Un dibujo de una persona

Descripción generada automáticamente con confianza bajaIcono

Descripción generada automáticamente**INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL**

**ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO**

**U.A: Tecnologías para la Web**

**“Tarea 1”**

**Grupo: 2CM14**

**Profesora: Morales Guitron Sandra Luz**

**Alumno: Sánchez Becerra Ernesto Daniel**

**Boleta: 2020630409**

**Índice**

Introducción …………………………………………………………………………… (1)

Ejercicio 1 …………………………………………………………………………….. (1)

Ejercicio 2 ……………………………………………………………………………… (1)

Ejercicio 3 ……………………………………………………………………………… (1)

Ejercicio 4 ……………………………………………………………………………… (1)

Ejercicio 5 ……………………………………………………………………………… (2)

Ejercicio 6 ……………………………………………………………………………… (2)

Ejercicio 7 ……………………………………………………………………………… (2)

Ejercicio 8 ……………………………………………………………………………… (2)

Ejercicio 9 ……………………………………………………………………………… (2)

Ejercicio 10 ……………………………………………………………………………. (3)

Ejercicio 11 ……………………………………………………………………………. (3)

Ejercicio 12 ……………………………………………………………………………. (3)

Ejercicio 13 ……………………………………………………………………………. (3)

Ejercicio 14 ……………………………………………………………………………. (4)

Ejercicio 15 ……………………………………………………………………………. (4)

Ejercicio 16 ……………………………………………………………………………. (4)

Ejercicio 17 ……………………………………………………………………………. (4)

Ejercicio 18 ……………………………………………………………………………. (5)

Ejercicio 19 ……………………………………………………………………………. (5)

Ejercicio 20 ……………………………………………………………………………. (5)

Ejercicio 21 ……………………………………………………………………………. (5)

Ejercicio 22 ……………………………………………………………………………. (6)

Ejercicio 23 ……………………………………………………………………………. (6)

Ejercicio 24 ……………………………………………………………………………. (6)

Ejercicio 25 ……………………………………………………………………………. (6)

Ejercicio 26 ……………………………………………………………………………. (7)

Ejercicio 27 ……………………………………………………………………………. (7)

Resultados ……………………………………………………………………………. (7)

Conclusión …………………………………………………………………………….. (8)

**Introducción:**

En esta actividad 1 se realizaron una serie de ejercicios en la página “w3schools” en la que debíamos de dar solución a las problemáticas representadas como el camino que debía seguir un personaje animado.

En total fueron 27 ejercicios en donde se pudieron apreciar y reforzar habilidades lógicas para darle solución a cada uno de lo escenarios que se presentaron durante la actividad.

A continuación, se presentan las capturas de pantalla de cada uno de los ejercicios realizados y la solución correcta de cada uno de los mismos.

Dibujo de ingeniería

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Icono

Descripción generada automáticamente con confianza media

Imagen de la pantalla de un celular con la imagen de una caricatura

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Imagen de la pantalla de un celular con letras

Descripción generada automáticamente con confianza media

Imagen que contiene electrónica

Descripción generada automáticamente

Imagen de la pantalla de un celular con la imagen de un video juego

Descripción generada automáticamente con confianza media

Imagen de la pantalla de un video juego

Descripción generada automáticamente con confianza media

Imagen de la pantalla de un video juego con letras y números

Descripción generada automáticamente con confianza media

Imagen de la pantalla de un celular con la imagen de una caricatura

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Imagen de la pantalla de un celular con letras

Descripción generada automáticamente con confianza media

Imagen de la pantalla de un celular con la imagen de una caricatura

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Imagen de la pantalla de un celular con la imagen de un video juego

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Imagen que contiene electrónica

Descripción generada automáticamente

Imagen que contiene electrónica

Descripción generada automáticamente

Imagen de la pantalla de un celular con la imagen de una caricatura

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Imagen de la pantalla de un celular con la imagen de una caricatura

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Imagen de la pantalla de un video juego

Descripción generada automáticamente con confianza media

Imagen de la pantalla de un celular con la imagen de una caricatura

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Imagen que contiene electrónica, circuito

Descripción generada automáticamente

Imagen de la pantalla de un celular con la imagen de un video juego

Descripción generada automáticamente con confianza media

Imagen de la pantalla de un celular con la imagen de una caricatura

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Imagen de la pantalla de un celular con la imagen de un video juego

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Conclusión**

Podemos concluir que mediante la actividad realizada se desarrollaron habilidades de lógica y se reforzaron temas donde se deben de utilizar los conocimientos que hemos adquirido cuando se está programando como lo fueron los bucles pues algunos ejercicios necesitaban de estos ciclos para poder resolver el ejercicio de una manera más optima y sencilla.

Además, se tiene un acercamiento al tipo de animación que se puede realizar mediante herramientas de software que permiten elaborar una animación que en este caso se realizó con un lenguaje de programación de bajo nivel como es el lenguaje “HTML”.