

PRESENTACIÓN

Mientras avancemos en nuestro curso, iremos profundizando desde la parte más básica del desarrollo web hasta la parte más avanzada y compleja. Iremos semana por semana conociendo y aplicando cada uno de los lenguajes como HTML5 y CSS3. Ambos serán las herramientas nos permitirán el desarrollo web.

El primer concepto importante que debemos tener en cuenta en lo que es el mundo o la carrera del desarrollo web es preguntarnos, ¿qué es el desarrollo web? y esto es, lo que nos permite crear soluciones tecnológicas que se van a ejecutar dentro de un navegador.

En otras palabras, vamos a crear todos esos programas, todos esos sitios web que no se van a ver dentro de un computador de escritorio, dentro de un archivo, se van a ver dentro de un navegador.

El desarrollo web en general tiene dos ramas la parte de diseño y la parte de desarrollo. El diseño me va a determinar la apariencia, cómo se va a visualizar mi web cubre lo que es la navegación, los colores y está preocupado por la estética y la experiencia del usuario.

Por su parte, lo que es el desarrollo web ofrece funciones y características y va a tratar más que todo de la programación de esos servicios de fondo y no de cómo se visualiza, no del rostro de mi sitio web.

BACKEND - FRONTEND

Este concepto de diseño y de desarrollo web lleva a otro concepto importante que es el front end y el backend.

El frontend son todas aquellas tecnologías que corren del lado del cliente, como HTML5, como CSS3. Son esos lenguajes, esas tecnologías que corren del lado del cliente y me permiten la parte gráfica, la parte visual.

Por su parte, el backend son tecnologías que corren del lado del servidor, como por ejemplo bases de datos PHP. Son tecnologías que me permiten correr del lado del servidor, que me permiten procesar mis datos

¿Cuál es mejor? ¿Cuál debo aprender?

Lo correcto es que nosotros seamos desarrolladores full stack. Esto quiere decir que nosotros tengamos conocimientos de Front End y tengamos conocimientos de BackEnd. Lo correcto es que yo como desarrollador pueda yo solo crear un aplicativo, crear un sistema web o una página web.

Lo principal es que sea un diseño simple. Ya basta de múltiples menús, ya basta de múltiples elementos o páginas web llenas de recursos, llenas de texto que recarguen la vista del usuario.

Queremos un diseño minimalista, simple, lleno de colores y lleno de gráficos, que el usuario apenas centre en nuestra página web o nuestro sistema sepa qué debe hacer y en qué lugar debe ir.

Lo segundo es que sea un diseño responsive; Actualmente contamos con una gran variedad de dispositivos en general, como computadores de múltiples tamaños. Contamos con tablets con dispositivos móviles y esto nos permite que nuestro diseño tenga que ser adaptable a múltiples dispositivos.

Como una buena práctica debería cumplir cada una de las fases de desarrollo.

- **Fase 1 La planificación:** saber con qué recursos cuento, que quiero realizar y cómo lo quiero realizar.

Por ejemplo, tener una idea de qué proyecto quiero realizar, luego que yo tenga mi idea y saber los recursos con lo que voy a contar trabajar con el diseño de mi sistema, de mi aplicativo o de mi página.
- **Fase 2 Diseño:** Una vez que yo tenga lo que es ese diseño, ¿cómo se va a visualizar? ¿Qué colores va a tener? ¿Cómo hacer la experiencia del usuario? Ahí comienzo a codificar.
- **Fase 3 Codificar:** Tercer paso voy a comenzar a codificar, a llevar a la realidad ese plan que yo tenía. Luego que yo tenga ya mi sistema creado, mi página creada, voy a probarla.
- **Fase 4 Prueba:** Se recomienda que no la pruebes sólo yo, sino que la prueben amigos, familiares, diferentes tipos de personas, porque nuestro sistema, nuestro aplicativo puede ser visto como cotidiano o naturalizarse, por tanto no reconocerás las fallas por que lo has pensado una y otra vez.
- **Fase 5 Lanzamiento o envivo:** vez que hayamos probado y tengamos claro los errores y corregido los errores de nuestro aplicativo o nuestro sistema, vamos a lanzarlo al público para que la gente lo vea y lo utilice.

HTML Y CSS

Cuando nos referimos a HTML5 hablamos de una combinación de lenguajes en los cuales cada uno tiene su función y su rol. HTML se encarga de la estructura, CSS se encarga del estilo.

HTML 5.

Contenido y estructura, y esto es lo que hace mi lenguaje de marcado, porque si es considerado un lenguaje, pero no un lenguaje de programación, este es un lenguaje de marcado. Sus siglas son *hypertext markup language* o lenguaje de marcado de hipertexto y describe el contenido y la estructura de mi página web. Su objetivo es el desarrollo multiplataforma.

Su sintaxis es muy sencilla, utiliza etiquetas para describir una página web. Cuentan con 2 propiedades básicas:

- Atributos
- Contenido

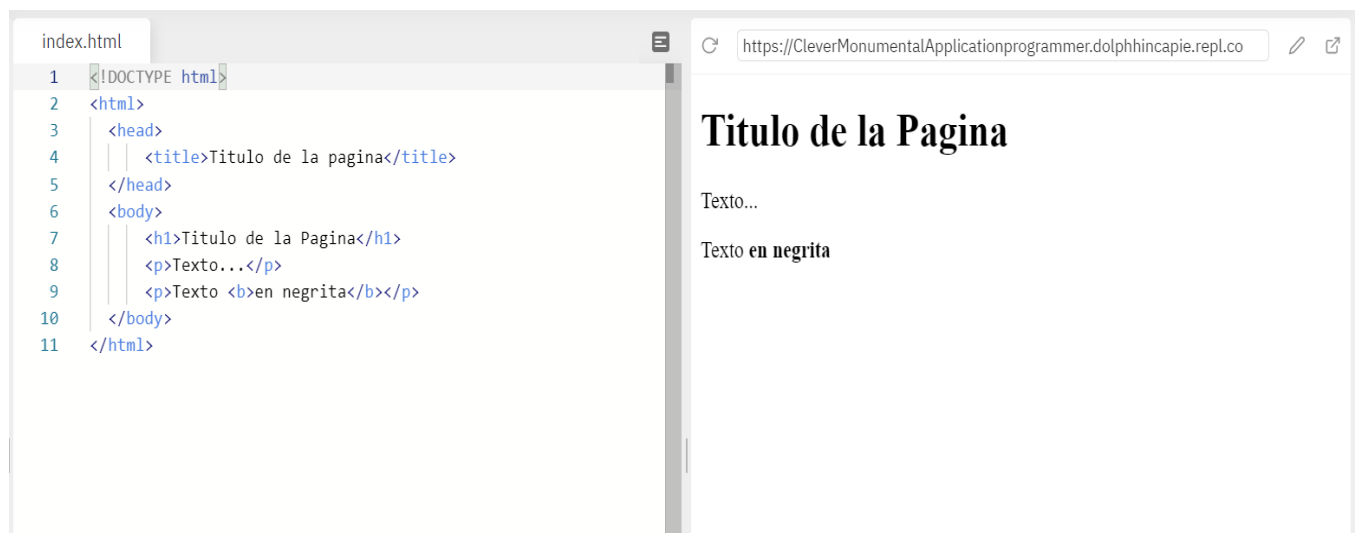
En general se conforman con una etiqueta de apertura y otra de cierre.

<etiqueta>...</etiqueta>

Los atributos se colocan dentro la etiqueta de apertura y el contenido se coloca entre la etiqueta de apertura y la de cierre.

Como puedes ver, la etiqueta que abre es entre dos llaves, un símbolo de mayor y menor, y tengo el nombre de la etiqueta.

La etiqueta que cierra es exactamente igual, lo que la distingue es una barra antes de empezar el nombre de la etiqueta y dentro de esas dos etiquetas de apertura y de cierre tengo mi contenido.



El siguiente lenguaje de esta combinación familiar es CSS3 Presentación y estilos y esto es lo que se encarga de aplicar estilos a una página web. Una página sin CSS3 está completamente vacía, solo texto e imágenes sin sentido.

Cuando utilizamos el CSS3 es cuando le aplicamos estilo a esas páginas web y tienen esa función. Se creó para separar lo que es el contenido de la presentación, el contenido si te recuerdas, lo trabajamos con HTML y la presentación y los estilos lo trabajamos con CSS.

CSS es una secuencia de reglas en cascada y esto es lo que significa CSS3 o Cascade Installed, hojas de estilo en cascada.

¿Por qué en cascada?

Porque toma las hojas o las instrucciones en las de arriba hacia abajo, como la caída de una cascada, y él toma mayor importancia a la instrucción que está abajo.

Por ejemplo, si yo tengo arriba una instrucción que dice que un párrafo va a ser de color azul y más abajo tengo una instrucción que dice que el párrafo va a ser de color rojo, él va a tomar la última instrucción que nosotros tenemos, la de abajo, la de color rojo. Aquí puedes ver una breve o un simple ejemplo de una sintaxis.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Titulo de la pagina</title>
    <style type="text/css">
      p{
        color:red;
        font-family: Verdana;
      }
    </style>
  </head>
  <body>
    <h1>Titulo de la Pagina</h1>
    <p>Texto...</p>
    <p>Texto <b>en negrita</b></p>
  </body>
</html>
```

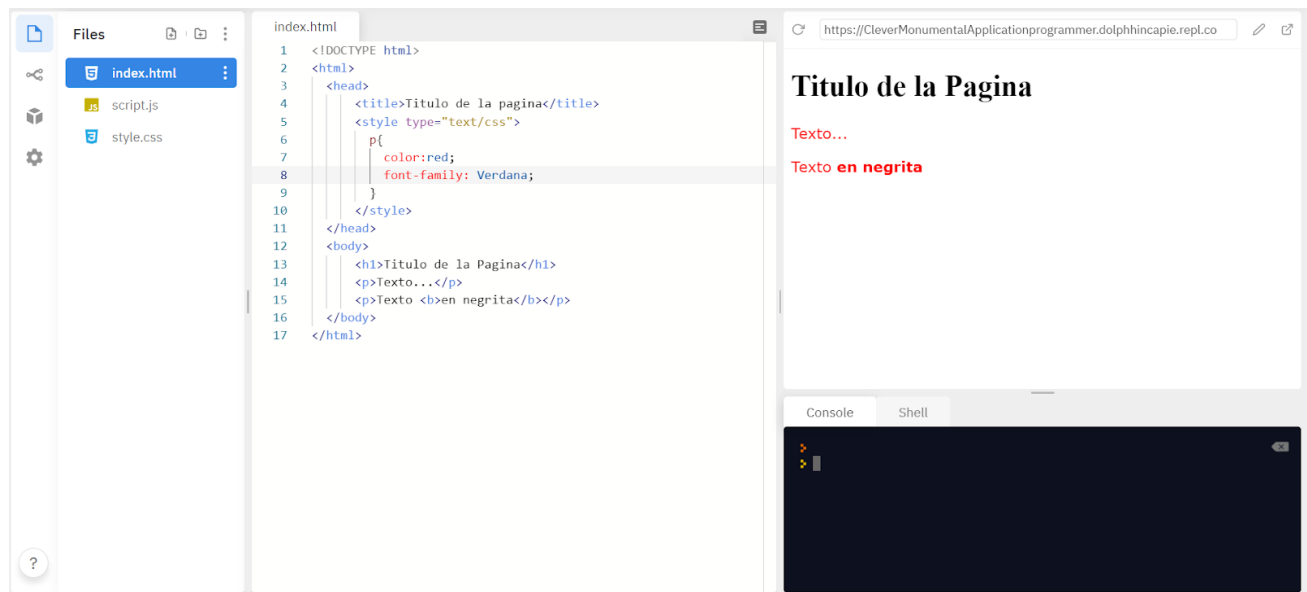
Titulo de la Pagina

Texto...

Texto **en negrita**

Básicamente CSS 3 se rige por un selector, que es el elemento al que le vamos a aplicar el estilo y tiene una propiedad y un valor. Esa propiedad es el estilo que vamos a aplicar y el valor que tiene esa propiedad.

Ahora vamos a ir a lo que es nuestro editor de código, que es una de las herramientas que vamos a estar utilizando a lo largo de nuestro curso.



Es una herramienta de internet llamada <https://repl.it/>

Esta es una plataforma ideal para programar, tanto si eres un programador experimentado como si estás dando tus primeros pasos en un lenguaje. Sus puntos fuertes son que no necesitarás instalar absolutamente nada ni pagar para utilizarla.

Sólo necesitarás un navegador, el mismo desde el que estás leyendo esta entrada. La compañía detrás de este proyecto tiene una misión muy clara: que pierdas el menor tiempo posible con configuraciones y empieces a programar cuanto antes.