

Tema	ACTUALIZACIÓN DEL SITIO WEB DE PORTAFOLIO		
Descripción de la clase	Los alumnos actualizan el sitio web de su portafolio vinculando todos sus proyectos de AI ML. Lo que lleva a una muestra de amplio espectro, que sirve como un perfil público para el trabajo y la creatividad de los alumnos a través de proyectos.		
Clase	ADV-C144		
Duración de la clase	55 minutos		
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> Trabajar en la plantilla del sitio web del portafolio cambiando el código para que se vea como suyo. 		
Recursos requeridos	<ul style="list-style-type: none"> Recursos para maestras. <ul style="list-style-type: none"> Usar credenciales de inicio de sesión de Gmail. Auricular con micrófono. Bloc de notas y bolígrafo. Recursos para alumnos. <ul style="list-style-type: none"> Usar credenciales de inicio de sesión de Gmail. Auricular con micrófono (opcional). Bloc de notas y bolígrafo. 		
Estructura de la clase	Rompiendo el hielo Actividad dirigida por la maestra Actividad dirigida por el alumno Conclusión		5 minutos 15 minutos 35 minutos 5 minutos
Pasos de la clase	Decir	Hacer	
Paso 1: Rompiendo el hielo (5 minutos)	En las últimas clases estábamos trabajando en hacer un juego de Mario AI. Y en la última clase completamos juego de Mario AI, agregando sonidos al juego.	Pídele al alumno que ingrese al modo pantalla completa .	

	<p>En la clase de hoy crearemos un sitio web de portafolio, debe tener tu información personal y profesional como:</p> <ul style="list-style-type: none">- Tu logotipo,- tu imagen,- un texto sobre ti,- habilidades que tienes,- proyectos que realizaste,- herramientas y lenguaje de programación que conoces,- qué servicios puedes ofrecer,- si alguien quiere crear su proyecto contigo, cuál sería el precio,- tus pasatiempos.- cosas que te gustan,- contactos sociales tuyos. <p>En la clase de hoy, vamos a:</p> <ol style="list-style-type: none">1. agregar tu nombre en la barra de navegación,2. agregar una habilidad tuya,3. agregar un proyecto tuyo,4. agregar un lenguaje de programación. <p>El resto lo tendrás que hacer en el proyecto. Significa que la mitad del sitio web se construirá en la clase y la otra mitad se debe completar en el proyecto. Así que no olvides hacer el proyecto después de la clase.</p>	
--	--	--

La maestra comienza a compartir pantalla

<p>Paso 2: Actividad dirigida por la maestra (15 minutos)</p>		<p>Demostración del sitio web del portafolio ejecutando la actividad-de-la-maestra-1</p> <p>Explica el código HTML que se debe agregar al archivo index.html.</p> <p>Permite que el alumno agregue el código HTML en el archivo index.html.</p> <p>Si queda tiempo, continúa con las actividades adicionales.</p>
<p>Ejecuta la actividad-de-la-maestra-1.</p> <p>Realiza la demostración y muestra las siguientes cosas:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Barra de navegación:  <ol style="list-style-type: none">2. Imagen y profesión:		



Victor Cardoz

Soy un desarrollador

3. La sección “acerca de mí” tiene una imagen y un texto sobre ti.

Acerca de mí



Soy Victor Cardoz, un desarrollador web de Birmingham, Reino Unido. Tengo una amplia experiencia en la creación y la personalización de sitios web y aplicaciones. También soy bueno en el diseño de logotipos. Recientemente, he comenzado a aprender sobre el aprendizaje automático y he creado grandes aplicaciones, las cuales se mencionan a continuación.

Y tus habilidades.



4. La información cuantitativa sobre sus proyectos y la cantidad de horas que has dedicado a varios lenguajes de programación:

76

Proyectos completados

160

Número de horas
dedicadas a HTML

89

Número de horas
dedicadas a PYTHON

250

Número de horas
dedicadas a JS

5. Luego, muestra la lista de proyectos:

Mis proyectos



Juego de Mario AI

1 de agosto del 2020

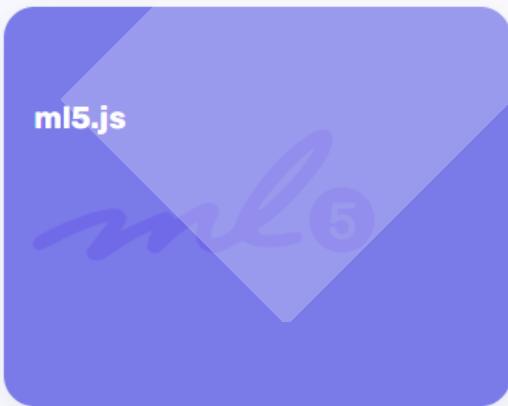
6. Luego, las herramientas y lenguaje de programación que sabes y que has usado

Herramientas y lenguajes de programación



Luego, desplaza el cursor sobre alguna herramienta y se mostrará un texto, como este:

Herramientas y lenguajes de programación



Entonces, si hacemos clic en ml5.js, se abrirá un modal de Bootstrap.

victor

Victor Cardoz

Inicio

Herramientas y



¡Bienvenido al proyecto ml5! El desarrollo de ml5 no se trata sólo de desarrollar software de aprendizaje automático, sino de hacer que el aprendizaje automático sea accesible para una amplia audiencia de artistas, programadores creativos y estudiantes. La biblioteca proporciona acceso a algoritmos y modelos de aprendizaje automático en el navegador, construyendo sobre TensorFlow.js sin otras dependencias externas. El sesgo en los datos, los daños estereotipados y el crowdsourcing responsable son parte de la documentación en torno a la recopilación y el uso de datos. Estamos construyendo un aprendizaje automático amigable para la web - ¡estamos contentos de que esté aquí! ml5.js está fuertemente inspirado en Processing y p5.js

Esto contiene la descripción del modal

7. El servicio que puedes ofrecer:

© 2022 - BYJU'S Future School.

Nota: Este documento tiene derecho de autor original de BYJU'S Future School.

Por favor, no comparta, descargue o copie este archivo sin permiso.

8

Servicios



Desarrollo web

Tengo una amplia y definida habilidad, así como una extensa experiencia en la creación de sitios web adaptables y profesionales para todo tipo de negocios.

8. La sección de precios:

Precios de los planes



Sitio web básico

Sitio web básico informativo

Precios desde

\$ 100

9. Luego, sección de pasatiempos:

Pasatiempos



Nadar

10. Luego, cosas que te gustan:

Cosas que me encantan



Playa Henderson

Me encanta la playa. Tengo la suerte de ir varias veces al año a ver a mis padres y mi hermana, que viven en Destin, Florida.

11. Luego, el pie de página :

Ponte en contacto

Victor Cardoz



No dude en ponerse en contacto conmigo en mis redes sociales

SÍGUEME

Platiquemos



Este sitio web de portafolio es una plantilla de un "sitio web de portafolio".

Esta plantilla se tomó desde [Themeforest.net](#). Este es un sitio web donde puedes encontrar muchas otras plantillas para varios tipos de sitios web.

El enlace para [Themeforest](#) se menciona en la **actividad de referencia de alumno-1**, puedes consultarla después de la clase.

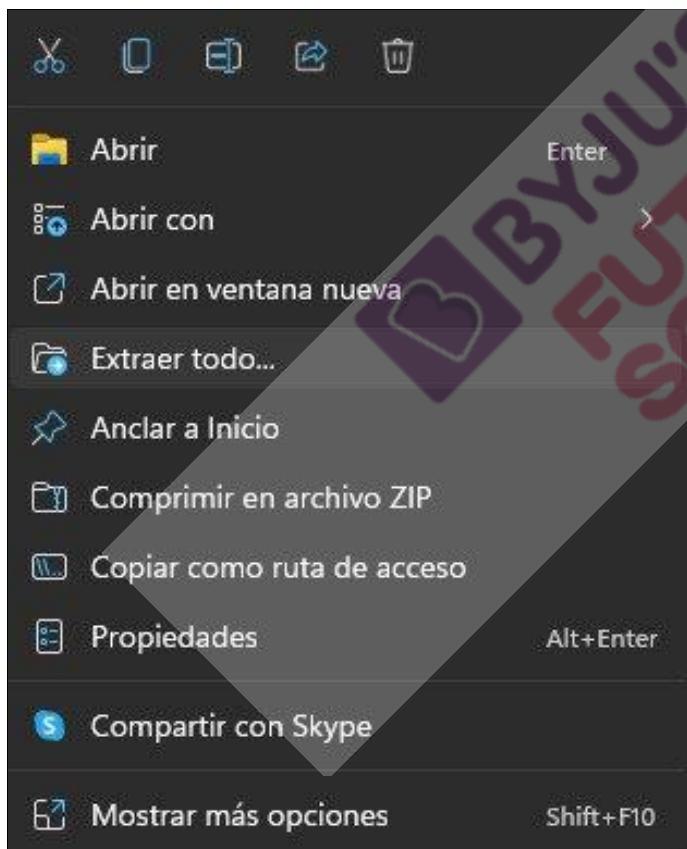
Por ahora tomaremos el código fuente de esta plantilla de sitio web y cambiaremos el código para que este sitio web tenga tu información y se vea como tuyo.

En las últimas clases, aprendiste cómo leer el código JS (JavaScript) de otra persona y editarlo, en la clase de hoy aprenderemos cómo leer el código HTML y CSS de otra persona, cómo editarlo y hacerlo tuyo.

Cuando inicies la actividad en ese momento, debes descargar la carpeta de la plantilla **Plantilla-Sitio-Web.zip** de la [actividad-del-alumno-1](#). **Plantilla-Sitio-Web.zip** será un archivo zip; necesitas descomprimir este archivo, después de descomprimir este archivo zip, se creará una carpeta con el nombre **Plantilla-Sitio-Web**.

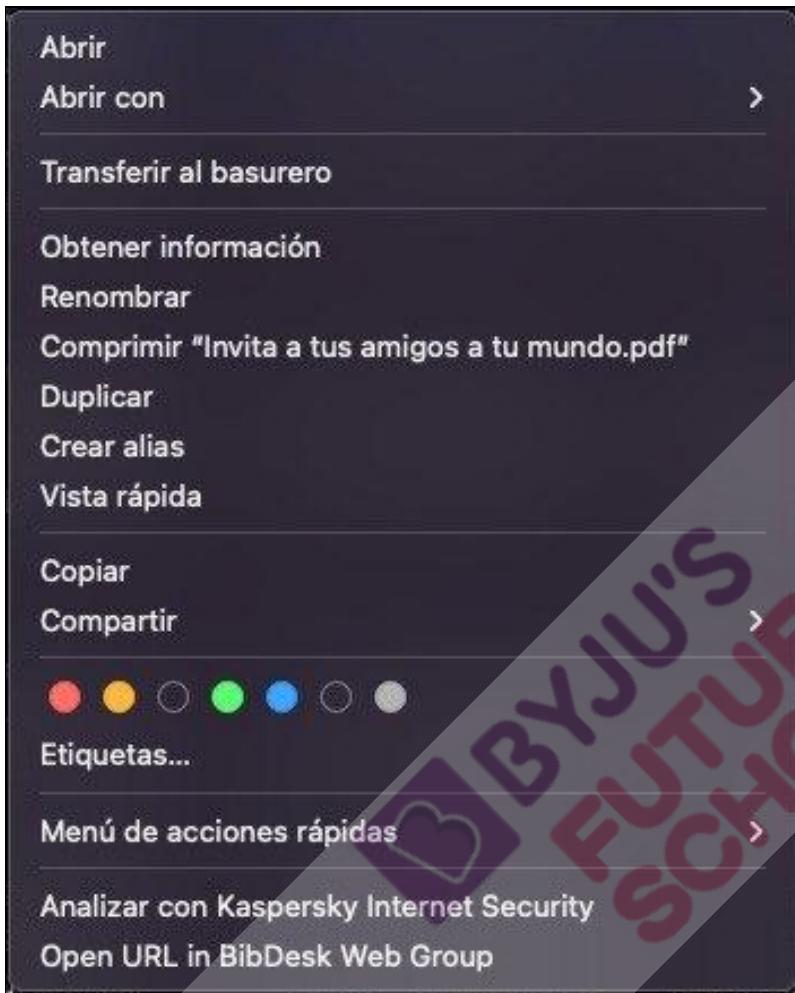
NOTA:

Para usuarios de windows, hay que hacer clic en Extraer todo



Después de extraer, se creará una carpeta que tendrá todos los archivos y carpetas.

Para usuarios de Mac, hay que hacer clic en abrir:



. Despues de descomprimir se creará una carpeta. Que tendrá todos los archivos y carpetas.

Esta carpeta contendrá:

**NOTA: La imagen a continuación también está presente en la actividad-de-la-maestra-3 para su representación visual.
Abre la actividad-de-la-maestra-3 mientras la explicas.**



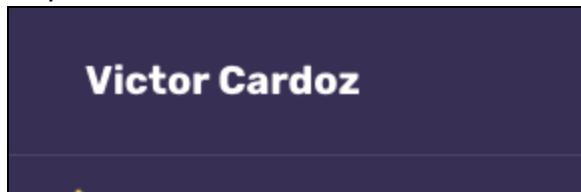
- **Carpeta svg:** esta carpeta tendrá todas las imágenes utilizadas en el sitio web. **svg:** Scalable Vector Graphics - (*gráficos vectoriales escalables*) también es un formato de imagen como png y jpg. Usando este formato de imagen, podemos hacer algunos gráficos y animaciones.
- **Carpeta JS:** esta carpeta tendrá todo el JS requerido para este sitio web.
- **Carpeta de estilo:** Es un archivo vacío, debes completar el código.
- **index.html:** tiene código HTML, tienes que actualizar este código.
- **Some images - (Algunas imágenes):** tendrá todas las imágenes utilizadas en el sitio web.

Estaremos trabajando en el archivo index.html para hacer que esta plantilla de sitio web sea tuya.

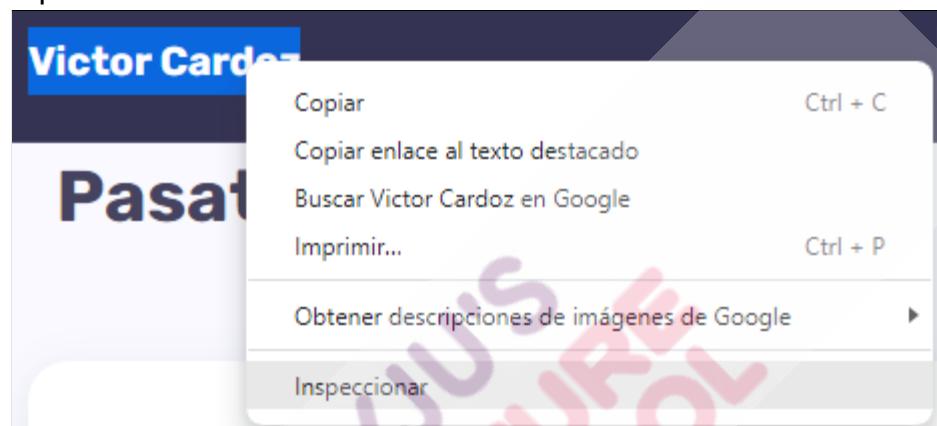
NO CAMBIES NADA EN NINGÚN ARCHIVO, UN SOLO CAMBIO AQUÍ Y ALLÁ Y TODO EL CÓDIGO DEJARÁ DE FUNCIONAR. NECESITAMOS TENER MUCHO CUIDADO AL TRABAJAR CON ESTE CÓDIGO FUENTE, YA QUE EL CÓDIGO ES DEMASIADO GRANDE. SI HAY ALGÚN ERROR, SERÁ MUY DIFÍCIL ARREGLARLO.

Comencemos, observa cuidadosamente cómo encontraré el HTML que necesitamos para cambiar el sitio web. Porque algunas partes las haremos en esta clase y algunas partes las tienes que hacer en el proyecto.

1. La primera tarea es cambiar el nombre en la barra de navegación:



- Hacemos clic con el botón derecho en ese elemento y seleccionamos inspeccionar elemento:



- Luego, este elemento (en el que hicimos clic con el botón derecho y seleccionamos inspeccionar) se abrirá y se marcará en la pantalla de esta manera:

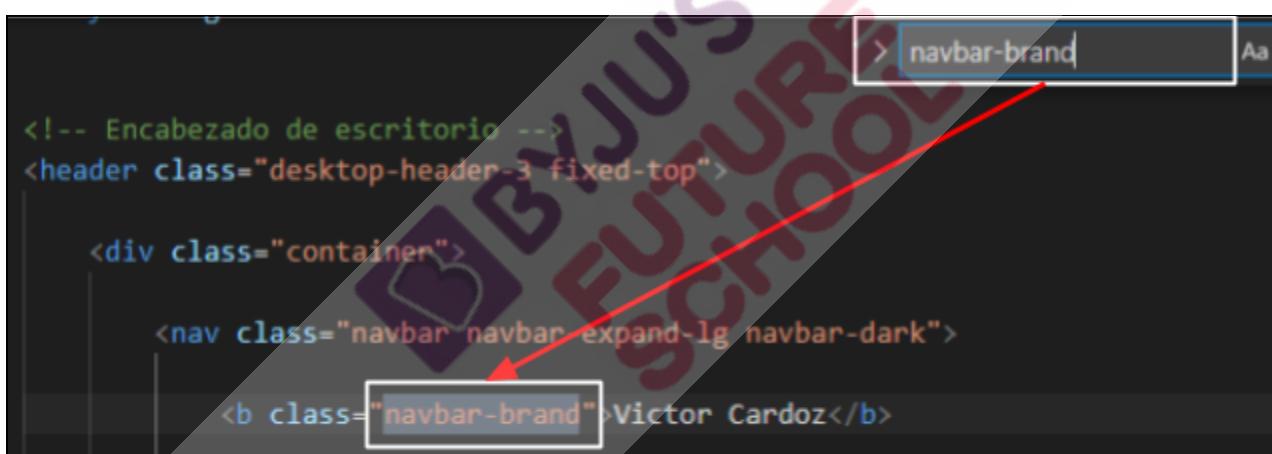


```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>...</head>
  <body data-gr-c-s-loaded="true" class="style">
    <!-- Encabezado de escritorio -->
    <header class="desktop-header-3 fixed-top" style="...>
      <div class="container">
        <nav class="navbar navbar-expand-lg navbar-dark" style="...>
          <b class="navbar-brand">Victor Cardoz</b> == $0
          <button aria-controls="navbarNavDropdown" aria-expanded="false" class="navbar-toggler" data-target="#navbarNav" type="button">...</button>
```

- Entonces, hacemos doble clic en la clase del elemento marcado y la copiamos:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>...</head>
  <body data-gr-c-s-loaded="true" class="style">
    <!-- Encabezado de escritorio -->
    <header class="desktop-header-3 fixed-top" style="background-color: #333; color: white; padding: 10px; position: relative; width: 100%; height: 50px;">
      <div class="container" style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; width: 100%; height: 100%">
        <div style="flex-grow: 1; text-align: center; margin: 0 auto; width: 100%; height: 100%">
          <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; width: 100%; height: 100%">
            <div style="margin-right: 10px; width: 100%; height: 100%">
              <b class="navbar-brand" style="font-size: 1.2em; font-weight: bold; color: white; text-decoration: none; margin: 0; padding: 0; border: none; outline: none; width: 100%; height: 100%">Victor Cardoz</b>
            </div>
            <button aria-controls="navbarNavDropdown" aria-expanded="false" class="navbar-toggler" data-target="#navbarNavDropdown" style="width: 100%; height: 100%">
              <span style="font-size: 1.2em; font-weight: bold; color: white; margin: 0; padding: 0; border: none; outline: none; width: 100%; height: 100%">≡</span>
            </button>
          </div>
        </div>
      </div>
    </div>
  </header>
  <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 20px; text-align: center; width: 100%; height: 100%">
    <h1 style="font-size: 2em; margin: 0; padding: 0; border: none; outline: none; width: 100%; height: 100%">¡Hola, mundo!</h1>
    <p style="font-size: 1.2em; margin: 0; padding: 0; border: none; outline: none; width: 100%; height: 100%">Este es un sitio web simple hecho con HTML, CSS y JavaScript.</p>
  </div>
</body>
</html>
```

- Luego, buscamos este nombre de clase en el archivo index.html.



¡Sí! Tenemos el lugar correcto. Así que actualizamos el texto de Víctor Cardoz con tu nombre.

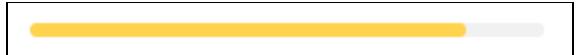
```
<b class="navbar-brand" style="font-size: 1.2em; font-weight: bold; color: white; text-decoration: none; margin: 0; padding: 0; border: none; outline: none; width: 100%; height: 100%">Nombre del alumno</b>
```

Aquí puedes ver que escribí “nombre del alumno”, así que debes poner tu nombre.

Output:

Nombre del alumno Inicio Acerca de mí Proyectos Herramientas Servicios Precios Contacto

2. Ahora te mostraré cómo cambiar:

- Texto de la habilidad **Desarrollo web**.
- Porcentaje de la habilidad **85%**.
- Barra de progreso de la habilidad 
- Color de la barra de progreso de la habilidad 

Acerca de mí



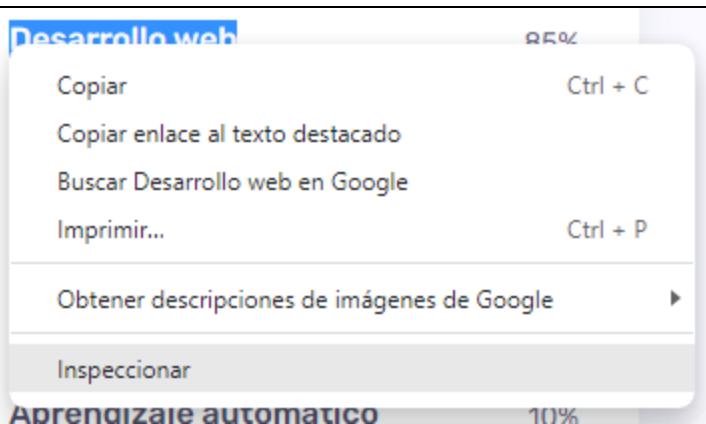
Soy Victor Cardoz, un desarrollador web de Birmingham, Reino Unido. Tengo una amplia experiencia en la creación y la personalización de sitios web y aplicaciones. También soy bueno en el diseño de logotipos. Recientemente, he comenzado a aprender sobre el aprendizaje automático y he creado grandes aplicaciones, las cuales se mencionan a continuación.



- Cambiar el texto de la habilidad **Desarrollo web**.

Primero tenemos que buscar dónde está escrito el código para esto.

- Hacemos clic con el botón derecho en ese elemento y seleccionamos inspeccionar elemento.



- Luego, este elemento (en el que hicimos clic con el botón derecho y seleccionamos inspeccionar) se abrirá y se marcará en la pantalla de esta manera:



```

<div class="row"> <flex>
  <div class="col-md-6">...</div>
  <div class="col-md-6">
    <!-- Elemento de una habilidad -->
    <div class="skill-item">
      <div class="skill-info clearfix">
        <h4 class="float-left mb-3 mt-0">Desarrollo web</h4> == $0
        <span class="float-right">85%</span>
        ::after
      </div>
      <div class="progress">...</div> <flex>
      <div class="spacer" data-height="20" style="height: 20px;"></div>
    </div>
  </div>
</div>

```

- Entonces, hacemos doble clic en el clase del elemento marcado y la copiamos:



```

<div class="row"> <flex>
  <div class="col-md-6">...</div>
  <div class="col-md-6">
    <!-- Elemento de una habilidad -->
    <div class="skill-item">
      <div class="skill-info clearfix">
        <h4 class="float-left mb-3 mt-0">Desarrollo web</h4> == $0
        <span class="float-right">85%</span>
        ::after
      </div>
      <div class="progress">...</div> <flex>
      <div class="spacer" data-height="20" style="height: 20px;"></div>
    </div>
  </div>
</div>

```

- Luego, buscamos este nombre de clase en el archivo index.html.

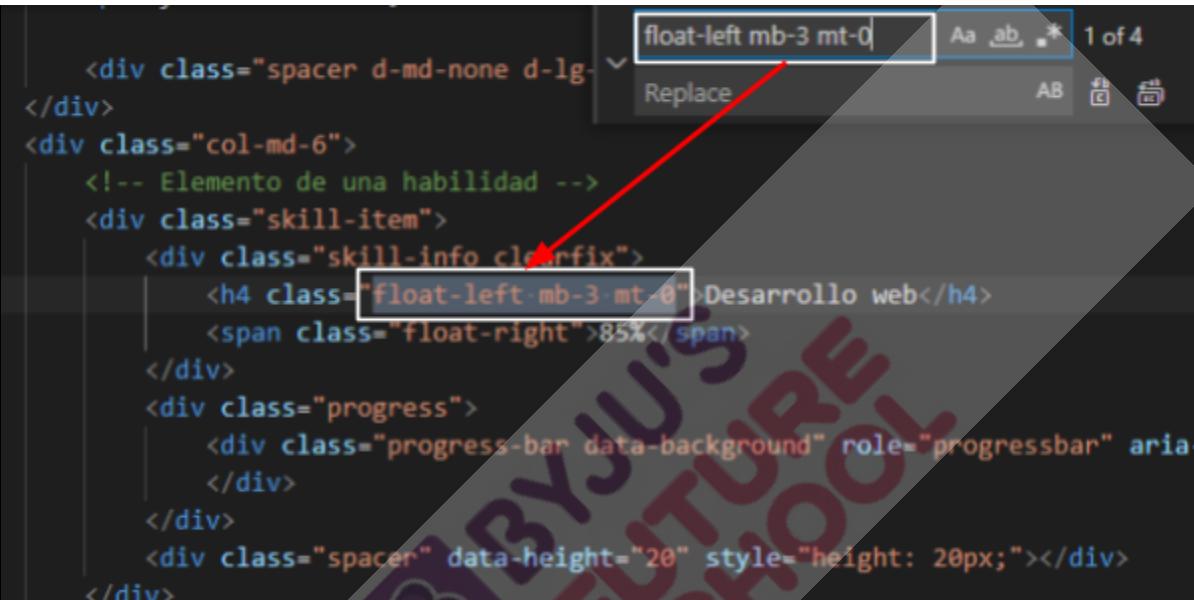
> float-left mb-3 mt-0

Aa Abl * 1 of 4

↑ ↓ ≡ ×

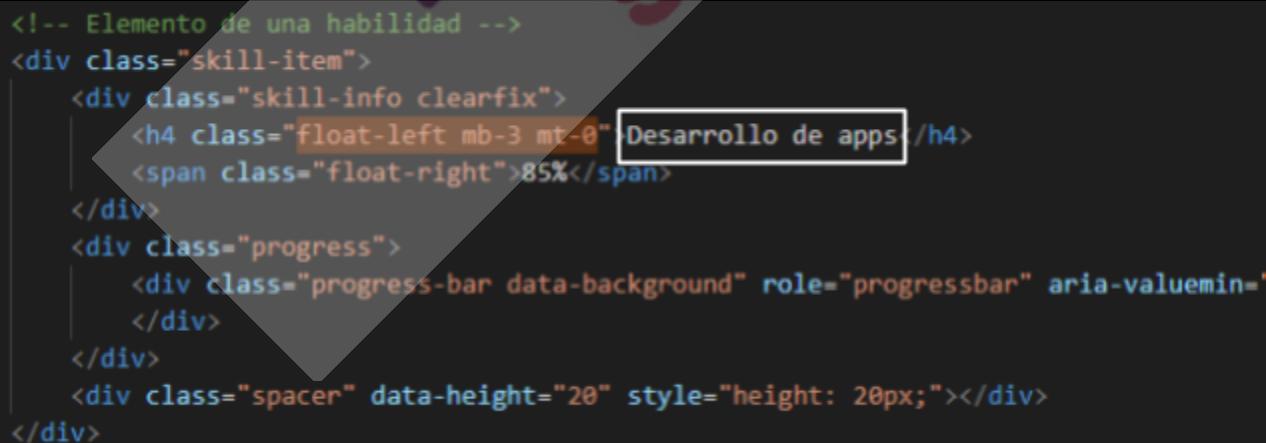
Este resultado de búsqueda tiene 4 apariciones de búsqueda.

- La primera aparición de búsqueda tiene el texto "Desarrollo web", por lo que este es el lugar correcto.



```
<div class="spacer d-md-none d-lg-12">
</div>
<div class="col-md-6">
    <!-- Elemento de una habilidad -->
    <div class="skill-item">
        <div class="skill-info clearfix">
            <h4 class="float-left mb-3 mt-0">Desarrollo web</h4>
            <span class="float-right">85%</span>
        </div>
        <div class="progress">
            <div class="progress-bar data-background" role="progressbar" aria-valuenow="85" aria-valuemin="0" aria-valuemax="100"></div>
        </div>
        <div class="spacer" data-height="20" style="height: 20px;"></div>
    </div>
```

Cambiamos el texto a "Desarrollo de apps".



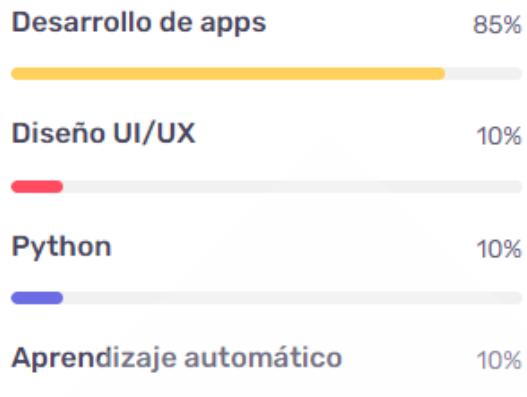
```
<!-- Elemento de una habilidad -->
<div class="skill-item">
    <div class="skill-info clearfix">
        <h4 class="float-left mb-3 mt-0">Desarrollo de apps</h4>
        <span class="float-right">85%</span>
    </div>
    <div class="progress">
        <div class="progress-bar data-background" role="progressbar" aria-valuenow="85" aria-valuemin="0" aria-valuemax="100"></div>
    </div>
    <div class="spacer" data-height="20" style="height: 20px;"></div>
</div>
```

Aquí puedes ver que puse "Desarrollo de apps", por lo que debes poner tu propia habilidad.

Output:

Soy Victor Cardoz, un desarrollador web de Birmingham, Reino Unido.

Tengo una amplia experiencia en la creación y la personalización de sitios web y aplicaciones. También soy bueno en el diseño de logotipos. Recientemente, he comenzado a aprender sobre el aprendizaje automático y he creado grandes aplicaciones, las cuales se mencionan a continuación.



- Cambiar el porcentaje de la habilidad 85%
- En el código HTML que se encuentra [enseguida](#) de donde editamos el nombre de la habilidad, hay una etiqueta span que contiene el texto para el porcentaje de la habilidad.

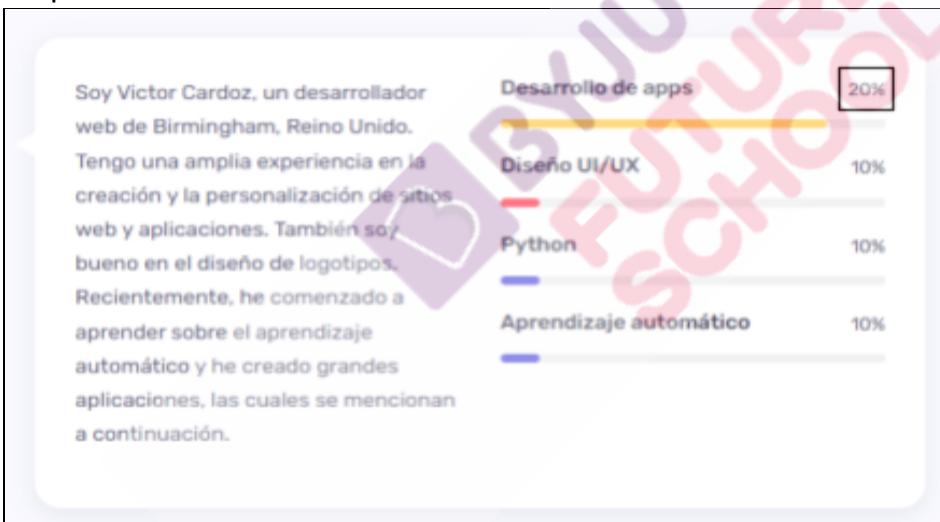
```
<!-- Elemento de una habilidad -->
<div class="skill-item">
  <div class="skill-info clearfix">
    <h4 class="float-left mb-3 mt-0" style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Desarrollo de apps</h4>
    <span class="float-right" style="border: 1px solid black; padding: 2px;">85%</span>
  </div>
  <div class="progress">
    <div class="progress-bar data-background" role="progressbar" aria-valuenow="85" aria-valuemin="0" aria-valuemax="100" style="width: 85%; height: 20px; background-color: #f0ad4e; border-radius: 10px; border: 1px solid #d9534f; margin-bottom: -10px;">
```

Cambiamos el texto a "20".

```
<!-- Elemento de una habilidad -->
<div class="skill-item">
    <div class="skill-info clearfix">
        <h4 class="float-left mb-3 mt-0">Desarrollo de apps</h4>
        <span class="float-right">20%</span>
    </div>
    <div class="progress">
        <div class="progress-bar data-background" role="progressbar" aria-valuenow="20" aria-valuemin="0" aria-valuemax="100"></div>
    </div>
    <div class="spacer" data-height="20" style="height: 20px;"></div>
</div>
```

Aquí puedes ver que he puesto "20", por lo que debes poner tu porcentaje de la habilidad.

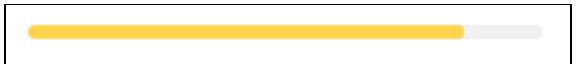
Output:



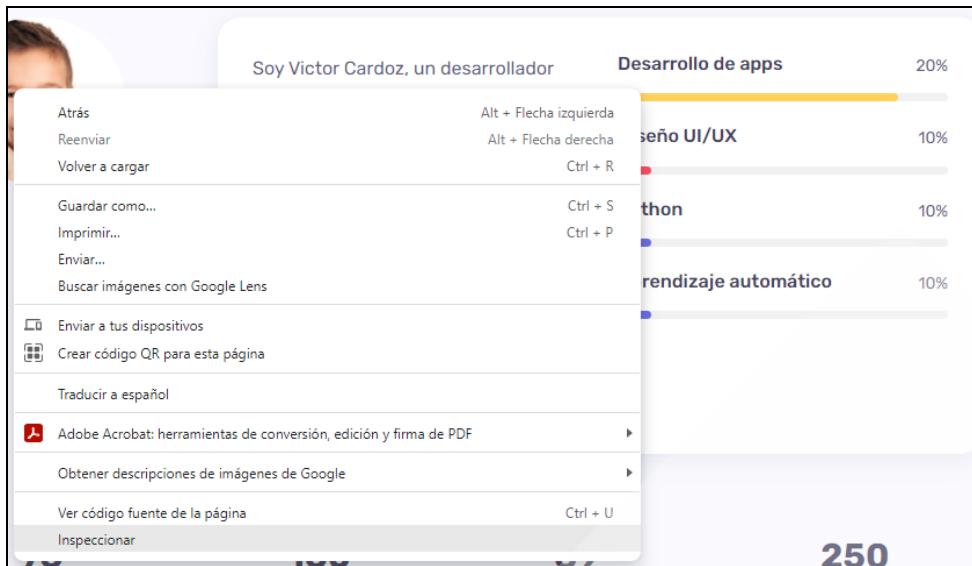
- Cambiar el porcentaje de la barra de progreso de la habilidad



y cambiar el color de la barra de progreso de la habilidad



- Hacemos clic derecho en ese elemento y seleccionamos inspeccionar elemento.



250

- Luego, este elemento (en el que hicimos clic derecho y seleccionamos inspeccionar) se abrirá y se marcará en la pantalla de elementos de esta manera:

```
> <div class="skill-info clearfix">...</div>
  <div class="progress"> flex
    <div class="progress-bar data-background" role="progressbar" aria-
      valuemin="0" aria-valuemax="100" aria-valuenow="85" data-color="#FFD15
      C" style="background-color: rgb(255, 209, 92); width: 85%;"> </div>
    flex == $0
  </div>
  <div class="spacer" data-height="20" style="height: 20px;"></div>
</div>
```

- Hacemos doble clic en la clase del elemento marcado y lo copiamos.

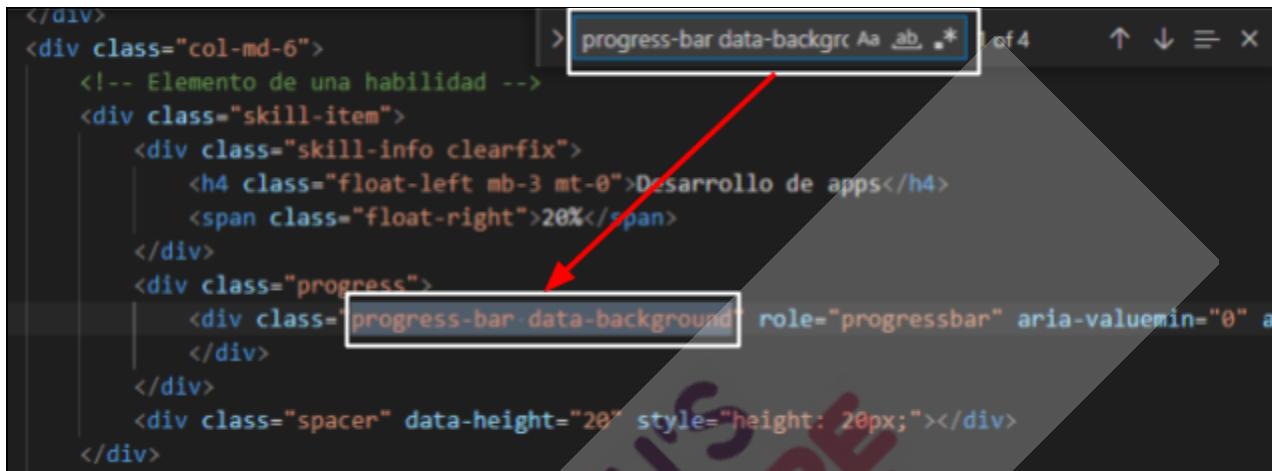
```
> <div class="skill-item">
  > <div class="skill-info clearfix">...</div>
  > <div class="progress"> flex
    <div class="progress-bar data-background" role="progressbar" aria-
      valuemin="0" aria-valuemax="100" aria-valuenow="85" data-color="#FFD15
      C" style="background-color: rgb(255, 209, 92); width: 85%;"> </div>
    flex == $0
  </div>
  <div class="spacer" data-height="20" style="height: 20px;"></div>
</div>
```

- Entonces, buscamos el nombre de esta clase en el archivo index.html.

progress-bar data-backgr Aa Ab! * 1 of 4

Este resultado aparece 4 veces en la búsqueda.

- El primer resultado de la búsqueda está justo después de los elementos HTML donde cambiamos el nombre y el porcentaje de la habilidad.



```
</div>
<div class="col-md-6">
    <!-- Elemento de una habilidad -->
    <div class="skill-item">
        <div class="skill-info clearfix">
            <h4 class="float-left mb-3 mt-0">Desarrollo de apps</h4>
            <span class="float-right">20%</span>
        </div>
        <div class="progress">
            <div class="progress-bar data-background" role="progressbar" aria-valuemin="0" aria-valuenow="85" data-height="20" style="height: 20px;"></div>
        </div>
        <div class="spacer" data-height="20" style="height: 20px;"></div>
    </div>
```

- Entonces nos desplazamos hacia la derecha en este elemento HTML. Habrá un atributo **aria-valuenow**, que es 85 . Cambiar el valor de este atributo cambiará el porcentaje de la habilidad.

Así que lo cambiamos a "20".

Luego, si nos desplazamos más hacia la derecha, habrá un atributo de **data-color** - (*color de datos*).

data-color="orange" . Cambiar el valor de este atributo cambiará el color de la habilidad.

Así que lo cambiamos a "black" - (*negro*). **data-color="black"**

Luego, si nos desplazamos más hacia la derecha, habrá un atributo **style** - (*estilo*)

style="width: 85%;" . Cambiar el ancho del atributo **style** cambiará el porcentaje de la habilidad.

Lo cambiamos al mismo valor que el del atributo **aria-valuenow**:

style="width: 20%;"

Aquí puedes ver que he puesto el porcentaje de habilidad "20" y el color de habilidad negro. Tienes que poner tu porcentaje de habilidad y color.

Output:

Soy Victor Cardoz, un desarrollador web de Birmingham, Reino Unido. Tengo una amplia experiencia en la creación y la personalización de sitios web y aplicaciones. También soy bueno en el diseño de logotipos. Recientemente, he comenzado a aprender sobre el aprendizaje automático y he creado grandes aplicaciones, las cuales se mencionan a continuación.

Desarrollo de apps	20%
<div style="width: 20%; height: 10px; background-color: black;"></div>	
Diseño UI/UX	10%
<div style="width: 10%; height: 10px; background-color: red;"></div>	
Python	10%
<div style="width: 10%; height: 10px; background-color: blue;"></div>	
Aprendizaje automático	10%
<div style="width: 10%; height: 10px; background-color: darkblue;"></div>	

Como ves, hemos cambiado el nombre de la habilidad, el texto del porcentaje, el estilo de la barra de progreso: todo este HTML está dentro de un div.

```
<!-- Elemento de una habilidad -->
<div class="skill-item">
  <div class="skill-info clearfix">
    <h4 class="float-left mb-3 mt-0">Desarrollo de apps</h4>
    <span class="float-right">85%</span>
  </div>
  <div class="progress">
    <div class="progress-bar data-background" role="progressbar" aria-valuemin="0" aria-valuemax="100" style="width: 85%; background-color: black;">
```

Entonces, si deseas agregar más habilidades, simplemente copia este div, pégalo después de esto y cambia el texto de la habilidad, el porcentaje de la habilidad y el estilo de la barra de progreso de la habilidad,

3. Ahora agregaremos 1 proyecto.

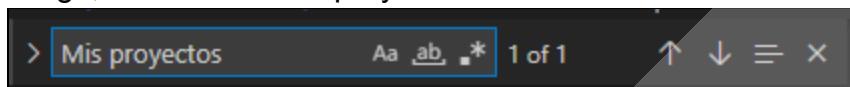
Para eso, primero necesitamos buscar donde está escrito el código de los proyectos.

Inspeccionar el elemento es una forma de encontrar dónde está escrito el código
Otra forma de buscar el código es la siguiente:

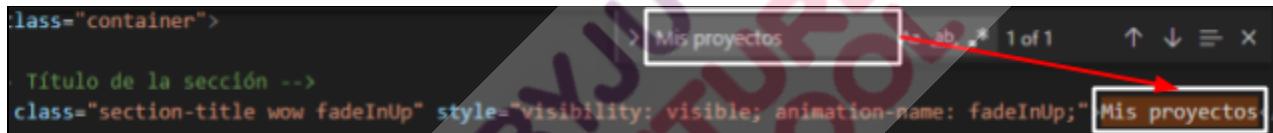
- Nos desplazamos hasta la parte del proyecto y copiamos el encabezado del proyecto que es:

Mis proyectos

- Luego, buscamos "Mis proyectos" en el archivo index.html



Este resultado de búsqueda tiene 1 aparición.



A screenshot of a code editor displaying an HTML file. The code shows a section title with the text "Mis proyectos". A red arrow points from the search result in the previous image to this specific text in the code editor.

```
<div class="container">
    <h2>Título de la sección -->
    <div class="section-title wow fadeInUp" style="visibility: visible; animation-name: fadeInUp;">Mis proyectos</div>
</div>
```

- Si ves, debajo del elemento HTML que contiene el texto "Mis proyectos", hay dos comentarios: se agregan comentarios para la persona que está leyendo el código. Estos comentarios se dan para una descripción básica del código.

```
!-- Título de la sección -->
<h2 class="section-title wow fadeInUp" style="visibility: visible; animation-name: fadeInUp;">Mis proyectos</h2>



Así que hay dos comentarios: 1 - Elemento del proyecto y 2 - Fin del elemento del proyecto. Al ver estos comentarios, podemos entender que todo el código entre estos dos comentarios es el código HTML del proyecto.



Entonces, para crear 1 proyecto más, copiaremos todo el código desde el primer comentario hasta el segundo comentario y lo pegaremos después del segundo comentario.



© 2022 - BYJU'S Future School.



Nota: Este documento tiene derecho de autor original de BYJU'S Future School.



Por favor, no comparta, descargue o copie este archivo sin permiso.



27


```

```
<!-- Elemento de un proyecto -->
<div class="col-md-4">
    <div class="blog-item rounded bg-white shadow-dark wow fadeIn" data-wow-delay="200ms" style="visi
        <div class="thumb">
            <a href="https://mahdihat791.github.io/AI-Mario-Game/">
                
            </a>
        </div>
        <div class="details">
            <h4 class="my-0 title">
                <a href="https://mahdihat791.github.io/AI-Mario-Game/">Juego de Mario AI</a>
            </h4>
            <ul class="list-inline meta mb-0 mt-2">
                <li class="list-inline-item">1 de agosto del 2020</li>
            </ul>
        </div>
    </div>
</div>
<!-- Fin del elemento de un proyecto -->

<!-- Elemento de un proyecto -->
<div class="col-md-4">
    <div class="blog-item rounded bg-white shadow-dark wow fadeIn" data-wow-delay="200ms" style="visi
        <div class="thumb">
            <a href="https://mahdihat791.github.io/AI-Mario-Game/">
                
            </a>
        </div>
        <div class="details">
            <h4 class="my-0 title">
                <a href="https://mahdihat791.github.io/AI-Mario-Game/">Juego de Mario AI</a>
            </h4>
            <ul class="list-inline meta mb-0 mt-2">
                <li class="list-inline-item">1 de agosto del 2020</li>
            </ul>
        </div>
    </div>
</div>
<!-- Fin del elemento de un proyecto -->
```

Output:

Mis proyectos



Juego de Mario AI

1 de agosto del 2020



Juego de Mario AI

1 de agosto del 2020

Genial, hemos creado 1 proyecto más.

Ahora tenemos que cambiar algunos detalles en este código de proyecto como:

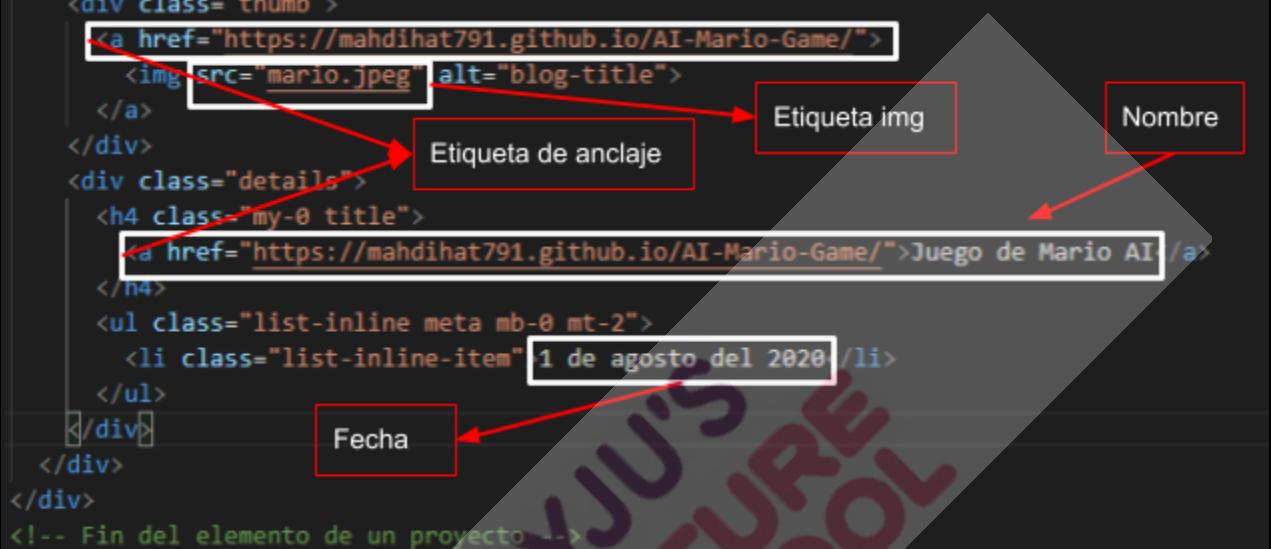
- Enlace del proyecto,
- imagen del proyecto,
- nombre del proyecto,
- fecha de creación del proyecto.

Para cambiar todas las cosas mencionadas, debemos buscar los siguientes elementos HTML en el código del proyecto que acabamos de agregar:

- Para cambiar el **enlace** del proyecto, debemos buscar la etiqueta de **anchor** porque el **enlace** se almacena en la etiqueta **anchor**.
- Para cambiar la **imagen** del proyecto, debemos buscar la etiqueta **img** porque las **imágenes** están almacenadas en las etiquetas **img**.
- Para cambiar el **nombre** del proyecto, debemos buscar el texto "**Juego de Mario AI**", ya que este es el **nombre** del proyecto.
- Para cambiar la **fecha** del proyecto, debemos buscar el texto "**01 de agosto del**

2020", ya que esta es la **fecha** del proyecto.

```
<!-- Elemento de un proyecto -->
<div class="col-md-4">
  <div class="blog-item rounded bg-white shadow-dark wow fadeIn" data-wow-delay="200ms">
    <div class="thumb">
      <a href="https://mahdihat791.github.io/AI-Mario-Game/">
        
      </a>
    </div>
    <div class="details">
      <h4 class="my-0 title">
        <a href="https://mahdihat791.github.io/AI-Mario-Game/">Juego de Mario AI</a>
      </h4>
      <ul class="list-inline meta mb-0 mt-2">
        <li class="list-inline-item">1 de agosto del 2020</li>
      </ul>
    </div>
  </div>
<!-- Fin del elemento de un proyecto -->
```



Entonces, ya sabes dónde cambiar los detalles del proyecto, ¿verdad?

Así que, cuando estés programando,

- Cambia el enlace con cualquier enlace de tus proyectos o enlaces de actividades de clase.
- Cambia el nombre del proyecto según el enlace del proyecto/actividad.
- Cambia la fecha del proyecto según el momento en que creaste ese proyecto/actividad.

NOTA: Para todos los cambios anteriores, si el alumno tarda más de 5 minutos, pídele que lo haga al final de la clase o pídele al alumno que lo haga en el proyecto, ya que el alumno también tiene que continuar con esto en el proyecto.

4. Ahora agregaremos 1 herramienta o lenguaje de programación.

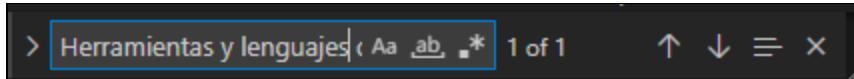
Para eso, primero debemos buscar dónde está escrito el código para los proyectos.

Inspeccionar el elemento es una forma de encontrar dónde está escrito el código. Otra forma de buscar el código es la siguiente:

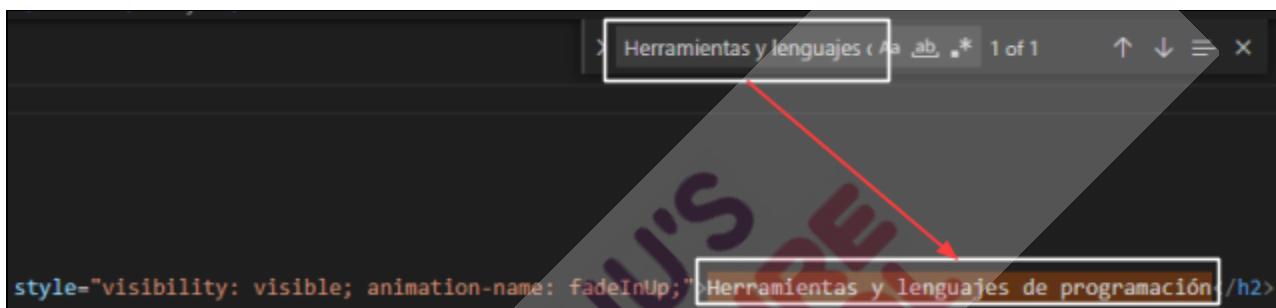
- Nos desplazamos hasta la sección de las herramientas y lenguaje de programación y copiamos el encabezado de la sección de las herramientas y lenguaje de programación que es:

Herramientas y lenguajes de programación

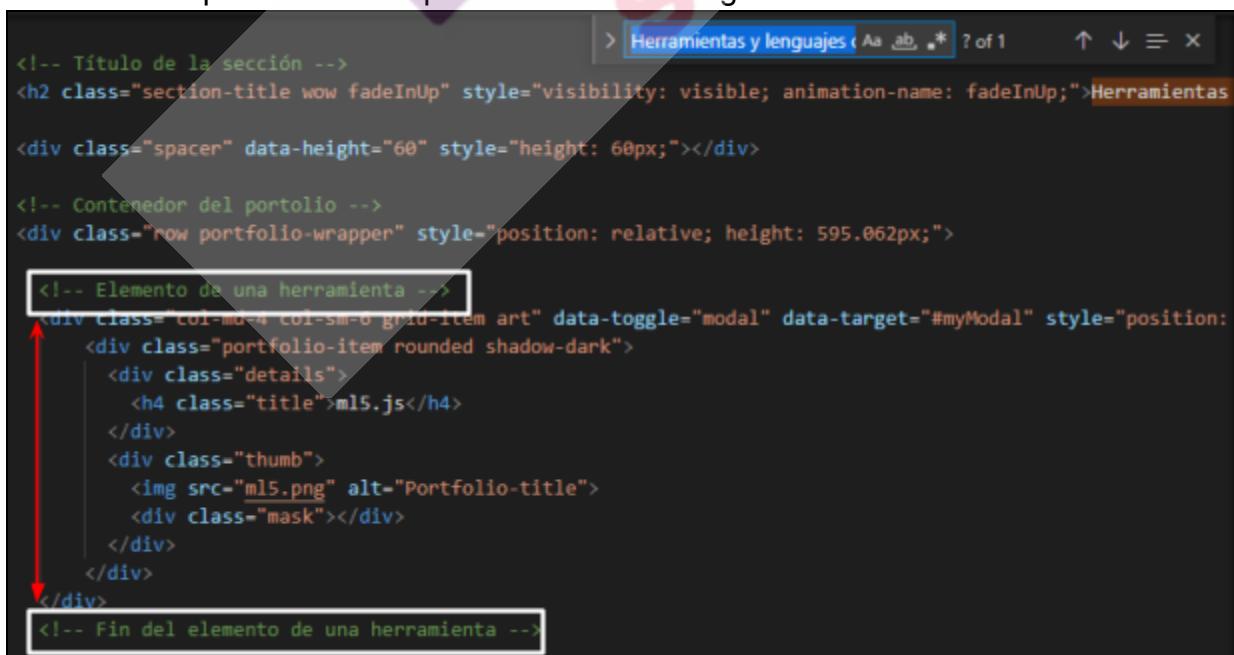
- Luego, buscamos "Herramientas y lenguaje de programación" en el archivo index.html



Esta búsqueda tiene 1 resultado.



- Si ves, debajo del elemento HTML que contiene el texto "Herramientas y lenguaje de programación", hay dos comentarios:
P: ¿Por qué se agregan comentarios?
R: Se agregan comentarios para la persona que lee el código. Estos comentarios se dan para una descripción básica del código.



```
<!-- Título de la sección -->
<h2 class="section-title wow fadeInUp" style="visibility: visible; animation-name: fadeInUp;">Herramientas y lenguajes de programación</h2>

<div class="spacer" data-height="60" style="height: 60px;"></div>

<!-- Contenedor del portolio -->
<div class="row portfolio-wrapper" style="position: relative; height: 595.062px;">

    <!-- Elemento de una herramienta -->
    <div class="col-md-4 col-sm-6 grid-item art" data-toggle="modal" data-target="#myModal" style="position: relative; height: 595.062px;">
        <div class="portfolio-item rounded shadow-dark">
            <div class="details">
                <h4 class="title">ml5.js</h4>
            </div>
            <div class="thumb">
                
                <div class="mask"></div>
            </div>
        </div>
    </div>
    <!-- Fin del elemento de una herramienta -->
</div>
```

Por lo tanto, hay dos comentarios: **1. Elemento de herramienta** y **2. Final del elemento de herramienta**. Al mirar estos comentarios, podemos entender que todo el código entre estos dos comentarios es el código HTML de la herramienta y el lenguaje.

Entonces, para crear 1 herramienta y lenguaje de programación más, copiaremos todo el código desde el **primer** comentario hasta el **segundo** comentario y lo pegaremos después del **segundo** comentario.

```
<!-- Elemento de una herramienta -->
<div class="col-md-4 col-sm-6 grid-item art" data-toggle="modal" data-target="#myModal" style="position:
  <div class="portfolio-item rounded shadow-dark">
    <div class="details">
      <h4 class="title">ml5.js</h4>
    </div>
    <div class="thumb">
      
      <div class="mask"></div>
    </div>
  </div>
</div>
<!-- Fin del elemento de una herramienta -->

<!-- Elemento de una herramienta -->
<div class="col-md-4 col-sm-6 grid-item art" data-toggle="modal" data-target="#myModal" style="position:
  <div class="portfolio-item rounded shadow-dark">
    <div class="details">
      <h4 class="title">ml5.js</h4>
    </div>
    <div class="thumb">
      
      <div class="mask"></div>
    </div>
  </div>
</div>
<!-- Fin del elemento de una herramienta -->
```

Output:

Herramientas y lenguajes de programación



ml5 ml5.js

Genial, hemos creado 1 lenguaje de programación más.

Ahora tenemos que cambiar algunos detalles en este código como:

- Cuando hacemos clic en el lenguaje de programación, se abre un modal de Bootstrap, por lo que debemos cambiar el ID dentro del atributo **data-target** - (*destino de datos*). Si no cambiamos el ID, cuando hagamos clic en nuestro lenguaje de programación recién creado, se abrirá el mismo modal de Bootstrap ml5.js.
 - Para cambiar el **data-target** de la herramienta y el lenguaje de programación, tenemos que buscar el atributo **data-target**, porque el atributo **data-target** contiene el ID del modal de Bootstrap.
- Cuando pasamos el mouse sobre él, aparece un texto, por lo que debemos cambiarlo.
 - Para cambiar el **texto** del lenguaje de programación, debemos buscar el texto "ml5.js", ya que cuando pasamos el mouse sobre el lenguaje de programación, aparece el **texto "ml5.js"**.
- Imagen del lenguaje de programación.
 - Para cambiar la **imagen** de la herramienta y el lenguaje de programación, tenemos que buscar la etiqueta **img**, porque en la etiqueta **img** se almacenan las **imágenes**.

```
<!-- Elemento de una herramienta -->
<div class="col-md-4 col-sm-6 grid-item art" data-toggle="modal" data-target="#myModal" style="position: . .
  <div class="portfolio-item rounded shadow-dark">
    <div class="details">
      <h4 class="title" ml5.js /h4>
    </div>
    <div class="thumb">
      
      <div class="mask"></div>
    </div>
  </div>
</div>
<!-- Fin del elemento de una herramienta -->
```

Este fragmento de código HTML muestra un elemento de una herramienta. El atributo `data-target="#myModal"` es resaltado con un cuadro azul y un cursor de puntero. Una flecha apunta a este cuadro con la etiqueta "Etiqueta data-target". Dentro del cuadro, el texto "ml5.js" en el `<h4>` es resaltado con un cuadro azul y una flecha apunta a él con la etiqueta "Texto que aparece cuando se pasa el cursor". La etiqueta `` con el atributo `src="ml5.png"` es resaltada con un cuadro azul y una flecha apunta a ella con la etiqueta "Etiqueta img".

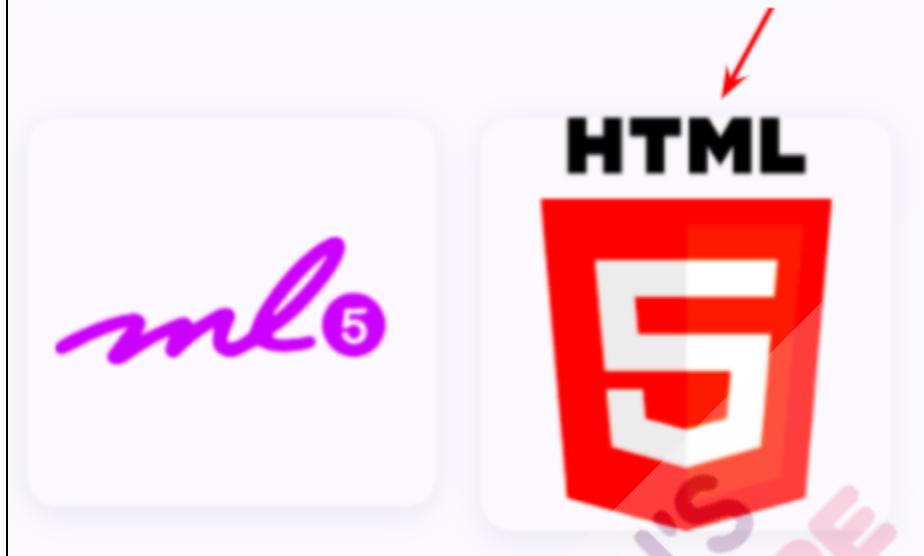
Así que ya sabes dónde cambiar los detalles del lenguaje de programación, ¿verdad?
Entonces, cuando estés programando:

- Cambia el ID dentro del atributo **data-target** a `#htmlModal`, ya que agregaremos este nuevo lenguaje de programación, lo configuraremos en HTML, pues también aprendiste HTML.
- Cambia el **texto que aparece cuando desplazamos el mouse sobre el elemento** del lenguaje de programación a “HTML”.
- Cambia la **img** del lenguaje de programación a `“html.png”`. Se menciona este nombre sólo porque está en la carpeta que descargarás.

```
<!-- Elemento de una herramienta -->
<div class="col-md-4 col-sm-6 grid-item art" data-toggle="modal" data-target="#htmlModal" st
  <div class="portfolio-item rounded shadow-dark">
    <div class="details">
      <h4 class="title" HTML /h4>
    </div>
    <div class="thumb">
      
      <div class="mask"></div>
    </div>
  </div>
</div>
<!-- Fin del elemento de una herramienta -->
```

Output:

Herramientas y lenguajes de programación



Ahora, también necesitamos crear un modal de Bootstrap para este lenguaje de programación.

- Para ello, buscaremos el modal bootstrap de ml5.js. Como ves en el código del lenguaje ml5.js el ID del modal bootstrap se menciona dentro del atributo **data-target**. Para activar/abrir el modal con el nombre "myModal".

```
<!-- Elemento de una herramienta -->
<div class="col-md-4 col-sm-6 grid-item art" data-toggle="modal" data-target="#myModal" style="position: relative;">
  <div class="portfolio-item rounded shadow-dark">
    <div class="details">
      <h4 class="title">ml5.js</h4>
    </div>
    <div class="thumb">
      
      <div class="mask"></div>
    </div>
  </div>
<!-- Fin del elemento de una herramienta -->
```

Above the code, there is a red box highlighting the 'data-target="#myModal"' attribute. A red arrow points from this box to another red box containing the text 'Etiqueta data-target'.

- Buscamos este ID. El segundo resultado será este:

```
</main>
> myModal


<a href="javascript:" id="return-to-top" style="display: none;">
| 
</a>
<!-- Modal--&gt;
&lt;div id="myModal" class="modal fade "&gt;
  &lt;div class="modal-dialog"&gt;
    &lt;!-- Contenido del modal--&gt;
    &lt;div class="modal-content"&gt;

      &lt;button class="close" data-dismiss="modal" style="text-align: right;">
        <hr>
        <div class="modal-body">
          <p>¡Bienvenido al proyecto mls! El desarrollo de mls
        </div>

      </div>
    </div>
  </div>
</div>
<!-- Termina el contenido del modal--&gt;</pre>
```

Hay dos comentarios: **1. Modal y 2 modal**. Al observar estos comentarios, podemos entender que todo el código entre estos dos comentarios es del modal de Bootstrap.

Entonces, para crear 1 modal de Bootstrap más, copiaremos todo el código desde el **primer** comentario hasta el **segundo** comentario, y lo pegaremos después del **segundo** comentario.

```
<!-- Modal-->
<div id="myModal" class="modal fade ">
  <div class="modal-dialog" >
    <!-- Contenido del modal-->
    <div class="modal-content">

      <button class="close" data-dismiss="modal" style="text-align: right;padding: 10px;">&times;</bu
      <hr>
      <div class="modal-body">
        <p>¡Bienvenido al proyecto ml5! El desarrollo de ml5 no se trata sólo de desarrollar software
      </div>

    </div>
  </div>
</div>
<!-- Termina el contenido del modal-->

<!-- Modal-->


Ahora, cambiamos el ID. Debe ser el mismo que se menciona en el atributo data-target, que es “htmlModal”, ya que queremos que se abra el modal HTML cuando hacemos clic en el lenguaje de programación HTML.



Luego, cambiamos el texto que se mostrará cuando se abra el modal.



© 2022 - BYJU'S Future School.



Nota: Este documento tiene derecho de autor original de BYJU'S Future School.



Por favor, no comparta, descargue o copie este archivo sin permiso.



37


```

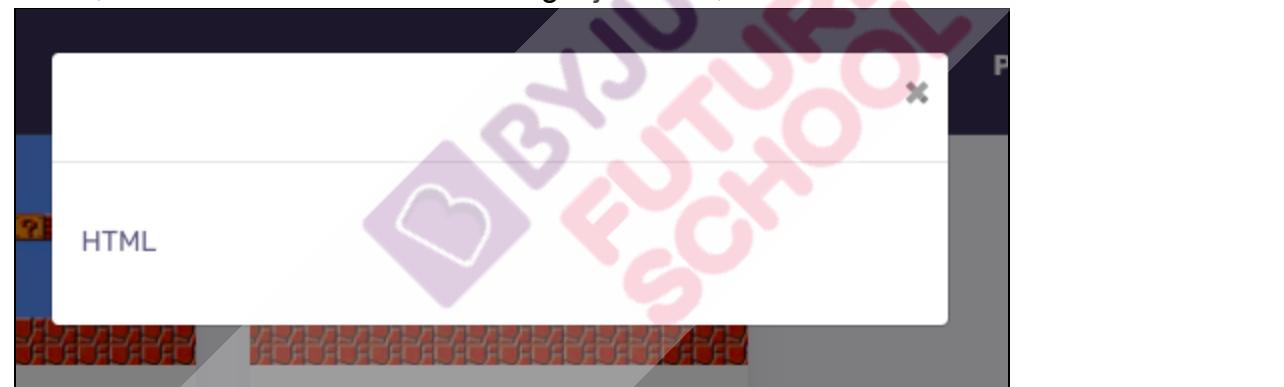
```
<!-- Modal-->
<div id="htmlModal" class="modal fade ">
  <div class="modal-dialog" >
    <!-- Contenido del modal-->
    <div class="modal-content">

      <button class="close" data-dismiss="modal" style="text-align: right;padding: 10px;">&times;
      <hr>
      <div class="modal-body">
        <p>HTML</p>
      </div>

    </div>
  </div>
</div>
<!-- Termina el contenido del modal-->
```

Después de la clase, agrega información básica sobre html. Busca en google, copia alguna información sobre HTML y pégala en esta etiqueta p. Acabo de escribir HTML.

Ahora, cuando hacemos clic en el lenguaje HTML, se abrirá un modal como este:



The screenshot shows a presentation slide with a red header bar containing the text "La maestra deja de compartir pantalla". Below the header is a white rectangular box with the text "Ahora es tu turno." Inside this box, there is a yellow callout box with three bullet points:

- Pídele al alumno que presione la tecla ESC para volver al panel.
- Guía al alumno para que comience a compartir pantalla.
- La maestra entra a pantalla completa.

**Paso 3:
Actividad
dirigida por el
alumno
(10 minutos)**

Tienes que descargar el archivo [**Plantilla-Sitio-Web.zip**](#) de la [**Actividad-del-alumno-1**](#). **Plantilla-Sitio-Web.zip** es un archivo zip, necesitas descomprimir este archivo, después de descomprimir se creará una carpeta con el nombre **Plantilla-Sitio-Web**. Lo que contiene esta carpeta ya lo mencioné al comienzo de la clase.

Debes comenzar a agregar el siguiente código HTML en el archivo **index.html**.

1. Agrega tu nombre en la barra de navegación.
2. Actualiza una habilidad y cambia su estilo.
3. Agrega tu proyecto.
4. Agrega un lenguaje de programación.

NOTA: Mientras el alumno está programando, habrá varias partes en las que dirá si debe cambiar el nombre "Victor Cardoz" a su nombre O si debe cambiar este código (puede ser cualquier cosa) al suyo.

Dile al alumno "sí, puedes agregarlo, pero todo lo que estás diciendo está mencionado en el proyecto y puedes hacerlo allí, Aquí sigamos con las cosas que te he explicado y complétalo"

Vamos a alojar este sitio web, pero

[**Actividad-del-alumno-2-CÓDIGO FUENTE**](#)

[**Actividad-del-alumno-1-DIAGRAMA DEL CÓDIGO**](#)

Vamos a alojar este sitio web, pero no en esta clase. Después de que hayas completado el proyecto C144, debes alojarlo en GitHub.

	<p>no en esta clase. Después de que hayas completado el proyecto C144, debes alojarlo en GitHub. Así que mantén tus archivos seguros.</p>	
La maestra guía al alumno para que deje de compartir pantalla.		
Paso 4: Conclusión (3 minutos)	<p>Lo hiciste muy bien hoy también. ¡Genial! Tienes 20 puntos.</p> <p>P: ¿Cuáles son las dos formas de buscar el código que queremos cambiar?</p> <p>R:</p> <p>La primera forma es: inspeccionar el elemento, copiar el nombre de la clase y pegarlo en la barra de búsqueda del archivo index.html.</p> <p>Segunda forma: copiar el texto del sitio web y buscar el texto en el archivo.</p> <p>Si tomaste el paquete de 300 clases entonces, luego de la clase, debes descargar ANACONDA, para las próximas clases que son en python C145+.</p> <p>Como referencia, puedes consultar la actividad-del-alumno-4</p>	<p><i>(Da dos felicitaciones como mínimo).</i></p> <p>Presiona el ícono de Felicitaciones por Resolver creativamente las actividades</p>  <p>Presiona el ícono de Felicitaciones por Muy buena pregunta.</p>  <p>Presiona el ícono de felicitaciones por “Te concentraste”.</p> 
	Después de la clase, las	

		<p>maestras deben descargar ANACONDA para las próximas clases C145+ de Python. Como referencia, puedes consultar la actividad-de-referencia-de-la-maestra-1</p>
<p>Para ver la solución de todas las actividades adicionales, abre la actividad de la maestra 4 y busca la clase C144.</p>		
Actividad adicional 1 - Ejecuta la Actividad del alumno 3 desde el panel. La TAREA y las PISTAS están en la página web.		
Actividad adicional 2 - Ejecuta la Actividad del alumno 4 desde el panel. La TAREA y las PISTAS están en la página web.		
Actividad adicional 3 - Ejecuta la Actividad del alumno 5 desde el panel. La TAREA y las PISTAS están en la página web.		
Actividad adicional 4 - Ejecuta la Actividad del alumno 6 desde el panel. La TAREA y las PISTAS están en la página web.		
Actividad adicional 5 - Ejecuta la Actividad del alumno 7 desde el panel. La TAREA y las PISTAS están en la página web.		
<p>La maestra hace clic en</p>		<p>Finalizar Clase</p>

Actividad	Nombre de la actividad	Vínculos
Actividad de la maestra 1	SITIO WEB DEL PORTAFOLIO	https://byjus-smah.github.io/C144/
Actividad de la maestra 2	CÓDIGO FUENTE	https://s3-whjr-curriculum-uploads.whjr.online/af3d6c1b-5553-47dc-9444-74d1cf313812.zip
Actividad de la maestra 3	DIAGRAMA DEL CÓDIGO	https://s3-whjr-curriculum-uploads.whjr.online/beae06c7-ec82-4665-975a-1c5e9b857230.pdf
Actividad de la maestra 4	SOLUCIONES DE LAS ACTIVIDADES ADICIONALES	https://docs.google.com/spreadsheets/d/e/2PACX-1vQOGw1Bw1azBVSZvMDhpmBmijFGq1p8fl9e7A7a2qx1azYZal_YgaOWy28J5M0Ki3E8bSBZznuSR_rg/pubhtml?gid=0&single=true
Actividad de referencia de la maestra 1	DESCARGA ANACONDA	https://s3-whjr-curriculum-uploads.whjr.online/38879c73-5fcf-46be-af6f-604f057e8307.pdf
Actividad del alumno 1	CÓDIGO FUENTE	https://s3-whjr-curriculum-uploads.whjr.online/5942914b-bb01-4f67-a001-1625cfa1b04a.zip
Actividad del alumno 2	DIAGRAMA DE CÓDIGO	https://s3-whjr-curriculum-uploads.whjr.online/5000b1ff-a1dd-48be-94b7-553e5061f392.pdf
Actividad de referencia del alumno 1	THEMEFOREST	https://themeforest.net/
Actividad de referencia del alumno 2	REFERENCIA DE DISEÑO HTML	https://www.w3schools.com/html/html_layout.asp

Actividad de referencia del alumno 3	REFERENCIA DE PLANTILLAS HTML	https://www.w3schools.com/w3css/w3css_templates.asp
Actividad de referencia del alumno 4	DESCARGAR ANACONDA	https://s3-whjr-curriculum-uploads.whjr.online/23f4c0b8-f01d-4fc5-a105-34fdec9d041e.pdf

