Implementación de una estructura y estética  
Adaptación para utilizarlo en otros dispositivos  
Trabajo en equipo.

Lenguajes:  
Para Frontend  
HTTM: Es el esqueleto de la página.  
CSS: Hoja de estilo en cascada, damos apariencia al body.  
JS: Interactividad con los distintos elementos.

Para Backend  
PHP  
MySQL  
JS

Arquitectura Cliente-Servidor.

Cliente: El dispoitivo que hace peticiones. Cel, Tablet, consola  
Servidor: Equipo que brinda servicios, conectado por la misma red con el cliente. Computadora webserver  
Request-Response es el pedido, feedback de información entre el Cliente y el servidor.

Diferencias entre Web e Internet:

Web: Sistema de distribución que puede interconectar documentos. Pueden contener imágenes, videos, textos y demás. Los mismos se transfieren a través de HTTP. (Hypertext Transfer Protocol)  
Los mismos, emplean un lenguaje de marcado, HTML (Hypertext Markup Lenguage)

Internet: Es la infraestructura que nos permite, mantener conectada una computadora con otra, o con servidores a lo largo del mundo.  
Es una red descentralizada, creada con el objetivo de conectar instituciones estatales en EEUU por el año 1969..

Uso de herramientas:  
Wireframe -> Escribimos el codigo del boceto en VSCode -> El navegador se encarga de interpretar nuestro código y poder visualizarlo. -> Este sitio web que desarrollamos debe de adaptarse a los diferentes tipos de dispositivos.

Wireframe: Representaciones de baja calidad del sitio a crear. Contienen la estructura del sitio, con los elementos más importantes, navegación, bloques de contenido, no hay elementos estéticos ni colores.  
 Nos provee un plan, en el cual podemos modificar sin grandes costos el proyecto. Suelen contener, el logo, encabezado y pie de pagina, bloques, etc.

Navegadores y dispositivos:  
Programas que interpretan el código con los que están hechas las paginas web. La compatibilidad de las paginas están estandarizadas por el W3C.  
Un buen sitio web es el que puede adaptarse a todos los sitios, teniendo un alto nivel de responsive.

HTTML (Hyper text markup lenguaje): Lenguaje que nos permite darle estructura a los sitios web. También nos permite darle un sentido a los componentes de sitio y permitir que sistemas como los buscadores entiendan su estructura y puedan mostrar su contenido de manera inteligente.  
El lenguaje está compuesto por etiquetas, las cuales son porciones de texto y deben tener apertura y cierre. Ademas de estar escrito entre <>.  
Cada etiqueta + contenido se conoce como ELEMENTO.  
Para cambiar las características de las etiquetas, lo haremos a través de un ATRIBUTO.  
  
Estructura básica de un doc HTML  
Doctype: Version del lenguaje.  
HTML: Define que su contenido será HTML.  
Head: Info referente al documento, como la codificación de caracteres y el titulo de la pestana  
Meta Charset: Uso multiple, en este caso, a través del atributo Charset define que debe soportar caracteres presentes en el castellano + algunos de ingles.  
Title: Lo que aparece en la pestana del nav.  
Body: Todo el contenido de la pagina.

Etiquetas semánticas.  
El objetivo es que a través de las mismas, y a simple vista, podamos identificar un encabezado, la sección principal del sitio, distintas secciones, artículos, cuál es el pie de página o una barra de navegación.

Elementos de línea y de bloque:  
Elemento de bloque: Independientemente de su contenido interno, ocupa el total del espacio que dispone a lo ancho.  
Elemento de línea: Ocupan el espacio que les corresponde. Si utilizamos la etiqueta <i> o <span>, lograremos que sean de línea.

Listas:

Según su organización Ordenada o desordenada.  
Ordenada: Nos da un listado con números. <ol>  
Desordenada: Listado de elementos. <ul>  
Los elementos internos de cualquiera de las 2 listas se debe crear con etiqueta <li>.

Etiquetas de texto:  
Titulares de h1 a h6, siendo h1 el mas importante, a este solo podremos usarlo una sola vez.  
No es necesario que estén ordenados.  
Parrafos se hacen dentro de etiquetas <p>.  
Etiquetas para efectos <em> para cursiva y <strong> para negrita.  
Etiqueta <br> salto de párrafo, no necesita cerrarla.

Rutas, hipervínculos e imágenes:  
Rutas absolutas: Contienen toda la info de un recurso, por ejemplo la url de un sitio web.  
Rutas relativas: Contienen la info necesaria, para que el documento html llegue al destino necesario.

Imágenes: <img>, no necesita cierre, pero si necesita de atributos. Src= ruta donde se encuentra la imagen. Alt= nombre de la imagen

Enlaces o hipervínculos: Necesitaremos la etiqueta a, donde en medio saldrá lo que dice el link. Dentro de a, debe ir un href con una ruta para especificar donde ira el link.  
Se puede utilizar el atributo blank para abrir en otra pagina.

CSS (cascading Style Sheets).  
Se crea una hoja de estilo. Con extensión css. La misma la guardaremos en la misma carpeta donde guardamos el proyecto.  
Debemos agregar en el head del HTML un <link> con atributos Href y rel.  
  
Las reglas se distribuyen en:  
Selector, propiedad y valor. La propiedad y valor enn conjunto se conoce como declaración.  
\* Selector de etiqueta aplica estilos a cualquier etiqueta.  
\* Selector de clase aplica a las distintas class que hay en html, comenzando con un .  
\* Selector decendente puede ser una mezcla de los 2 anteriores. Debe cumplir con condiciones determinadas.

Fuentes: