

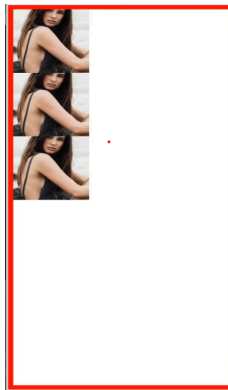
## CHECKPOINT 2 - PREGUNTAS TEÓRICAS

**Nombra cuatro valores que se pueden usar con la propiedad justify-content.**

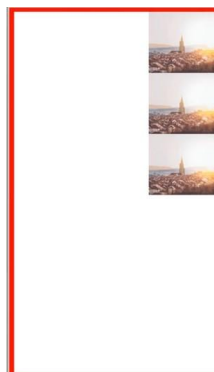
Muestro un ejemplo en el que tenemos un div contenedor y dentro de él, un div que incluye 3 imágenes. A continuación muestro ejemplos de cómo se verían las 4 opciones de valores de la propiedad justify-content:

```
<body>
  <div clase = " contenedor " >
    <div clase = " img_blocks " >
      <img src = " https://source.unsplash.com/random/150x150 " alt = " " >
      <img src = " https://source.unsplash.com/random/150x150 " alt = " " >
      <img src = " https://source.unsplash.com/random/150x150 " alt = " " >
    </div>
  </div>
</body>
```

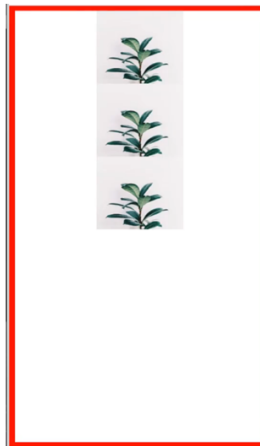
- **Flex-start**, es el valor por defecto, nuestro **img\_blocks** se alinea al principio.



- **Flex-end**, lo alinea al final.



- **Center**, lo posiciona en el centro.



- **Space-between**, lo que hace es mostrarlos con espacio entre ellos.



## ¿Qué es un objetivo primordial?

El objetivo primordial es lo primero en lo que nos enfocamos, ya sea si empezamos de cero con una aplicación o bien si se trata de una modificación de algún proyecto, debemos centrarnos en cuál es ese objetivo, porque a partir de ahí se desarrollará el trabajo.

Debemos entender cuál es el objetivo que se quiere conseguir, qué aspectos van a tener más relevancia, a quién va dirigido, si va a ser de ámbito personal o será de uso público, porque dependiendo de estas cosas daremos más importancia a ciertos aspectos y tomaremos distintas vías para desarrollarlo.

Teniendo en cuenta esto, nos ahorraremos mucho tiempo ya que contamos con un punto de partida y podemos dirigir nuestro trabajo hacia el destino final que queremos conseguir.

## **¿Qué son los wireframes de baja fidelidad?**

Una vez realizado nuestro diagrama de mapa, lo que hacemos con los wireframes es tener como un primer boceto, en donde nuestro objetivo no es centrarnos en su diseño ni hacerlo bonito, si no tener en cuenta todo lo que necesitamos para nuestro objetivo, por ejemplo, sabemos que necesitaremos una barra de menú, o un botón para que la gente seleccione la raza de su perro, pero no nos interesa en esta etapa ni el tamaño de nuestra barra de menú, ni el color de ese botón, solo sabemos que lo necesitamos por lo que lo representamos pero sin perder tiempo dejarlo "bonito".

También con este boceto inicial podemos descubrir cosas que previamente no hemos tenido en cuenta y realizar mejoras. Nuestro objetivo con esto es tratar de tener un esquema que nos ayude a visualizar todo lo fundamental que necesitamos para luego desarrollarlo.

## **¿Qué es Git y para qué sirve?**

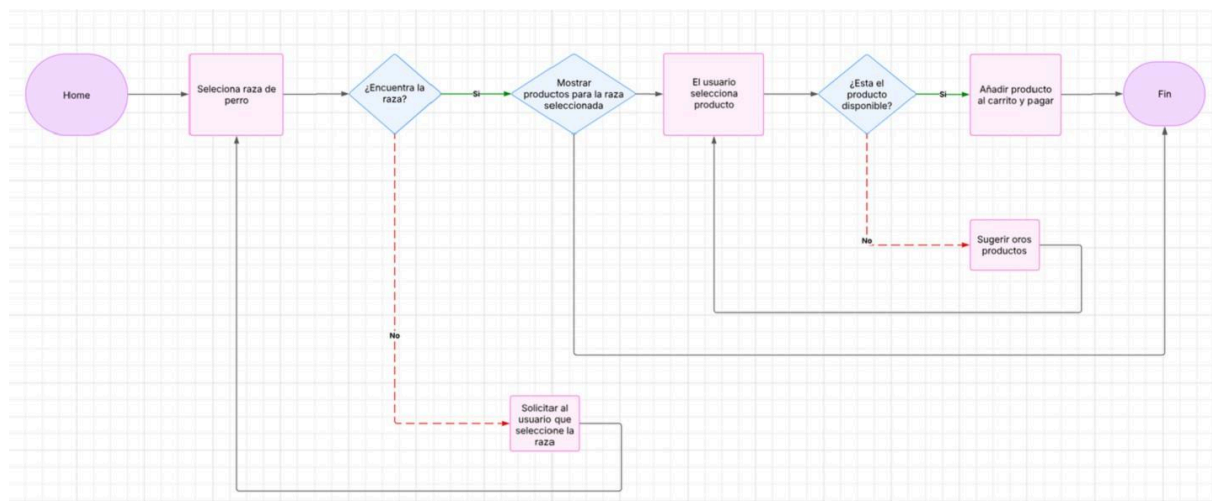
Git es un sistema de control de versiones distribuido, gratuito y de código abierto, es decir, es gratuito y está desarrollado por la comunidad de código abierto, y distribuido, lo que significa que tenemos acceso a un repositorio centralizado de nuestra base de código, donde todos los miembros de nuestro equipo podrían analizar nuestro código, extraerlo y agregar continuamente nuevas características a ese repositorio centralizado.

Lo que se puede hacer con Git es que varias personas puedan trabajar en el mismo proyecto al mismo tiempo, revisando o desarrollando diferentes partes de una aplicación o código y luego enviándolas nuevamente a ese repositorio centralizado, de modo que todos tenemos acceso a ese trabajo grupal.

Por último, al ser un sistema de control de versiones, significa que se van creando hitos, lo que nos permite que si cometemos un error y por ello fastidiamos nuestro código, gracias a este sistema, podremos volver a una versión anterior del código sin que ello nos suponga tener que ir deshaciendo los cambios que hemos realizado antes de ese error. De ahí que sea de gran ayuda ya que proporciona seguridad y eficacia ya que nos ahorra tiempo.

## ¿Qué es un mapa del sitio?

Es una representación visual de nuestro objetivo, por ejemplo, queremos una web de productos para perros, queremos poder filtrar por razas para poder ver los productos para nuestro perro en particular. Con el mapa, representariamos todas las opciones que tendríamos. Necesito un botón de filtrado que me muestre las razas, una vez seleccionada me llevaría a una pagina que me mostraria todos los productos disponibles de esa raza. El objetivo del mapa es tener una imagen de todas las páginas que necesitaríamos y las acciones que podríamos realizar desde cada una de ellas.



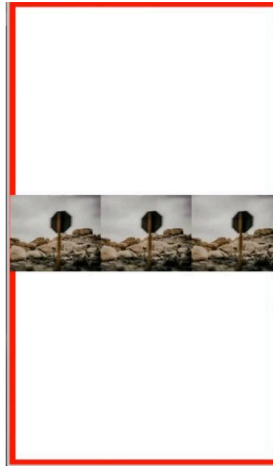
**Nombra tres valores que se pueden usar con flex-direction, incluido el valor predeterminado que usa flexbox cuando se crea.**

Vamos a tomar el mismo ejemplo que hemos usado para justify-content, con nuestro div de imágenes dentro del div contenedor:

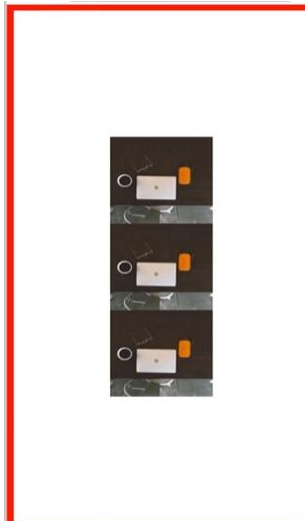
```
<body>
  <div clase = " contenedor " >
    <div clase = " img_blocks " >
      <img src = " https://source.unsplash.com/random/150x150 " alt = " " >
      <img src = " https://source.unsplash.com/random/150x150 " alt = " " >
      <img src = " https://source.unsplash.com/random/150x150 " alt = " " >
    </div>
  </div>
</body>
```

En este caso, entre las opciones que tenemos para flex-direction, serían:

- **Row**, que es el valor por defecto al usar flex-direction, y es el equivalente a colocar todo en fila, de izquierda a derecha.



- **Column** (Columna), que nos lo distribuye en forma de columna, de arriba a abajo.



- **Row-reverse**, se colocan en fila, pero esta vez con el orden invertido, de derecha a izquierda.
- **Column-reverse**, al igual que ejemplo anterior invierte el orden siendo en este caso de abajo a arriba.