



Nuestro compromiso es con el *futuro*.

Introducción al Front End

A large red 'X' is drawn across the entire white background, indicating that the content is crossed out or cancelled.

Clase 3

¿Qué haremos hoy?

Hoy vamos a continuar viendo algunas etiquetas de **HTML** relacionadas con la inyección de contenido a nuestro sitio web y también con la interacción con el mismo.
Esto nos preparará para poder reaccionar ante las acciones del usuario en próximas clases.

Luego veremos una de las utilidades más importantes de **CSS**: el **diseño adaptativo** o **responsive design**.

Etiquetas de HTML

```
<iframe src="xxxx"></iframe>
```

Esta etiqueta, llamada **iframe** o **Marco**, sirve para inyectar un HTML dentro de otro. Cuenta con una propiedad **src** o **source**, que es donde le indicaremos qué archivo HTML es el que debe inyectar o colocar como su contenido.

Esta etiqueta, además, permitía crear una navegación entre otras páginas de nuestro sitio. Aunque hoy por hoy ha caído en desuso no sería raro encontrar esta etiqueta en algún código.

Etiquetas de HTML

```
<button type="xxxx"> xxxx </button>
```

Esta etiqueta, llamada **Button** o **Botón**, sirve para representar un elemento con el que podemos interactuar a través del click de nuestro mouse. Cuenta con una propiedad **type** que es donde le indicaremos que tipo de comportamiento queremos que tenga este botón una vez que se le haga un click.

Esto es muy importante para los formularios (concepto que veremos más en profundidad en clases siguientes), elementos clave en cualquier sitio web ya que son la vía de entrada a casi la totalidad de la interacción entre el usuario y nuestro sitio.

Etiquetas de HTML

```
<video controls width="xxxx" height="xxxx">  
  <source src="xxxx.mp4" type="video/mp4">  
  <source src="xxxx.ogg" type="video/ogg">  
</video>
```

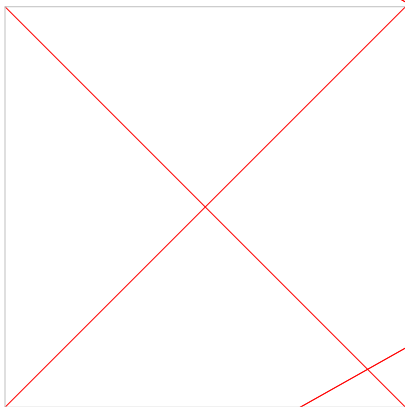
Esta etiqueta, llamada **Video**, sirve para representar los **videos**. Cuenta con etiquetas interiores llamadas **source** que son las que contendrán las distintas fuentes de donde puede proveer nuestro video.

La etiqueta video lleva por lo general una propiedad **controls** que nos permitirá utilizar los controles del video cuando este se inyecte en el HTML, además de los atributos height y width para el tamaño.



¡Vamos al código!

Media Queries

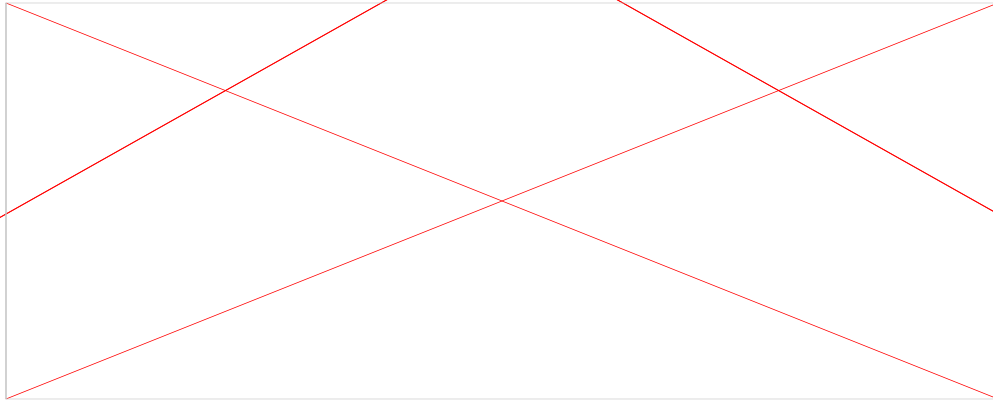


Las **media queries** no son otra cosa más que simples reglas de **CSS** que agrupan, a su vez, otras reglas que se aplicarán si se cumple una condición determinada. Esta condición generalmente tiene que ver con la resolución de pantalla del dispositivo de salida.

En otras palabras, las media queries nos van a permitir que la estructura de nuestros documentos **HTML** se conviertan en estructuras adaptativas o responsive.

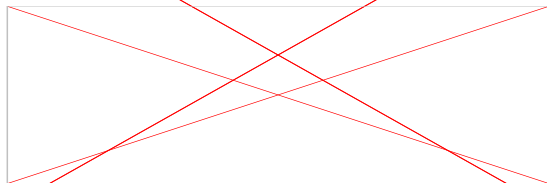
Media Queries

Cada **Media Query** consta de dos partes principales, el selector de la **Query** y el bloque de código.



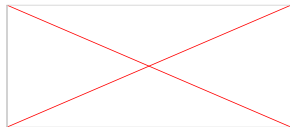
Media Queries

El selector es tal vez la parte más importante, donde le indicaremos a la **Query** la o las condiciones bajo las cuales deberá aplicar el bloque de código. Es muy similar a una condicional de JavaScript.



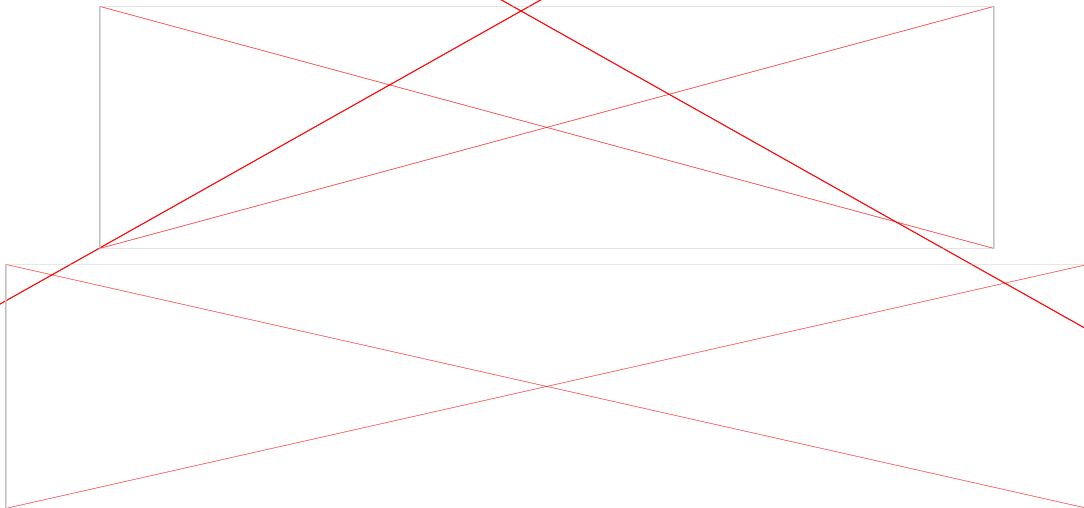
Ahora bien, ¿Cómo se escribe?

Para comenzar siempre se debe abrir una **Media Query** con la palabra reservada **@media** que indica a CSS que lo que sigue es una Media **Query**.



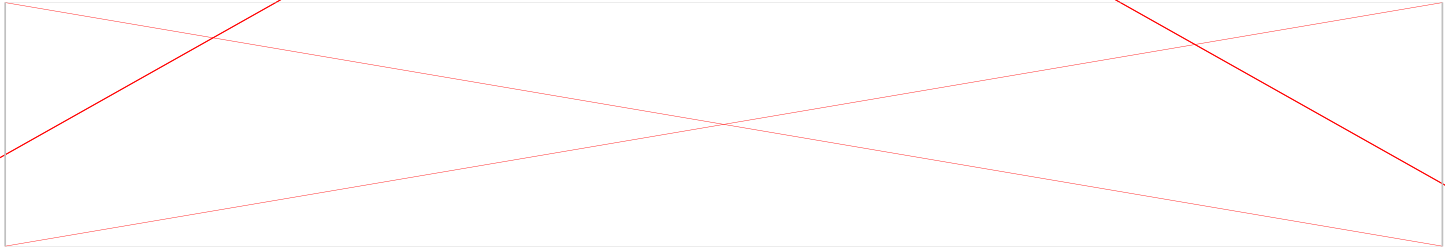
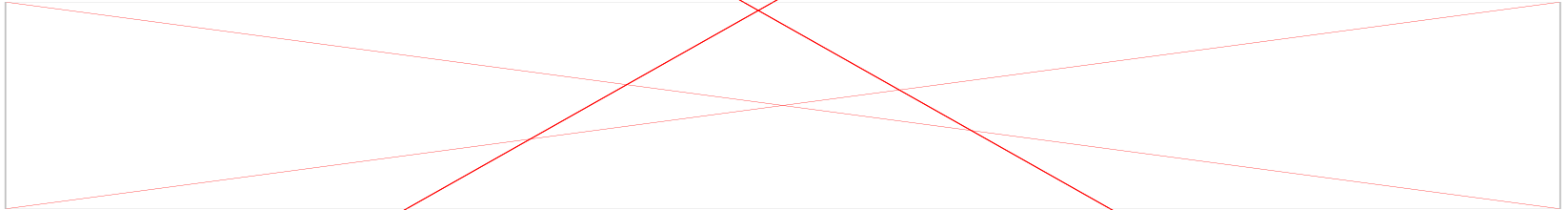
Media Queries

Luego debemos colocar la **condición** entre paréntesis. Estas condiciones suelen ser con respecto al tamaño de la pantalla, por ejemplo: **max-width: 200px**. También pueden hacer alusión a la orientación del dispositivo y otras cuestiones extra.



Media Queries

Es importante conocer que también podemos indicarle a nuestra **Media Query** múltiples condiciones que deban cumplirse para ejecutar el código interior. Podemos hacer esto a través de la palabra **and**:



Responsive Design

Ahora que vimos cómo podemos escribir nuestras **Media Queries**, debemos ponerlas en práctica para poder aplicar distintas propiedades según se vayan cumpliendo esas condiciones.

Algunos usos pueden ser:

- **Adaptar** un sitio para poder visualizarse en distintos dispositivos, como un celular, una tablet, una laptop o una PC de escritorio.
- **Definir** bajo qué condiciones pueden mostrarse u ocultarse distintos elementos del DOM.
- **Aplicar** distintas propiedades según el tamaño de los dispositivos, como por ejemplo colores, tamaños, etc.

Mobile First

Gracias a estas utilidades, surge un patrón de diseño fundamental en nuestro rubro hoy en día.

Este patrón se conoce como **Mobile First** y lleva ese nombre porque justamente se procura primero diseñar cualquier sitio pensando en que vaya a ser visualizado en un **dispositivo móvil**, como un celular.

Luego, se prevé que se adaptará este diseño para dispositivos con mayor tamaño, cómo ser una **tablet** o una **laptop**.

Finalmente para los tamaños más grandes como **monitores de PC de escritorio** o pantallas con mucha resolución, se adaptarán estos tamaños con otras **Media Queries**.



¡Vamos al código!

