

Desarrollo web

Workbook

¿Qué es el Workbook?



Creamos este espacio para que puedas afianzar, potenciar y poner en práctica los saberes adquiridos en clase.

Aquí encontrarás **cinco instancias** que se relacionan con diversos contenidos abordados en el curso.

Estas actividades se desarrollan de manera **asincrónica** y **no son entregables ni obligatorias**. Sin embargo, su resolución es fundamental para la construcción del proyecto final. Te recomendamos que las realices.

¡A practicar! 😊

¿Cómo se compone?

Las actividades del **Workbook** te guiarán en la elaboración de tu **Proyecto Final**. Hay dos tipos de actividades prácticas:

- ✓ Las actividades prácticas **optativas y voluntarias** que no se evaluarán.
- ✓ Las actividades prácticas **obligatorias** de cada pre-entrega que se deberán entregar y serán corregidas por los tutores del curso. Este tipo de actividades las encontrarás en la Hoja de ruta.



GRILLA DE PRÁCTICAS Y PRE ENTREGAS

Clases	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Actividades Workbook			🎯		🎯				🎯			🎯		🎯					
Proyecto Final						📊						📊			📊				📊

Proyecto
Final

#Codertraining

Hora de entrenar

#WorkingTime

Levante la mano quienes quedaron con ganas de seguir practicando. 🙋🙋

Cada vez que aparezca el **#codertraining** les invitamos a revisar el **manual** del curso, donde conseguirán **un ejercicio** para poner en práctica lo visto en la clase de hoy.

Este material es de carácter complementario/apoyo. No requiere ser entregado al profesor/a ni a los tutores o ser corregido por los mismos.

No obstante, les recomendamos que puedan realizar intercambio de las respuestas con otros estudiantes.

CLASE 02

Primeros pasos con HTML



Wireframe y estructura del proyecto

Descripción de la actividad.

- ✓ Generar el **wireframe** correspondiente a una vista para desktop y una vista mobile de tu sitio web, en Balsamiq.
- ✓ Crea **5 archivos HTML** para cada sección del sitio web, aplica entre estos los enlaces relativos y escribe con etiquetas semánticas. Deberás incluir:
 - Una lista no ordenada con el menú principal del sitio web con los nombres de cada una de las secciones y replicarlo en las mismas.
 - Un formulario en la página de contacto.
 - Un footer y replicarlo en todos tus html.
 - Etiquetas multimedia como img e iframes.

Podrás encontrar un ejemplo en la carpeta de clase.

CLASE 04

CSS+ Box Modeling



Agregando CSS a nuestro HTML

Descripción de la actividad.

- ✓ Aplicar con CSS las propiedades vistas hasta el momento para modificar textos, encabezados, img, colores, background y box modeling a un archivo HTML de la actividad N°1 "Wireframe y estructura del proyecto".
- ✓ Ejemplo: modificar el valor de los ítems de la lista para que estén ubicados de manera horizontal de nuestro index.

Podrás encontrar un ejemplo en la carpeta de clase.

CLASE 08

Animaciones, transformaciones y transiciones



Aplicando Grids

Descripción de la actividad.

- ✓ Generar que el index y una página más a elección de nuestro proyecto sea totalmente responsive utilizando grids para el layout, flexbox para los componentes y box modeling para terminar de acomodar los elementos. Es necesaria la utilización de media queries.

Recomendaciones:

- En el html, generar estructura de grid-contenedor-padre e grid-item-hijo para poder trabajar desde el CSS con grid-area.
- Dentro de esos grid-item-hijo deberemos agregar etiquetas para generar los componentes (ej: nav - footer - content - etc) a los cuales acomodaremos aplicando flexbox.
- Si es necesario, aplicamos box modeling para terminar de acomodar y generar nuestro layout completo para la vista desktop.
- Deberás repetir este proceso pero dentro de una media querye mobile.

Podrás encontrar un ejemplo en la carpeta de clase.

CLASE 11

Framework CSS+Bootstrap



Aplicando Bootstrap

Descripción de la actividad.

- ✓ A partir del diseño hecho y los conocimientos adquiridos de bootstrap, generar todo el sitio (cinco páginas) que demuestre el uso correcto del mismo. Después, cargar todo a GitHub.

Recomendaciones:

- Incluye HTML completo con respectivo linkeos de CSS y JS para poder hacer uso del framework y **generar un layout responsive**.

Podrás encontrar un ejemplo en la carpeta de clase.

CLASE 13

SASS I



Aplicando SASS

Descripción de la actividad.

- ✓ Configurar el proyecto para que soporte SASS.
- ✓ Aplicar los conceptos vistos durante la clase de SASS I en una página a elección (puedes modificar la sintaxis de tu código CSS hecho previamente y adaptarlo a las reglas de SASS).
- ✓ Luego cargar todo en GitHub.

Recomendaciones:

- Instala SASS y crea el archivo SCSS para compilarlo en CSS. Envía ambos archivos como parte del desafío.
- Aplica algún concepto que incorpora SASS: genera los partials a partir de la idea de componentes, usa variables para aplicarla como valor a una propiedad y/o usa el selector & dentro de un nesting.

Podrás encontrar un ejemplo en la carpeta de clase.