

GUÍA DE ACTIVIDAD PRÁCTICA Y/O LABORATORIO

Curso:	ITI-511 – Tecnologías y Sistemas Web I	Profesor:	Jorge Ruiz (york)
Puntos:	100	Fecha de entrega:	22/febrero/2024
Puntos Obtenidos:	0	Porcentaje:	5%
		Nota:	0

• Objetivos de la actividad.

- Reforzar conocimientos sobre la construcción de las hojas de estilo.
- Uso de transformaciones y transiciones.

• Instrucciones de la práctica.

Laboratorio #02:

- Lea cuidadosamente cada una de las preguntas o planteamientos propuestos por su profesor, y desarrolle un conjunto de ideas que le permitan dar respuesta a cada uno de los ítems solicitados.
- En caso de dudas referentes al producto final requerido, indicárlas al profesor de turno para su correcta aclaración, igualmente sobre la técnica o modelo de resolución de problemas.
- Recuerde que el trabajo debe ser cargado en GitHub, invite a su profesor con los derechos mínimos de lectura y por el esfuerzo a realizar se esperan por lo menos 6 actualizaciones en el repositorio remoto.
- Este trabajo es en grupos tal y como se encuentran formados desde el inicio.
- Este trabajo tiene una duración de 2 semanas.

Planteo del problema:

1. Utilizando el sitio entregado por el profesor del sistema solar, realice los siguientes cambios:
 - Agregar los planetas que faltan a la propuesta entregada por el profesor.
 - Sustituir las bolitas de color, por la imagen del planeta que representan.

- Agregar la luna alrededor del planeta tierra, cabe mencionar que la misma gira en torno a este.
- Debe generar un menú de tipo vertical que permita seleccionar alguno de los planetas del sistema solar y deberá mostrar información y fotos del planeta seleccionado, puede invocar una página que contenga dichos datos, creada por usted.

2. Desarrolle la simulación de una pecera en un cuarto oscuro, donde incluya:

- Burbujas de diferentes tamaños.
- Peses de colores.
- Algas y decoraciones de la pecera.
- Simule el agua.
- Los peses:
 - Son de diferentes tamaños.
 - Nadan en ambos a ambos lados de la pecera.
 - Están a diferentes profundidades.
- En la medida de lo posible cree el ambiente de una pecera real.

<https://www.youtube.com/watch?v=ekdmAC91Sjo>

<https://www.youtube.com/watch?v=QWqInD4PTpg>

<https://www.youtube.com/watch?v=DEIxJNJt7iE>

3. Usando como ejemplo la página index5.html, la del juego de los aviones, desarrolle su propuesta para resolver el problema de disparando al pato. Os dejo un enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=YwmbcO4nchk>

Haga una aproximación al juego, no se desgaste tanto con elementos muy elaborados.

- Evaluación del laboratorio.

Ítem	Descripción	Puntos
1	Sistema solar	
	a. Agregar los planetas que faltan junto a su correspondiente orbita	05
	b. Sustituir bolitas de color por la imagen del planeta	10
	c. Agregar la luna alrededor del planeta tierra.	10
	d. Datos de adicionales de los planetas.	10
	e. Incluye un menú que llame los datos del planeta u objeto seleccionado	05
2	Simulación de la pecera en cuarto oscuro	
	a. Las burbujas de la pecera	10
	b. Decoración de la pecera	10
	c. Los peces nadando de un lado a otro de la pecera	10
3	Simulación de disparo al pato	
	a. Simulación del entorno del juego del pato	10
	b. Simular por lo menos 3 patos volando (puede ser en diferentes direcciones)	15
	c. Dar en el blanco al pato	05
	Total de Puntos	100