



¡Volvemos!



➤ Aplicación de estilos y responsividad

Manejando Hojas de Estilo

Plan formativo: Desarrollo de Aplicaciones Full Stack Java Trainee V2.0

HOJA DE RUTA

¿Cuáles **skill** conforman el programa?



REPASO CLASE ANTERIOR


En la clase anterior trabajamos :

- ✓ La importancia del uso del orden jerárquico para aplicar estilos CSS
- ✓ La teoría sobre el uso de la responsividad y adaptación a distintos dispositivos
- ✓ Aprendimos a utilizar el inspector para manipular y observar los estilos de CSS

LEARNING PATHWAY

Nº2 . ¿Sobre qué temas trabajaremos?

2.

Start! 

FUNDAMENTOS DE
DESARROLLO FRONT-END

Aplicación de estilos y
responsividad

Actividad Nº 1: medias querys

En esta lección de hoy aprenderemos a comprender que tipos de dispositivos existen para crear sitios web y cuales orientaciones hay que tener en cuenta para trabajarlo. Utilizar medias querys para crear sitios responsivos

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

¿Qué aprenderemos?



Comprender los tipos de dispositivos y orientaciones



Incorporar el concepto de breakpoint



Utilizar el concepto Mobile First y media queries





Rompehielo 🥶

Una gallina tiene 2 patas...



¿cuántas gallinas hacen falta para tener 10 patas?

Actividad de Inglés y Primaria

Una semana tiene 7 días...



¿cuántos semanas hacen falta para que haya 21 días?

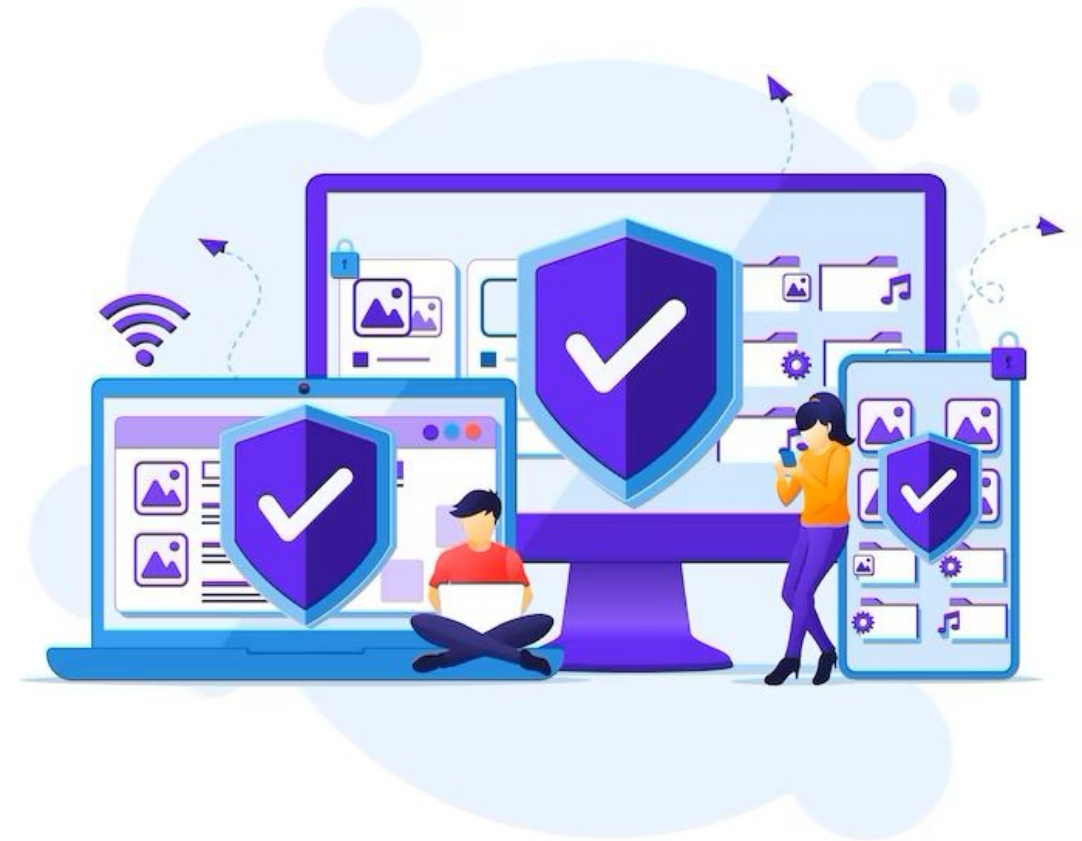
Actividad de Inglés y Primaria



› Tipos de dispositivos y orientaciones

Tipos de dispositivos y orientaciones

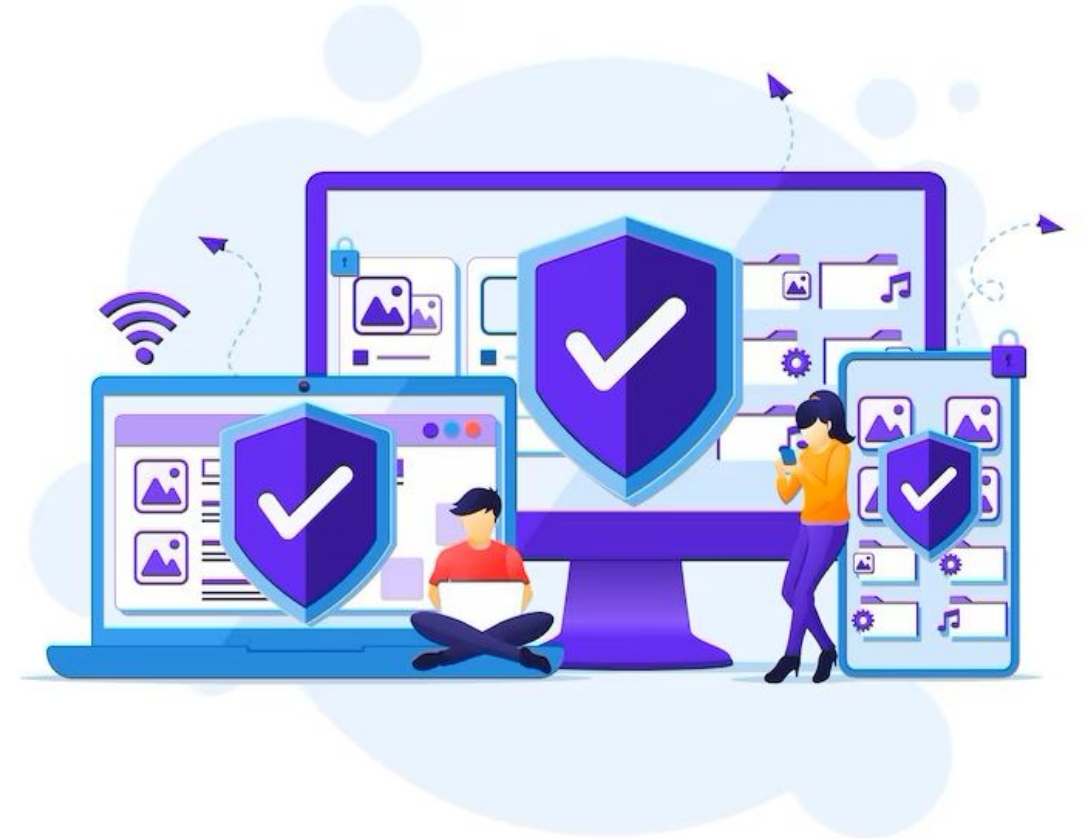
En el contexto de la responsividad en el diseño web, es importante considerar una variedad de tipos de dispositivos y orientaciones para garantizar que tu sitio web se vea y funcione correctamente en diferentes escenarios.



Tipos de dispositivos y orientaciones

Dispositivos de escritorio: Son computadoras de escritorio o portátiles que generalmente tienen pantallas más grandes y orientación horizontal. Estos dispositivos suelen ser utilizados con teclado y mouse.

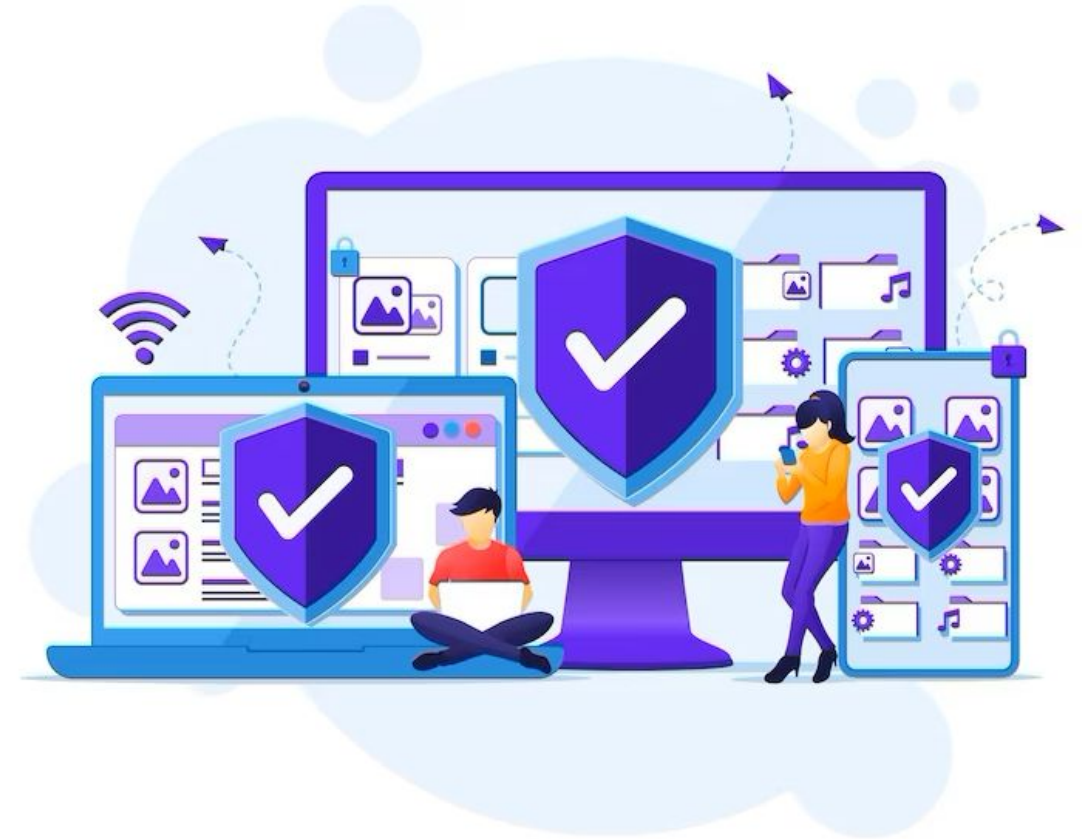
Dispositivos móviles: Incluyen teléfonos inteligentes y tabletas. Tienen pantallas más pequeñas y se utilizan principalmente en orientación vertical, aunque algunos dispositivos permiten la rotación de la pantalla para adaptarse a la orientación horizontal.



Tipos de dispositivos y orientaciones

Tablet: Es un dispositivo con pantalla táctil más grande que un teléfono inteligente pero más pequeño que una computadora portátil. Puede tener diferentes orientaciones, pero la más común es la vertical.

Teléfono inteligente: Es un dispositivo portátil con capacidades de comunicación, navegación por Internet y diversas aplicaciones. Tiene una pantalla más pequeña y se utiliza principalmente en orientación vertical.

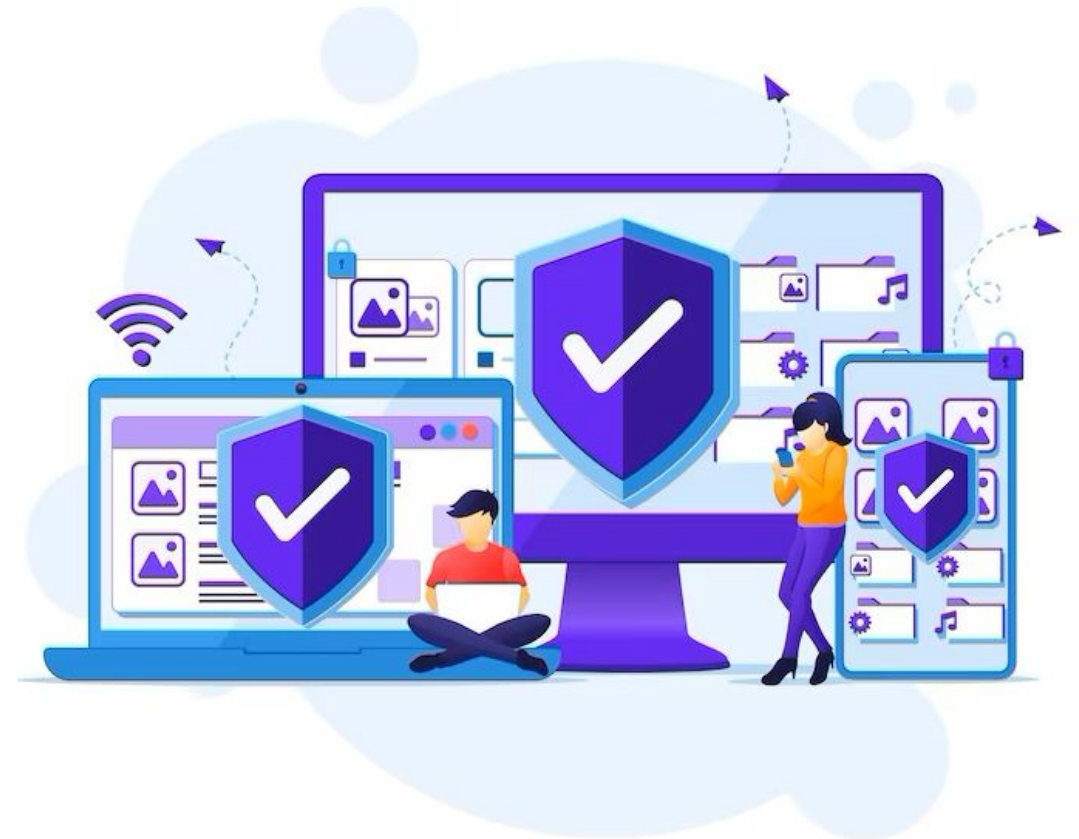




Tipos de dispositivos y orientaciones

Orientación vertical: Es cuando el dispositivo se encuentra en posición vertical, con la altura siendo mayor que el ancho. Es la orientación más común en dispositivos móviles y se utiliza principalmente para leer contenido largo.

Orientación horizontal: Es cuando el dispositivo se encuentra en posición horizontal, con el ancho siendo mayor que la altura. Esta orientación se utiliza a menudo para visualizar contenido amplio, como imágenes, videos y juegos.



Tipos de dispositivos y orientaciones

Computadoras de Escritorio (Desktop) PROS:

- Pantallas grandes permiten un espacio generoso para contenido y diseño.
- Mayor capacidad de procesamiento y recursos.
- Navegadores de pantalla ancha pueden mostrar más contenido a la vez.

Computadoras de Escritorio (Desktop) CONTRAS:

- No son portátiles y, por lo tanto, menos convenientes para acceder a sitios web mientras se desplaza.
- Los usuarios pueden esperar una experiencia más rica y pueden ser menos tolerantes a tiempos de carga más largos.



Tipos de dispositivos y orientaciones

Tabletas PROS:

- ✕ • Pantallas más grandes que los smartphones, lo que facilita la visualización y la interacción con contenido.
- Interfaz táctil que permite gestos intuitivos.

Tabletas CONTRAS:

- Tamaños de pantalla variables y orientaciones cambiantes.
- La experiencia de navegación en tabletas puede estar entre la de computadoras de escritorio y teléfonos móviles, lo que requiere un diseño cuidadoso.



Tipos de dispositivos y orientaciones

Teléfonos Móviles (Smartphones)

PROS:

- Altamente portátiles y utilizados con frecuencia.
- Pantallas táctiles permiten una interacción rápida y directa.

Teléfonos Móviles (Smartphones)

CONTRAS:

- Pantallas pequeñas con espacio limitado para contenido y diseño.
- Diversidad de tamaños de pantalla y sistemas operativos.
- Menor ancho de banda y posiblemente conexiones de red más lenta



› Breakpoint



Breakpoint

Es importante considerar estos diferentes tipos de dispositivos y orientaciones al diseñar y desarrollar un sitio web responsivo.

El objetivo es garantizar que el contenido y el diseño se adapten y sean óptimos en cada situación, proporcionando una experiencia de usuario adecuada y atractiva en todos los dispositivos y orientaciones posibles.

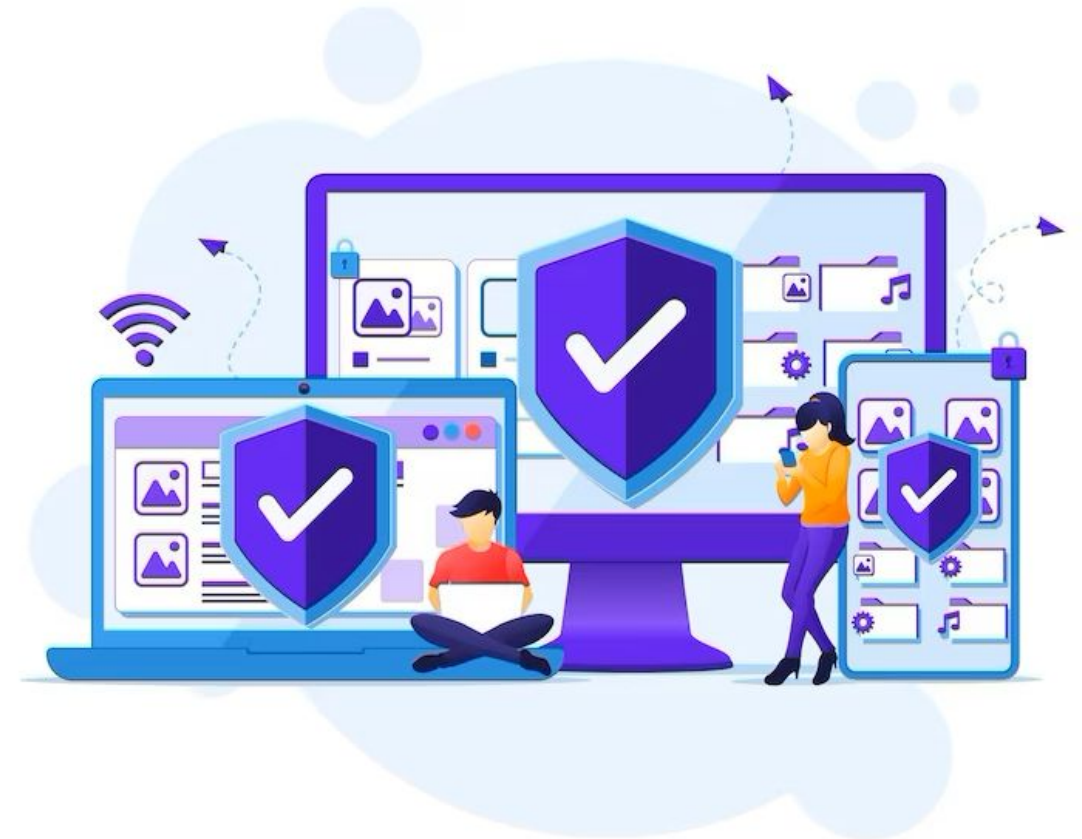


Key	CSS Media Query	Applies
<i>None</i>	<i>None</i>	<i>Always</i>
sm	<code>@media screen and (min-width: 35.5em)</code>	≥ 568px
md	<code>@media screen and (min-width: 48em)</code>	≥ 768px
lg	<code>@media screen and (min-width: 64em)</code>	≥ 1024px
x1	<code>@media screen and (min-width: 80em)</code>	≥ 1280px



Breakpoint

Un breakpoint (punto de quiebre) es un punto específico en el diseño responsivo de un sitio web en el que se aplica un conjunto de estilos diferentes según el tamaño de la pantalla del dispositivo. Los breakpoints se definen mediante media queries y se utilizan para adaptar el diseño y el contenido a diferentes rangos de tamaño de pantalla.

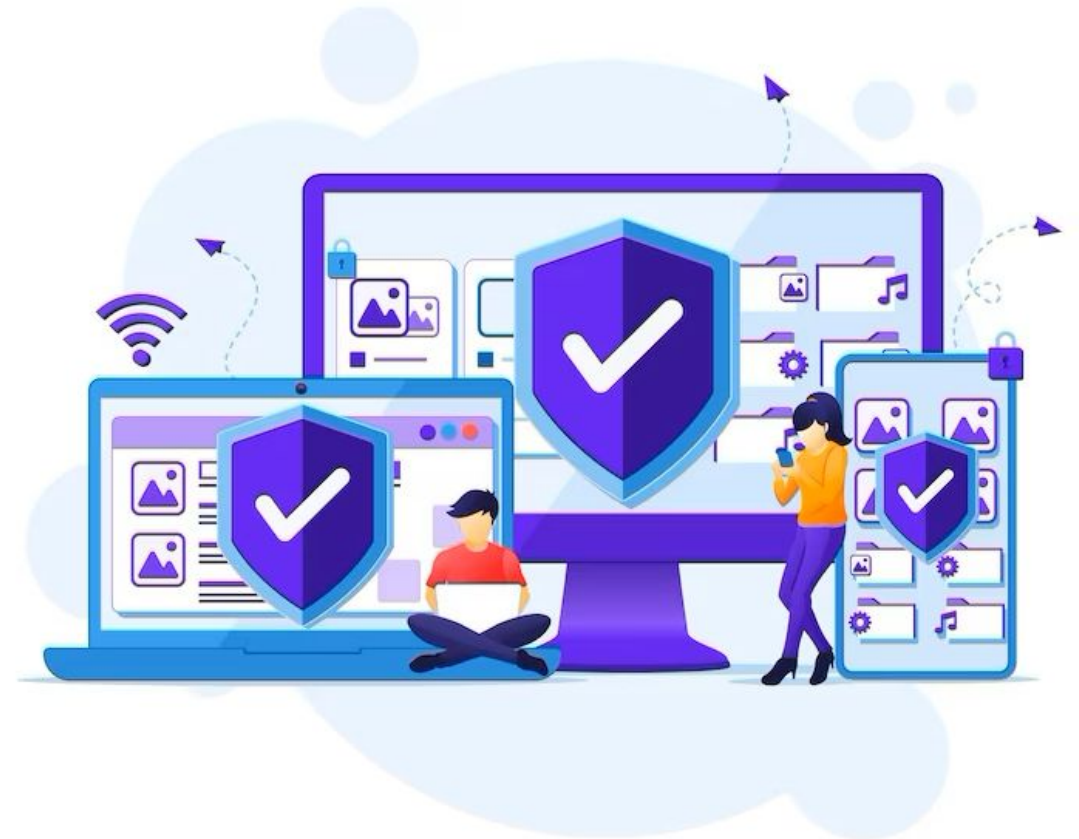




Breakpoint

Para dispositivos móviles:

Se pueden establecer breakpoints para pantallas pequeñas, como teléfonos inteligentes, con una media query que se active para anchos de pantalla menores o iguales a 480 píxeles, por ejemplo. En este punto, se pueden aplicar estilos que optimicen la legibilidad y el espacio de los elementos.

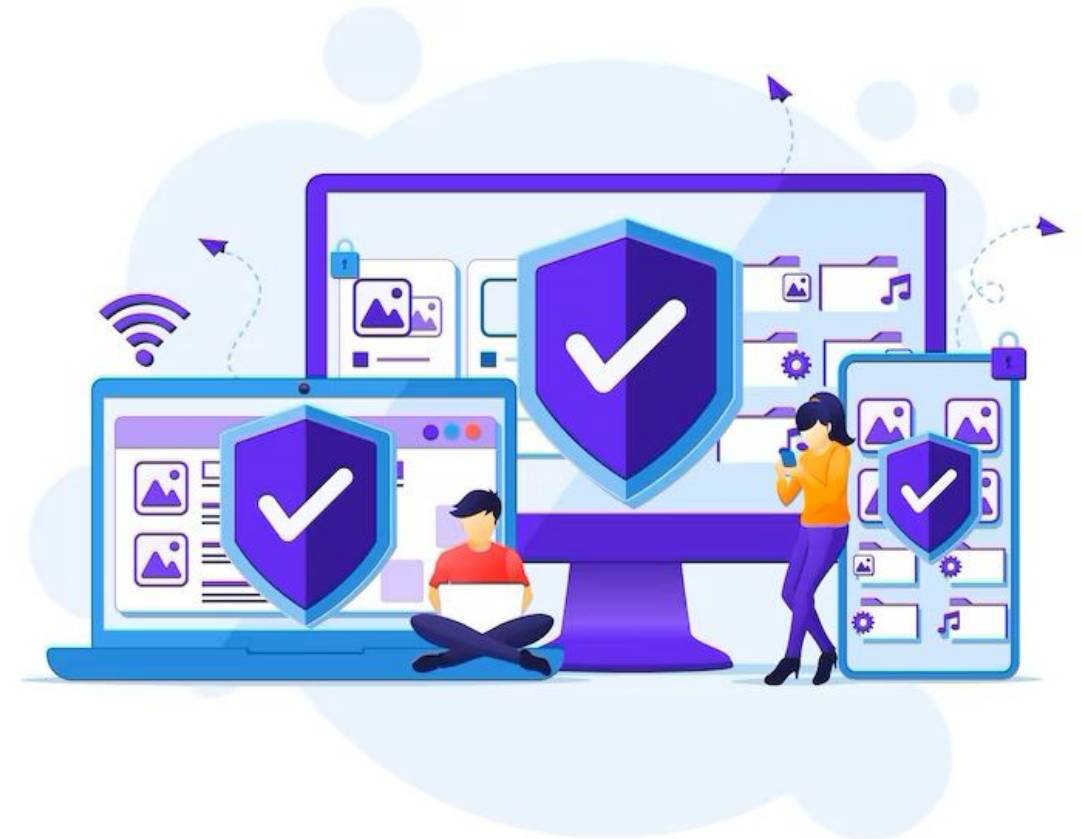




Breakpoint

Para tabletas:

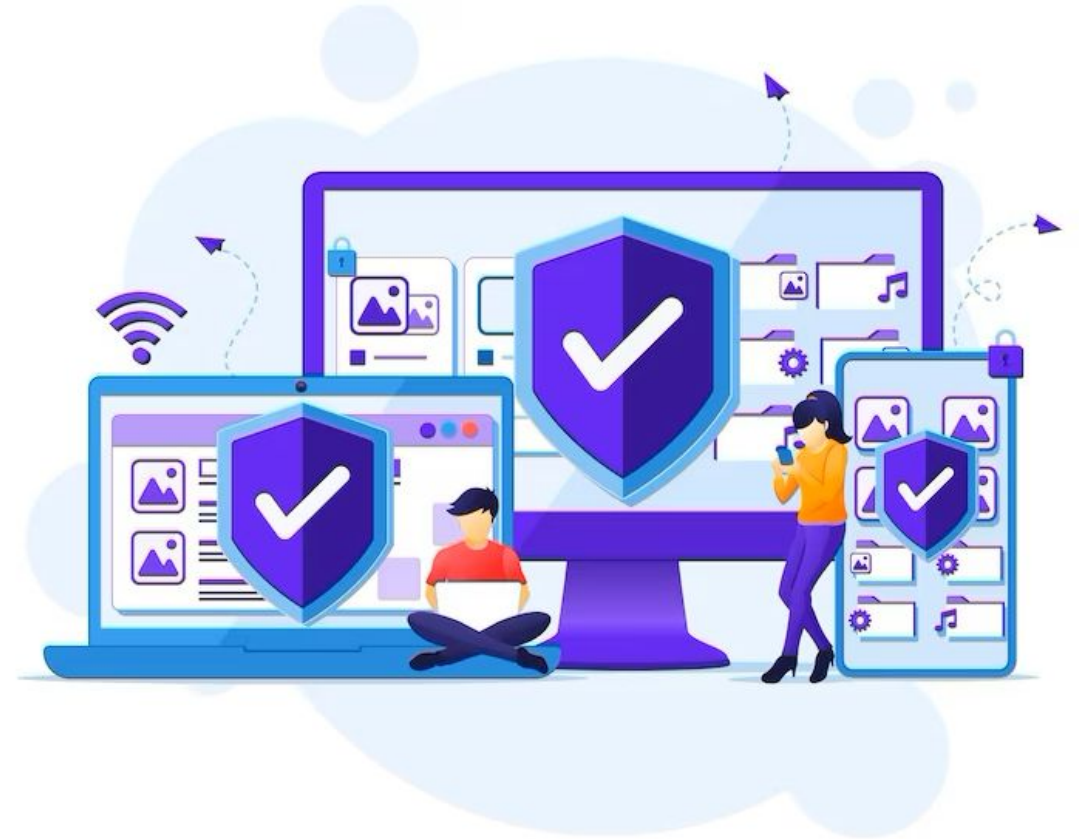
Se pueden definir breakpoints para pantallas de tabletas con una media query que se active para anchos de pantalla entre 481 y 1024 píxeles. En este punto, se pueden ajustar los estilos para aprovechar el espacio adicional y mostrar más contenido en paralelo.



Tipos de dispositivos y orientaciones

Para pantallas de escritorio:

Se pueden establecer breakpoints para pantallas de escritorio o portátiles con una media query que se active para anchos de pantalla mayores a 1024 píxeles. Aquí, se pueden aplicar estilos que aprovechen el espacio extra disponible y mejoren la disposición de los elementos en una pantalla más amplia.

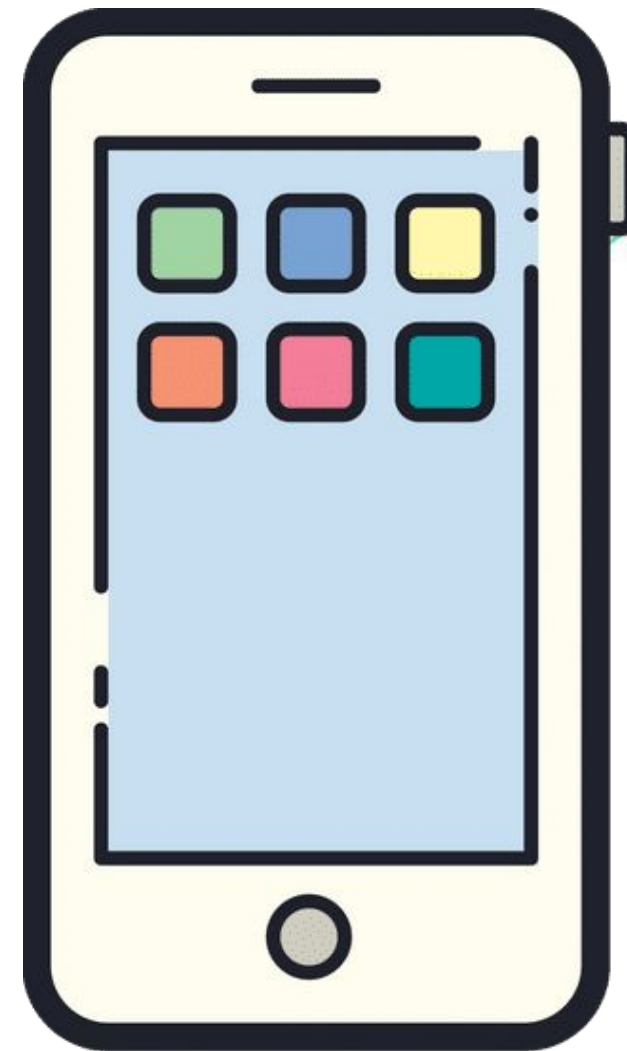


➤ El concepto Mobile First



El concepto Mobile First

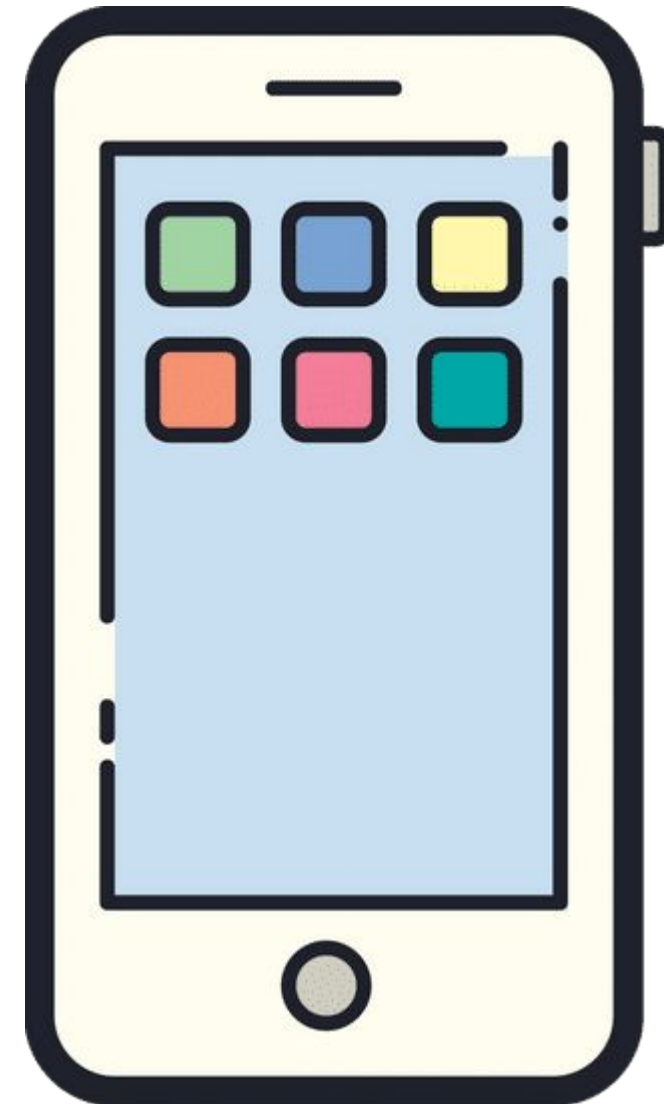
El concepto de **Mobile First (primero móvil)** es una filosofía de diseño y desarrollo web que se centra en priorizar y diseñar la experiencia del usuario para dispositivos móviles antes que para dispositivos de escritorio o pantallas más grandes.





Mobile First

En lugar de adaptar un diseño de escritorio para dispositivos móviles, el enfoque Mobile First busca crear una experiencia óptima para los usuarios que acceden al sitio web desde dispositivos móviles. Esto se debe a que el uso de dispositivos móviles para navegar por Internet ha aumentado significativamente en los últimos años.



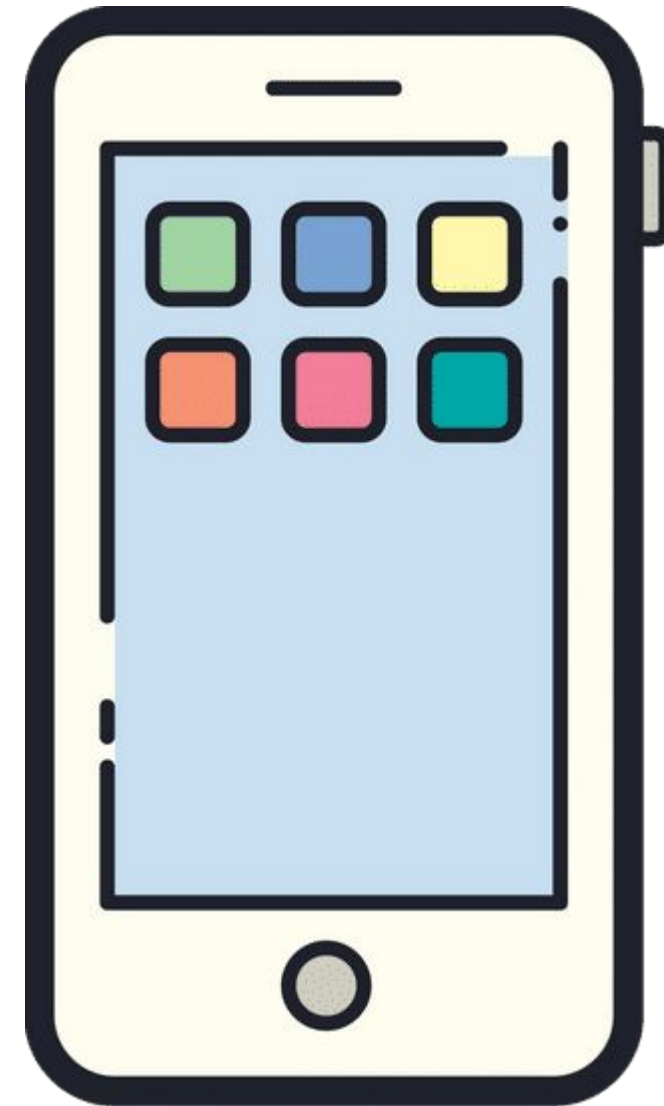


Mobile First

El enfoque Mobile First implica las siguientes prácticas:

Diseño responsivo: El diseño se realiza de manera que el contenido y la estructura se adapten fluidamente a diferentes tamaños de pantalla, desde dispositivos móviles hasta pantallas de escritorio. Se utilizan media queries y otras técnicas para aplicar estilos específicos según las características del dispositivo.

Simplificación del diseño: Al comenzar con un enfoque móvil, se promueve un diseño minimalista y centrado en el contenido esencial. Se prioriza la legibilidad, la usabilidad y la navegación intuitiva en pantallas pequeñas.



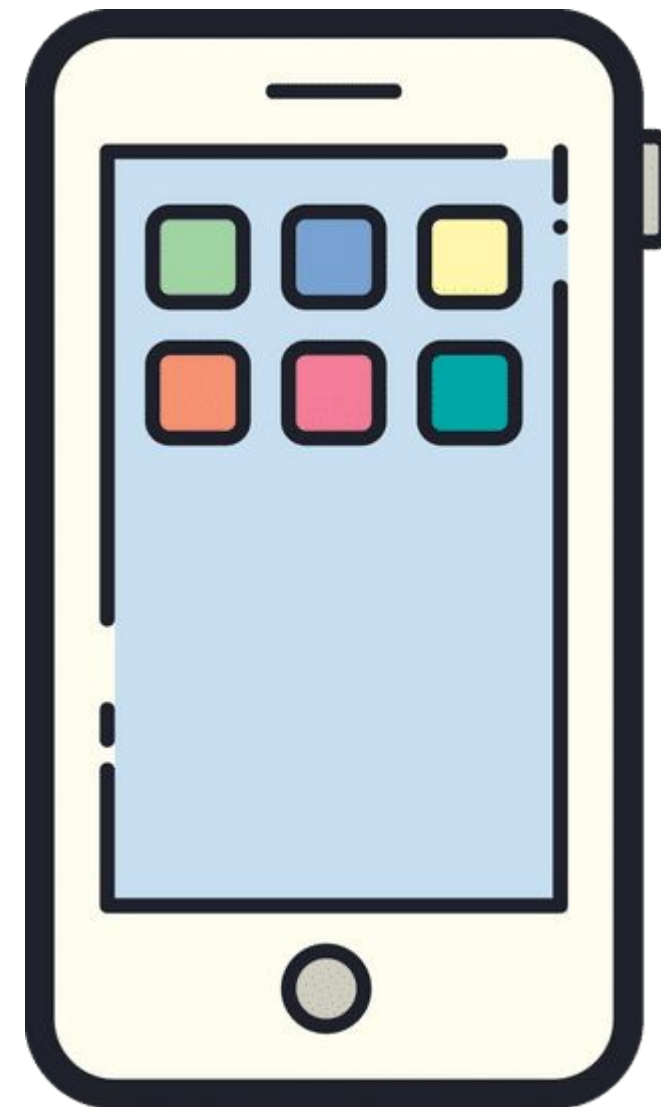


Mobile First

El enfoque Mobile First implica las siguientes prácticas:

Mejora progresiva: A medida que se amplía la resolución y el tamaño de la pantalla, se agregan gradualmente más elementos y funcionalidades al diseño. Esto asegura que los usuarios móviles tengan una experiencia fluida y eficiente, sin cargarles con elementos innecesarios.

Optimización de rendimiento: Se pone un fuerte énfasis en el rendimiento y la velocidad de carga en dispositivos móviles. Se utilizan técnicas de optimización, como la compresión de imágenes, la carga diferida de recursos y la minimización de solicitudes al servidor.





Mobile First



Por ejemplo, puedes utilizar una media query para ajustar el tamaño de fuente en dispositivos móviles:

```
@media (max-width: 768px) {  
  body {  
    font-size: 14px;  
  }  
}
```

En este caso, la regla se aplicará solo si el ancho de la pantalla es igual o menor a 768 píxeles.

Además de las media queries, también puedes utilizar unidades de medida relativas como porcentajes y unidades de vista (vw, vh) para adaptar el tamaño y la posición de los elementos en función del tamaño de la pantalla.

› Media Queries



Media Queries

Las media queries son una función de CSS que **permite aplicar estilos** específicos a una página web en función de las características del dispositivo o del entorno de visualización. Estas consultas de medios te permiten adaptar el diseño y los estilos de una página a diferentes tamaños de pantalla, resoluciones, orientaciones y capacidades del dispositivo.





Media Queries

La utilización de media queries es una técnica clave en el diseño responsivo para adaptar estilos y diseños según las características del dispositivo y el tamaño de la pantalla. A través de las media queries, puedes establecer reglas CSS específicas que se aplicarán sólo cuando se cumplan ciertas condiciones de los medios.

```
@media tipo-y-condición {  
  /* Reglas CSS para aplicar en la consulta de medios */  
}
```





Media Queries

El "tipo" de la media query se refiere al medio o dispositivo en el que se aplicarán los estilos. Algunos ejemplos comunes son "screen" (pantallas), "print" (impresión) y "all" (todos los medios).

La "condición" de la media query establece los criterios específicos para que se apliquen los estilos. Podes utilizar diferentes características como el ancho de la pantalla (width), la orientación (orientation), la densidad de píxeles (resolution) y muchas más.

```
@media (min-width: 1024px) {  
  header {  
    font-size: 28px;  
  }  
}
```





Media Queries

Podes combinar múltiples condiciones en una media query utilizando operadores lógicos como and y or.

En este caso, las reglas se aplicarán solo si el ancho de la pantalla está entre 768 y 1024 píxeles.

Las media queries te permiten crear diseños y estilos responsivos que se adapten a diferentes dispositivos y tamaños de pantalla. Podes utilizarlas para modificar el diseño, cambiar el tamaño de fuente, ocultar o mostrar elementos y realizar otras adaptaciones según las necesidades de visualización



```
@media min-width: 768px) and (max-width: 1024px){  
  /* Reglas CSS para aplicar en dispositivos de ancho  
  entre 768px y 1024px */  
}
```


LIVE CODING

Ejemplo en vivo

Creación de Media Queries y Diseño Web Responsive

Eres un diseñador web que trabaja en un proyecto para un cliente que necesita un sitio web responsivo para su negocio.

Tu tarea es crear un diseño web que se adapte a tres tamaños de pantalla diferentes: dispositivos móviles, tablets y computadoras de escritorio.

 **Tiempo: 15 minutos**



LIVE CODING

Ejemplo en vivo

Pasos

- *Crea al menos tres media queries en el archivo CSS para los siguientes tamaños de pantalla:*
- *Dispositivos móviles: Ancho máximo de 767px.*
- *Tablets: Ancho mínimo de 768px y ancho máximo de 1023px.*
- *Computadoras de escritorio: Ancho mínimo de 1024px.*
- *Dentro de cada media query, realiza ajustes en los estilos, como cambios en el tamaño de fuente, márgenes, espaciado y disposición de elementos, para que el diseño sea atractivo y funcional en cada tamaño de pantalla.*

LIVE CODING

Ejemplo en vivo

Pasos

- *Asegúrate de que el diseño se ajuste y se vea bien en cada una de las tres categorías de tamaños de pantalla mencionadas.*
- *Documenta tus decisiones de diseño y cómo se aplican las media queries en los comentarios del archivo CSS.*
- *Abre el archivo HTML en un navegador y utiliza las herramientas de desarrollo del navegador para emular diferentes tamaños de pantalla y verificar que las media queries funcionen correctamente.*



viewport"

s">

e>

te es un

age.jpg"

23</p>

```
/* Estilos generales para todas las pantallas */
body {
  font-family: Arial, sans-serif;
  margin: 0;
  padding: 0;
}

header {
  background-color: #333;
  color: white;
  text-align: center;
  padding: 10px;
}

main {
  max-width: 800px;
  margin: 0 auto;
  padding: 20px;
}

footer {
  background-color: #333;
  color: white;
  text-align: center;
  padding: 10px;
}
```

```
/* Media Query para dispositivos móviles */
```

```
@media (max-width: 767px) {
  header {
    font-size: 20px;
  }

  main {
    padding: 10px;
  }

  footer {
    font-size: 14px;
  }

  img {
    width: 100%;
    height: auto;
  }
}
```

```
/* Media Query para tablets */
```

```
@media (min-width: 768px) and (max-width: 1023px) {
  header {
    font-size: 24px;
  }

  main {
    padding: 20px;
  }
}
```



Ejercicio **medias querys**



medias queries

Breve descripción

Contexto: 🙌

Eres un diseñador web contratado por una empresa de tecnología financiera para crear una página web de su wallet digital. La wallet permite a los usuarios administrar sus activos digitales y realizar transacciones de criptomonedas.



Consigna: 🖋️

Diseñar una página web responsiva que ofrezca una experiencia óptima en dispositivos móviles, tablets y computadoras de escritorio.

Tiempo 🕒: 10 minutos





medias queries

Breve descripción

Paso a paso:

- Paso 1: Estructura HTML

Crea un archivo HTML llamado wallet.html y define la estructura básica de la página web. Incluye un encabezado con el nombre de la wallet, un menú de navegación, un área de resumen de cuentas, un área para realizar transacciones y un pie de página con información de contacto.



- Paso 2: Creación de Estilos CSS

Crea un archivo CSS llamado styles.css para definir los estilos de la página web. Comienza con estilos generales que se aplicarán a todas las pantallas. Estos estilos deben incluir la fuente, los colores y los márgenes básicos.





medias queries

Breve descripción

Paso a paso:

- Paso 3: Media Queries

Utiliza media queries en tu archivo CSS para adaptar el diseño a diferentes tamaños

- Dispositivos móviles: Ancho máximo de 767px.
- Tablets: Ancho mínimo de 768px y ancho máximo de 1023px.
- Computadoras de escritorio: Ancho mínimo de 1024px.

Dentro de cada media query, ajusta los estilos para que el contenido y la disposición sean adecuados para cada tamaño de pantalla. Presta especial atención a los elementos de navegación, la disposición de la información de la cuenta y las funcionalidades de transacción.

- Paso 4: Diseño Responsivo

Asegúrate de que el diseño sea responsivo y se vea bien en cada una de las tres categorías de tamaños de pantalla. Esto incluye el reordenamiento de elementos, cambios en el tamaño de fuente y ajustes en los márgenes y espaciado.


```
<!---8">
<meta name="viewport"
ce-width, initial-scale=1.0">
" href="styles.css">
</title>

]>

">Inicio</a></li>
">Cuentas</a></li>
">Transacciones</a></li>
">Configuración</a></li>

ccount-summary">
de la Cuenta</h2>
del resumen de la cuenta -->

ansactions">
nes</h2>
de las transacciones -->
```

```
/* Estilos generales para todas las pantallas */
body {
  font-family: Arial, sans-serif;
  margin: 0;
  padding: 0;
}

header {
  background-color: #333;
  color: white;
  text-align: center;
  padding: 10px;
}

nav ul {
  list-style-type: none;
  padding: 0;
}

nav ul li {
  display: inline;
  margin-right: 20px;
}

main {
  max-width: 800px;
  margin: 0 auto;
  padding: 20px;
}
```

```
/* Media Query para tablets
@media (min-width: 768px) {
  header {
    font-size: 24px;
  }

  nav ul li {
    margin-right: 30px;
  }

  main {
    padding: 20px;
  }

  footer {
    font-size: 16px;
  }
}

/* Media Query para compu
@media (min-width: 1024px) {
  header {
    font-size: 28px;
  }

  nav ul li {
    margin-right: 40px;
  }
}
```

○

¿Alguna consulta?

+



RESUMEN

¿Qué logramos en esta clase?

- ✓ **Comprender sobre los tipos de dispositivos y orientaciones**
- ✓ **la utilización de breakpoint para adaptar a los dispositivos**
- ✓ **Comprender el concepto de Mobile First**
- ✓ **Utilización de media queries para aplicar estilos específicos**



#WorkingTime

Continuemos ejercitando

¡Antes de cerrar la clase! Te invitamos a: 📌 📌 📌

1. Repasar nuevamente la grabación de esta clase
2. Revisar el material compartido en la plataforma de Moodle (lo que se vio en clase y algún ejercicio adicional)
 - a. Material 1: Lección 3: Aplicación de estilos y responsividad: 31-35
 - b. Material 2: Working Time de la Lección N° 3
 - c. Material 3: Ponte a Prueba de la Lección N° 3
3. Traer al próximo encuentro, todas tus dudas y consultas para verlas antes de iniciar nuevo tema.

¡Muchas Gracias!

Nos vemos en la próxima clase 🙌



Momento: ✚

Time-out!

🕒 5 min.

