



Reporte de Curso #2.

Nombre de Curso: HTML5 & CSS3 Fundamentals: Development For Absolute Beginners

Por: Julián Mejía Sánchez

Para: José de Jesús Narváez Pérez

Fecha de realización: viernes 30 de agosto de 2019.

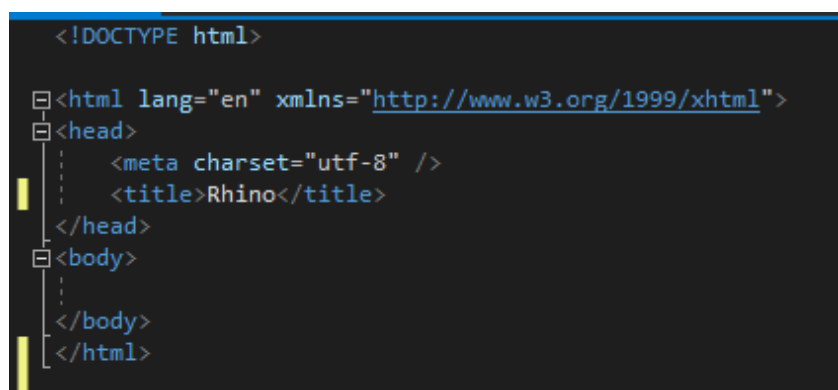
Fecha de entrega: martes 03 de septiembre de 2019.

Introducción.

En este curso se abarcan diversos temas tanto de HTML como de CSS, los cuales en combinación ayudan a dar formato a las páginas web, ya que HTML no se considera un lenguaje de programación como tal, es más bien un lenguaje de etiquetado, sin embargo, tiene bastantes aspectos interesantes, configuraciones, y demasiado tema del que aprender, no se diga que el CSS.

Desarrollo.

Para comenzar el curso se explica con un ejemplo, al crear nuestra primera página web con HTML5, dentro de las explicaciones se muestra la estructura “básica” para cualquier página web, a continuación, se muestra una ilustración para trabajar en base a ello. (ver ilustración 1)



```
<!DOCTYPE html>

<html lang="en" xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <title>Rhino</title>
  </head>
  <body>
  </body>
</html>
```

Ilustración 1. Plantilla básica para un archivo HTML

1. Lo primero que aparece en la plantilla (*DOCTYPE html*) no es necesario en sí, pero eso le da instrucciones al navegador para saber qué tipo de documento se está trabajando, pasa lo mismo con la siguiente línea de código, ya que su función es pasarle nuevamente información adicional al navegador. Posteriormente, la etiqueta head incluye más opciones de configuración del documento, y la etiqueta de título, en ella estará el texto que será mostrado en la ventana del navegador. En seguida se encuentra la etiqueta body, dentro de esta estarán todas las características del código, es decir, los estilos, tipos de letra, acomodo del texto, párrafos, etc. Fue una explicación algo extensa, hay demasiadas formas de darle estilo a las páginas web, se utilizan bastantes formatos, como secciones, artículos, referencias, navegadores etc.

Después de crear la primera página web, se le dio estilos con CSS, el lenguaje en si no es tan complicado, pero tiene bastantes atributos, muchas características que uno puede declarar para dar el estilo que mejor convenga.

Este tema se basó en el estilo de letras, colores, secciones, fuentes, bordes, tamaños, márgenes, etiquetas, etc. También es un lenguaje bastante amplio, con muchas características que explotar.

2. Después de esto se trabajó más específico con párrafos y texto, al momento de que uno quiere especificar que secciones se comportarán como tal, así mismo se ejemplificó como añadir links de, o algún archivo que se encuentre en la misma ruta, a través de su path.

3. El siguiente punto abarco el tema de la estructura del documento *html*, para esto se utilizan las etiquetas *div* y *hgroup* que como su nombre indica, hacen referencia a las divisiones y grupos determinados. Es decir, nos servirán para diferenciar partes de interés. De esta manera se le va dando una estructura deseada a nuestra página web, a estas divisiones pueden aplicarse varias modificaciones haciendo que el texto o lo que haya dentro de ellas también se modifique. Esto es de mucha ayuda a la hora de trabajar extensas y pequeñas páginas web.

4. Los siguientes dos temas se basaron en el trabajo con imágenes y listas. Básicamente, se explica cómo pueden importarse imágenes o ilustraciones dentro de un archivo *html*, además de como modificar los atributos de esta como resolución, posición etc. Y en lo que a listas respecta, se explica cómo hacer una lista dentro del *html*, y las diferentes formas de hacer, por ejemplo, con puntos o números, un espaciado diferente etc. Esto se logra a través de las etiquetas *ul*, *li*, *ol*, *dd*, *dt*, *dl*, *pre*, etc.

5. La creación de tablas también juega un rol importante a la hora de presentar la información al usuario, es decir, una buena tabla puede hacer entender casi de inmediato al usuario la información que se le quiere manda. En este tema se nos hace una breve introducción a la creación de tablas, con sus respectivas etiquetas, en si fueron muy sencillas, pero fáciles de entender también.

6. La creación de *forms* es el tema de la siguiente explicación, los formularios HTML son uno de los puntos principales de interacción entre un usuario y un sitio web o aplicación, ellos permiten a los usuarios enviar información a un sitio web a través de botones, campos de texto, *checkboxs* etc. Dentro de este tema se abarcaron también varios tipos de entrada, como pueden ser texto, radio, *checkbox* por nombrar algunos, estos tipos de entrada nos permiten enviar la información al sitio web de una manera más ordenada y precisa por parte del usuario. También se utilizó la etiqueta *fieldset* la cual permite organizar en grupos los campos de un formulario muy útil a la hora de presentar la información. Cabe mencionar que también se utilizaron un tipo de entrada llamada *select*, la cual tiene la característica de desplegar una lista de opciones, de las cuales podemos seleccionar una o incluso varias. A continuación, se muestra un ejemplo de formulario para que quede mejor ilustrado. (ver ilustración 2)

Creating Forms

file:///C:/Users/julian.mejia/source/repos/Solution1/HTMLPage2.html

Creando Forms

Nombre:

Tamaño de la pizza

☐ Pequeña (30 cm)

☒ Mediana (50 cm)

☐ Grande (80 cm)

Tipos de Pizza

☐ Pepperoni

☒ Salami

☐ Queso Extra

☐ Hawaina

Orilla

Normal

Delgada

Rellena

Instrucciones especiales:

Ilustración 2. Ejemplo de formulario HTML

Se explico cómo separar las entradas del formulario a través de párrafos y etiquetas, así como el utilizar la etiqueta *legend* para nombrar algún grupo específico de opciones, como se puede ver en la ilustración.

7. Seguimos trabajando con formularios, pero en esta ocasión más enfocados a las validaciones que existen dentro de las entradas, estás validaciones ayudan al sistema que la entrada tenga un formato específico o incluso un solo tipo de dato, por ejemplo, las validaciones de, email, número telefónico, números, urls, etc. Además de estas validaciones existen algunas características de las propias entradas, tales como, bloquear cierto texto (el usuario no puede modificar un texto predefinido), fijar la entrada en un campo en específico (por defecto el cursor aparece dentro de ese campo), *required* que se encarga de hacer una entrada indispensable (no se puede avanzar si no se asigna una entrada) y el step, que solo puede tener entradas dependiendo del valor (paso) definido por el programador.

8. Es tema de profundizar en el código de CSS, para ello se explican las diferentes formas de dar estilo a nuestras fuentes y páginas web en general, una de ellas es a través de un archivo o página web externa a la nuestra, de tal manera que podremos descargar algunas funciones ya definidas para hacer las cosas más fáciles. Una vez que tenemos bien definidas nuestras secciones dentro del archivo HTML, desde CSS podemos dar formato a cada una de estas secciones según nuestra conveniencia. Además de eso se da una breve introducción a las familias de propiedades de CSS las cuales a continuación veremos más a fondo.

9. Las principales propiedades de CSS son de, *fuentes y texto*, *color y fondo*, *listas y tablas*, y *cajas*. Brevemente explico de que va cada una: en fuentes y texto se explican las diferentes formas de modificar o darle estilo a las fuentes, así como invocando directamente al nombre del tipo de letra deseado, también se puede modificar el tamaño invocando directamente el número de letra, o utilizando acrónimos como *small*, *medium*, *large*. Para color y fondo se explica cómo son las diferentes maneras de cambiar color, ya sea por nombre directo, por número hexadecimal o por RGB, de esta manera podemos ampliar la gama de colores a la cual podemos acceder, de la misma manera aplica para los colores o imágenes de fondo, aunque para las propiedades de fondo también varían. Para las propiedades de listas y tablas, al igual que las demás propiedades hay distintas formas de listar los datos, y aquí se explican, como pueden ser con viñetas de diversos tipos (círculos, cuadros, etc.) o incluso sin ellas, al igual que para las tablas. Y por último para las propiedades de cajas, el cual es el más extenso, ya que, dentro de estos boxes, puede incluir bastantes características de texto, colores, subrayado, contornos, bordes (puntos, guiones, completos), en fin, existen bastantes estilos que se le pueden dar a estos boxes.

10. Dentro de los últimos temas se explicó de manera sencilla como agregar videos a nuestros proyectos, con y sin controles para manejarlos desde nuestro navegador, también se puede hacer un tipo de anotación en caso de que nuestro navegador no sea capaz de reproducirlo. También se explican dos formas de insertar (o crear) imágenes a partir de código. El primero de ellos es usando *Canvas*, el cual es solo un contenedor de imágenes, por lo que necesita de códigos JavaScript para poder dibujar gráficos, este método dibuja sobre la marcha y es muy eficiente para dibujar trazados, cuadros, círculos, texto y agregar imágenes. Y el segundo método es utilizando el formato de imagen SVG (Scalable Vector Graphics) el cual es un formato vectorial muy útil para su uso online, sobre todo por su flexibilidad y por su capacidad para ofrecer gráficos con mucha calidad y menos peso a comparación de los formatos comunes como .png, .JPG, etc. Esto nos da un plus ya que este formato puede ser redimensionado, tanto como se quiera, sin pérdida de calidad de imagen, sin embargo, al igual que con el Canvas, se deben tener conocimientos de códigos para que este formato funcione correctamente.

Conclusiones.

En este curso se explica cómo comprender desde la estructura de los archivos HTML y CSS3, en lo personal me pareció interesante como se fue avanzando desde la estructura básica, hasta llegar a lo más complejo. Se proporcionaron herramientas básicas para trabajar con el Frontend, me resulta increíble que haya tanto material del cual sacar el estilo que nosotros deseamos. En fin, creo que aún queda bastante que conocer acerca de este tema, pero puede llegar a ser muy apasionante trabajar con este estilo de programación visual.