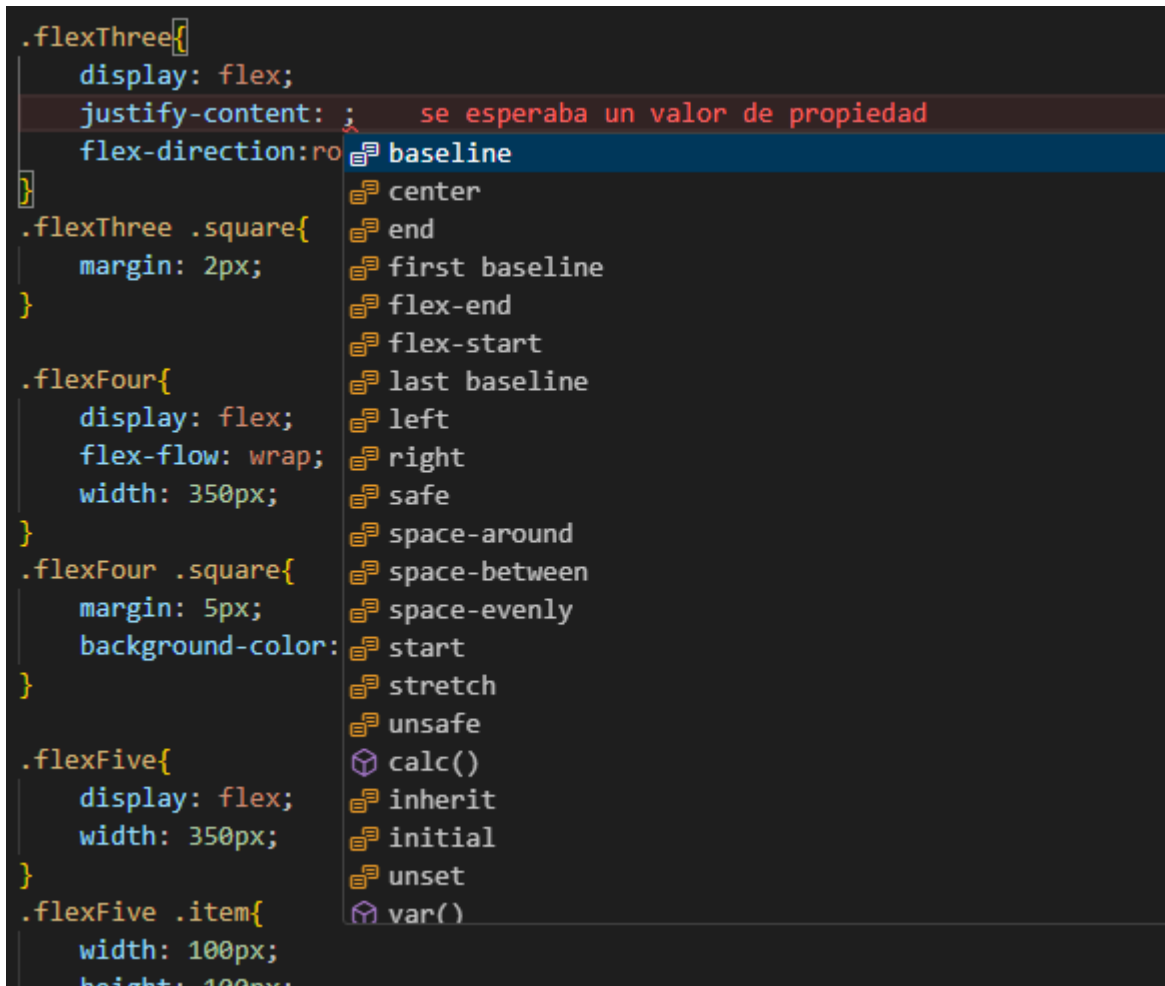


M1C2 Preguntas Teóricas

Nombra cuatro valores que se pueden usar con la propiedad justify-content.



1. Start: Los elementos se alinean al inicio del contenedor.
2. End: Los elementos se alinean al final del contenedor.
3. Center: Los elementos se agrupan en el centro del contenedor.
4. Space-Between: Los elementos y el espacio restante se distribuyen uniformemente entre ellos, sin espacio al inicio ni al final.

¿Qué es un objetivo primordial?

El objetivo primordial de una aplicación es diseñar y crear una solución que resuelva un problema específico o satisfaga una necesidad particular de los usuarios o del negocio para el cual se desarrolla. Esto implica que la aplicación debe ser confiable, fácil de usar y mantener, segura y escalable, adaptándose a los cambios tecnológicos y a los requerimientos del usuario o empresa mejorando la experiencia del usuario final.

¿Qué son los wireframes de baja fidelidad?

Los wireframes de baja fidelidad en UX son representaciones simples de una interfaz, que se centran en la disposición y jerarquía del contenido sin incluir detalles visuales, colores, imágenes ni contenido real. Su objetivo principal es definir la estructura básica y el flujo de

navegación, permitiendo a los equipos de diseño y desarrollo visualizar y discutir ideas de manera rápida y económica, sin distracciones por aspectos estéticos.

Estos wireframes suelen realizarse a mano o con herramientas digitales básicas, y utilizan formas y líneas sencillas para mostrar dónde irán los elementos clave de la interfaz, como botones, menús o áreas de contenido. Son ideales para las primeras fases del proceso de diseño, ya que facilitan la lluvia de ideas, la iteración rápida y la recolección de feedback temprano sobre la funcionalidad y la usabilidad, antes de invertir recursos en detalles visuales o interactividad avanzada.

¿Qué es Git y para qué sirve?

Es una herramienta esencial para equipos de desarrollo porque organiza, controla y respalda el trabajo sobre el código, asegurando eficiencia y seguridad en el proceso de desarrollo de software. Su principal utilidad es facilitar el trabajo colaborativo entre varios desarrolladores, permitiendo que cada uno trabaje en su propia copia local del proyecto y luego sincronice los cambios con un repositorio central.

Entre sus funciones más destacadas se encuentran:

- Llevar un historial detallado de los cambios realizados en el código fuente, lo que permite volver a versiones anteriores si es necesario.
- Facilitar la colaboración, ya que varios desarrolladores pueden trabajar simultáneamente en diferentes partes del proyecto, crear ramas para nuevas funcionalidades y fusionar los cambios de forma eficiente.
- Permite la gestión de ramas, lo que ayuda a desarrollar nuevas características o corregir errores sin afectar al código principal.
- Favorecer el desarrollo de proyectos de código abierto, ya que cualquiera puede contribuir y hacer seguimiento de los cambios.

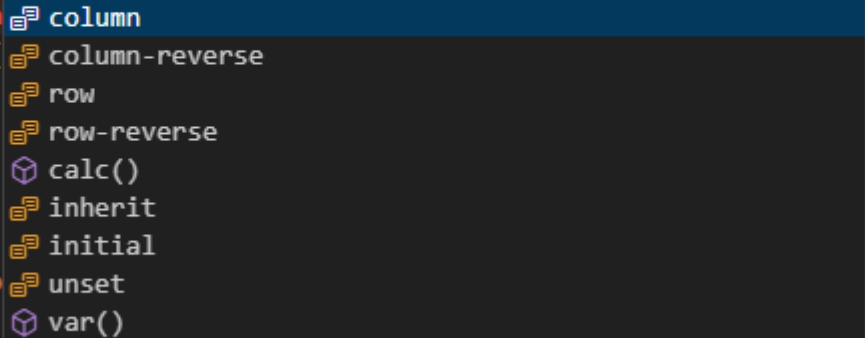
¿Qué es un mapa del sitio?

Un mapa del sitio, también conocido como sitemap, es una representación estructurada de todas las páginas y contenidos valiosos de un sitio web, organizada generalmente de forma jerárquica. Su principal función es facilitar tanto a los usuarios como a los motores de búsqueda la navegación y comprensión de la estructura del sitio web, mostrando cómo se relacionan las distintas secciones y páginas entre sí.

Además de mejorar la experiencia de usuario y la indexación SEO, el mapa del sitio es una herramienta útil en la planificación y desarrollo web, ya que permite visualizar la arquitectura del sitio antes de su implementación y detectar posibles errores en la organización de las páginas

Nombra tres valores que se pueden usar con *flex-direction*, incluido el valor predeterminado que usa *flexbox* cuando se crea.

```
.flexThree{
  display: flex;
  justify-content: left;
  flex-direction:
}
.flexThree .square{
  margin: 2px;
}
.flexFour{
  display: flex;
  flex-flow: wrap;
  width: 350px;
}
.flexFour .square{
  .
```



1. Row (valor predeterminado): Los elementos se disponen en una fila, de izquierda a derecha.
2. Column: Los elementos se apilan en una columna, de arriba hacia abajo.
3. Row-Reverse: Los elementos se disponen en una fila pero en orden inverso, de derecha a izquierda.