Nombre: Jorge Eduardo Guauque Villaloboso

Grupo: 611

Taller Introducción Aplicaciones Web

Objetivos del Taller

● Introducir los conceptos básicos de HTML, CSS y JavaScript de manera accesible.

● Ayudar a los estudiantes a familiarizarse con las herramientas y tecnologías web fundamentales.

● Desarrollar una comprensión básica de cómo crear y estilizar una página web simple, fomentando el aprendizaje práctico a través de ejercicios guiados.

Estructura del Taller

El taller está dividido en sesiones teóricas y prácticas, cada una enfocada en aspectos específicos de HTML, CSS y JavaScript. Adicionalmente se debe entregar las solución de los ejercicios prácticos del taller en un repositorio, siguiendo los pasos descritos en la guía.

Parte Teórica

1. ¿Qué es HTML y cuál es su función en la web?

2. ¿Que es una etiqueta HTML y menciona las etiquetas más comunes?

3. ¿Que es un atributo de una etiqueta HTML y menciona los más comunes?

4. ¿Qué es CSS y cómo se utiliza para el diseño web?

5. ¿Que es una propiedad en CSS y menciona las propiedades más comunes?

6. ¿Que es un selector en CSS y cuales tipos existen?

7. ¿Qué es JavaScript y cómo añade la interactividad a las páginas web?

8. ¿Cuáles son los tipos de datos primitivos en Javascript?

9. ¿Cómo funcionan las estructuras de control de flujo como if, else, switch y bucles en Javascript?

10. ¿Por qué es importante usar nombres significativos para variables y métodos?

11. ¿Qué es una variable de entorno y por qué son importantes para Javascript o la programación en general?

12. ¿Qué son las herramientas de desarrollo de Chrome y cómo se accede a ellas?

13. ¿Qué se puede hacer en el panel "Elements" de las herramientas de desarrollo?

14. ¿Cómo se utiliza el panel "Console" de las herramientas de desarrollo y para qué es útil?

15. ¿Qué información se puede obtener del panel "Network" y por qué es importante?

Respuestas

1. HTML es un lenguaje de programación se utiliza para el desarrollar o programar el contenido de algunas paginas web o aplicativos
2. Es un bloque de código dentro de la estructura del lenguaje HTMLy las etiquetas básicas son

<html> dentro tenemos todo el contenido de la página html</html>

<head>contiene enlaces y metadatos </head>

<title> titulo de la página</title>

<body> el cuerpo o contenido de la página</body>

<h1> a <h6> define encabezados dependiendo del h muestra distintos niveles

<p> parrafos

<a>enlaces

<img>imágenes

1. Un atributo da información adicional a una etiqueta lo mas comunes son

Herf: contiene url de enlace

Src : contiene la fuente de una imagen

Alt : proporciona texto alternativo

Class: asigna una clase css par aun elemento

1. Css es Cascading Style Sheets es un lenguaje utilizado para agregar estilos a los componentes de la pagina web

Se utiliza colocando el indicativo de lo que quiere modificar y dentro digitas los parámetros o estilos que deseas agregar

1. Una propiedad son los parámetros que le damos en el css a un elemento o varios

-lo mas comunes son :

Color: color a un texto

Background-color: color a un fondo

Font-size: tamaño de la letras

Margin: un margen

1. Los selectores es el protocolo de seleccionar un elemento ejemplo

P selección de tipo

.classe selección de clase

#id selector de id

1. JavaScrip es un lenguaje para añadir interactividad o animaciones a una pagina web

Se añaden al poder responder a la interacción del usuario con la pagina sin necesidad de recargar la pagina ejemplo

document.getElementById("boton").addEventListener("click", function() { alert("¡Hiciste clic!"); });

cuando el usuario hace clic en un botón aparece un mensaje

1. Los tipos de datos primitivos son

String : cadena de texto

Number:números

Boolean:verdadero o falso

Undefinid:variable sin definición

Null : ausencia intencionada de la variable

1. Las estructuras de control permiten modificar el flujo de un programa

If/else – utiliza condiciones booleanas

Switch – selecciona entre multiples opciones

For y while- crea un ciclo hasta que se cumple una condición

1. Esto es importante para tener lo mas claro posible el código por si otro programador lo trata o incluso tu mismo y se puedan ubicar más fácil
2. Una variable de entorno es un valor configurado fuera del código que define el comportamiento de una aplicación. Son importantes porque permiten separar la configuración del código, facilitando la seguridad y la adaptación a diferentes entornos.
3. Las herramientas de desarrollo de Chrome son utilidades para inspeccionar, depurar y optimizar sitios web. Se accede pulsando F12 o Ctrl+Shift+I (Cmd+Option+I en Mac) o desde el menú "Más herramientas".
4. En el panel "Elements" puedes inspeccionar y editar el HTML y CSS en tiempo real, permitiendo ver la estructura del DOM, modificar estilos y depurar elementos.
5. En el panel "Console" puedes ver mensajes de JavaScript, errores y advertencias. Es útil para depurar el código, probar comandos y visualizar salidas de funciones o variables. durante 7 segundos

El panel "Console" se usa para ejecutar y probar código JavaScript en tiempo real. Permite ver mensajes, errores y advertencias, lo que facilita depurar y entender el comportamiento de una web.

1. El panel "Network" muestra todas las solicitudes y respuestas HTTP, permitiendo ver qué recursos carga una página, sus tiempos de carga y posibles errores. Es importante para analizar el rendimiento y solucionar problemas de carga. durante dos segundos

El panel "Network" muestra todas las solicitudes HTTP/HTTPS, sus tiempos de carga, tamaños de archivos y errores, lo que ayuda a diagnosticar y optimizar el rendimiento de la web.

Parte Práctica

1. Crear un documento HTML con un **encabezado** (el cual será su nombre completo), un **párrafo** (el cual será una descripción o mensaje corto sobre el estudiante), un **enlace** (el cual direccione a alguna red social o su repositorio en **github**) y una **imagen** (puede ser una foto de perfil o cualquier imagen que desee). Dándole el siguiente **título** a la página **“Mi Primera Página”**.

2. Aplicar al punto anterior estilos básicos con CSS para cambiar **colores** y **fuentes**, adicionalmente experimentar con las propiedades de diseño como **background-color**, **font-size**, **text-align**.

3. Crear un botón que, al hacer clic, muestre por consola el texto **“Hola Mundo desde JavaScript”** usando Javascript.

Guit :https://github.com/JGuauque/tarea1DesarroloWeb.git