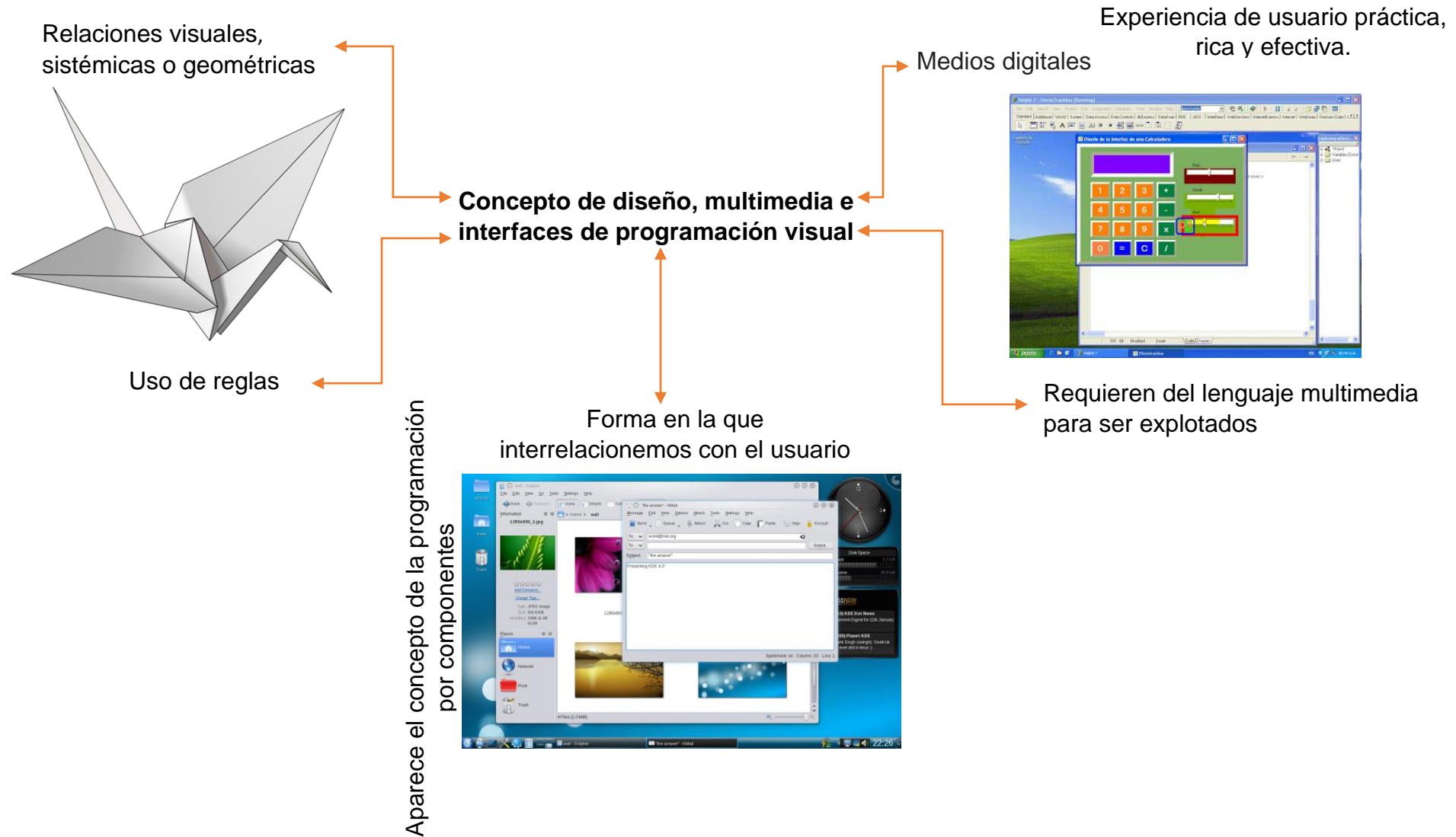


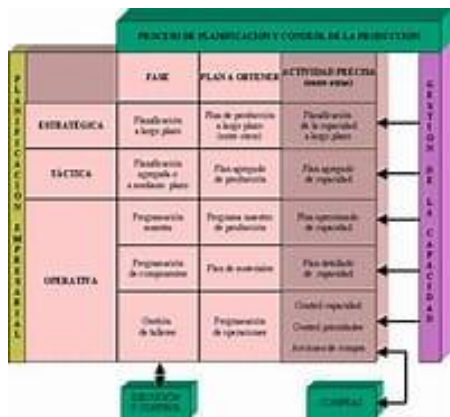
## Tarea 2

Realiza un mapa mental del tema Diseño de programación visual abarcando los subtemas



Se basa el diseño

Se construye el proyecto



Decisión por decisión

Proceso de diseño e integración de contenidos y componentes.

Procedimiento organizado



Sistema de planificación aplicable

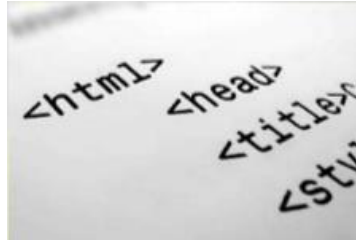
Estrategia flexible y puede tomar forma con base a las metas

Descomposición de sistemas ya confirmados en componentes funcionales o lógicos

Sistema en plataforma modular



## Interactividad entre componentes



Las etiquetas pueden presentar modificadores que se llaman atributos que permitirán definir diferentes posibilidades de la instrucción

Presentar documentos de forma más o menos atractiva al destinatario final

El usuario final puede dar su opinión de la página al autor

Los botones; utilizados para activar alguna función.



- ☒ Casillas de elemento
- ☒ Extensiones de nombre de archivo
- ☐ Elementos ocultos

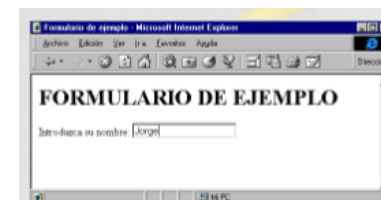
Las casillas de verificación, en algunas ocasiones el programador de la aplicación determina que el control permita solo 2 estados.

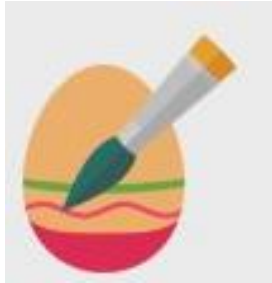
Marcado

Desmarcado



El propósito de la caja de texto es permitir al usuario la entrada de información textual para ser usada por el programa





Diseñar la parte grafica del sitio



Reconocer la estructura de bloques del documento



Organizar el archivo layout para su recorte



Recortar y exportar imágenes



Generar la estructura HTML del documento

**Proceso de construcción de maquetado.**



Replicar el proceso en todas las paginas del sitio



Volcar los contenidos de texto de imágenes en la estructura HTML



Estilizar los contenidos por medio de CSS



Testear el maquetado en diferentes navegadores