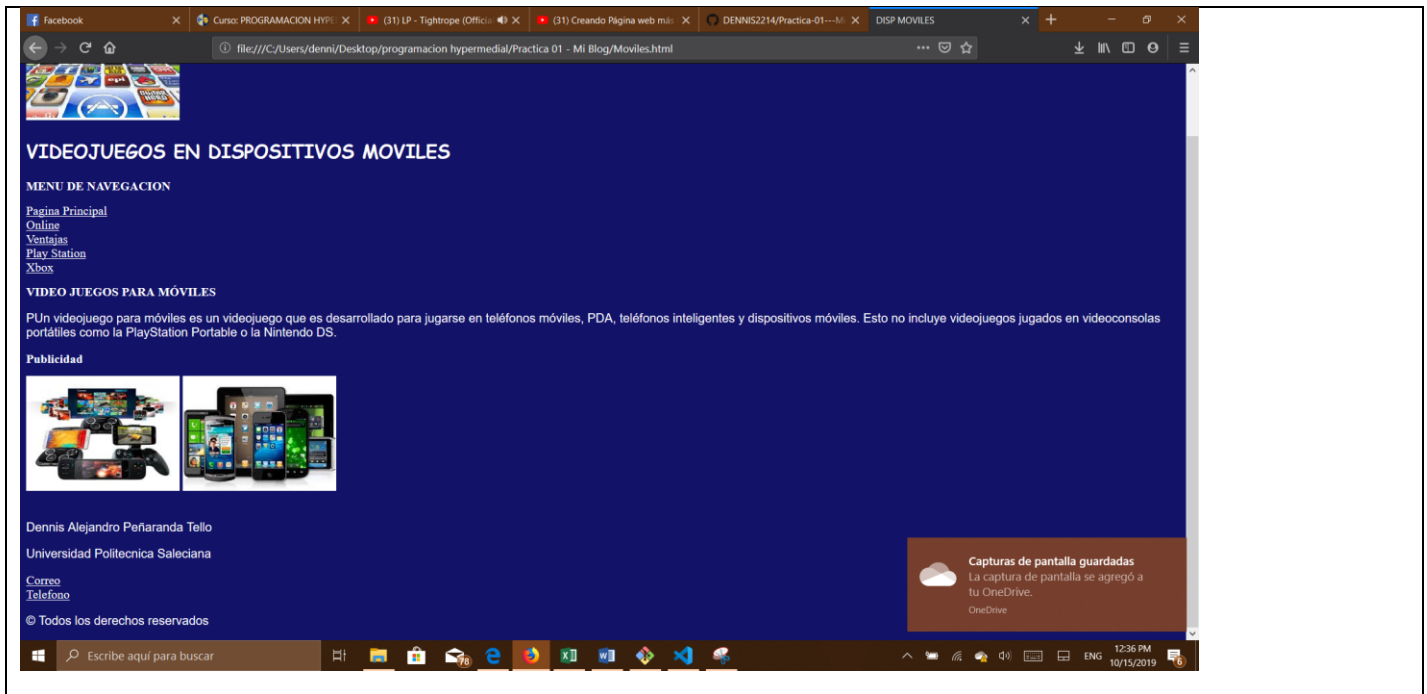


XBOX



DISPOSITIVOS MOVILES

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		



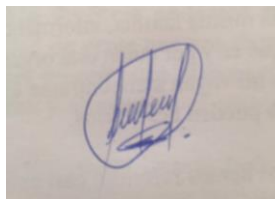
CONCLUSIONES:

- Los estudiantes podrán organizar sitios web basados en el lenguaje de etiquetado HTML
- Dentro de la creación de páginas web vemos que los conocimientos de HTML son muy importantes y de mucha facilidad a la hora de desarrollar.
- HTML cumple con la facilidad de desarrollo de páginas web así también es de mucha ayuda para comenzar a formarse como desarrolladores web.

RECOMENDACIONES:

- Probar la solución de la práctica en al menos tres navegadores web; Google Chrome, Firefox y Safari
- Revisar los conceptos básicos de este tema para así poder ejecutar el desarrollo de mejor manera.

Nombre de estudiante: DENNIS ALEJANDRO PEÑARANDA TELLO



Firma de estudiante: