

Todos los ejercicios llevarán dos archivos: el .html y su correspondiente .css. Por ejemplo, la práctica 1 contendrá los archivos: practica1.html y práctica1.css. Se entregarán comprimidos. Todos los archivos CSS están dentro de una carpeta llamada "css".

Practica 1

A partir del código HTML y CSS que se muestra, añadir los selectores CSS que faltan para aplicar los estilos deseados. Cada regla CSS incluye un comentario en el que se explica los elementos a los que debe aplicarse:

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
<title>Ejercicio de selectores</title>
</head>
<body>
<div id="primero">
<p> Los métodos (comportamiento) y atributos (estado) están estrechamente relacionados por la propiedad de conjunto. Esta propiedad destaca que una clase requiere de métodos para poder tratar los atributos con los que cuenta. El <a href="#">programador</a> debe pensar indistintamente en ambos conceptos, sin separar ni darle mayor importancia a ninguno de ellos, hacerlo podría producir el <em>hábito erróneo</em>, de crear clases contenedoras de información por un lado y clases con métodos que manejen a las primeras por el otro.</p>
</div>
<div class="normal">
<p>De esta manera se estaría realizando una <span><a href="#">programación estructurada</a></span>, camuflada en un lenguaje de programación orientado a objetos.</p>
<p>Esto difiere de la <em class="especial">programación estructurada</em> tradicional, en la que los datos y los procedimientos están separados y sin relación, ya que lo único que se busca es el procesamiento de unos datos de entrada para obtener otros de salida. La programación estructurada anima al programador a pensar sobre todo en términos de procedimientos o funciones, y en segundo lugar en las estructuras de datos que esos procedimientos manejan. En la programación estructurada sólo se escriben funciones que procesan datos. Los programadores que emplean éste nuevo paradigma, en cambio, primero definen objetos para luego enviarles mensajes solicitándoles que realicen sus métodos por sí mismos...</p>
</div>
</body>
</html>
```

Los estilos a aplicar son los siguientes y deben ponerse en un fichero externo

```
/* Todos los elementos de la pagina */
{ font: 1em/1.3 Arial, Helvetica, sans-serif; }
/* Todos los parrafos de la pagina */
{ color: #555; }
/* Todos los párrafos contenidos en #primero */
{ color: #336699; }
/* Todos los enlaces la pagina */
{ color: #CC3300; }
/* Los elementos "em" contenidos en #primero */
{ background: #FFFFCC; padding: .1em; }
/* Todos los elementos "em" de clase "especial" en toda la pagina */
{ background: #FFCC99; border: 1px solid #FF9900; padding: .1em; }
/* Elementos "span" contenidos en .normal */
{ font-weight: bold; }
```

Practica 2

A partir del código HTML proporcionado, añadir las reglas CSS necesarias para que la página resultante tenga el mismo aspecto que el de la siguiente imagen:

La programacion orientada a objetos

La programación orientada a objetos expresa un programa como **un conjunto de estos objetos**, que colaboran entre ellos para realizar tareas. Esto permite hacer los programas y módulos **más fáciles de escribir, mantener y reutilizar**.

Es decir

De esta forma, un objeto contiene toda la información que permite definirlo e identificarlo frente a otros objetos pertenecientes a otras clases e incluso frente a objetos de una misma clase, al poder tener valores bien diferenciados en sus atributos. A su vez, los objetos disponen de mecanismos de interacción llamados **métodos**, que favorecen la comunicación entre ellos. Esta comunicación favorece a su vez el cambio de estado en los propios objetos. Esta característica lleva a tratarlos como **unidades indivisibles**, en las que no se separan ni deben separarse el estado y el comportamiento.

Conceptos fundamentales

Concepto	Definición
Clase:	definiciones de las propiedades y comportamiento de un tipo de <i>objeto</i> concreto
Herencia	Es la facilidad mediante la cual la clase D hereda en ella cada uno de los atributos y operaciones de C
Objeto	Instancia de una clase
Concepto	Definición

Encapsulamiento: . Significa reunir a todos los elementos que pueden considerarse pertenecientes a una misma entidad, al mismo nivel de abstracción. Esto permite aumentar la cohesión de los componentes del sistema. Algunos autores confunden este concepto con el principio de ocultación, principalmente porque se suelen emplear conjuntamente.

Cada objeto está aislado del exterior, es un módulo natural, y cada tipo de objeto expone una interfaz a otros objetos que especifica cómo pueden interactuar con los objetos de la clase. **El aislamiento protege a las propiedades de un objeto contra su modificación**, por quien no tenga derecho a acceder a ellas, solamente los propios métodos internos del objeto pueden acceder a su estado. Esto asegura que otros objetos no pueden cambiar el estado interno de un objeto de maneras inesperadas, eliminando efectos secundarios e interacciones inesperadas. Algunos **lenguajes**, relajan esto, permitiendo un acceso directo a los datos internos del objeto de una manera controlada y limitando el grado de exposición. Guardado en Este PC La aplicación entera se reduce a un agregado o rompecabezas de objetos.

Aunque la propiedad que modifica el color del texto se explica detalladamente en los próximos capítulos, en este ejercicio solamente es preciso conocer que la propiedad se llama **color** y que como valor se puede indicar directamente el nombre del color. Los nombres de los colores también están estandarizados y se corresponden con el nombre en inglés de cada color.

En este ejercicio, se deben utilizar los colores: teal, red, blue, orange, olive, fuchsia y green.

Para ver los bordes de la tabla poner la regla:
table, tr, td { border: 1px solid black; }

A continuación, se muestra el código HTML de la página sin estilos:

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
  <title>Ejercicio de selectores</title>
</head>
<body>
<h1 id="titulo">La programacion orientada a objetos</h1>
<p> La programaci&ocaron; orientada a objetos expresa un programa como<strong> un conjunto de estos objetos</strong>, que colaboran entre ellos para realizar tareas. Esto permite hacer los programas y m&ocaron;dulos<span class="destacado"> m&aacute;s f&aacute;ciles de escribir, mantener y reutilizar.</span></p>
```

`<h2 id="subtitulo">Es decir</h2>`

`<p>`

De esta forma, un objeto contiene toda la información que permite definirlo e identificarlo frente a otros objetos pertenecientes a otras clases e incluso frente a objetos de una misma clase, al poder tener valores bien diferenciados en sus atributos.

A su vez, los objetos disponen de mecanismos de interacción llamados `métodos`, ``, que favorecen la comunicación entre ellos. Esta comunicación favorece a su vez el cambio de estado en los propios objetos. Esta característica lleva a tratarlos como ` unidades indivisibles`, en las que no se separan ni deben separarse el estado y el comportamiento.`</p>`

`<table summary="Descripción de la tabla y su contenido">`

`<caption>Conceptos fundamentales</caption>`

`<thead>`

`<tr>`

`<th scope="col" class="especial">Concepto</th>`

`<th scope="col" class="especial">Definición</th>`

`</tr>`

`</thead>`

`<tfoot>`

`<tr>`

`<th scope="col">Concepto</th>`

`<th scope="col">Definición</th>`

`</tr>`

`</tfoot>`

`<tbody>`

`<tr>`

`<td> Clase:</td>`

`<td> definiciones de las propiedades y comportamiento de un tipo de objeto`

concreto`</td>`

`</tr>`

`<tr>`

`<td> Herencia </td>`

`<td> Es la facilidad mediante la cual la clase D hereda en ella cada uno de los atributos y operaciones de C</td>`

`</tr>`

`<tr>`

`<td> Objeto </td>`

`<td> Instancia de una clase</td>`

`</tr>`

`</tbody>`

`</table>`

`<div id="adicional">`

`<p>Encapsulamiento: `. Significa reunir a todos los elementos que pueden considerarse pertenecientes a una misma entidad, al mismo nivel de abstracción. Esto permite aumentar la cohesión de los componentes del sistema. Algunos autores confunden este concepto con el principio de ocultación, principalmente porque se suelen emplear conjuntamente. `</p>`

`<p>`Cada objeto está aislado del exterior, es un módulo natural, y cada tipo de objeto expone una interfaz a otros objetos que especifica cómo pueden interactuar con los objetos de la clase. `El aislamiento protege a las propiedades de un objeto contra`

su modificación ``, por quien no tenga derecho a acceder a ellas, solamente los propios métodos internos del objeto pueden acceder

a su estado. Esto asegura que otros objetos no pueden cambiar el estado interno de un objeto de maneras inesperadas, eliminando efectos

secundarios e interacciones inesperadas. Algunos ` lenguajes`, relajan esto, permitiendo un acceso directo a los datos internos del objeto de una manera controlada y limitando el grado de abstracción. La aplicación entera se reduce a un agregado o rompecabezas de objetos.`</p>`

`</div>`

`</body>`

`</html>`

	LENGUAJE DE MARCAS EJERCICIOS TEMA 4-5	CSS
-----------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------	------------

Practica 3 Texto

Dado el archivo practica3.html, añade el CSS necesario para que quede de la siguiente manera:

- Establece el tamaño de fuente del elemento body a 16px como valor predeterminado.
- Párrafo de clase em: Establece el tamaño de fuente en 2em, relativo al tamaño del texto circundante.
- Párrafo de clase rem: Establece el tamaño de fuente en 2rem, relativo al tamaño del elemento raíz HTML.
- Cambia la familia de fuentes a 'Arial' utilizando la propiedad font-family al párrafo de la clase fontFamily.
- En el párrafo con la clase propiedadesFuente establece el grosor de la fuente como negrita, el estilo como cursiva y el tamaño en 24px.
- Utiliza la propiedad shorthand font para lograr este efecto.
- En el párrafo con la clase propiedadesTexto alinea el texto al centro, lo subraya y lo convierte completamente a mayúsculas.
- Para resaltar los encabezados, se ha aplicado un color rojo y subrayado a todos los niveles de encabezado (h1, h2, h3, h4, h5, h6).
- Prueba a cambiar el tamaño de la fuente de body y comprueba los cambios. ¿Qué ocurre? ¿Por qué? Indícalo como comentario en el CSS

El body debe tener un tamaño de fuente de 16px, y por lo tanto este párrafo también.

Unidades de Medida

Ejemplo de tamaño de la fuente a 10px:

Ejemplo de texto con tamaño de fuente en 2em, que corresponde con un tamaño de....

Ejemplo de texto con tamaño de fuente en 2rem, , que corresponde con un tamaño de.....

Font-family

Este texto utiliza la familia de fuentes 'Arial'.

Propiedades de las Fuentes

Este texto tiene negrita, cursiva y un tamaño de 24px.

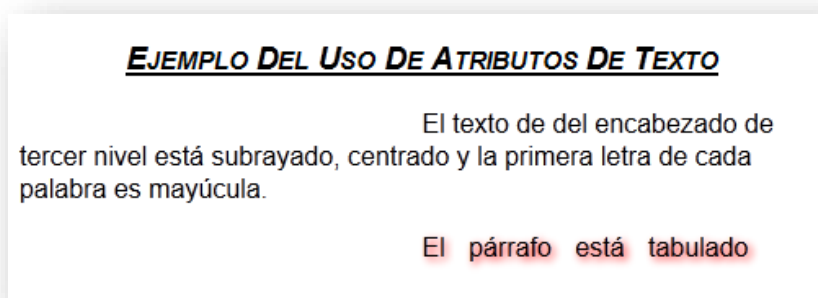
ESTE TEXTO ESTÁ CENTRADO, SUBRAYADO Y EN MAYÚSCULAS.

	LENGUAJE DE MARCAS EJERCICIOS TEMA 4-5	CSS
-----------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------	------------

Practica 4 Texto2

A partir del código HTML practica4.html, añade los estilos CSS necesarios para que quede de la siguiente manera:

- Título: small-caps, itálica, subrayado, negrita, centrado
- Todo: arial
- Párrafos, con sangría del 50% (búscalo en internet)
- Último párrafo, espacio entre palabras de 10px, sombreado en rojo de X de 2 px, Y de 2px y suavizado 4px.



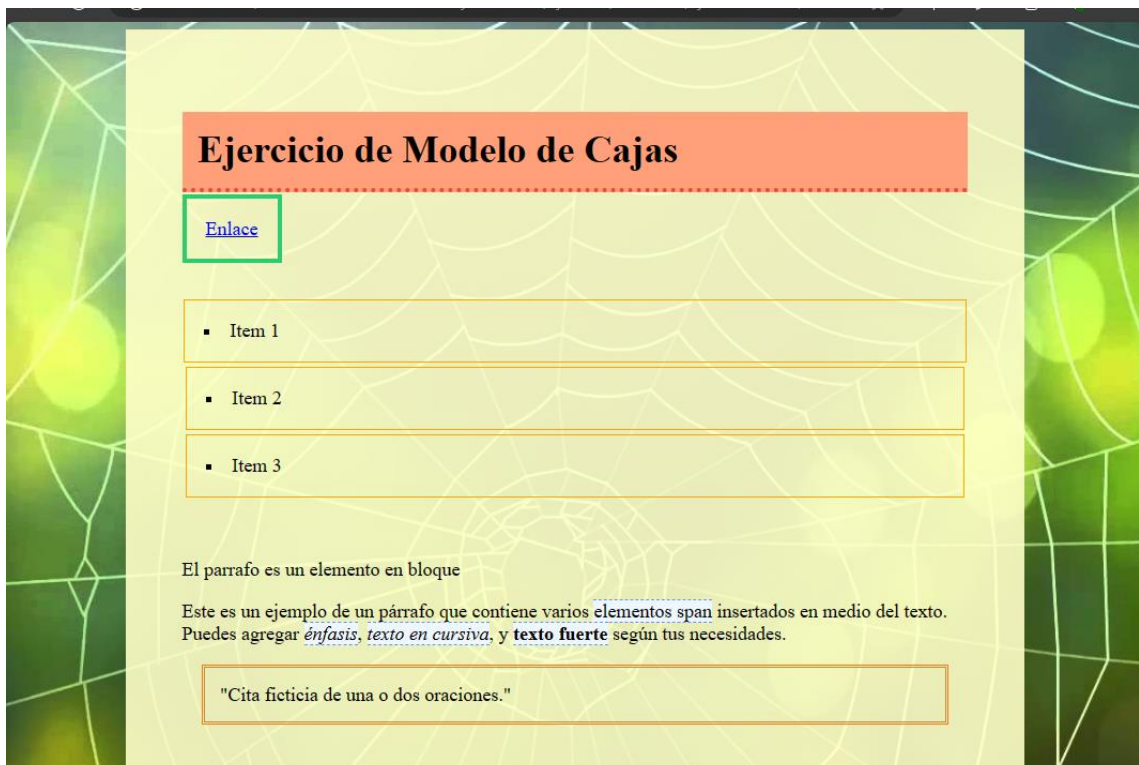
Practica 5 Modelo de cajas

A partir del código HTML practica5.html, añade los estilos CSS necesarios para que quede de la siguiente manera:

- Fondo
 - La imagen de fondo se encuentra en "img/fondo.jpg".
 - La imagen de fondo debe fijarse (background-attachment: fixed).
- Div con clase "contenedor":
 - Fondo semitransparente de color rgb(255, 255, 200) con una opacidad del 90% (background-color: rgba(255, 255, 200, 0.9)).
 - Relleno del 5% y márgenes laterales del 10%.
- Fuente
 - El tamaño de fuente del cuerpo del documento es de 50 píxeles (font-size: 50px).
- Encabezados (h1, h2, h3):
 - Relleno de 1 rem.
 - Borde inferior punteado de 5 píxeles de color #e74c3c.
 - Fondo de color lightsalmon.
- Enlaces (a):
 - Margen superior de 1em.
 - Relleno de 1em.
 - Borde sólido de 5 píxeles de color #2ecc71.

	LENGUAJE DE MARCAS EJERCICIOS TEMA 4-5	CSS
-----------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------	------------

- Listas (ul):
 - Márgenes superior e inferior de 1.5em.
 - Relleno superior e inferior de 1.5em.
 - Estilo de lista cuadrada
 - Posición de estilo de lista dentro del elemento
- Elementos de Lista (li):
 - Márgenes de 0.2em y relleno de 1em.
 - Borde sólido de 1 píxel de color naranja.
- Para el primer elemento de la lista (li:first-child):
 - Márgenes de 2px.
 - Relleno de 20px.
- Elementos dentro de p:
 - Borde inferior y superior de 2 píxeles discontinuo de color cornflowerblue.
 - Fondo de color aliceblue.
- Citas (blockquote):
 - Márgenes de 0em en los lados y 1em arriba y abajo.
 - Relleno de 0.8em.
 - Borde doble de 4 píxeles de color #e67e22.
- Pon ahora el tamaño de texto del body a 50px. ¿Qué ocurre con el primer elemento de la lista que tiene las medidas en px en vez de en em? ¿Por qué ocurre? Indícalo como comentario en tu css.



Ejercicio de Modelo de Cajas

[Enlace](#)

- Item 1
- Item 2
- Item 3

El párrafo es un elemento en bloque

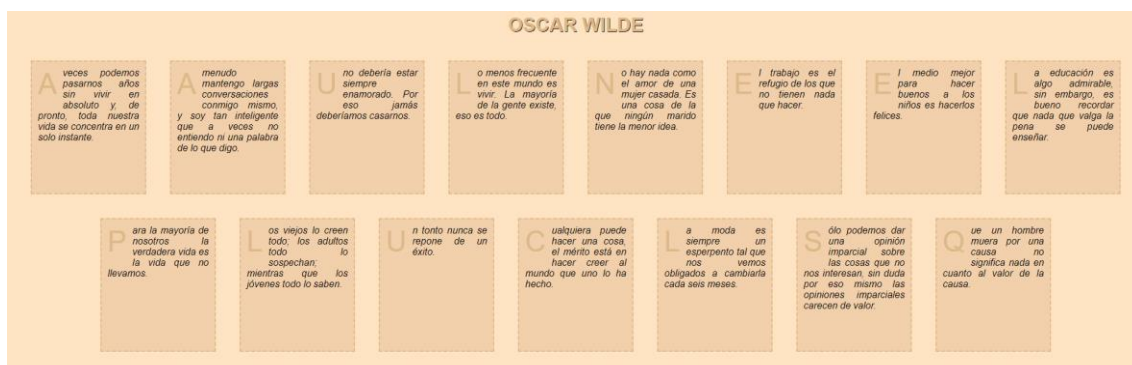
Este es un ejemplo de un párrafo que contiene varios elementos span insertados en medio del texto. Puedes agregar *énfasis*, *texto en cursiva*, y **texto fuerte** según tus necesidades.

"Cita ficticia de una o dos oraciones."

Practica 6 Oscar Wilde

A partir del código HTML practica6.html, añade los estilos CSS necesarios para que quede de la siguiente manera:

- Estilo del Body:
 - Establece el color de fondo del cuerpo como "bisque".
 - Selecciona la fuente principal del documento como "sans-serif".
- Estilo del Encabezado (h1):
 - Centra el texto del encabezado.
 - Define el color del texto como "burlywood".
 - Agrega una sombra al texto con desplazamiento de 1px en ambas direcciones y color negro.
 - Convierte el texto a mayúsculas.
- Estilo del Contenedor:
 - Utiliza el modelo de caja flexible (flex) para el contenedor.
 - Establece la dirección de los elementos en fila y permite el ajuste de elementos en varias líneas.
 - Centra los elementos tanto vertical como horizontalmente.
 - Ajusta el espacio entre las líneas.
- Estilo de los Párrafos (p):
 - Define un ancho de 170px y alto de 200px para los párrafos.
 - Agrega un borde punteado de 2px con color "burlywood".
 - Justifica el texto dentro del párrafo.
 - Establece un margen externo de 20px y un relleno interno de 10px.
 - Pon el texto en cursiva.
 - Establece un fondo con el color rgb(242, 208, 171).
- Estilo de la Primera Letra del párrafo
 - Aumenta el tamaño de la primera letra a el triple del tamaño actual.
 - Evita que sea itálica.
 - Define un color "burlywood" para la primera letra.
 - Agrega un margen a la derecha de 0.2em.
 - Haz los cambios necesarios para que quede como se muestra.



OSCAR WILDE

A veces podemos pasarnos años sin vivir en absoluto y, de pronto, toda nuestra vida se concentra en un solo instante.	A menudo mantengo largas conversaciones conmigo mismo, y soy tan inteligente que a veces no entiendo ni una palabra de lo que digo.	U no debería estar siempre enamorado. Por eso jamás deberíamos casarnos.
L o menos frecuente en este mundo es vivir. La mayoría de la gente existe, eso es todo.	N o hay nada como el amor de una mujer casada. Es una cosa de la que ningún marido tiene la menor idea.	E l trabajo es el refugio de los que no tienen nada que hacer.
E l medio mejor para hacer buenos a los niños es hacerlos felices.	L a educación es algo admirable, sin embargo, es bueno recordar que nada que valga la pena se puede enseñar.	P ara la mayoría de nosotros la verdadera vida es la vida que no llevamos.

Practica 7

A partir del siguiente código original

SEGURIDAD INFORMATICA		Buscar <input type="text"/>
Información en Wikipedia Introducción Análisis de riesgos Amenazas		
<p>Enlaces relacionados</p> <p>Antivirus</p> <p>Precauciones uso de correo</p> <p>Firewall</p> <p>Seguridad</p> <p>Publicidad</p> <p>Los piratas ya no tienen un parche en su ojo ni un garfio en reemplazo de la mano. Tampoco existen los barcos ni los tesoros escondidos debajo del mar. Actualmente, los piratas se presentan con un cerebro desarrollado, curioso y con muy pocas armas: una simple computadora y una línea telefónica.</p> <p>Hackers. Una palabra que aún no se encuentra en los diccionarios pero que ya suena en todas las personas que alguna vez se interesaron por la informática o leyeron algún diario. Proviene de "hack", el sonido que hacían los técnicos de las empresas telefónicas al golpear los aparatos para que funcionen. Se disponen de múltiples programas para tratar de controlar los ataques</p>	<p>Introducción</p> <p>Para que un sistema se pueda definir como seguro debe tener estas cuatro características:</p> <p><i>Integridad:</i> La información sólo puede ser modificada por quien está autorizado y de manera controlada.</p> <p><i>Confidencialidad:</i> La información sólo debe ser legible para los autorizados.</p> <p><i>Disponibilidad:</i> Debe estar disponible cuando se necesita.</p> <p><i>Irrefutabilidad (No repudio):</i> El uso y/o modificación de la información por parte de un usuario debe ser irrefutable, es decir, que el usuario no puede negar dicha acción.</p> <p>Análisis de riesgos</p> <p>Existe un viejo dicho en la seguridad informática que dicta: "lo que no está permitido debe estar prohibido" y ésta debe ser la meta perseguida.</p> <p>Los medios para conseguirlo son:</p> <p>Restringir el acceso (de personas de la organización y de las que no lo son) a los programas y archivos.</p> <p>Asegurar que los operadores puedan trabajar pero que no puedan modificar los programas ni los archivos que no correspondan.</p> <p>Asegurar que se utilicen los datos, archivos y programas correctos en/y por el procedimiento elegido.</p> <p>Asegurar que la información transmitida sea la misma que reciba el destinatario al cual se ha enviado y que no le llegue a otro.</p> <p>Asegurar que existan sistemas y pasos de emergencia alternativos de transmisión entre diferentes puntos.</p> <p>Actualizar constantemente las contraseñas de accesos a los sistemas de cómputo.</p> <p>Las amenazas</p> <p>Estos fenómenos pueden ser causados por:</p> <p><i>El usuario:</i> causa del mayor problema ligado a la seguridad de un sistema informático (porque no le importa, no se da cuenta o a propósito).</p> <p><i>Programas maliciosos:</i> programas destinados a perjudicar o a hacer un uso ilícito de los recursos del sistema. Es instalado (por intencionalidad o maldad) en el ordenador abriendo una puerta a intrusos o bien modificando los datos. Estos programas pueden ser un virus informático, un gusano informático, un troyano, una bomba lógica o un programa espía o Spyware.</p> <p><i>Un intruso:</i> persona que consigue acceder a los datos o programas de los cuales no tiene acceso permitido (cracker, defacer, script kiddie o Script boy, viruxer, etc.).</p> <p><i>El personal interno de Sistemas:</i> Las pujas de poder que llevan a disociaciones entre los sectores y soluciones incompatibles para la seguridad informática.</p>	

© Copyright

	LENGUAJE DE MARCAS EJERCICIOS TEMA 4-5	CSS
-----------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------	------------

Al que hay que aplicar los siguientes estilos que se estudiarán más adelante:

/* === IMPORTANTE

=====

No modificar estos estilos, ya que son imprescindibles para que la página se vea correctamente.

===== */

/*-- Básico.....*/

ul, ul li { margin: 0; padding: 0; list-style: none; }

h1, h2, h3, p, form { margin: 0; padding: 0; }

/*-- anchura.....*/

#contenedor {
 width: 90%;
 max-width: 900px;

margin: 0 auto;

}

/*.....bordes.....*/

#cabecera, #menu, #lateral, #contenido, #pie {
border: 2px solid #777;

}

/*-- posicionamiento.....*/

#lateral { float: left; width: 20%; }

.clear { clear: both; }

#contenido { float: right; width: 76%; }

#cabecera #logo { float: left; }

#cabecera #buscador { float: right; }

#menu ul#menu_principal li { display: inline; float: left; }

#pie .copyright { float: right; }

/* === IMPORTANTE

A partir de aquí, se pueden añadir todos los estilos propios que sean necesarios.===== */

1. El elemento #cabecera debe tener un relleno de 1em en todos los lados.
2. El elemento #menu debe tener un relleno de 0.5em en todos los lados y un margen inferior de 0.5em.
3. Los elementos (#publicidad, #contenido) deben tener 0.5em de relleno en todos sus lados, el elemento #pie, sólo debe tener relleno de 0.5em en la zona superior e inferior.
4. Los elementos .articulo deben mostrar una separación entre ellos de 1em.
5. El elemento #publicidad está separado 1em de su elemento superior.
6. El elemento #pie debe tener un margen superior de 1em.
- 7.- La cabeceras h1 son rojas
8. Las cabeceras h2 son naranjas
9. Las cabeceras h3 son verdes
10. Las etiquetas em son azules

	LENGUAJE DE MARCAS EJERCICIOS TEMA 4-5	CSS
-----------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------	------------

PRACTICA 8

A partir del código HTML y CSS ANTERIOR, determinar las reglas CSS necesarias para añadir los siguientes bordes:

1. Eliminar el borde gris que muestran por defecto todos los elementos.
2. El elemento #menudebe tener un borde inferior de 1 píxel y azul (#004C99).
3. El elemento #publicidad debe mostrar un borde discontinuo de 1 píxel y de color#CC6600.
4. El elemento #pie debe mostrar un borde superior y otro inferior de 1 píxel y color gris claro #C5C5C5.

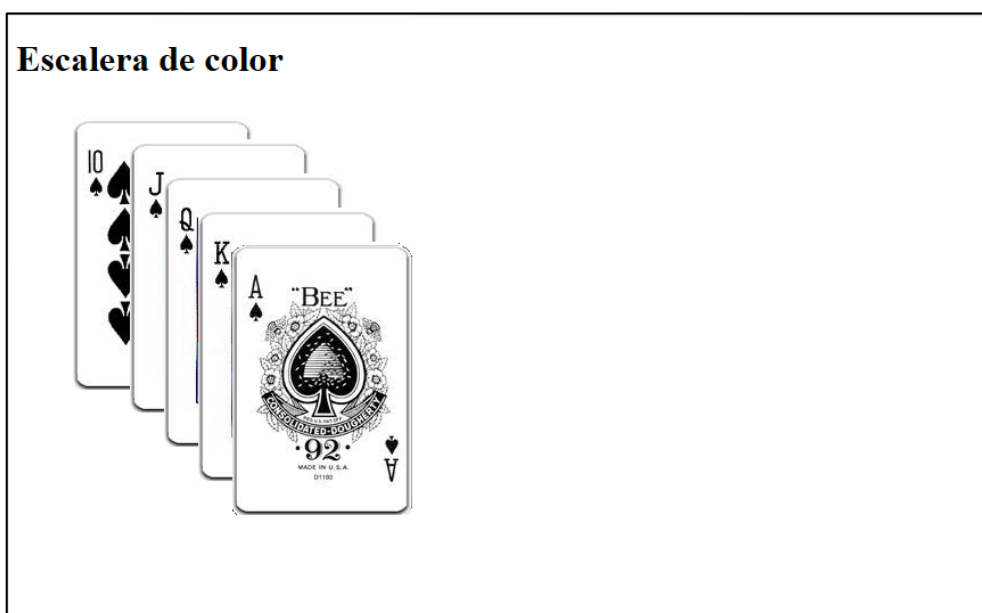
PRACTICA 9

A partir del código HTML y CSS anterior, determinar las reglas CSS necesarias para añadir los siguientes colores e imágenes de fondo:

1. El elemento #pie tiene un color de fondo gris claro (#DCDCDC).
2. El elemento #publicidad muestra un color de fondo amarillo claro (#F0E68C).
3. Los elementos <h2> de clase articulo muestran un color de fondo #D2691E y un pequeño padding de 0.2em.
4. El fondo del elemento #menu se construye mediante una pequeña imagen llamada fondo_menu.gif.

PRACTICA 10


Buscar unas imágenes adecuadas y colocándolas con position: absolute, utilizar la propiedad z_index para conseguir una página como la siguiente:



PRACTICA 11


EJERCICIO CURRICULUM VITAE


A partir del fichero **curriculum_vitae.html** proporcionado, realizar una página web con el siguiente aspecto:



Pedro Pérez Pérez

Curriculum Vitae






Sobre mí

Mi nombre es Pedro Pérez y soy programador web.


Actualmente soy desarrollador web freelance. Si estás interesado en el desarrollo de cualquier aplicación web o para dispositivos móviles puedes contactar conmigo, ya seas una empresa o profesional. Seguro que juntos podremos poner en marcha el proyecto que tienes en mente.

¡Un saludo!



Conocimientos

- HTML5
- CSS3
- Javascript
- jQuery
- Programación Android



Experiencia

Programador web
Freelance 2019 - Actualmente


Desarrollo de aplicaciones/páginas web y dispositivos móviles.

Analista/programador
CMV Consultores 2018 - 2019

Analista/Programador en varios proyectos para varias administraciones de la Comunidad de Madrid realizando labores de desarrollo y mantenimiento de aplicaciones.

Analista/programador
CONVERSA Consultores 2017 - 2018

Analista/Programador en varios proyectos para varias administraciones de la Comunidad de Madrid realizando labores de desarrollo y mantenimiento de aplicaciones.



Formación


Curso de Diseño Web con CSS3
Easy System Formación 2019

Curso de Programación de Apps Móviles
Google - Universidad Complutense de Madrid. 2019




Curso de Android KitKat 4.4
Imagina Formación. 2019




Curso de Analítica Web
Google - Escuela de Organización Industrial. 2019


Android: Programación de aplicaciones
MiradaX. 2018



Social Media - Contactar



Otros datos

- Inglés nivel medio
- Facilidad para trabajar en equipo
- Aprendizaje rápido en nuevas tecnologías
- carnet B1, coche propio

Estilos utilizados:

- Color #33a4c9
- Encabezados font: 400 40px oswald, sans-serif;(El tamaño varía según el h1, h2,...)
- text-shadow
- transform: rotate(15deg)
- float

PRACTICA 12 **EJERCICIO FUENTES DE ROMA**

FUENTES DE ROMA

Roma ofrece al visitante innumerables fuentes de agua potable, alimentadas desde hace más de 2000 años gracias a la obra de ingeniería más característica de los romanos, los acueductos. Las fuentes más conocidas son naturalmente la Fontana di Trevi y la Fuente de los Cuatro Ríos de la Plaza Navona. En esta página se ofrecen imágenes de cuatro fuentes menos conocidas.



Fontana dell'Acqua Felice

Esta fuente está alimentada por un acueducto construido por Sixto V (1585-1590). Sixto V se llamaba en realidad Felice Peretti, de ahí el nombre de la estatua. La figura central representa a Moisés y las malas lenguas dicen que el escultor intentó emular el Moisés de Miguel Ángel, pero que al ver el resultado se murió de la decepción..



Incrocio delle Quattro Fontane (Diana)

El Papa Sixto V (1585-1590) transformó la ciudad con la construcción de calles grandes y rectas para enlazar directamente los principales barrios y basílicas. En el cruce de dos de estas calles (la calle que une Santa Maria Maggiore con la Iglesia de la Trinità dei Monti y la calle que une el Quirinal con la Porta Pia), unos vecinos instalaron en el siglo XVI en las esquinas cuatro fuentes que representan al Nilo, al Tiber, a Juno y a Diana.



Foro romano

Esta modesta fuente se encuentra situada en uno de los lugares con más historia de la Tierra: el Foro Romano, a medio camino entre la Curia, donde se reunía el Senado, y el Tabularium, donde se almacenaba el archivo del estado. A pocos metros se encuentra el Umbilicus Urbis, el centro de una ciudad que fue a su vez el centro del mundo.

Fontanella del Faccino



	LENGUAJE DE MARCAS EJERCICIOS TEMA 4-5	CSS
-----------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------	------------

Estilos utilizados

Al ver la página aplicando la hoja de estilo se pueden identificar las propiedades utilizadas:

- tipo de letra: *font-family*.
- colores: *color* y *background-color*. El color de fondo de la página se puede definir en la etiqueta `<body>`.
- alineación: *text-align*
- tamaño de letra: *font-size*. Está expresado en porcentaje (ya veremos en su momento por qué).
- mayúsculas: *text-transform*.
- cursivas: *font-style*. Esta propiedad se utiliza tanto para poner como para quitar la cursiva.
- anchura de la línea horizontal: *width* (en %)
- altura de la línea horizontal: *height* (en *px*)
- Las imágenes flotan a la izquierda o a la derecha, por tanto es necesario definir dos clases de imágenes . Una clase se puede llamar izquierda y la otra derecha. Cada clase debe tener la propiedad
 - *float : left* o
 - *float:right*,
- un *margin-left* o *margin-right* y *margin-bottom*.

PRACTICA 13

Realizar una página web propia de estilo libre, en la que utilices Cajas flexibles (flexbox)