**INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL**

**ESCUELA SUPERIOR DE COMPUTO**

**MATERIA: TECNOLOGÍAS PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES WEB**

**PROFESORA: SANDRA LUZ MORALES GUITRON**

**ALUMNO: MARTÍNEZ JIMÉNEZ SAUL JACOB**

**PRACTICA 2**

**GRUPO: 4CV1**

Contenido

[Introducción. 3](#_Toc156246844)

[Desarrollo. 3](#_Toc156246845)

[Ejercicio 1 3](#_Toc156246846)

[Ejercicio 2 4](#_Toc156246847)

[Ejercicio 3 4](#_Toc156246848)

[Ejercicio 4 5](#_Toc156246849)

[Ejercicio 5 5](#_Toc156246850)

[Ejercicio 6 6](#_Toc156246851)

[Ejercicio 7 6](#_Toc156246852)

[Ejercicio 8 7](#_Toc156246853)

[Ejercicio 9 7](#_Toc156246854)

[Ejercicio 10 8](#_Toc156246855)

[Ejercicio 11a 8](#_Toc156246856)

[Ejercicio 11b 9](#_Toc156246857)

[Ejercicio 12 9](#_Toc156246858)

[Ejercicio 13 10](#_Toc156246859)

[Ejercicio 14 11](#_Toc156246860)

[Conclusiones. 11](#_Toc156246861)

# Introducción.

HTML (HyperText Markup Language) es el lenguaje de marcado estándar utilizado para crear páginas web. A través de etiquetas y elementos, HTML permite definir la estructura y el contenido de una página web, lo que la convierte en una herramienta esencial para cualquier desarrollador web.

En esta práctica, exploraremos los atributos de las etiquetas y como usar las imágenes que puedes incluir en tu proyecto.

# Desarrollo.

## Ejercicio 1

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamenteEn este primer ejercicio agregue un hipervínculo a una página usando la etiqueta <a href> para especificar la URL

## Ejercicio 2

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamenteEn este ejercicio empezamos a agregar imágenes usando la etiqueta <src>, con dos formas con la URL absoluta y la URL relativa, es mejor usar la forma relativa ya que esas no se dañan si cambia el dominio

## Ejercicio 3

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamenteEn este ejercicio ya empezamos a trabajar las imágenes dándoles más formato con ayuda de los atributos width y height para asignarles altura y ancho.

## Ejercicio 4

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamenteEntre otros atributos de la etiqueta <src> esta el alt que se usa para agregar una descripción de la imagen si es que llega a existir fallas en la página y no es posible visualizar la imagen, ya sea por mala conexión de internet o que la imagen no este en la carpeta del proyecto.

## Ejercicio 5

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

Con este ejercicio ya nos empezamos a familiarizar con las propiedades de CSS usando el atributo style para ponerle color rojo al elemento <p>

## Ejercicio 6

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza mediaEn este ejercicio se usa el atributo Lang de la etiqueta <html> para que el explorador pueda identificar el idioma en el que se encuentra la pagina

## Ejercicio 7

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamenteEn este ejercicio agregue más información sobre las cosas que se encuentran en mi pagina usando el atributo title para que cuando pasaran el mouse sobre algún objeto aparezca un cuadro con información del mismo.

## Ejercicio 8

Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamenteEn este ejercicio trabaje con más de un párrafo y tipo de titulo para saber como se comportan con el navegador.

## Ejercicio 9

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamenteEn este ejercicio use una etiqueta que no había usado antes la <hr> la cual sirve para poner una línea en la página para separar el contenido

## Ejercicio 10

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamenteEn este ejercicio usé más la etiqueta <br> para entender bien su comportamiento, aprendí basta con solo poner <br> y no lleva una etiqueta final </br>

## Ejercicio 11a

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamenteEn este ejercicio comprendí que la etiqueta <p> ignorara como hayas escrito tu texto lo pondrá en una misma línea aun así lo escribas con enters en tu editor de texto

## Ejercicio 11b

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamenteEn este ejercicio aprendí que para que en tu pagina se respete el como hayas escrito tu texto puedes usar la etiqueta <pre> para que no se coma los enters que usaste, en este ejemplo el poema escrito si se vio de la forma deseada.

Pienso que es muy buen tip para no tener que estar usando muchos <br> dentro de tu proyecto.

## Ejercicio 12

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamenteEn este ejercicio conocí mas elementos para mostrar textos de distintas formas y así no tener que meter el atributo style y poner una propiedad de CSS para que se vea en negritas, usando <b>, <strong> para que sea resaltado, <i> para que sea en cursivas, entre otros <mark>, <small>, <sup>, etc.

## Ejercicio 13

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamenteEn este ejercicio ya emplee mas propiedades de CSS con el atributo style, para dar tamaño de fuente, color, alineación, color de fondo, tipo de fuente, entre otras.

Yo creo que con esta práctica ya me seria más fácil usar un archivo de estilos CSS, ya que me me familiaricé con estas propiedades.

## Ejercicio 14

Texto

Descripción generada automáticamenteEn este ejercicio inclui mas distintas fuentes con ayuda de la propiedad de CSS de font-size

# Conclusiones.

En esta practica implemente muchos de los atributos que pueden tener las diferentes etiquetas que forman parte de una pagina web, una de las que me pareció interesantes fue <pre> para que se respete el como escribiste tus párrafos, y también vi como emplear distintas fuentes en mi proyecto web.