

Workshop **HTML & CSS**

1.1 Descripción

En la página web se implementará un Workshop donde habrá una barra de navegación con (HOME, TEMAS, GALERÍA y CONTACTENOS). Todas las imágenes de esta página web están sacadas del Banco Pexels. Pexels es un proveedor de fotografías y material de archivo, ofrece más de 3 millones de fotos y videos gratuitos de alta resolución (<https://www.pexels.com/es-es/>). Los campos del formulario están validados con JavaScript, aunque la mayoría de las veces se usan Plugins como los de Bootstrap. En esta ocasión están validados por mí mismo.

1.2 Tecnologías usadas en el proyecto

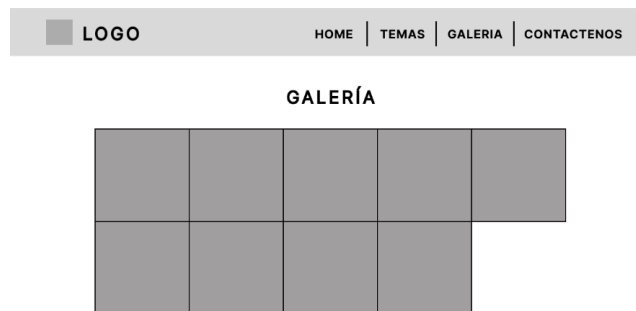


Las tecnologías usadas en el proyecto, son: HTML (estructura de la página), CSS (diseño de la página), Normalize (librería en github) y JavaScript (validación de formulario). Como pueden ver las tecnologías usadas en el proyecto, son tecnologías Front-end.

1.3 Wireframe

El siguiente Wireframe está desarrollado en la herramienta Figma. Les dejo adjuntado el enlace donde podrán encontrar el diseño en Figma:

<https://www.figma.com/file/iTo5wv4V5OKHCs7FZnGIAj/Workshop?node-id=0%3A1>.



Tamaño (1280 x 2950), desarrollado en Figma.

2.1 Conclusión

En conclusión, HTML es el lenguaje que se utiliza para crear las páginas web a las que se accede mediante internet, intentándolo definir en forma sencilla; es algo fácil de aprender, tan solo son etiquetas. CSS puede parecer un poco más difícil, pero es un lenguaje de diseño gráfico para definir y hacer más bonita la página. JavaScript ya es un lenguaje de programación del lado cliente, de tipado débil. El siguiente enlace lo llevará a una página donde se profundiza un poco más el tema (<https://blog.ticjob.es/tipado-debil-tipado-fuerte-diferencias-explicacion/>). JavaScript es un buen lenguaje para aprender a programar, como también lo es Python. Aprender a programar en C, C++ o Java son lenguajes más complicados. Aunque bajo mi experiencia, no recomiendo empezar con un lenguaje de programación, sino por aprender la lógica de la programación. Yo empecé por estudiar la lógica y desarrollar algoritmos, como cambiar un foco de luz o hacer una compra en el supermercado. Luego pasé a escribir mis primeros programas con PSeInt, donde estudié temas como condicionales simples y dobles (IF, IF ELSE) u otro condicional (SWITCH), estructuras repetitivas (FOR, WHILE, DO WHILE). Temas como vectores y algoritmos de ordenamiento (Método burbuja o las personas de sistema lo llaman el burbujeo). Después de ese recorrido empecé con los lenguajes de programación y más tarde aprendí HTML y CSS. Así terminando esta página web.