

Algoritmo para desarrollar un proyecto web



Crear un espacio de trabajos para un proyecto simple

Los siguientes pasos son los sugeridos para organizar un proyecto pequeño en su computadora se sugiere usar una unidad distinta de la raíz (c:/) en caso de proyectos importantes.

Para editar los código con un editor de texto común vasta, pero los sugeridos en los pasos son herramienta diseñada para programar con muchos atajos y guías para una codificación limpia y fácil de llevar

1. Inicio
2. Buscar un lugar en nuestras unidades de almacenamiento para guardar el proyecto (Ej. "D:/proyectos")
3. Crear una carpeta con un nombre que identifique al proyecto, teniendo en cuenta las reglas de [nombres para archivo y carpetas](#)
4. Entrar a la carpeta recién creada
 - a. Si no la pudo crear, revisar el nombre si es correcto o si tiene permisos para hacerlo en el lugar elegido.
5. Dentro de esta carpeta crear las siguientes carpetas
 - a. "styles" para guardar los archivos de estilos ".css"
 - b. "scripts" para guardar los archivos de javascript ".js"
 - c. "imgs" para guardar las imágenes, iconos, etc. usadas en el proyecto

mi_proyecto

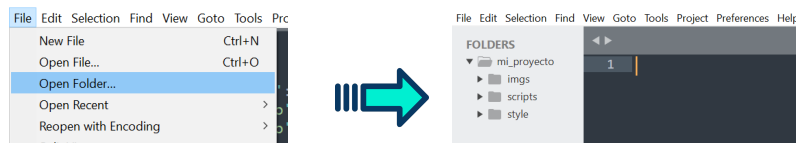
imgs

scripts

styles

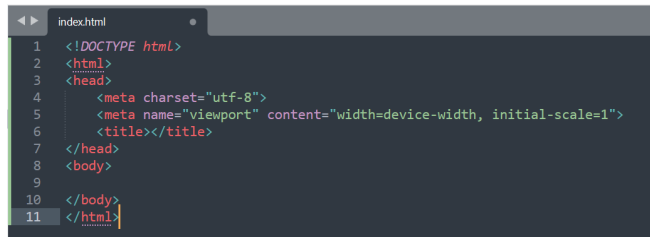
6. Abrir el editor de código preferido como [Visual Studio Code](#), [Sublime Text](#), [Atom](#), etc.

7. Abrir la ubicación de la carpeta de proyecto (“File” -> “Open Folder”)



8. Dentro de la carpeta de nuestro proyecto, crear un nuevo archivo llamado index.html

9. Escribir dentro del archivo la estructura básica de HTML

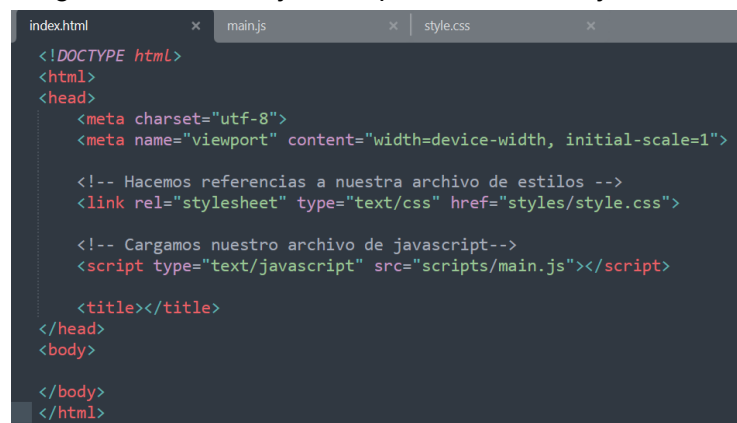


10. Dentro de la carpeta “styles” crear el archivo “style.css” (vacío por el momento)

11. Dentro de la carpeta “scripts” crear el archivo “main.js” (vacío por el momento)

12. Por último hacemos las vinculaciones de los dos últimos archivos al index.html

- Agregar un “link” al archivo de estilos
- Cargar el archivo de javascript externo “main.js”

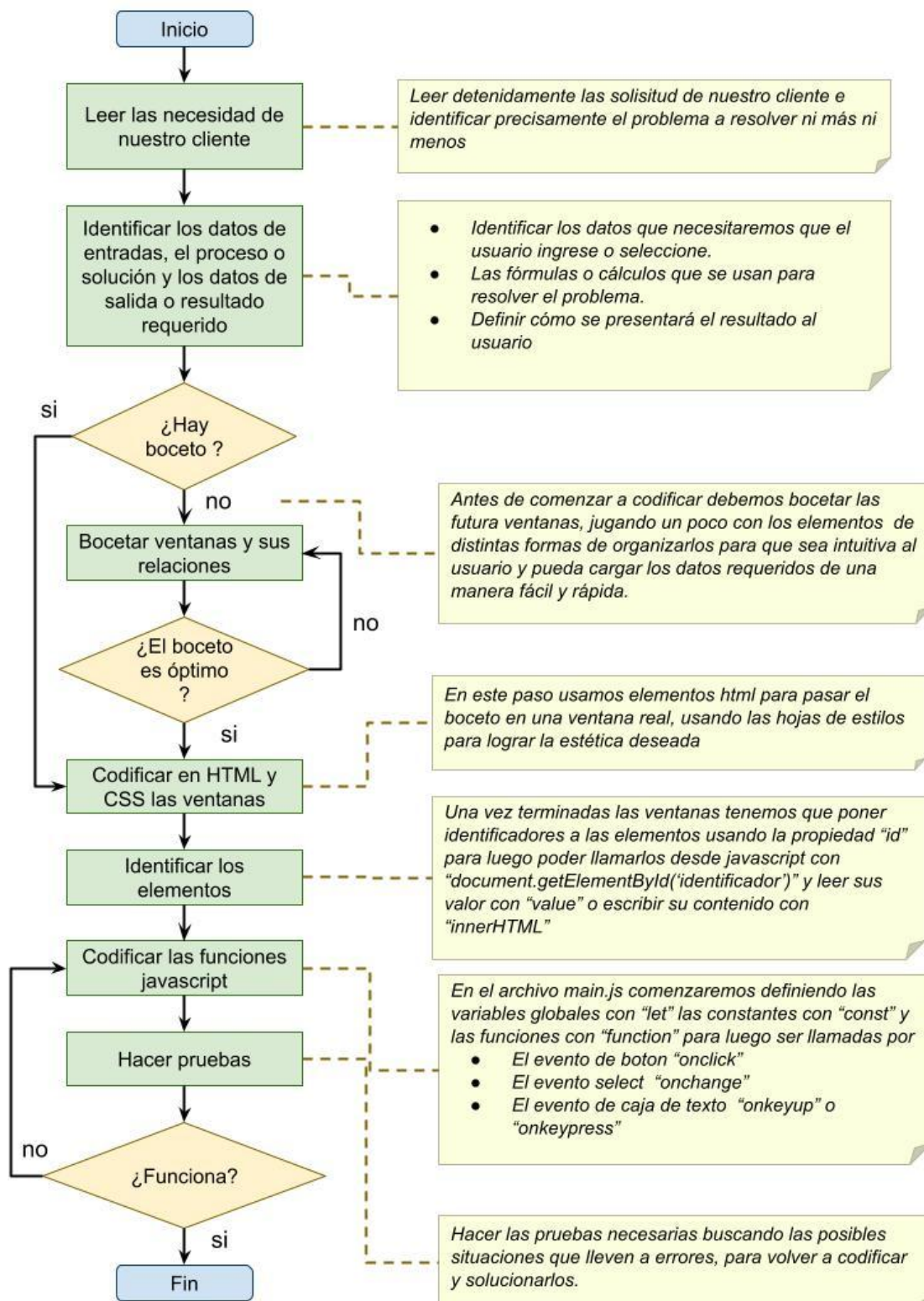


13. Fin

Algoritmo para codificar una solución

Luego de crear la estructura del proyecto tenemos que analizar el problema y bocetar en un papel o programa de diseño, las pantallas que mostraremos a los usuarios y codificaremos en un documento HTML + CSS, con todo los elementos textuales y gráficos que le lleve al operador de la pantalla ingresar los datos que necesitamos para resolver el problema (documento js), y por último definir como mostraremos el resultado a los usuarios.

El siguiente diagrama detalla los pasos comunes para realizar la codificación de un problema.



Nombrar archivos y carpetas

Las convenciones de nomenclatura de archivos y carpetas son claves para mantener organizados los datos de investigación.

Recomendaciones para nombrar archivos de datos:

- Definir nombres cortos y relevantes: 25 caracteres es una longitud suficiente para capturar información descriptiva de un archivo de datos.
- No utilizar caracteres especiales en un nombre de archivo como: & *% \$ £] {! @ ya que se utilizan para tareas específicas en sistemas operativos.
- No usar eñes ni signos diacríticos, como acentos.
- Usar guiones bajos en lugar de puntos o espacios completos porque, como los caracteres especiales, estos se analizan de manera diferente en diferentes sistemas.
- El nombre del archivo debe incluir información descriptiva que ayude a la identificación independientemente de dónde se almacena.
- Ser consistente en el uso de minúsculas/mayúsculas al nombrar archivos ya que algunos softwares pueden considerar diferentes archivos con el mismo nombre.
- Cuando sea posible, usar extensiones de archivo (a menudo predeterminadas) para reflejar con precisión el entorno de software en el que se creó el archivo y el formato físico del archivo. Por ejemplo, use “por” para archivos portátiles de SPSS, .xls o .xlsx para archivos de Excel, “.txt” para archivos de texto.
- Nombrar archivos por cronología, usando el formato Año-Mes-Día: AAAA-MM-DD o AAAA-MM. Esto mantendrá el orden cronológico de los archivos.