Dibujo en blanco y negro

Descripción generada automáticamente con confianza media**U****NIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL**

FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL Y DE SISTEMAS

**ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMAS**

**“Manual del programador de la página web de la biblioteca virtual UNFV”**

ASIGNATURA:

Programación Aplicada III

DOCENTE:

Huapaya Sotero, Armando

AUTOR:

Lavado Julian Alex Jesus

SECCIÓN: A         CICLO: VI

2022

* **INTRODUCCIÓN**

El presente trabajo está orientado a mostrar y explicar cómo se realizó la primera parte de la página web orientada a la biblioteca de la Facultad de Ingeniería Industrial de Sistemas de la Universidad Nacional Federico Villarreal.

Lo cual para su elaboración se aplicó únicamente lenguaje HTML, el cual permite al lector conocer cómo realizar diferentes páginas web con las facilidades que presentan algunas etiquetas encontradas en este lenguaje.

* Texto

  Descripción generada automáticamente**CODIFICACIÓN DEL HEADER**

**1**

**2**

1. Apertura de la etiqueta header y div para trabajar la cabecera que tendrá nuestra página web
2. Uso de una tabla para poder acomodar las imágenes o texto que deseamos en la posición que queramos, donde cambiamos el color mediante el atributo bgcolor y trabajamos todo en una sola fila sectorizado en 2 columnas donde se les inserta las imágenes que deseemos

* **CODIFICACIÓN DEL FOOTER**

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**5**

**6**

**4**

**3**

**2**

**1**

1. Texto

   Descripción generada automáticamenteApertura de footer y el div para empezar a trabajar su contenido
2. Apertura de la tabla que usaremos para trabajar cómodamente donde usaremos los siguientes atributos align para tener la tabla en el centro de la página, cellspacing para quitar el espacio entre celdas, el bgcolor para colorear la tabla de color negro y el height para que la tabla tenga una altura establecida
3. Abrimos la primera fila donde lo sectorizaremos en 3 columnas donde colocaremos el mensaje de CONTACTO, UBICANOS y REDES SOCIALES. Estos nos servirán de titulo
4. Contenido dentro de la primera columna editando el color que tendrá con etiqueta font
5. Creación del iframe para poder vincular la ubicación de la facultad en tiempo real usando el atributo src, además de las agregaciones de las imágenes vinculadas para redes sociales
6. Cerramos las etiquetas usadas font, table, div, footer, body y html

* Texto

  Descripción generada automáticamente**CODIFICACION DE LA BARRA DE MENÚ Y BUSQUEDA**

**2**

**1**

1. Usamos la etiqueta nav ya que estamos destinando este contenido al menú para la transición entre las diferentes páginas que tendrá nuestro proyecto, dentro del **nav** seguiremos el proceso de creación de una tabla para poder trabajar de forma mas cómoda con ubicaciones determinadas donde a cada celada le daremos un ancho determinado para la estética con el atributo **width**
2. Para lo que es la búsqueda diseñamos la barra de búsqueda con un **form** para usar el tipo tex y le colocamos el atributo placeholder para el mensaje invisible de búsqueda, luego insertamos una imagen y un botón como búsqueda

* Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

  Descripción generada automáticamente**CUERPO DEL ITEM INICIO**

**3**

**2**

**1**

1. Creación de una tabla general para trabajar de forma mas cómoda y centrada toda la información, donde igual forma usamos la etiqueta font para cambiar el tipo de letra y tamaño de igual forma colocamos la etiqueta **p** de párrafos para definir la alineación que tendrá el mensaje de presentación
2. Usamos la etiqueta Marquee para obtener movimiento en la imagen para que sea mas dinámico
3. Separamos mediante el uso de tablas las diferentes secciones para la forma de ingreso al sistema bibliotecario existente de la UNFV

* Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

  Descripción generada automáticamente**CUERPO DEL ITEM NOSOTROS**

**2**

**1**

1. Para el mensaje de misión y visión separáramos todo en un div para sectorizar y trabajar más cómodo luego colocamos la etiqueta **h3** para tener como referencia de que es un titulo s3emi mayor
2. Para el mensaje de cada misión y visión creamos la tabla y colocamos las etiquetas **font** para editar el color y tipo de letra después en cada columna editamos su tamaño de columna y de fila

De igual forma estos pasos se repetirán para los demás partes de este ítem

* Texto

  Descripción generada automáticamente**CUERPO DEL ITEM RECURSOS EN LÍNEA**

**2**

**1**

1. Para lo que es los recursos en línea creamos una tabla como cabecera para las opciones de recursos que nos brinda la universidad como las bases de datos, libros digitales, entre otros
2. Para lograr visualizar la información del punto 1 usamos un iframe para vincular a la barra de menú mediante el name del iframe y el target de los textos del menú

* Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

  Descripción generada automáticamente**CUERPO DEL ITEM SERVICIOS**

**1**

**2**

1. Para la creación del mensaje de apertura seguimos los pasos similares a los demás iniciando con la separación en divisiones luego de crear una tabla donde colocaremos los atributos correspondientes como el tamaño de espaciado entre las celdas y el atributo que tendrá el texto mediante la etiqueta font.
2. Para la solicitud de prestamos y el uso de los formularios para tener todo más estético y ordenado colocamos todo ello dentro de una tabla y llamamos a los formularios mediante un iframe haciendo uso del atributo name y target después de ello solo queda vincular las imágenes con el target dirigido al name del iframe para que nos muestre los formularios en cada imagen, esto nos ayuda a evitar que se generen paginas nuevas la cual es un poco tedioso.

* Imagen que contiene Tabla

  Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

  Descripción generada automáticamente**CUERPO DEL ITEM NOTICIAS**

**2**

**1**

1. En la primera sección aplicamos de igual forma las divisiones correspondientes y la creación de tablas para trabajar de forma más cómoda seguidamente dentro de cada tabla insertaremos las imágenes con la etiqueta **img** seguidamente usamos los atributos width y height el cual nos permitirá redimensionar la imagen, seguidamente realizamos la vinculación de las imágenes con la pagina de las noticias correspondientes.
2. Para la creación de eventos trabajamos de igual forma mediante tablas e insertamos imágenes mediante la etiqueta img, además de ello se le implemento imágenes extras que nos servirán como botones que nos permitirán la vinculación con los videos referentes de los eventos mostrados

* Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

  Descripción generada automáticamenteTexto, Aplicación

  Descripción generada automáticamente**CUERPO DEL ITEM GUÍAS**

Para el ultimo de las noticias aplicamos la misma dinámica que se vio en recursos en línea el cual es hacer la vinculación a través de un iframe y trabajar con los atributos name y target