

Universidad Don Bosco

Tec.Ciencias computacionales



Asignatura: Lenguaje de Marcado y Estilo Web

GL: 09

Maestro: Ing. Delmy Azucena Majano

Integrantes:

Carnet:

Ashley Nicole Aguilar Ramírez

AR232346

Daniel Adonay García Aguilar

GA232128

Jorge Alexander Martínez González

MG232198

Ronald David Pineda López

PL171439

Emilia Astrid Yanes Herrera

YH232318

San Salvador, 25 de marzo, 2023

Contenido

INTRODUCCIÓN	4
OBJETIVOS	5
Objetivo general	5
Objetivo específico	5
DESCRIPCION DE BOCETOS	6
BALSAMIQ	6
MOCKUP PAGINA INICIO	7
COMPUTADORA	7
TABLETS	8
SMARTPHONES	9
MOCKUP Ordenar	10
COMPUTADORA	10
TABLETS	10
SMARTPHONES	12
MOCKUP PROMOCIONES	13
COMPUTADORA	13
TABLETS	14
SMARTPHONES	15
MOCKUP ACERCA DE	16
COMPUTADORA	16
TABLETS	17
SMARTPHONES	18
DIAGRAMAS UML	19
Diagrama Caso de Uso	19
DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DE LAS	20
HERRAMIENTAS PARA THE KRUSTY KRAB	20
HTML5	20
Hipertexto:	21
Marcado:	21
Lenguaje:	21
Objetivos que mejoraron en HTML5:	21
Ventajas;	21

Desventajas	23
CSS3	24
Función de css3:	24
Ventajas:	25
JavaScript	26
Utilidad de JavaScript	26
Función de JavaScript	27
Motor de JavaScript	27
HTML5	28
CSS3	28
JavaScript	28
PRESUPUESTO DEL COSTO DE LA APLICACIÓN.	29
Fuentes de consulta	30
CONCLUSIÓN	31

INTRODUCCIÓN

En el desarrollo del trabajo se podrá conocer cada una de las herramientas que se utilizan para la creación y el desarrollo de la página web para aumentar el marketing del restaurante de comida rápida The Krusty Krab

Herramientas que ayudarán a que la página web sea atractiva y con mucha estética para la vista del usuario. Así como también se hará una reseña en cuanto a las ventajas y desventajas de cada una para la realización de dicho proyecto a crear.

OBJETIVOS

Objetivo general

Generar una página web, para generar clientes potenciales y seguir conservando a los clientes ya existentes.

Objetivo específico

Promover las ventas validando y dando soporte a las comunicaciones del equipo de ventas con los clientes.

Mejorar la satisfacción del cliente a través la promoción en virtual y de un mejor servicio.

DESCRIPCION DE BOCETOS

BALSAMIQ

Balsamiq Wireframes es una herramienta rápida de creación de tramas de interfaz de usuario de baja fidelidad que reproduce la experiencia de dibujar en un bloc de notas o pizarra, pero usando una computadora.

Realmente te obliga a concentrarte en la estructura y el contenido, evitando largas discusiones sobre colores y detalles que deberían venir más adelante en el proceso.

Cuando queremos crear un proyecto nuevo, es normal que hagamos sketches, bocetos o dibujos rápidos para tener una imagen visual de cómo será nuestra interfaz. Esto nos ayuda a más adelante poder crear el proyecto lo más semejante posible a nuestro boceto en papel. Mientras lo realizamos a lápiz, hacemos cambios, tachamos, tenemos mejores ideas y estos sketches se convierten en el prototipo del proyecto final, en definitiva, en Mockups. A este proceso se le denomina Wireframing que es la creación de la estructura de una interfaz.

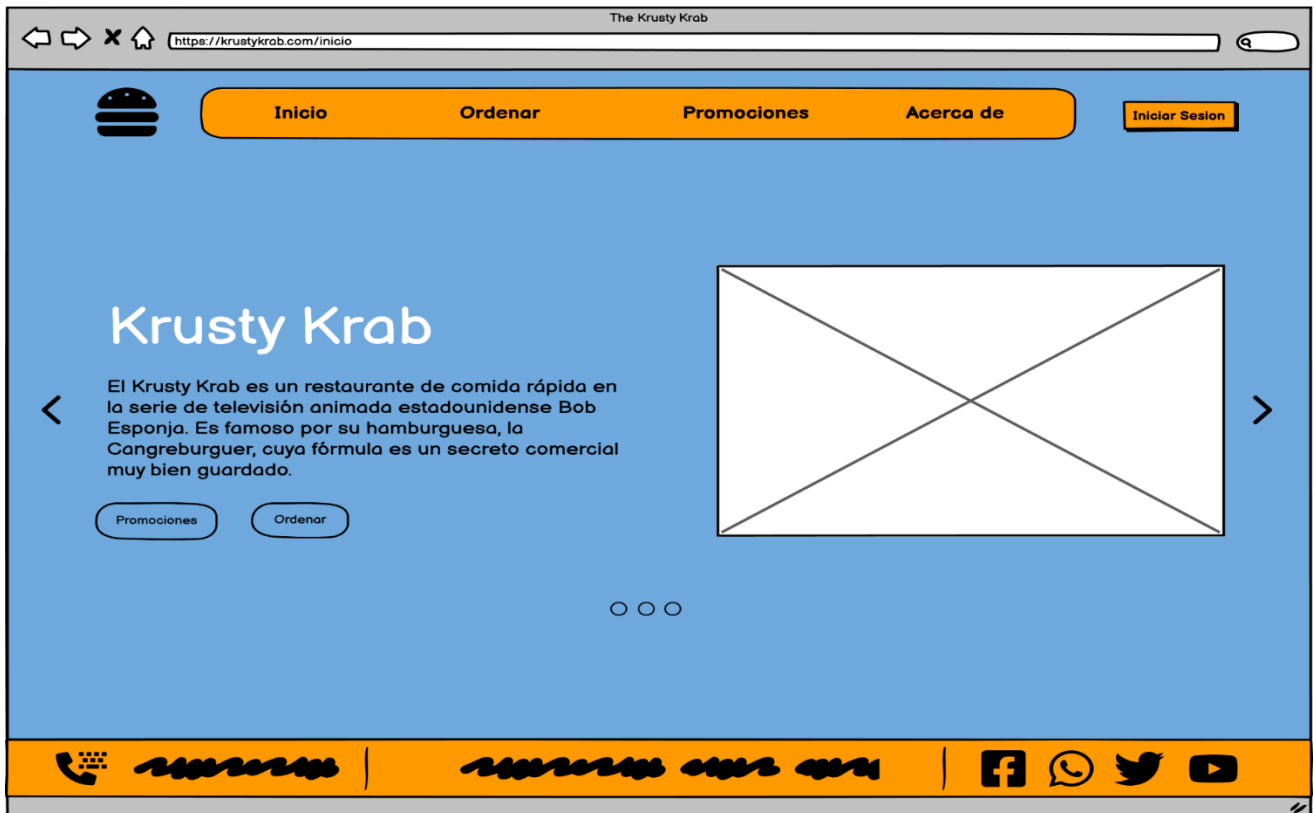
Una de las mejores herramientas para crear prototipos, bocetos o wireframes es Balsamiq Mockups. Este programa tiene varias ventajas:

- Es un programa de escritorio, es decir, solo tienes que registrarte para poder empezar a utilizarlo sin ningún tipo de descarga.
- Programado en Flex y AIR por lo que crea muy rápido Wireframes.
- Interfaz fácil de usar: como se ha creado con AIR es instalable tanto en Windows como Linux y Mac OS X.
- Te permite escoger entre un montón de objetos prediseñados como: barras de estado, menús, barras de progreso, etc. Además, te permite exportar el diseño que realices en PNG, PDF e incluso al portapapeles.

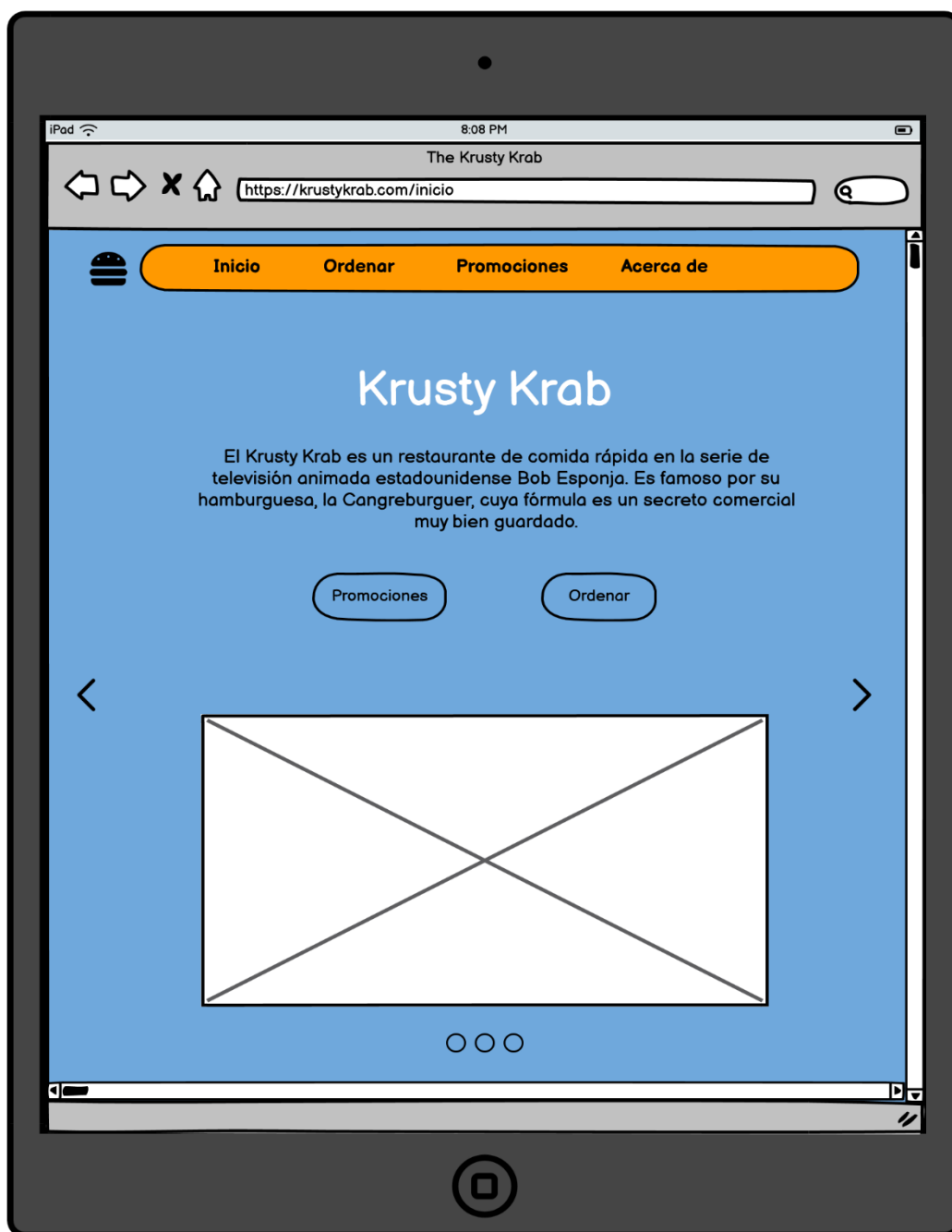
Como grupo de trabajo nos basamos en la idea de una página web de un restaurante, en este caso tomando como base a una caricatura muy conocida y de nuestra infancia “Bob Esponja” en la cual mostramos en los siguientes mockups:

MOCKUP PAGINA INICIO

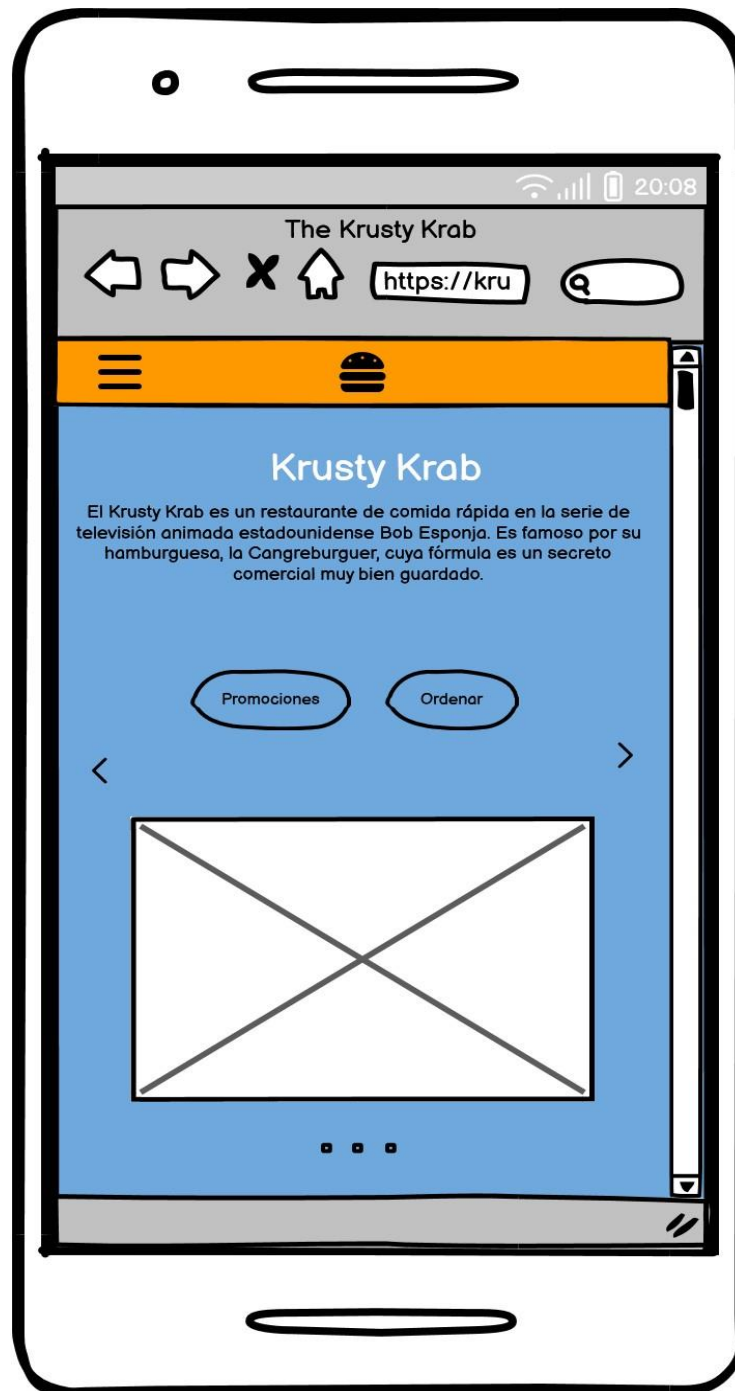
COMPUTADORA



TABLETS

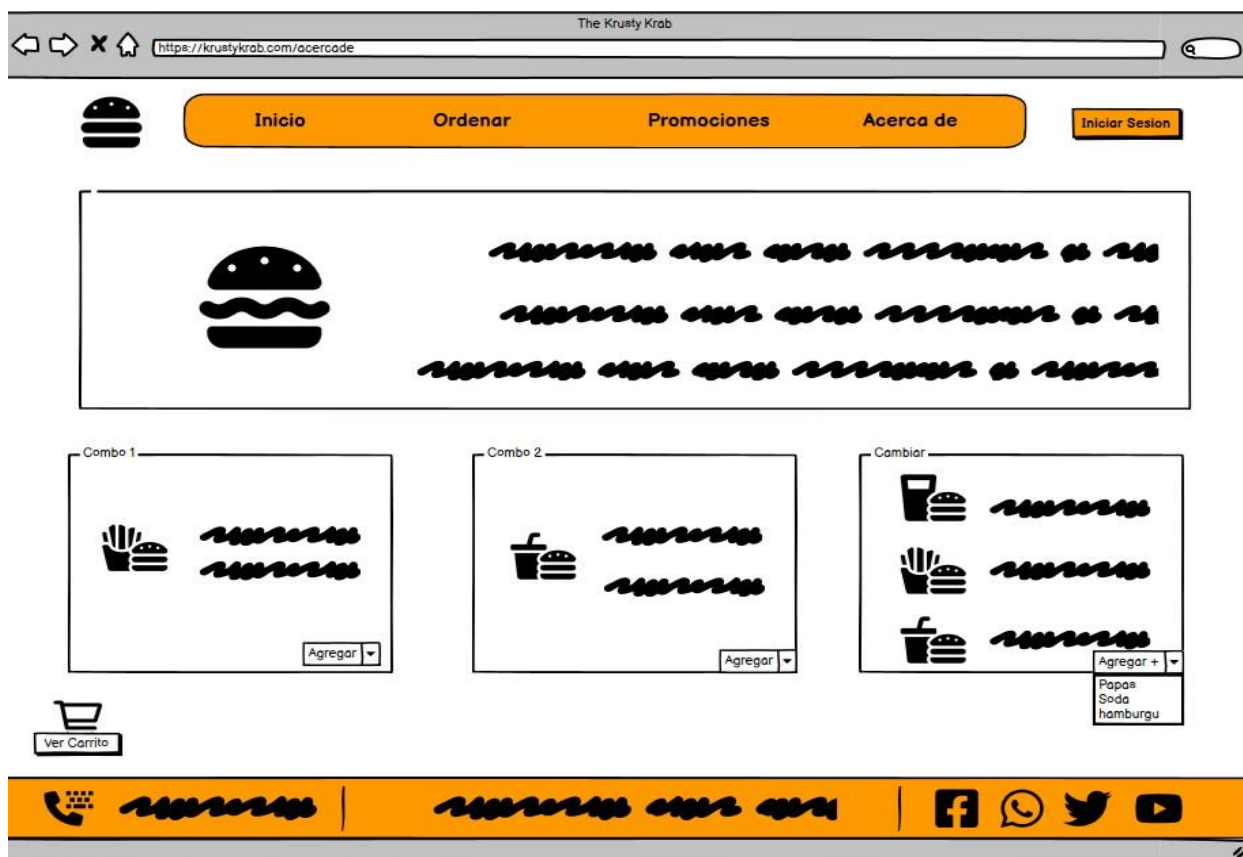


SMARTPHONES

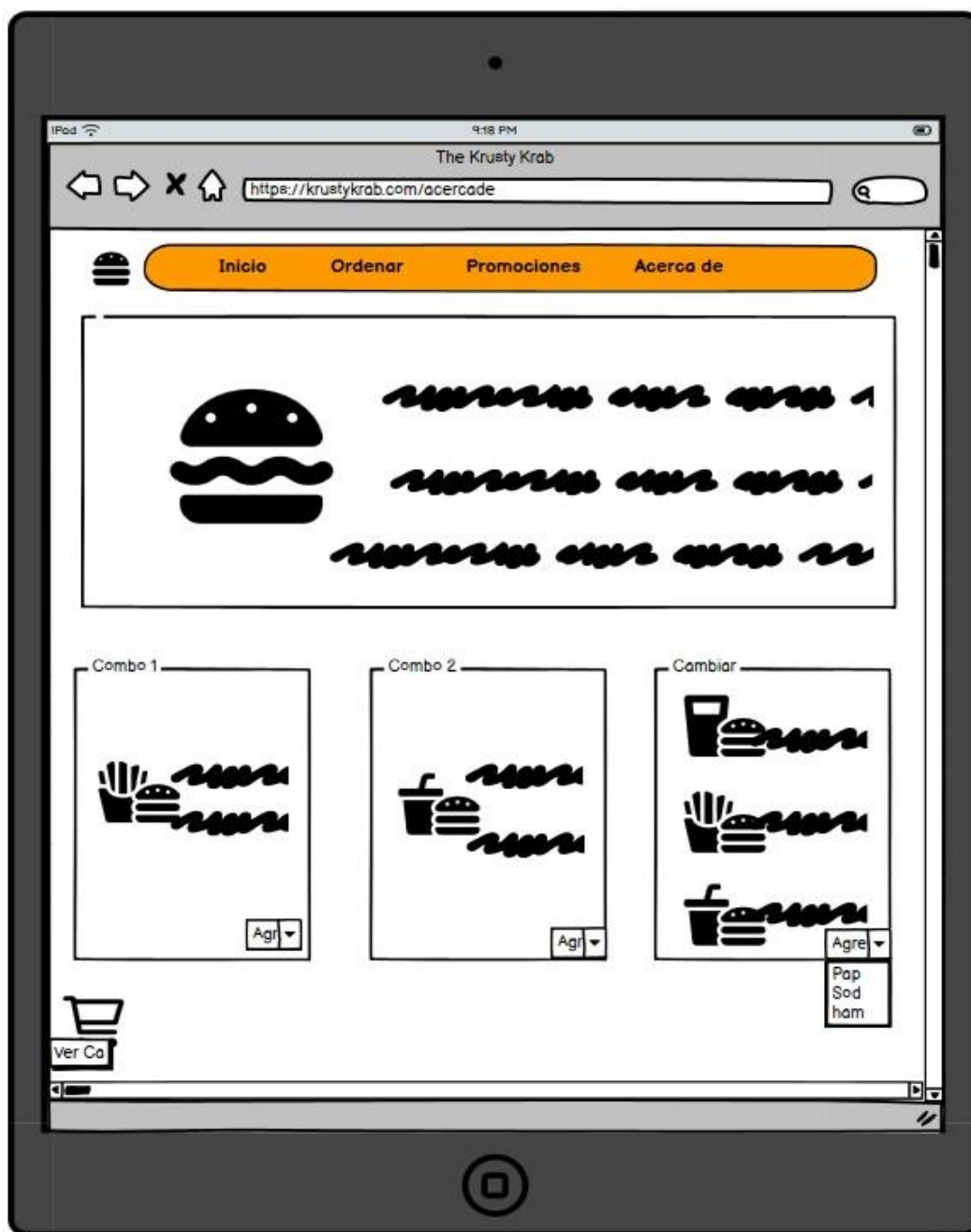


MOCKUP Ordenar

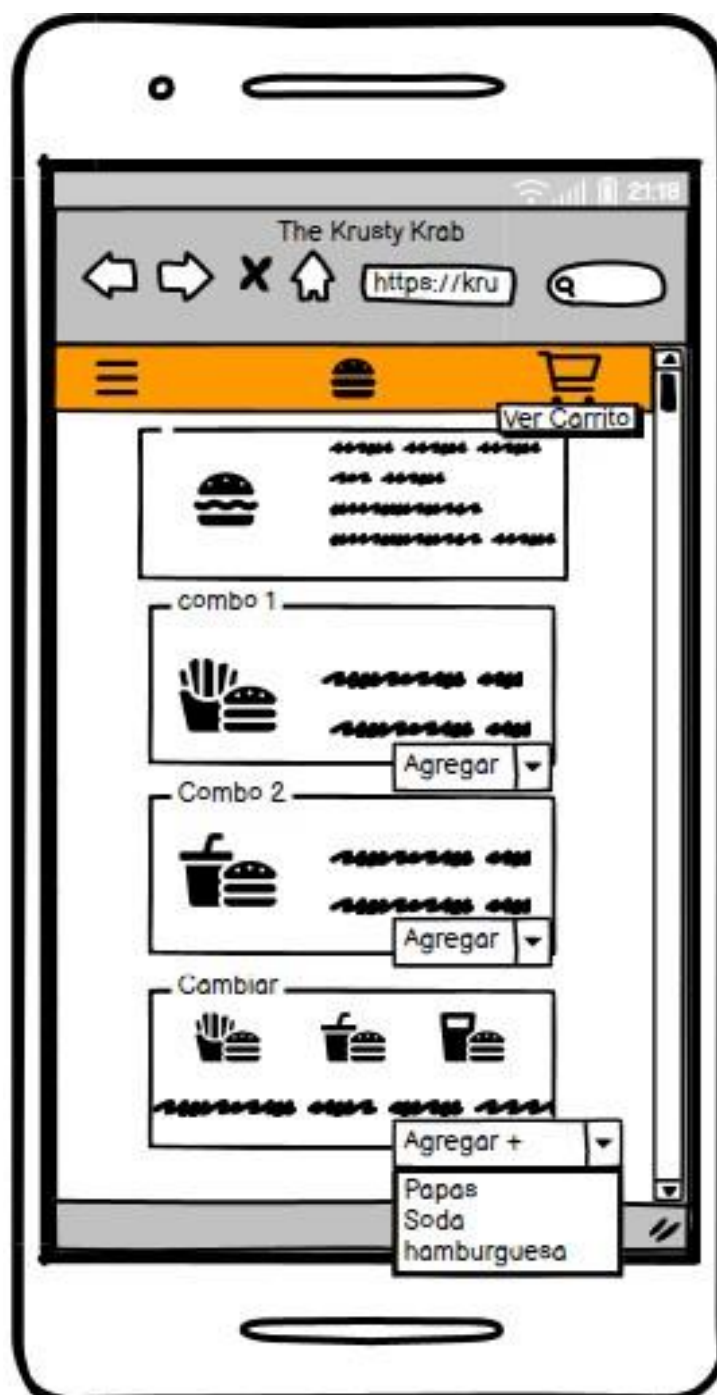
COMPUTADORA



TABLETS

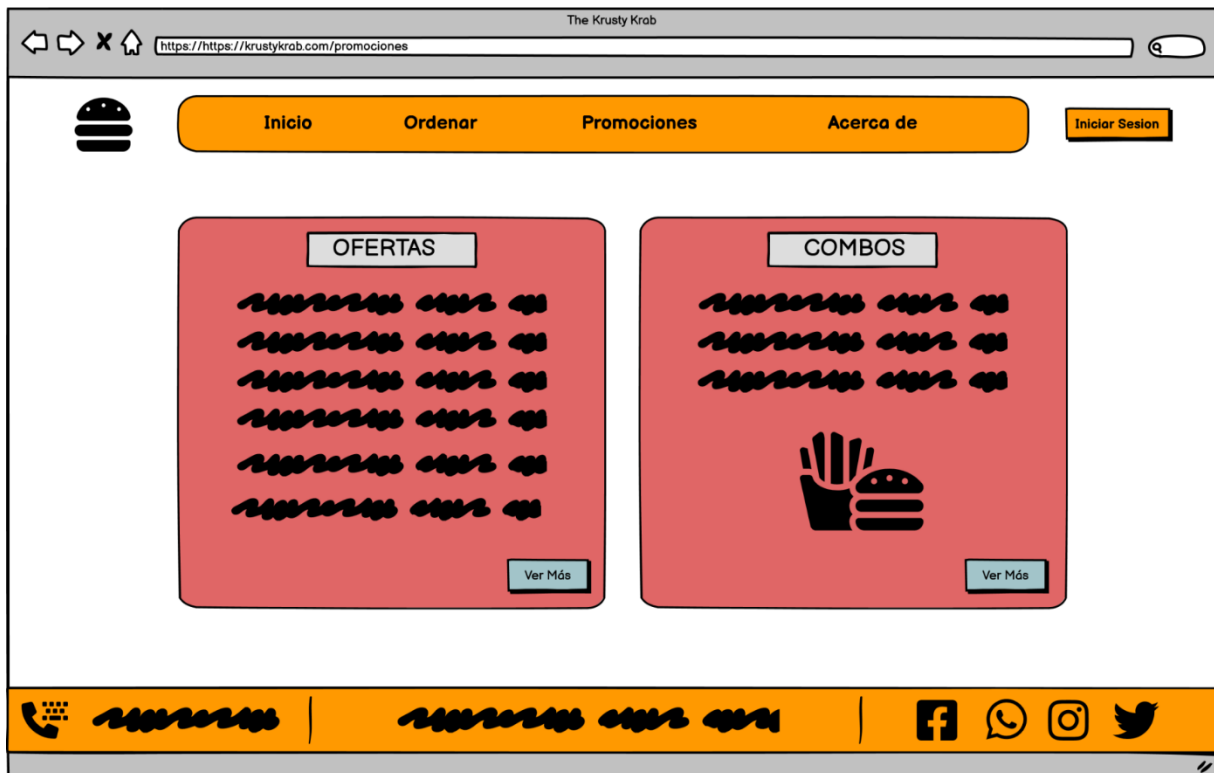


SMARTPHONES

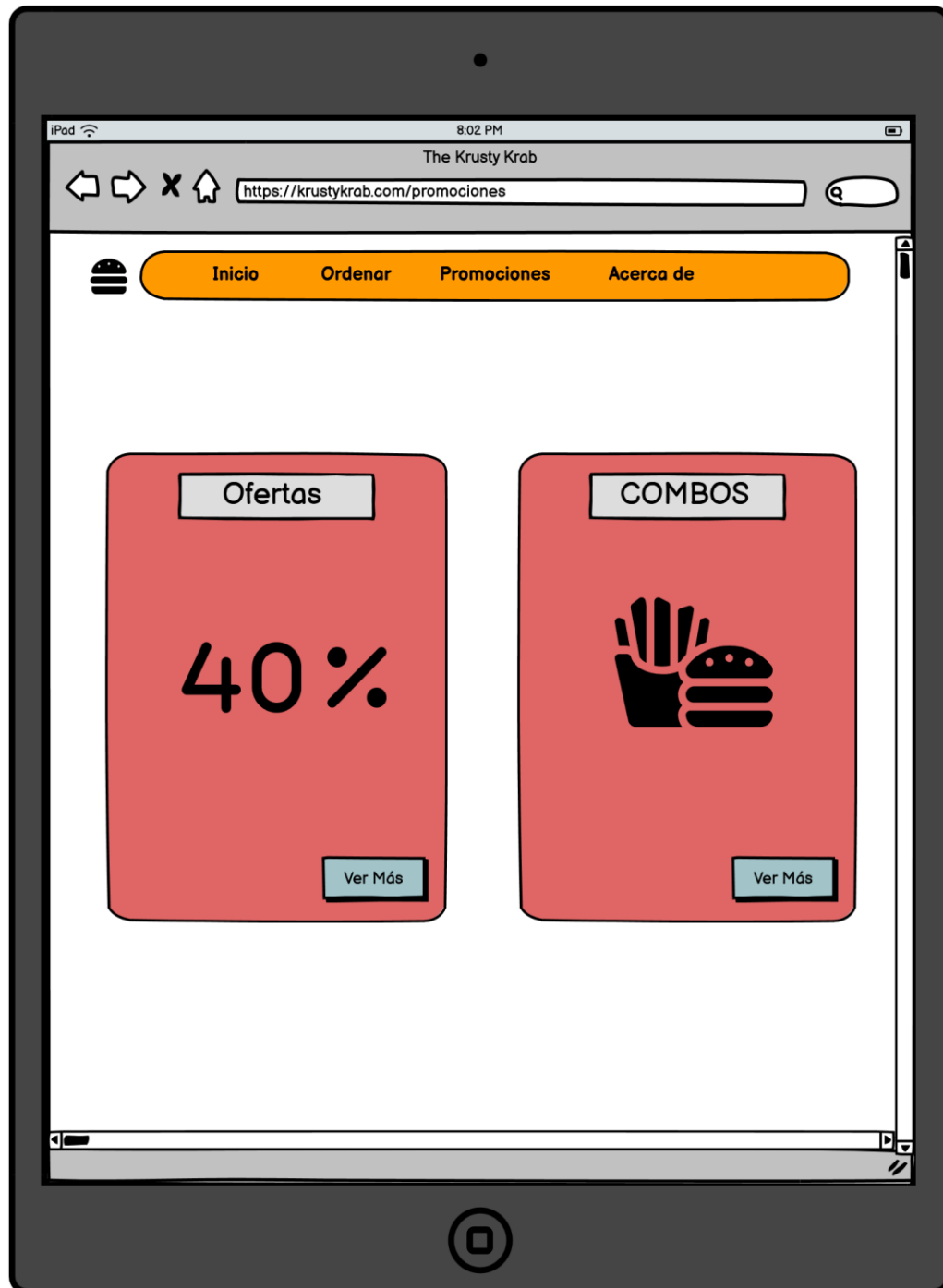


MOCKUP PROMOCIONES

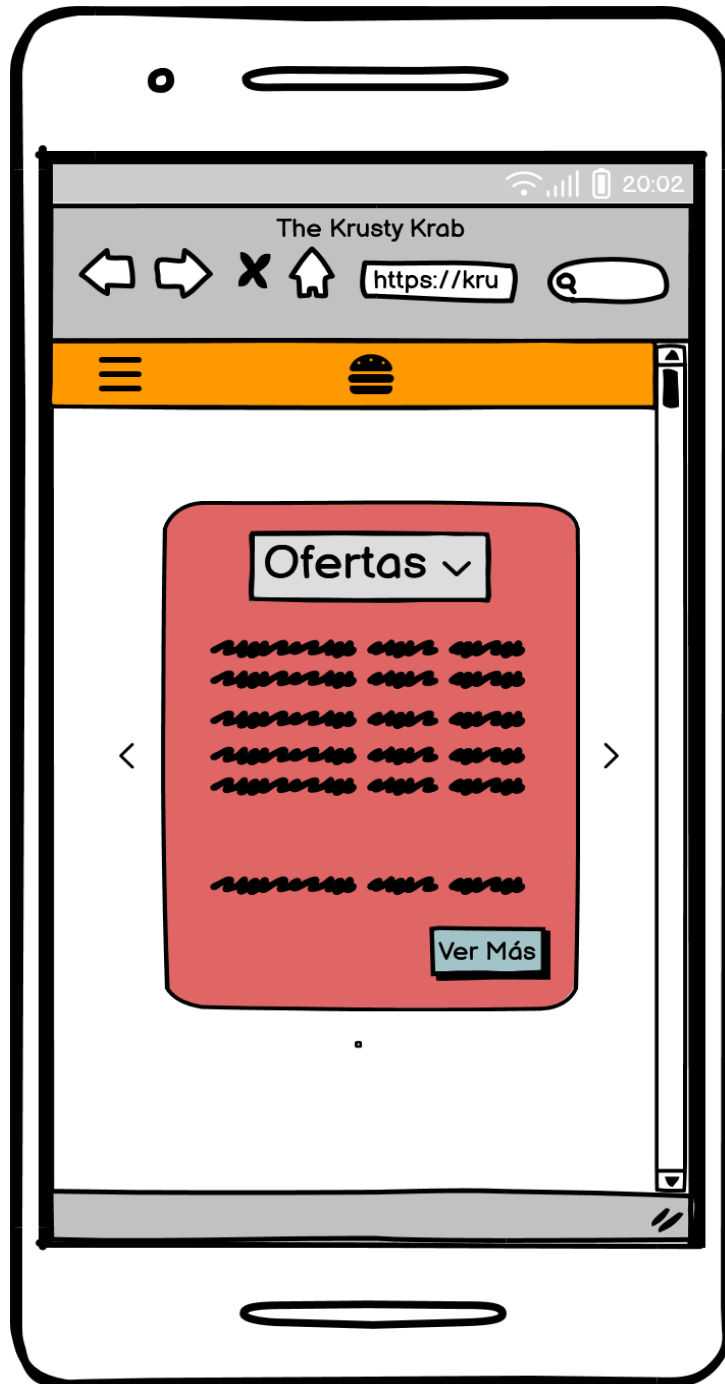
COMPUTADORA



TABLETS

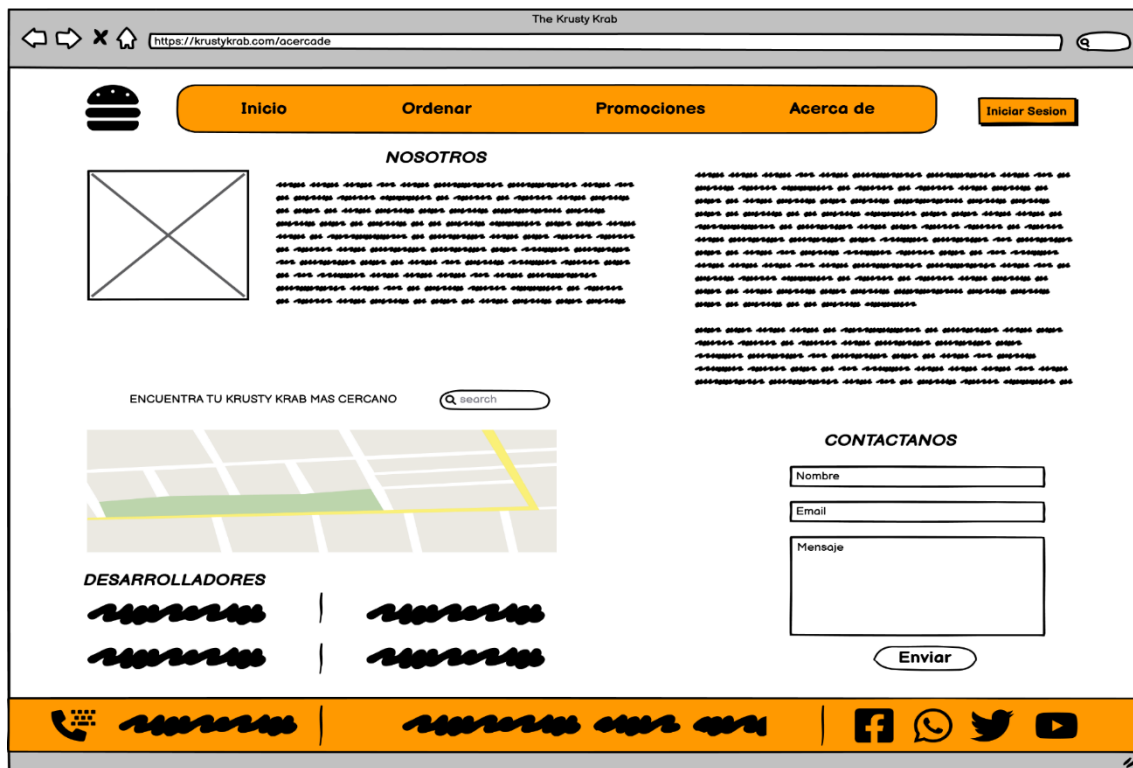


SMARTPHONES

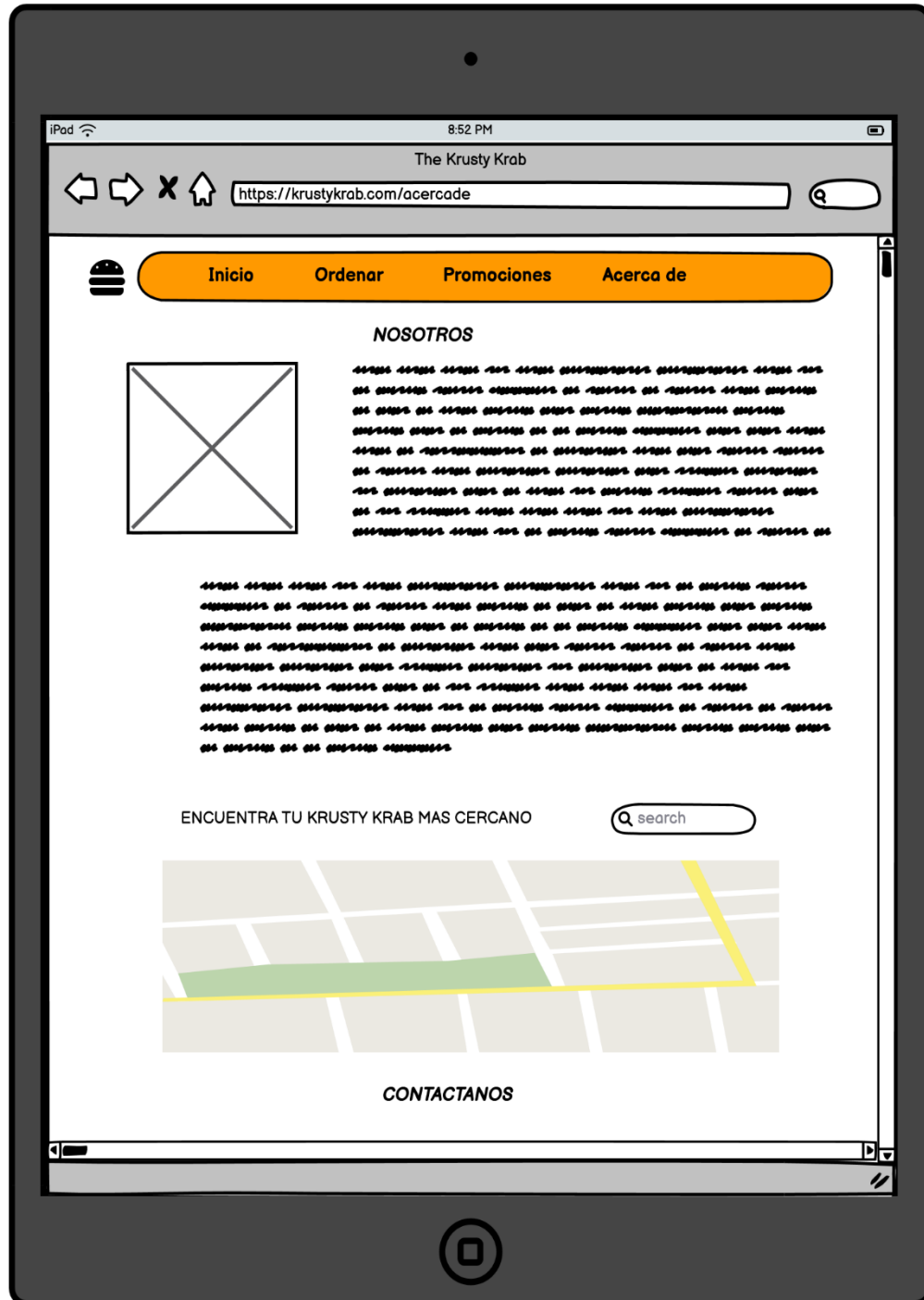


MOCKUP ACERCA DE

COMPUTADORA



TABLETS



SMARTPHONES



DIAGRAMAS UML

Diagrama Caso de Uso

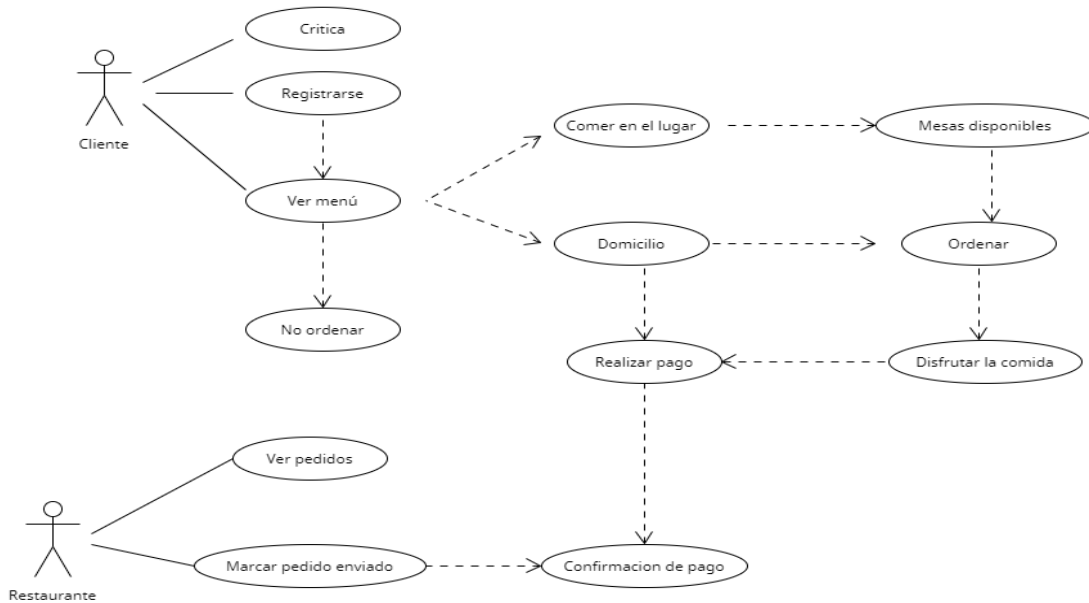
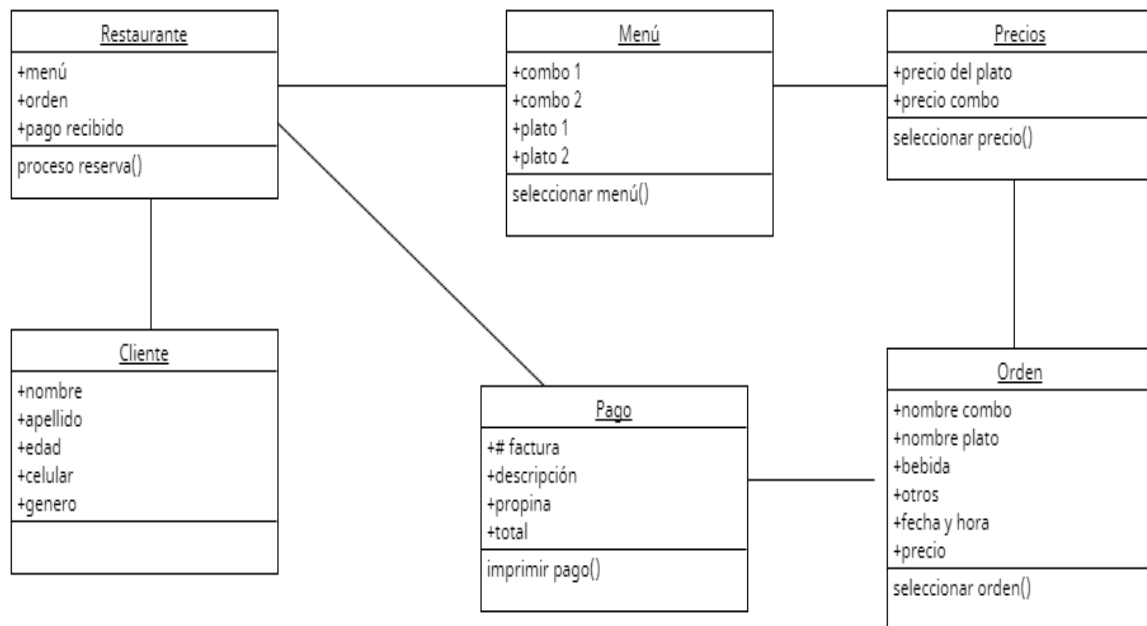


Diagrama de Clase



DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DE LAS HERRAMIENTAS PARA THE KRUSTY KRAB

Para el desarrollo de la página web de The Krusty Krab se implementará el uso de las siguientes herramientas HTML5, CSS3, JavaScript cada de una de las cuales se describe a continuación su uso e importancia, así como también sus ventajas y desventajas durante el desarrollo del proyecto antes mencionado.

HTML5



HTML5 es la última versión del **lenguaje de marcado de hipertexto** (HTML) utilizado para crear páginas web y aplicaciones web. HTML5 introduce nuevas características y mejoras en comparación con las versiones anteriores de HTML, como mejores opciones de multimedia, soporte para gráficos vectoriales escalables (SVG), manejo de formularios y semántica mejorada.

Con HTML5, los desarrolladores pueden crear contenido web interactivo y dinámico que se adapta a diferentes dispositivos y tamaños de pantalla. Además, HTML5 se ha diseñado para ser más amigable con los motores de búsqueda, lo que ayuda a los usuarios a encontrar más fácilmente el contenido relevante en la web.

Hipertexto:

Cuyo significado es hipertexto, que no es más que un texto que enlaza con otros contenidos, que pueden ser otro texto u otro archivo. Esto es la base del funcionamiento de la web tal y como la conocemos, que no es más que páginas y recursos interconectados.

Marcado:

Que significa marca o etiqueta, ya que todas las páginas web están construidas en base a etiquetas, desde las primeras versiones hasta las últimas etiquetas de HTML5. Un ejemplo de una etiqueta HTML es la que identifica a un párrafo, que se compone de la etiqueta, el contenido de la etiqueta y el cierre del párrafo:

`<p>HOLA</p>`.

Lenguaje:

Cuyo significado es lenguaje, porque HTML es un lenguaje, es decir, tiene sus normas, tiene su estructura y una serie de convenciones que nos sirven para definir tanto la estructura como el contenido de una web.

Objetivos que mejoraron en HTML5:

Sus objetivos principales son mejorar el lenguaje dando soporte para los últimos objetos multimedia mientras se mantiene fácilmente legible por los humanos y a su vez ser comprendido constantemente por ordenadores y dispositivos (navegadores web, programas de análisis, etc.).

A raíz de sus predecesores inmediatos HTML 4.01 y XHTML 1.1, HTML 5 es una respuesta al hecho de que el código HTML y XHTML, de uso común en la web, tienen una mezcla de características introducidas por diversas especificaciones, junto con las introducidas por los productos de Software. También es un intento de definir un único lenguaje de etiquetas que puede ser escrito en HTML o XHTML.

Ventajas;

Incluye modelos de procesamiento detallados para apoyar a las implementaciones más interoperables; se extiende, mejora y racionaliza el margen de beneficio

disponible para documentos e introduce un margen de beneficio y las interfaces de programación de aplicaciones (API) para aplicaciones web complejas.

Por las mismas razones, HTML 5 también es un candidato potencial para aplicaciones móviles multiplataforma. Muchas de las características de HTML5 se han diseñado con dispositivos de baja potencia, tales como teléfonos inteligentes y tabletas.

En particular, HTML5 añade muchas nuevas características sintácticas. Estos incluyen las nuevas etiquetas *video*, *audio* y *canvas*, así como la integración de gráficos vectoriales escalables (SVG) (en sustitución de las genéricas etiquetas *object*) y MathML para fórmulas matemáticas.

Estas características están diseñadas para hacer más fácil el incluir y manejar multimedia y contenido gráfico en la web sin tener que recurrir a plugins propietarios y APIs. También

Añade otros nuevos elementos de estructura de página, como *section*, *main*, *article*, *header*, *footer*, *aside*, *nav* y *figure*, diseñados para enriquecer el contenido semántico de los documentos.

Nuevos atributos han sido introducidos, algunos elementos y atributos se han eliminado y algunos elementos, tales como *a*, *cite* y *menú* se han cambiado, redefinido o estandarizado. HTML5 define también con cierto detalle los documentos no válidos, para que los errores de sintaxis sean tratados de manera uniforme por todos los navegadores y otras aplicaciones de usuario.

Desventajas

Una de las principales desventajas de HTML5 para la creación de web es que ofrece un rendimiento aún bajo si lo comparas con las aplicaciones nativas. De hecho, la disponibilidad en cuanto a la creación de contenidos interactivos sigue siendo limitada. Se trata, aún, de un lenguaje estático.

Otra de las desventajas que plantea es que el proceso de diseño es más lento. Por ejemplo, es una versión que guarda muchas etiquetas hasta el punto de dificultar la corrección. A todo esto, se le suma que la interpretación de cada navegador puede ser diferente. Los atributos CSS o las etiquetas HTML y API de JavaScript pueden comportarse de manera diferente en distintas plataformas.

Relacionado con esto último, hay que decir también que el formato de vídeo en HTML5 es predeterminado. Esto puede provocar que quizás no se pueda utilizar en todos los navegadores.

Las principales desventajas de HTML5 resumidas es que tiende hacer un lenguaje estático y el proceso de diseño usualmente puede ser lento y su formato de videos puede llegar hacer predeterminado aun así no descartamos que es un lenguaje de mercado con muchas funcionalidades y mejoras para darle estructura a una página web y es el más principal para formar la parte estructural de la página dándole algunas funciones básicas.

CSS3



CSS significa hojas de estilo en cascada con énfasis en “Estilo”. Mientras que HTML se usa para estructurar un documento web (definiendo cosas como titulares y párrafos, y permitiéndole incrustar imágenes, videos y otros medios), CSS3 llega y especifica el estilo de su documento; los diseños de página, los colores y las fuentes están todos determinados con CSS3.

Piense en HTML como la base (cada casa tiene una) y CSS como las opciones estéticas (hay una gran diferencia entre una mansión victoriana y una casa moderna de mediados de siglo).

Función de css3:

CSS3 aporta estilo a sus páginas web al interactuar con elementos HTML. Los elementos son los componentes HTML individuales de una página web, por ejemplo, un párrafo, que en HTML podría tener este aspecto:

```
<p> ¡Este es mi párrafo! </p>
```

Si quisiera que este párrafo parezca rosado y en negrita para las personas que ven su página web a través de un navegador web, usaría un código CSS que se ve así:

```
p {color: rosa; font-weight: negrita; }
```

En este caso, “p” (el párrafo) se llama el “selector”, es la parte del código CSS3 que especifica qué elemento HTML afectará el estilo CSS. En CSS, el selector se escribe a la izquierda del primer corchete

La información entre corchetes se llama declaración y contiene propiedades y valores que se aplican al selector. Las propiedades son cosas como el tamaño de fuente, el color y los márgenes, mientras que los valores son la configuración de esas propiedades. En el ejemplo anterior, “color” y “font-weight” son propiedades, y “pink” y “bold” son valores. El conjunto completo entre corchetes

{ Color rosa; font-weight: negrita; } es la declaración, y nuevamente, “p” (que significa el párrafo HTML) es el selector. Estos mismos principios básicos se pueden aplicar para cambiar el tamaño de las fuentes, los colores de fondo, las sangrías de los márgenes y más. Por ejemplo. . .

cuerpo {color de fondo: azul claro; }

. . . Haría que el fondo de la página sea azul claro, o. . . p

{tamaño de fuente: 20px; color rojo; }

. . .crearé un párrafo de fuente de 20 puntos con letras rojas.

Ventajas:

La diferencia entre un sitio web que implementa CSS y uno que no, es enorme y definitivamente se nota.

Quizás hayas visto algún sitio web que no se puede cargar por completo y tiene un fondo blanco con la mayor parte del texto en azul y negro. Eso significa que la parte CSS del sitio no se cargó correctamente o no existe.

Así es como se ve un sitio con solo HTML, y creo que estarás de acuerdo conmigo en que no luce muy bien.

Antes de CSS, todo el estilo debía incluirse en el marcado HTML. Esto significa que había que describir por separado todos los fondos, los colores de fuente, las alineaciones, etc.

CSS permite estilizar todo en un archivo diferente, creando el estilo allí y después integrando el archivo CSS sobre el marcado HTML. Esto hace que el marcado HTML sea mucho más limpio y fácil de mantener.

JavaScript



JavaScript es un lenguaje de programación que los desarrolladores utilizan para hacer páginas web interactivas. Desde actualizar fuentes de redes sociales a mostrar animaciones y mapas interactivos, las funciones de JavaScript pueden mejorar la experiencia del usuario de un sitio web. Como lenguaje de scripting del lado del servidor, se trata de una de las principales tecnologías de la World Wide Web. Por ejemplo, al navegar por Internet, en cualquier momento en el que vea un carrusel de imágenes, un menú desplegable “click-to-show” (clic para mostrar), o cambien de manera dinámica los elementos de color en una página web, estará viendo los efectos de JavaScript.

Utilidad de JavaScript

Anteriormente, las páginas web eran estáticas, similares a las páginas de un libro. Una página estática mostraba principalmente información en un diseño fijo y no todo aquello que esperamos de un sitio web moderno. JavaScript surgió como una tecnología del lado del navegador para hacer que las aplicaciones web fueran más dinámicas. Por medio de JavaScript, los navegadores eran capaces de responder a la interacción de los usuarios y cambiar la distribución del contenido en la página web.

A medida que el lenguaje evolucionó, los desarrolladores de JavaScript establecieron bibliotecas, marcos y prácticas de programación y comenzaron a utilizarlo fuera de los navegadores web. En la actualidad, puede utilizar JavaScript para el desarrollo tanto del lado del cliente como del lado del servidor. En las siguientes subsecciones se presentan algunos casos de uso comunes: Anteriormente, las páginas web eran estáticas,

similares a las páginas de un libro. Una página estática mostraba principalmente información en un diseño fijo y no todo aquello que esperamos de un sitio web moderno. JavaScript surgió como una tecnología del lado del navegador para hacer que las aplicaciones web fueran más dinámicas. Por medio de JavaScript, los navegadores eran capaces de responder a la interacción de los usuarios y cambiar la distribución del contenido en la página web.

Función de JavaScript

Todos los lenguajes de programación funcionan mediante la traducción de sintaxis similar a la del inglés a código de máquina, que posteriormente el sistema operativo se encarga de ejecutar. JavaScript se clasifica principalmente como un lenguaje de scripting o interpretado. El código JavaScript es interpretado, es decir, directamente traducido a código de lenguaje de máquina subyacente mediante un motor de JavaScript. En el caso de otros lenguajes de programación, un compilador se encarga de compilar todo el código en código de máquina en un paso diferente. En consecuencia, todos los lenguajes de scripts son lenguajes de programación, pero no todos los lenguajes de programación son lenguajes de scripts.

Motor de JavaScript

Un motor JavaScript es un programa de computación que ejecuta código JavaScript. Los primeros motores de JavaScript eran verdaderos intérpretes, pero todos los motores modernos utilizan el método justo a tiempo o la compilación en tiempo de ejecución para mejorar el rendimiento.

JavaScript al cliente

JavaScript del cliente se refiere a la forma en que JavaScript funciona en el navegador. En este caso, el motor de JavaScript está dentro del código del navegador. Todos los principales navegadores web incluyen sus propios motores de JavaScript incorporados.

Los desarrolladores de aplicaciones web escriben código JavaScript con diferentes funciones asociadas a varios eventos, como hacer clic con el ratón o situar el ratón sobre un elemento. Estas funciones realizan cambios en HTML y CSS.

Para el desarrollo de la página web de The Krusty Krab se implementará el uso de las siguientes herramientas HTML5, CSS3, JavaScript cada de una de las cuales se describe a continuación su uso e importancia, así como también sus ventajas y desventajas durante el desarrollo del proyecto antes mencionado.

Después de describir cada una de las herramientas anteriores, se hace un extracto sobre el uso y la función de cada una tendrá durante el desarrollo de la página para The Krusty Krab

HTML5

Se implementara sobre la estructura o cuerpo de la página web que le dará un aspecto ordenado y presentable hacia la vista del usuario que la visite o decida comprar en ella y para poder encontrar de una manera más fácil los productos u ofertas que serán colocadas.

CSS3

CSS3 sirve como una herramienta para mejorar el aspecto o apariencia de la estructura hecha en hmtl5, agregando efecto visual, etc. esto con el fin de que la página web sea un sitio ordenado gracias a html5 y sea más llamativo visualmente al usuario

JavaScript

JavaScript se aplicara para darle una pequeña mejora al aspecto interno de la página y en lo visual de la página es darle una interactividad mayor a la web

PRESUPUESTO DEL COSTO DE LA APLICACIÓN.

Nombre de dominio – \$350

Es necesario el nombre de dominio (www.krustykrab.com) para que el proyecto tenga un aspecto más serio (Los dominios deben ser pagados anualmente).

Servidor – \$350/\$500

Un servidor es un espacio de gran relevancia para almacenar toda la información de la página web.

Mantenimiento estándar – \$4000/\$6000

Para que las actualizaciones del sitio sean eficientes se requerir de un mantenimiento profundo.

Tomando en cuenta los anteriores puntos se estima que el Presupuesto del costo del sitio web puede equivaler entre “\$5,000” hasta “\$7,000”.

Fuentes de consulta

primera web de información HTML5

<https://openwebinars.net/blog/que-es-html5/>

segunda web

<https://www.arimetrics.com/glosario-digital/html5>

tercera web

https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/HTML/Multimedia_and_embedding/Adding_vector_graphics_to_the_Web

cuarta web

<https://bannersbanners.es/ventajas-y-desventajas-de-html5-para-creacion-de-web/>

CSS

web 1

<https://graficofajardo.es/que-es-css3/>

Web 2

<https://www.hostinger.es/tutoriales/que-es-css>

JavaScript

Presupuesto

<https://blucactus.es/cuanto-cuesta-sitio-web-para-un-restaurante/>

CONCLUSIÓN

La creación de una página web ayudará para un mejor desempeño e incrementará la eficiencia y la eficacia en el negocio. Por tanto también mejorara la calidad del servicio y la organización.

El desarrollo de una página web promueve el acercamiento a clientes y se trata de un medio publicitario con costos bastante bajos que permiten generar información valiosa para la empresa como las preferencias, gustos y comodidad de clientes potenciales y la conservación clientes antiguos