**ÍNDICE LENGUAJE DE MARCAS 1ºEVALUACIÓN**

TODO LO QUE HEMOS DADO EN LA PRIMERA EVALUACIÓN DE LENGUAJE DE MARCAS:

1. Introducción al HTML Básico
   1. **<title></title>:** sirve para mostrar el título en la pestaña de la página web. Se utiliza en el head.
   2. **<p></p>:** sirve para **i**ntroducir un párrafo. Siempre después hay un salto de línea.
   3. **<h(van del 1 al 6)></h>:** sirve para crear párrafos con un tamaño predeterminado. Siempre tienen salto de línea.
   4. **<br>(no hace falta cerrarlo):** sirve para introducirun salto de línea.
   5. **<hr>(no hace falta cerrarlo):** sirve paracrear una línea horizontal.
   6. **<b></b>:** sirve paraqueTodo el texto dentro de <b> se pone en negrita.  
      **<u></u>:** sirve paraque todo el texto dentro de <u> se pone en subrayado.
   7. **<i></i**>: sirve para que todo el texto dentro de <i> se pone en inclina.
   8. **<div></div>:** sirve para crear una caja en donde introduce elementos. Termina en un salto de línea.
   9. **<span></span**>: sirve para crear una caja en donde introduce elementos. NO HAY SALTO DE LINEA
2. Listas en HTML:
   1. **<ul></ul>:** Abre una lista desordenada.
   2. **<li></li>:** Indica cada componente de la lista.
   3. **<ol></ol>:**Abre una lista ordenada. Con el atributo “type” indica que tipo de orden (número, letra, ...)
   4. **<li></li>:** Indica cada componente de la lista
3. Imágenes y enlaces
   1. **<img></img>:** sirve para insertar una imagen. En el atributo “src=...” se indica la dirección de la imagen. Ej: <img src=”../imágenes/………”
   2. **<a></a>:** sirve para que al clickar entre los componentes existentes entre < a > y </a>, la página me envía a otra dirección. La dirección se coloca en el atributo "href”. Ej: <a href=”[www.google.es](http://www.google.es)”></a>
4. Tablas en HTML
   1. **table></table>:** Abre una tabla.
      * 1. **<tr></tr>:** Nos mostrará la cantidad de filas.
        2. **<td></td>:** Nos mostrará las columnas de cada fila.

En la tabla final, todas las filas tendrán las mismas columnas, siendo el número final la fila que más columnas tenga.

Para combinar celdas con **“rowspan” y “colspan”.**

1. Formularios en HTML
   1. **<form></form>:** Abre un formulario.
   2. **<input></input>:**Elemento de formulario. Existe del tipo: Radio, Reset, Checkbox, Text, Password, Submit.
   3. **<select></select>:** Elemento del formulario que crea un desplegable.
   4. **<textarea></textarea>:** Elemento del formulario que crea un campo de texto
2. CSS mediante estilos (sin enlazar un archivo externo)
   1. **margin:** Muestra un margen. Se puede desglosar en top,bottom,left,right.

Ej;- **margin:** 20px; Aplica margen de 20px en las 4 posiciones.

**margin-top:** 20px; Aplica margen de 20px en la parte superior.

**margin:** 10px 30px 20px 40px; Empieza en top y va hacia la derecha rotando.

* 1. **padding:** Coloca un relleno al elemento. Se puede desglosar igual que el margin.
  2. **border:** Coloca un borde en el elemento. Se marca el grosor, el tipo de borde y el color.Se puede desglosar en top,bottom,left,right.

Ej; - **border:** 2px solid red.

* 1. **position:**
     + 1. **absolute:** posiciona el elemento, tomando de referencia la esquina superior izquierda, hay que poner el comando top y left.
       2. **relative:** posiciona el elemento tomando de referencia la posición que le corresponde en la página., hay que poner el comando top y left.
       3. **fixed:** Fija el elemento, tomando de referencia la esquina superior izquierda, hay que poner el comando top y left.Esto quiere decir que aun que tu bajes la página el elemento no se mueve.
  2. **list-style-type:** Cambia el estilo de la lista. Lo más usado es poner “none” para quitar los círculos a los componentes de la lista.

Ej; -list-style-type:none;

* 1. **color:** cambia el color del texto.
  2. **background-color:** cambia el color del fondo .
  3. **background-image:** pone una imagen de fondo.
  4. **display:** elimina o muestra un elemento.

Ej: - Display:block ⇒ muestra un elemento.

Ej: - Display:none ⇒ elimina un elemento.

* 1. **visibility:** oculta o muestra un elemento.

Ej: - visibility:visible ⇒ muestra un elemento.

Ej: - Display:hidden ⇒ oculta un elemento.

* 1. **float:left;:** El elemento que tiene esta instrucción, se colocará a la izquierda si tiene espacio
  2. **font:family:** Indica el tipo de letra.
  3. **font:size:** Indica el tamaño de letra.
  4. **Width:** ancho del elemento.
  5. **height:** alto del elemento.
  6. **align:** alineación del componente.
  7. **opacity:** Transparencia del componente. va del 0 al 1/0.99.
  8. **transition-property y transition-duration:** cambia la característica de la propiedad, no de forma automática sino durante el tiempo que se marca.

Ej: - transition-property:width

Ej: - transition-duration:2s

Cambia el ancho al nuevo en 2 segundos.

ÍNDICE DE LOS EJERCICIOS DE LENGUAJE DE MARCAS:

* Marcas001 🡪 Primera página web con texto en un fondo verde y amarillo. Incluye texto básico y estilos básicos.
* Marcas002 🡪 Página con ejemplos de encabezados (h1 a h5) y texto estilizado. Contiene comentarios y ejemplos de formato de texto.
* Marcas003 🡪 Ejemplo de listas ordenadas y desordenadas. Utiliza distintos estilos para las marcas de lista.
* Marcas004 🡪 Página con imágenes y enlaces. Incluye imágenes con bordes y un enlace a otra página interna.
* Marcas005 🡪 Ejemplo de una tabla con diferentes atributos como fondo, anchura y alineación.
* Marcas006 🡪 Página que muestra un formulario con campos de texto y un menú desplegable.
* Marcas007 🡪Uso de estilos CSS: cambios de color, tamaño de fuente y diseño de párrafos. Introduce clases e identificadores (id).
* Marcas008 🡪 Continuación del trabajo con estilos CSS. Incluye funciones JavaScript para mostrar u ocultar contenido.
* Marcas009 🡪 Página con la primera fase del juego "Tres en raya". Cambia el estilo de los cuadros al hacer clic.
* Marcas010 🡪 Segunda fase del juego "Tres en raya". Incluye imágenes (como una cruz) que se alternan en las celdas.
* Marcas011 🡪 Ejemplo de cambio de clases CSS dinámicamente mediante JavaScript.
* Marcas012 🡪 Página con un objeto que se mueve automáticamente hacia la derecha usando JavaScript (setInterval).
* Marcas013 🡪 Movimiento de objetos controlado por el usuario. Permite arrastrar elementos con el ratón.
* Marcas014 🡪 Página con números estilizados en distintos colores. Usa divisores (div) para posicionarlos.
* Marcas015 🡪 Uso de eventos de ratón (onmouseover y onmouseout) para cambiar imágenes.
* Marcas016 🡪 Página que cambia dinámicamente el fondo utilizando JavaScript y el objeto Date.
* Marcas017 🡪 Reloj digital que muestra la hora actual en tiempo real mediante JavaScript.
* Marcas018 🡪Calculadora básica que realiza operaciones matemáticas utilizando JavaScript.
* Marcas019 🡪 Juego inspirado en "Guillermo Tell", con elementos animados mediante eventos del ratón.