

REPORTE DE PRÁCTICA

UNIDAD: 2 NO. DE PRÁCTICA: 1 NOMBRE DE PRÁCTICA: Línea de tiempo de las aplicaciones Web.		NO. DE EQUIPO Y NOMBRES: Equipo 10 Carrera Trejo María José De la Cruz Bautista Oliver Nava Zamudio José Alberto
ENE-JUN 2023	DOCENTE: M.A.T.I. ANGÉLICA MARTÍNEZ HERRERA	FECHA ENTREGA: 20/02/2023

OBJETIVO

Elaborar una página sobre las aplicaciones web que han existido en el transcurso del tiempo, tomando como base la línea del tiempo previamente realizada sobre la evolución de las aplicaciones web. Esto con el objetivo de desarrollar las habilidades básicas de presentación de texto en HML5.

MATERIAL

Visual Studio Code.

Practica 1.pdf

Línea del tiempo.pdf

DESARROLLO

Durante el desarrollo de la página consideramos más conveniente añadir el formato con código embebido para dar el formato requerido.

```
PROGRAMACIÓNWEB_PRACTICA1
conceptos.html
decada60.html
decada80.html
decada90.html
decada2000.html
eniacyjif
fondito.jpg
index.html
línea de tiempo_Equipo10.pdf.pdf

decada60.html > ...
8
9
10 <style>
11 * {
12     margin: 0;
13     padding: 0;
14     box-sizing: border-box;
15 }
16
17 nav {
18     display: flex;
19     align-items: center;
20     justify-content: space-between;
21     padding-top: 40px;
22     padding-left: 5%;
23     padding-right: 5%;
24     font-weight: bold;
25     background-color: #cornflowerblue;
26 }
27
28 h1 {
29     font-family: Arial, Helvetica, sans-serif;
30     color: white;
31     font-size: 40px;
32 }
33
34 ul li {
35     display: inline-block;
36     padding: 0px 20px;
37     font-family: Arial, Helvetica, sans-serif;
38     font-size: large;
39 }
```

```
PROGRAMACIÓNWEB_P...
capturas
conceptos.html
decada60.html
decada80.html
decada90.html
decada2000.html
eniacyjif
fondito.jpg
index.html
línea de tiempo_Equipo10.pdf.pdf

conceptos.html > ...
1 <html lang="es">
2 <head>
3
4 <meta charset="UTF-8">
5 <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6 <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7 <title>Conceptos</title>
8
9 <style>
10 * {
11     margin: 0;
12     padding: 0;
13     box-sizing: border-box;
14 }
15
16 nav {
17     display: flex;
18     align-items: center;
19     justify-content: space-between;
20     padding-top: 40px;
21     padding-left: 5%;
22     padding-right: 5%;
23     font-weight: bold;
24     background-color: #cornflowerblue;
25 }
26
27 footer {
28     position: fixed;
29     background-color: #cornflowerblue;
30     bottom: 0;
31     width: 100%;
32     height: 100px;
33     color: white;
34     text-align: center;
35 }
```



```
PROGRAMACIÓNWEB_P...  index.html > html > head > style
> capturas
> conceptos.html
> decada60.html
> decada80.html
> decada90.html
> decada2000.html
> eniac.jpg
> fondito.jpg
> index.html
línea de tiempo_Equipo10.pdf.pdf

1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="es">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7   <title>Inicio</title>
8
9   <style>
10    * {
11      margin: 0;
12      padding: 0;
13      box-sizing: border-box;
14    }
15
16    nav {
17      display: flex;
18      align-items: center;
19      justify-content: space-between;
20      padding-top: 40px;
21      padding-left: 5%;
22      padding-right: 5%;
23      font-weight: bold;
24      background-color: cornflowerblue;
25    }
26
27    footer {
28      position: fixed;
29      background-color: cornflowerblue;
30      bottom: 0;
31      width: 100%;
32      height: 100px;
```

Teniendo así como resultado una página web con las especificaciones buscadas.



PERIODO DE LOS 2000'S

INICIO

WEB 2.0

Marco el comienzo de una era en la que la web se definió como un nuevo medio. Estaba separado y distinto de todos los demás que lo precedieron, incluidos los medios impresos y los videos tradicionales. En lugar de solo sitios web estáticos que enviaban información a los usuarios, la Web 2.0 introdujo nuevas formas de interactividad. Conceptos como los blogs se hicieron populares y las redes sociales comenzaron a surgir con Friendster, MySpace y, finalmente, Facebook.

WEB 3.0

Va mucho más allá de los conceptos de Web Semántica propugnados por el W3C y se usa más a menudo en referencia a conceptos de nivel superior como la descentralización. En lugar de los mismos enfoques centralizados de conectividad y datos, que son la base tanto de la Web 1.0 como de la Web 2.0, la Web 3.0 se basa en algoritmos de consenso y entre pares como base. Una parte clave del consenso distribuido para la Web 3.0 viene en forma de tecnología blockchain.

Equipo 10:
Trejo María José
De la Cruz Bautista Oliver
Nava Zamudio José Alberto
Contactanos aquí

CONCLUSIÓN

Como hemos podido observar durante el desarrollo del programa, la competencia en el manejo del lenguaje HTML así como las herramientas empleadas para crearlo (visual studio) son extremadamente útiles y fundamentales de conocer para un futuro.

BIBLIOGRAFÍA

Soy Dalto. (2020, 17 abril). Curso de CSS desde CERO (Completo). YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=OWKXEJN67FE>

Soy Dalto. (2019, 16 diciembre). Curso de HTML5 desde CERO (Completo). YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=kN1XP-Bef7w>