
	<p>UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN FACULTAD DE INGENIERÍA DE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMA</p>	
<p>Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación</p>		
<p>Aprobación: 2022/03/01</p>	<p>Código: GUIA-PRLE-001</p>	<p>Página: 1</p>

## INFORME DE LABORATORIO

INFORMACIÓN BÁSICA					
ASIGNATURA:	Programación web 2				
TÍTULO DE LA PRÁCTICA:	Laboratorio 02				
NÚMERO DE PRÁCTICA:	02	AÑO LECTIVO:	2do	NRO. SEMESTRE:	1
FECHA DE PRESENTACIÓN	-	HORA DE PRESENTACIÓN	-		
<b>INTEGRANTE (s):</b> Carbajal Gonzalez Diego Alejandro				<b>NOTA:</b>	
<b>DOCENTE(s):</b> Lino Jose Pinto Oppe					

SOLUCIÓN Y RESULTADOS
<p><b>I. SOLUCIÓN DE EJERCICIOS/PROBLEMAS</b></p> <p>Estructura del Proyecto</p> <p>Para este laboratorio, se creó una estructura de directorios que sigue las especificaciones proporcionadas. La estructura es la siguiente:</p> <pre> rescobedoq/  --- pw2-24a      --- README.md      --- .gitignore      --- lab02          --- index.html          --- autor.html          --- hobbies.html          --- ingSoftware.html          --- galeria.html          --- estandaresWeb.html          --- contactame.html          --- css          --- style.css           </pre>

5:32 >\_

```

31 <html lang="es">
24 <body>
9     <li><a href="ingSoftware.html">Ing. de Software</a></li>
8     <li><a href="galeria.html">Galeria</a></li>
7     </ul>
6 </aside>
5 <main>
4     <h1>Mis Hobbies</h1>
3     <section>
2         <h2>Escuchar Música</h2>
1         
33      <p>Una de mis mayores pasiones es escuchar música. Disfruto de una amplia variedad
1     </section>
2     <section>
3         <h2>Caminar y No Hacer Nada</h2>
4         
5         <p>Me encanta salir a caminar y simplemente disfrutar del aire libre y la tranquilidad.
6     </section>
7     <section>
8         <h2>Deportes Extremos</h2>
9         
10        <p>Aunque no lo hago con frecuencia, disfruto de los deportes extremos ocasionalmente. Me gusta la emoción y la adrenalina que proporciona.
11    </section>
NORMAL  hobbies.html

```

0 lazy.nvim 05:32:57

```

# Plugin Updates
- mason.nvim
- neoconf.nvim
- LazyVim
- nvim-lint
- nvim-treesitter
- noice.nvim
- flash.nvim
- conform.nvim
- nvim-treesitter-context
- nvim-treesitter-textobjects
- nvim-lspconfig
- LuaSnip
- nvim-web-devicons
- telescope.nvim

```

ESC

/

—

HOME

↑

END

PGUP

⌂

CTRL

ALT

←

↓

→

PGDN

5:32 >\_

```

18 <!DOCTYPE html>
17 <html lang="es">
16 <head>
15     <meta charset="UTF-8">
14     <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
13     <title>Inicio</title>
12     <link rel="stylesheet" href="styles.css">
11 </head>
10 <body>
9     <header>
8         <nav>
7             <ul>
6                 <li><a href="index.html">Inicio</a></li>
5                 <li><a href="autor.html">Autor</a></li>
4                 <li><a href="estandaresWeb.html">Estándares Web</a></li>
3                 <li><a href="contactame.html">Contáctame</a></li>
2             </ul>
1         </nav>
19    </header>
1     <main>
2         <h1>Bienvenido a mi sitio web</h1>
3         <p>Este es el sitio personal de Diego Carbajal. Aquí encontrarás información sobre mí, mis hobbies, mi carrera en Ingeniería de Sistemas y mucho más.
4     </section>
NORMAL  index.html

```

ESC

/

—

HOME

↑

END

PGUP

⌂

CTRL

ALT

←

↓

→

PGDN

```
5:32 >_
20 <html lang="es">
13 <body>
6
4
2
1
22
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
NORMAL autor.html
59% 22:51 05:32
```

ESC / — HOME ↑ END PGUP

CTRL ALT ← ↓ → PGDN

```
5:33 >_
39 <body>
28 <div class="container">
17 <main>
14 <h2>Acerca de la Carrera</h2>
13 <p>La Ingeniería de Software es una disciplina que se encarga del diseño, desarrollo y mantenimiento de software de calidad. De
12 <p>En la carrera de Ingeniería de Software, los estudiantes aprenden a aplicar principios de ciencias de la computación, matem
11 </section>
10 <section>
9 <h2>Mi Perspectiva</h2>
8 <p>Desde mi punto de vista, la Ingeniería de Software es mucho más que escribir código. Es un proceso creativo que requiere per
7 <p>Me especializo en el desarrollo web, donde puedo combinar mi creatividad con mis habilidades técnicas para construir experie
6 </section>
5 <section>
4 <h2>Futuro de la Carrera</h2>
3 <p>El futuro de la Ingeniería de Software es emocionante y lleno de oportunidades. Con la digitalización en aumento en todos lo
2 <p>Como ingeniero de software, estoy emocionado de ser parte de este viaje hacia el futuro. Creo que nuestra capacidad para inn
1 </section>
48 </main>
1 </div>
1 <footer>
3 <p>&copy; 2024 Diego Carbajal. Todos los derechos reservados.</p>
4 </footer>
2 </body>
NORMAL ingSoftware.html
88% 48:15 05:32
```

ESC / — HOME ↑ END PGUP

CTRL ALT ← ↓ → PGDN

5:33

```

40 <html lang="es">
33 <body>
22 <main>
15 <h2>Algunos Estándares Importantes</h2>
14 <ul>
13 <li>HTML (HyperText Markup Language): El lenguaje estándar para crear páginas web.</li>
12 <li>CSS (Cascading Style Sheets): Se utiliza para dar estilo y diseño a los elementos HTML.</li>
11 <li>SVG (Scalable Vector Graphics): Formato de imagen vectorial para gráficos escalables en la web.</li>
10 <li>WOFF (Web Open Font Format): Formato de fuente diseñado para su uso en la web.</li>
9 <li>WebRTC (Web Real-Time Communication): API que permite la comunicación en tiempo real entre navegadores web.</li>
8 <li>XML (eXtensible Markup Language): Lenguaje de marcado para el intercambio de datos estructurados en la web.</li>
7 </ul>
6 </section>
5 <section>
4 <h2>Beneficios de Seguir los Estándares Web</h2>
3 <p>Seguir los estándares web tiene varios beneficios, entre ellos:</p>
2 <ul>
1 <li>Compatibilidad: Los sitios web son accesibles y funcionan correctamente en diferentes navegadores y dispositivos.</li>
42 <li>Accesibilidad: Se facilita el acceso a personas con discapacidades y se mejora la experiencia para todos los usuarios.</li>
1 <li>Consistencia: Se garantiza la coherencia en el diseño y la presentación del contenido.</li>
2 <li>Interoperabilidad: Los datos y servicios pueden intercambiarse fácilmente entre diferentes plataformas y aplicaciones.</li>
3 </ul>
4 </section>
NORMAL estandaresWeb.html

```

ESC / — HOME ↑ END PGUP  
CTRL ALT — ↓ PGDN

Inicio Autor Estándares Web Contáctame

## Bienvenido a mi sitio web

Este es el sitio personal de Diego Carbajal. Aquí encontrarás información sobre mí, mis hobbies, mi carrera en Ingeniería de Sistemas y más.

### Sobre mí

Soy Diego Carbajal, un apasionado de la tecnología y el desarrollo de software. Me encanta explorar nuevas tecnologías y crear soluciones innovadoras para problemas cotidianos.

© 2024 Diego Carbajal. Todos los derechos reservados.

## II. SOLUCIÓN DEL CUESTIONARIO

### Solución del Cuestionario

1. ¿Qué es la W3C y cuáles son algunos de sus estándares web más importantes?

La W3C (World Wide Web Consortium) es una organización internacional que desarrolla y mantiene estándares web para asegurar el crecimiento a largo plazo de la web. Algunos de los estándares más importantes incluyen:

SVG (Scalable Vector Graphics): Un formato para gráficos vectoriales bidimensionales con soporte para interactividad y animación.

WOFF (Web Open Font Format): Un formato para fuentes web que permite a los diseñadores utilizar fuentes personalizadas en sus sitios web.

WebRTC (Web Real-Time Communication): Un conjunto de tecnologías que permite la comunicación en tiempo real entre navegadores web.

XML (Extensible Markup Language): Un lenguaje de marcado que define reglas para la codificación de documentos en un formato que es tanto legible por humanos como por máquinas.

2. Describa su experiencia al crear un sitio web usando solo HTML y CSS.

Crear un sitio web utilizando únicamente HTML y CSS fue una experiencia enriquecedora. Sin la ayuda de JavaScript, me centré más en la estructura y el estilo de las páginas, aprendiendo a utilizar diversas propiedades de CSS para lograr un diseño atractivo y funcional. Además, comprendí mejor cómo estructurar un sitio web de manera semántica y accesible.

3. ¿Cuáles son las ventajas de utilizar un sistema de control de versiones como Git y una plataforma como GitHub?

Las ventajas de utilizar Git y GitHub incluyen:

Control de versiones: Permite llevar un registro detallado de todos los cambios realizados en el proyecto, facilitando la reversión a versiones anteriores si es necesario.

Colaboración: GitHub facilita la colaboración en proyectos de software, permitiendo a múltiples desarrolladores trabajar en el mismo código simultáneamente.

Backup y seguridad: Almacenar el código en GitHub proporciona un respaldo seguro y accesible desde cualquier lugar.

Revisión de código: Facilita la revisión de código entre pares, mejorando la calidad del software desarrollado.

### III. CONCLUSIONES

Este laboratorio proporcionó una experiencia práctica en la creación de un sitio web personal utilizando solo HTML y CSS, siguiendo las recomendaciones de la W3C. Además, el uso de Git y GitHub para gestionar el código fuente reforzó la importancia de las herramientas de control de versiones y colaboración en el desarrollo de software. La elaboración del sitio web sin JavaScript me permitió profundizar en el uso de CSS para el diseño y la estructuración semántica de HTML, mejorando mis habilidades en estas tecnologías fundamentales.

Contenido y demostración		Puntos	Checklist	Estudiante	Profes
<b>1. GitHub</b>	Repositorio se pudo clonar y se evidencia la estructura adecuada para revisar los entregables. (Se descontará puntos por error o omisión)	4			
<b>2. Commits</b>	Hay porciones de código fuente asociado a los commits planificados con explicaciones detalladas. (El profesor puede preguntar para refrendar calificación).	4			
<b>3. Ejecución</b>	Se incluyen comandos para ejecuciones y pruebas del código fuente explicadas gradualmente que permitirían replicar el proyecto. (Se descontará puntos por cada omisión)	4			
<b>4. Pregunta</b>	Se responde con completitud a la pregunta formulada en la tarea. (El profesor puede preguntar para refrendar calificación).	2			
<b>7. Ortografía</b>	El documento no muestra errores ortográficos. (Se descontará puntos por error encontrado)	2			
<b>8. Madurez</b>	El Informe muestra de manera general una evolución de la madurez del código fuente con explicaciones puntuales pero precisas, agregando diagramas generados a partir del código fuente y refleja un acabado impecable. (El profesor puede preguntar para refrendar calificación).	4			
<b>Total</b>		20			

1: 3

2: 2

3: 3

4: 1

5: 2

6: 2

TOTAL: 13

## REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA