

DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez

## Contenido

Semana 2: HTML, elementos, contenedores, etc. ....	2
Salto de línea  .....	3
Párrafo <p>.....	4
Títulos <h1><h2><h3><h4><h5><h6> .....	6
Énfasis (<em> <strong>).....	9
Hipervínculo a otra página del mismo sitio <a>.....	11
Hipervínculo a otro sitio de internet <a> .....	13
Imágenes dentro de una página <img>.....	15
Hipervínculo mediante una imagen <a> y <img>.....	19
Anclas llamadas desde la misma página. ....	20
Repositorio: .....	22

Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software		1
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez	

DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez

## Semana 2: HTML, elementos, contenedores, etc.

HTML 5 es la quinta revisión más importante que se hace al lenguaje HTML. En esta versión, se introducen nuevas características para ayudar a los autores de aplicaciones Web, y se ha prestado especial atención a la definición de claros criterios de conformidad para los agentes de usuario (navegadores) en un esfuerzo por mejorar la interoperabilidad.

La especificación actual de HTML 5 la podemos consultar [aquí](#). Podemos seguir los cambios que se hacen a la especificación del HTML 5 en [Twitter](#). Los integrantes del grupo de trabajo para definir las especificaciones del HTML 5 pertenecen a muchas empresas y los podemos ver [aquí](#).

Este tutorial presenta los elementos de HTML 5 que están implementados por los navegadores: FireFox, Chrome, Safari, Opera, Internet Explorer y Microsoft Edge.

Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software		2
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez	

DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez

## Salto de línea <br>

Todo el texto que disponemos en el cuerpo de la página aparece en la misma línea, no importa si cuando tipeamos la página disponemos cada palabra en una línea distinta (es decir un navegador no tiene en cuenta la tecla ENTER).

Para indicarle al navegador que queremos que continúe en la próxima línea debemos hacerlo con el elemento HTML <br>.

Cuando aparece la marca <br> el navegador continúa con el texto en la línea siguiente. Es uno de los pocos elementos HTML que no tiene marca de cerrado como habíamos visto hasta ahora.

Implementemos una página que muestre los nombres de distintos lenguajes de programación uno por línea:

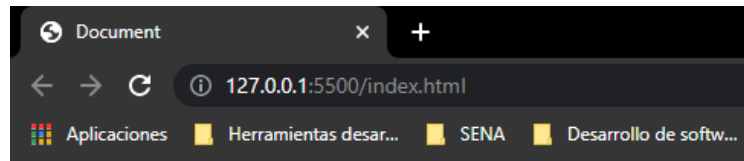
```

1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="en">
3  <head>
4      <meta charset="UTF-8">
5      <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7      <title>Document</title>
8  </head>
9  <body>
10     PHP<br>
11     JavaScript<br>
12     Java<br>
13     C<br>
14     C++
15 </body>
16 </html>

```

Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software		3
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez	

DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez



PHP  
JavaScript  
Java  
C  
C++

## Párrafo <p>

Un párrafo es una oración o conjunto de oraciones referentes a un mismo tema. Todo lo que encerremos entre las marcas <p> y </p> aparecerá separado por un espacio con respecto al próximo párrafo. Dentro de un párrafo puede haber saltos de línea <br>.

Veamos con un ejemplo como disponer dos párrafos:

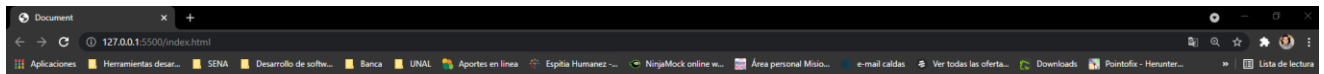
```

1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="en">
3  <head>
4      <meta charset="UTF-8">
5      <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7      <title>Document</title>
8  </head>
9  <body>
10     <p>
11         SQL, Structure Query Language (Lenguaje de Consulta Estructurado) es un lenguaje
12         de programación para trabajar con base de datos relacionales como MySQL, Oracle, etc.<br>
13         MySQL es un interpretador de SQL, es un servidor de base de datos.<br>
14         MySQL permite crear base de datos y tablas, insertar datos, modificarlos, eliminarlos, ordenarlos,
15         hacer consultas y realizar muchas operaciones, etc., resumiendo: administrar bases de datos.
16     </p>
17     <p>
18         Este tutorial tiene por objetivo acercar los conceptos iniciales para introducirse
19         en el mundo de las bases de datos.
20     </p>
21 </body>
22 </html>

```

Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software	4
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez

DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez



SQL, Structure Query Language (Lenguaje de Consulta Estructurado) es un lenguaje de programación para trabajar con base de datos relacionales como MySQL, Oracle, etc.

MySQL es un interpretador de SQL, es un servidor de base de datos.

MySQL permite crear base de datos y tablas, insertar datos, modificarlos, eliminarlos, ordenarlos, hacer consultas y realizar muchas operaciones, etc., resumiendo: administrar bases de datos.

Este tutorial tiene por objetivo acercar los conceptos iniciales para introducirse en el mundo de las bases de datos.

Tenemos en esta página HTML dos párrafos, cuando el navegador interpreta esta página, separa los contenidos de los dos párrafos con un espacio horizontal. Además, el primer párrafo contiene varios saltos de línea. Normalmente uno agrupa en párrafos para dar más sentido a nuestro escrito. Cuando modificamos la ventana del navegador los párrafos se acomodan automáticamente de acuerdo al ancho de la ventana.

Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software		5
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez	

DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez

## Títulos <h1><h2><h3><h4><h5><h6>

Otros elementos HTML muy utilizados son para indicar los títulos, contamos con los elementos:

**<h1><h2><h3><h4><h5><h6>** El título de mayor nivel es <h1>, es decir el que tiene normalmente una fuente de mayor tamaño (veremos que es el navegador el responsable de definir el tamaño de la fuente, más adelante podrá ver que uno puede modificar la fuente, tamaño, color etc. utilizando el lenguaje CSS).

Según la importancia del título utilizaremos alguno de estos elementos HTML. Requiere la marca de cerrado del título con la barra invertida como hemos visto. Los buscadores que indexan contenido (Google, Bing, Yahoo etc.) hacen hincapié en los títulos para identifica los temas que tratan las páginas. No hay que confundir el título de la página que va en la sección del head con el elemento title. Confeccionaremos una página que contenga un título de primer nivel <h1> y luego dos títulos de nivel <h2>. Definiremos un párrafo para cada título de segundo nivel.

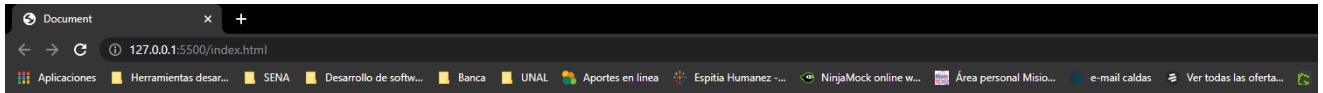
```

1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="en">
3  <head>
4      <meta charset="UTF-8">
5      <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7      <title>Document</title>
8  </head>
9  <body>
10     <h1>Tipos de datos en MySQL</h1>
11     <h2>varchar</h2>
12     <p>
13         se usa para almacenar cadenas de caracteres. Una cadena es una secuencia de caracteres.
14         Se coloca entre comillas (simples): 'Hola'.<br>
15         El tipo "varchar" define una cadena de longitud variable en la cual determinamos el máximo
16         de caracteres. Puede guardar hasta 255
17         caracteres. Para almacenar cadenas de hasta 30 caracteres, definimos un campo de tipo varchar(30).
18     </p>
19     <h2>int</h2>
20     <p>
21         Se usa para guardar valores numéricos enteros, de -2000000000 a 2000000000 aproximadamente.<br>
22         Definimos campos de este tipo cuando queremos representar, por ejemplo, cantidades.
23     </p>
24 </body>
25 </html>

```

Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software		6
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez	

DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez



## Tipos de datos en MySQL

### varchar

se usa para almacenar cadenas de caracteres. Una cadena es una secuencia de caracteres. Se coloca entre comillas (simples): 'Hola'. El tipo "varchar" define una cadena de longitud variable en la cual determinamos el máximo de caracteres. Puede guardar hasta 255 caracteres. Para almacenar cadenas de hasta 30 caracteres, definimos un campo de tipo varchar(30).

### int

Se usa para guardar valores numéricos enteros, de -2000000000 a 2000000000 aproximadamente. Definimos campos de este tipo cuando queremos representar, por ejemplo, cantidades.

Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software		7
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez	

DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez

Cada título aparece siempre en una línea distinta, no importa si lo tipeamos seguido en el archivo, es decir el resultado será igual si hacemos:

**<h1>Tipos de datos en MySQL</h1>**

**<h2>varchar</h2>**

o esto:

**<h1>Tipos de datos en MySQL</h1><h2>varchar</h2>**

El navegador dispone cada título en una línea nueva. Recordemos que el HTML no tiene la responsabilidad de indicar el tamaño de las fuentes. El navegador definirá el tamaño de fuente según el nivel de título que indiquemos. La de tamaño más grande es la de nivel 1 <h1>.

Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software		8
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez	



DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez

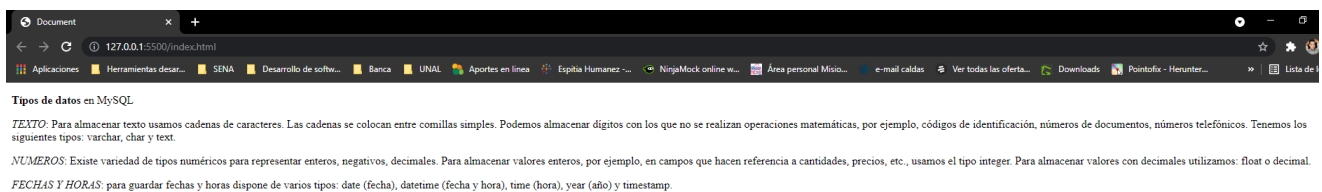
## Enfasis (<em> <strong>)

Enfatizar algo significa realzar la importancia de una cosa, por ejemplo, una palabra o conjunto de palabras. Así como tenemos seis niveles de títulos para enfatizar un bloque contamos con dos elementos que son (<em> <strong>) El elemento de mayor fuerza de énfasis es "strong" y le sigue "em". Veamos un ejemplo del empleo de estos dos elementos HTML:

```

1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="en">
3  <head>
4      <meta charset="UTF-8">
5      <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7      <title>Document</title>
8  </head>
9  <body>
10     <p><strong>Tipos de datos</strong> en MySQL</p>
11     <p><em>TEXTO</em>: Para almacenar texto usamos cadenas de caracteres.
12     Las cadenas se colocan entre comillas simples. Podemos almacenar dígitos con los que no
13     se realizan operaciones matemáticas, por ejemplo, códigos de identificación, números de
14     documentos, números telefónicos. Tenemos los siguientes tipos: varchar, char y text.
15     </p>
16     <p><em>NUMEROS</em>: Existe variedad de tipos numéricos para representar
17     enteros, negativos, decimales. Para almacenar valores enteros, por ejemplo, en campos que
18     hacen referencia a cantidades, precios, etc., usamos el tipo integer. Para almacenar valores
19     con decimales utilizamos: float o decimal.</p>
20     <p><em>FECHAS Y HORAS</em>: para guardar fechas y horas dispone de varios
21     tipos: date (fecha), datetime (fecha y hora), time (hora), year (año) y timestamp.
22     </p>
23 </body>
24 </html>

```



Podemos ver que la sintaxis para el elemento strong es:

<strong>Tipos de datos</strong>

Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software		9
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez	

DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez

La mayoría de los navegadores muestran el texto enfatizado con strong con un texto en negrita y para el elemento "em" utilizan letra itálica (de todos modos, esto no es obligatorio, pero seguramente mostrarán los textos enfatizados).

Otra cosa importante que podemos hacer notar es que estos elementos HTML no producen un salto de línea como los de título (h1,h2 etc.)

Para recordar el nombre de estos elementos HTML:

<em> viene de emphasis que significa énfasis.

<strong> es ya la palabra completa de strong que significa fuerte.

Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software		10
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez	

DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez

## Hipervínculo a otra página del mismo sitio <a>

El elemento más importante que tiene una página de internet es el hipervínculo, estos nos permiten cargar otra página en el navegador. Esto es lo que hace diferente la página de un libro con la página de un sitio en internet. Normalmente un libro lo recorremos en forma secuencial, pero un sitio de internet podemos disponer estos enlaces entre un conjunto de páginas y luego tener distintas alternativas de recorrido.

Normalmente un navegador al encontrar esta etiqueta HTML muestra un texto subrayado, y al hacer clic con el mouse sobre éste el navegador carga la página indicada por dicho hipervínculo.

Primero veremos cual es la sintaxis para disponer un hipervínculo a una página que se encuentra en el mismo sitio (es decir otra página que hemos desarrollado nosotros).

El elemento de hipervínculo a otra página del mismo sitio tiene la siguiente sintaxis:

**<a href="pagina2.html">Noticias</a>**

Como vemos, se trata de otro elemento HTML que tiene comienzo de marca y fin de marca. Lo que se encuentra entre el comienzo de marca y el fin de la marca es el texto que aparece en la página (normalmente subrayado).

Lo nuevo que aparece en este elemento es el concepto de una propiedad. Una propiedad se incorpora en el comienzo de una marca y tiene un nombre y un valor.

El valor de la propiedad debe ir entre comillas dobles.

La propiedad href del elemento "a" hace referencia a la página que debe mostrar el navegador si el visitante hace clic sobre el hipervínculo:

Implementemos dos páginas que contengan hipervínculos entre si, los nombres de las páginas HTML serán: pagina1.html y pagina2.html

El contenido de pagina1.html es:

Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software		11
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez	

DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez

```

1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="en">
3  <head>
4      <meta charset="UTF-8">
5      <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7      <title>Document</title>
8  </head>
9  <body>
10     <h1>Página principal.</h1>
11     <a href="pagina2.html">Noticias</a>
12 </body>
13 </html>

```

Como podemos observar lo nuevo en la pagina1.html es el hipervínculo a la pagina2.html:

**`<a href="pagina2.html">Noticias</a>`**

Toda propiedad toma el valor que se encuentra seguidamente del caracter "="

El valor de la propiedad href en este caso es pagina2.html (es otro archivo HTML que debe encontrarse en nuestro sitio y en el mismo directorio), si lo probamos en nuestro equipo disponer los dos archivos en la misma carpeta. El segundo archivo pagina2.html tiene un hipervínculo a la primer página: **`<a href="pagina1.html">Salir.</a>`** Para recordar el nombre de esta etiqueta HTML:

`<a>` viene de anchor que significa ancla. La segunda página en nuestro ejemplo es:

**pagina2.html**

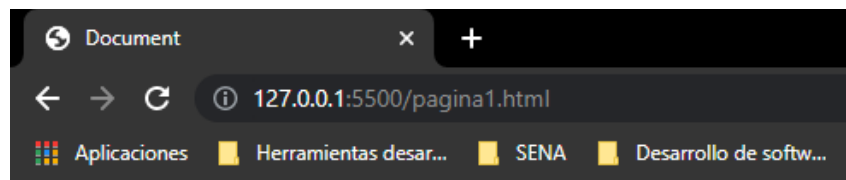
Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software		12
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez	

DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez

```

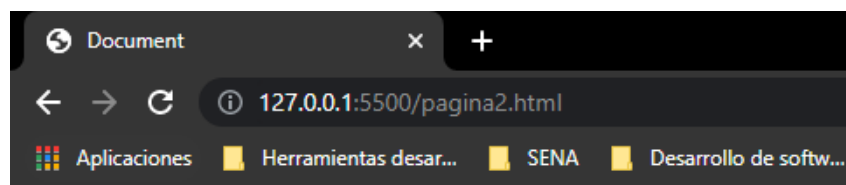
1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="en">
3  <head>
4      <meta charset="UTF-8">
5      <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7      <title>Document</title>
8  </head>
9  <body>
10     <h1>Noticias.</h1>
11     <a href="pagina1.html">Volver a página principal.</a>
12 </body>
13 </html>

```



## Página principal.

[Noticias](#)



## Noticias.

[Volver a página principal.](#)

Hipervínculo a otro sitio de internet <a>

La sintaxis para disponer un hipervínculo a otro sitio de internet es:

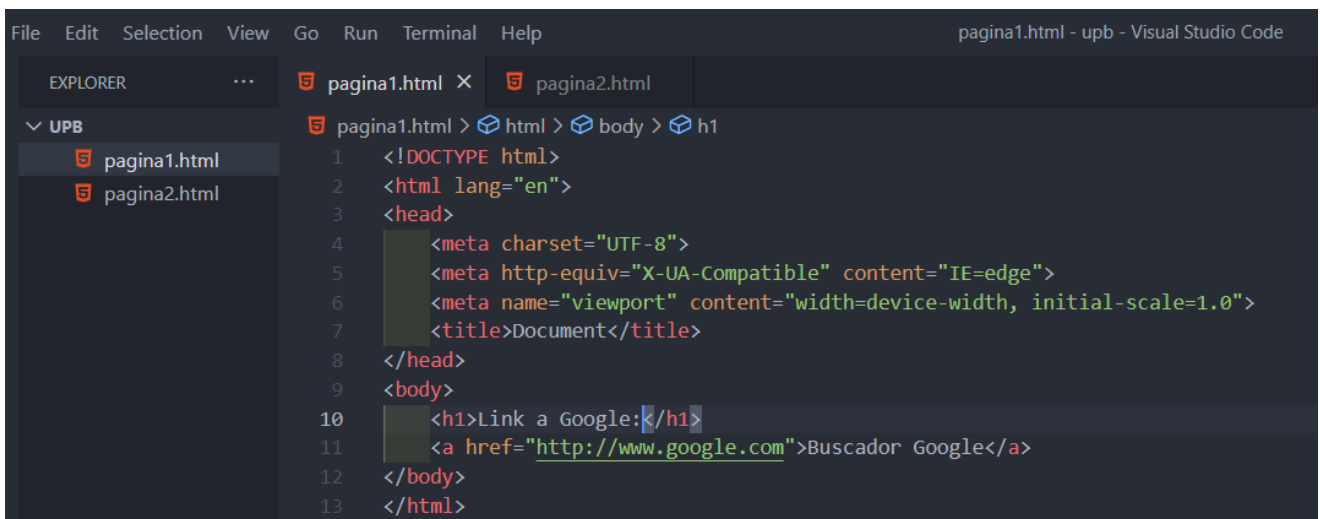
Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software		13
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez	

Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez

`<a href="http://www.google.com">Buscador Google</a>`

Ahora la propiedad href la inicializamos con el nombre del dominio del otro sitio. Algo importante que hay que anteceder al nombre del dominio es el tipo de protocolo a utilizar. Cuando se trata de una página de internet, el protocolo es el http. Resumiendo, a la propiedad href la inicializamos con el nombre del protocolo (http) seguida de dos puntos (:) y dos barras (//) luego la cadena (www.) y finalmente el nombre de dominio del sitio a enlazar.

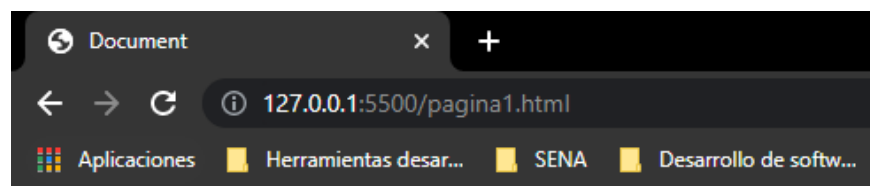
La siguiente página muestra un hipervínculo al sitio principal del buscador Google:



```

1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="en">
3  <head>
4      <meta charset="UTF-8">
5      <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7      <title>Document</title>
8  </head>
9  <body>
10     <h1>Link a Google:</h1>
11     <a href="http://www.google.com">Buscador Google</a>
12 </body>
13 </html>

```



## Link a Google:

[Buscador Google](http://www.google.com)

Si analizamos un poco y pensamos que este elemento HTML nos permite pedir una página a un servidor para que la cargue en el navegador: ¿Qué página nos retorna del dominio [www.google.com](http://www.google.com)?

La respuesta es que todo servidor cuando recibe una petición de una página sin indicar su

Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software	14
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez

DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez

nombre (es decir sólo está el nombre de dominio) selecciona y envía una página que tiene configurada el servidor como página por defecto (generalmente esa página es la principal del sitio y a partir de la cual podemos navegar mediante hipervínculos a otras páginas que se encuentran en dicho dominio)

Podemos enlazar a una página determinada de otro sitio.

### Imágenes dentro de una página <img>

Para insertar una imagen dentro de una página debemos utilizar el elemento HTML <img>, la misma no tiene una marca de finalización (similar a la etiqueta <br>).

Generalmente, la imagen se encuentra en el mismo servidor donde se almacenan nuestras páginas HTML. Los formatos clásicos son los archivos con extensiones gif, jpg y png.

La sintaxis de esta etiqueta es:

****

Como mínimo, debemos inicializar las propiedades src y alt de la etiqueta HTML "img".

En la propiedad src indicamos el nombre del archivo que contiene la imagen (en un servidor Linux es sensible a mayúsculas y minúsculas por lo que recomiendo que siempre utilicen minúsculas para los nombres de archivos).

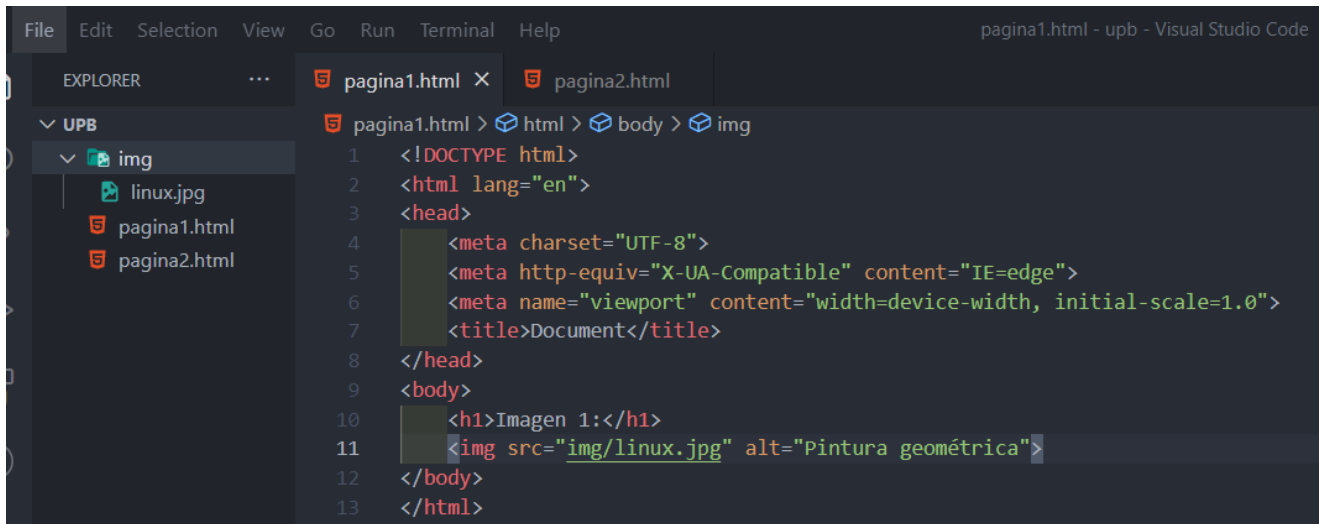
Como la imagen se encuentra en el mismo directorio donde se almacena la página HTML, con indicar el nombre de archivo basta (no es necesario indicar ninguna ruta de carpetas)

Otra propiedad muy recomendada es alt, donde disponemos un texto que verán los usuarios que visiten el sitio con un navegador que sólo permite texto (o con un navegador que tenga desactivada la opción de descarga de imágenes). El texto debe describir el contenido de la imagen.

Confeccionemos una página que muestre una imagen llamada foto1.jpg (La imagen se encuentra almacenada en el servidor en la misma carpeta donde se localiza esta página)

Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software		15
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez	

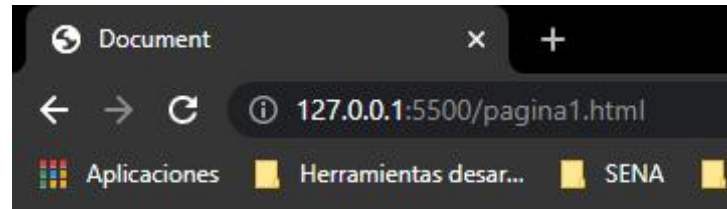
DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez



Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software		16
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez	



DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez



## Imagen 1:



Al cargar esta página en un navegador tenemos como resultado:

Si la imagen se encuentra en una subcarpeta llamada imagenes, luego la sintaxis para recuperarla será:

****

Es decir, antecedemos al nombre de la imagen el nombre de la carpeta y la barra /

Si la imagen se encuentra en una carpeta padre de donde se encuentra la página HTML luego la sintaxis será: ****

Es decir, le antecedemos .. y la barra / al nombre de la imagen Si queremos subir dos carpetas luego escribimos:

****

Por último, si queremos acceder a una imagen que se encuentra en una carpeta llamada imagenes pero que está al mismo nivel:

****

Primero le indicamos que subimos al directorio padre mediante los dos puntos .. y seguidamente indicamos el nombre de la carpeta y la imagen a mostrar.

Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software		17
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez	

DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez

**<img> viene de la palabra image**

**src viene de de la palabra source**

**alt viene de la palabra alternative**

Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software		18
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez	

DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez

## Hipervínculo mediante una imagen <a> y <img>

Como ya conocemos los hipervínculos y como insertar imágenes en nuestra página, ahora podemos implementar un hipervínculo, pero en vez de mostrar un texto mostraremos una imagen.

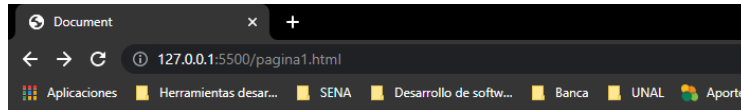
La solución es simple y consiste en disponer la etiqueta <img> encerrada entre la marca de comienzo y fin del enlace(<a>)

Confeccionemos una página que muestre dos imagenes (foto1.jpg y foto2.jpg) como hipervínculos. Al ser presionados llamar a otra página.

Las imágenes se encuentran en la carpeta del directorio padre donde se encuentra nuestra página HTML:

Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software	19
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez

DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez



## Imágenes:

Presione alguna de las imágenes para conocer más sobre esa obra.



[Anclas llamadas desde la misma página.](#)

Otra posibilidad que nos brinda el HTML es disponer una referencia dentro de la página para poder posteriormente disponer un hipervínculo a dicha marca.

Es una práctica común cuando queremos desplazarnos dentro de una página de gran tamaño. Se disponen hipervínculos a diferentes anclas. La sintaxis para definir un ancla es:

```
<a name="nombreancla"></a>
```

No debemos confundir un ancla con un hipervínculo, más allá que se utiliza el mismo elemento a. Para un ancla inicializamos la propiedad **name** con el nombre del ancla.

Un ancla se la define en una parte de la página que queremos que el operador llegue a partir de un hipervínculo. Ahora la sintaxis para ir a un ancla desde un hipervínculo es la siguiente:

```
<a href="#nombreancla">Introducción</a><br>
```

Vemos que en la propiedad href indicamos el nombre del ancla.

Haremos un ejemplo, donde dispondremos una lista de hipervínculos que llaman a una serie de anclas dispuestas en la misma página:

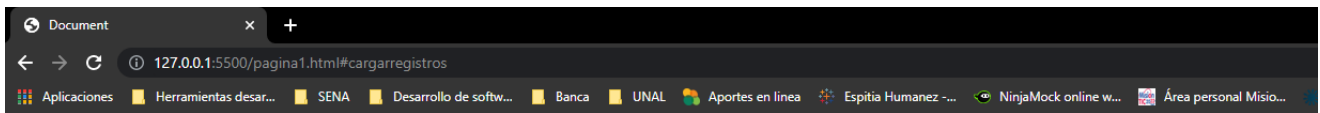
Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software		20
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez	

DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez

```

1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="en">
3  <head>
4    <meta charset="UTF-8">
5    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7    <title>Document</title>
8  </head>
9  <body>
10   <h1>Tutorial de MySQL</h1>
11   <a href="#introduccion">Introducción</a><br>
12   <a href="#mostrarbasedatos">show databases</a><br>
13   <a href="#creaciontabla">Creación de una tabla y mostrar sus campos</a><br>
14   <a href="#cargarregistros">Carga de registros a una tabla y su recuperación</a><br>
15   <a name="introduccion"></a>
16   <h2>Introducción</h2>
17   <p>
18     SQL, Structure Query Language (Lenguaje de Consulta Estructurado) es un lenguaje de programacion para trabajar con base de datos relacionales como MySQL, Oracle, etc.<br>
19     MySQL es un interpretador de SQL, es un servidor de base de datos.<br>
20   </p>
21   <a name="mostrarbasedatos"></a>
22   <h2>show databases</h2>
23   <p>Una base de datos es un conjunto de tablas.<br>Una base de datos tiene un nombre con el cual accederemos a ella.<br>
24   </p>
25   <a name="creaciontabla"></a>
26   <h2>Creación de una tabla y mostrar sus campos</h2>
27   <p>
28     Una base de datos almacena sus datos en tablas.<br>
29     Una tabla es una estructura de datos que organiza los datos en columnas y filas; cada columna es un campo
30     (o atributo) y cada fila, un registro.
31   </p>
32   <a name="cargarregistros"></a>
33   <h2>Carga de registros a una tabla y su recuperación</h2>
34   <p>
35     Usamos "insert into". Especificamos los nombres de los campos entre paréntesis y separados por comas
36     y luego los valores para cada campo, también entre paréntesis y separados por comas.
37   </p>
38 </body>
39 </html>

```



## Tutorial de MySQL

[Introducción](#)  
[show databases](#)  
[Creación de una tabla y mostrar sus campos](#)  
[Carga de registros a una tabla y su recuperación](#)

### Introducción

SQL, Structure Query Language (Lenguaje de Consulta Estructurado) es un lenguaje de programacion para trabajar con base de datos relacionales como MySQL, Oracle, etc. MySQL es un interpretador de SQL, es un servidor de base de datos.

### show databases

Una base de datos es un conjunto de tablas.  
Una base de datos tiene un nombre con el cual accederemos a ella.

### Creación de una tabla y mostrar sus campos

Una base de datos almacena sus datos en tablas.  
Una tabla es una estructura de datos que organiza los datos en columnas y filas; cada columna es un campo (o atributo) y cada fila, un registro.

### Carga de registros a una tabla y su recuperación

Usamos "insert into". Especificamos los nombres de los campos entre paréntesis y separados por comas y luego los valores para cada campo, también entre paréntesis y separados por comas.

Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software		21
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez	

DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez

## Repositorio:

Vamos a subir proyecto a la nube.

- 1- Nos ubicamos en la ruta del proyecto, quedamos en la carpeta base:

Este equipo > Disco local (C:) > wamp64 > www > upb		Buscar en upb	
Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
img	10/09/2021 4:28 p. m.	Carpeta de archivos	
pagina1	10/09/2021 4:42 p. m.	Chrome HTML Docume...	2 KB
pagina2	10/09/2021 4:13 p. m.	Chrome HTML Docume...	1 KB
pagina3	10/09/2021 4:35 p. m.	Chrome HTML Docume...	1 KB

- 2- Abrimos la consola de comandos:

> Este equipo > Disco local (C:) > wamp64 > www > upb		Buscar en upb	
Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
img	10/09/2021 4:28 p. m.	Carpeta de archivos	
pagina1	10/09/2021 4:42 p. m.	Chrome HTML Docume...	2 KB
pagina2	10/09/2021 4:13 p. m.	Chrome HTML Docume...	1 KB
pagina3	10/09/2021 4:35 p. m.	Chrome HTML Docume...	1 KB

Ver	>
Ordenar por	>
Agrupar por	>
Actualizar	
Personalizar esta carpeta...	
Pegar	
Pegar acceso directo	
Deshacer Cambiar nombre	Ctrl+Z
Git GUI Here	
Git Bash Here	
Conceder acceso a	>

Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software		22
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez	

DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez

Este equipo > Disco local (C:) > wamp64 > www > upb

Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
img	10/09/2021 4:28 p. m.	Carpeta de archivos	
pagina1	10/09/2021 4:42 p. m.	Chrome HTML Document	2 KB
pagina2	10/09/2021 4:13 p. m.	Chrome HTML Document	1 KB
pagina3	10/09/2021 4:35 p. m.	Chrome HTML Document	1 KB

MINGW64:/c:/wamp64/www/upb

espit@DESKTOP-4FAUSP4

MINGW64

/c:/wamp64/www/upb

\$

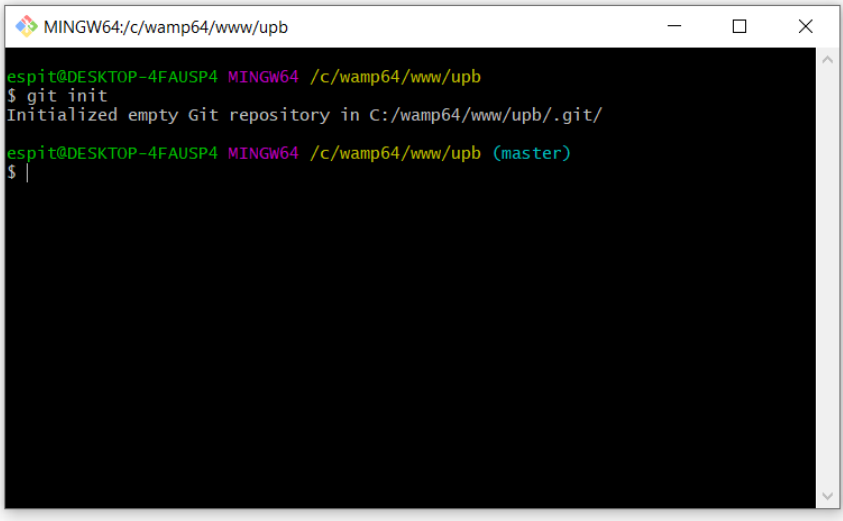
3- Usamos el comando **git init** para inicializar el repositorio:

Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software		23
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez	

Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez

Este equipo > Disco local (C:) > wamp64 > www > upb

Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
img	10/09/2021 4:28 p. m.	Carpeta de archivos	
pagina1	10/09/2021 4:42 p. m.	Chrome HTML Document	2 KB
pagina2	10/09/2021 4:13 p. m.	Chrome HTML Document	1 KB
pagina3	10/09/2021 4:35 p. m.	Chrome HTML Document	1 KB

```


MINGW64/c:/wamp64/www/upb
espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c:/wamp64/www/upb
$ git init
Initialized empty Git repository in C:/wamp64/www/upb/.git/
espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c:/wamp64/www/upb (master)
$ |

```

- 4- Registramos cambios de la versión que tenemos con el comando **git add**, puedo agregar cada uno de los archivos por separado o uso **-A** para asociar todos los cambios al repositorio:

Este equipo > Disco local (C:) > wamp64 > www > upb

Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
img	10/09/2021 4:28 p. m.	Carpeta de archivos	
pagina1	10/09/2021 4:42 p. m.	Chrome HTML Document	2 KB
pagina2	10/09/2021 4:13 p. m.	Chrome HTML Document	1 KB
pagina3	10/09/2021 4:35 p. m.	Chrome HTML Document	1 KB

```

MINGW64/c:/wamp64/www/upb
espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c:/wamp64/www/upb
$ git init
Initialized empty Git repository in C:/wamp64/www/upb/.git/
espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c:/wamp64/www/upb (master)
$ git add -A
espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c:/wamp64/www/upb (master)
$ |

```

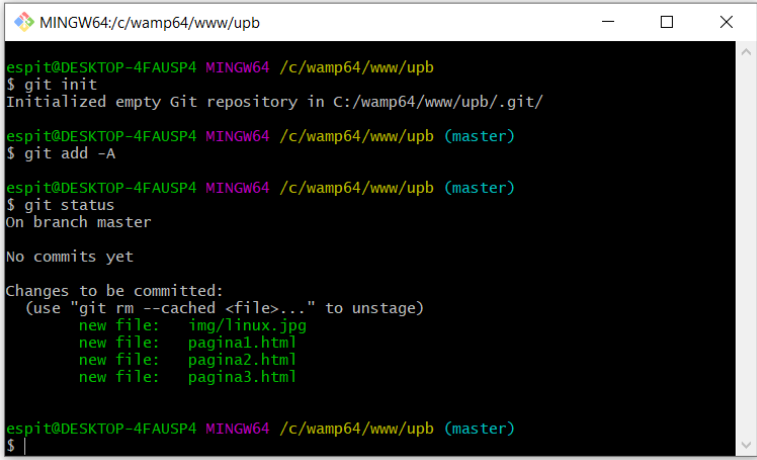


DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez

## 5- Con **git status** valido el estado del repositorio

Este equipo > Disco local (C:) > wamp64 > www > upb

Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
img	10/09/2021 4:28 p. m.	Carpeta de archivos	
pagina1	10/09/2021 4:42 p. m.	Chrome HTML Document	2 KB
pagina2	10/09/2021 4:13 p. m.	Chrome HTML Document	1 KB
pagina3	10/09/2021 4:35 p. m.	Chrome HTML Document	1 KB

```

MINGW64/c:/wamp64/www/upb
espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c:/wamp64/www/upb
$ git init
Initialized empty Git repository in C:/wamp64/www/upb/.git/
espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c:/wamp64/www/upb (master)
$ git add -A
espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c:/wamp64/www/upb (master)
$ git status
On branch master

No commits yet

Changes to be committed:
  (use "git rm --cached <file>..." to unstage)
        new file:   img/linux.jpg
        new file:   pagina1.html
        new file:   pagina2.html
        new file:   pagina3.html

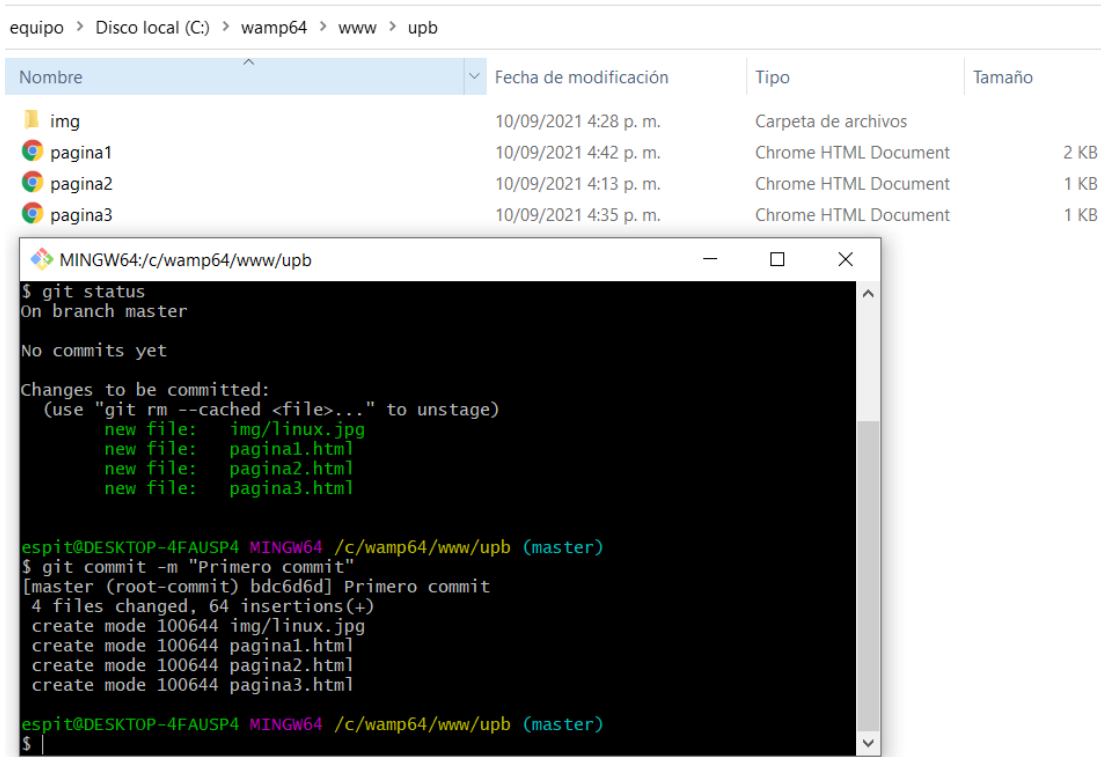
espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c:/wamp64/www/upb (master)
$

```

Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software		25
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez	

Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez

- 6- **git commit** para generar un “punto de validación y retorno” y registro de avances del proyecto por medio de este, ha estos se le puede generar una descripción:



Puedo validar nuevamente el status y me indica que no hay por subir en el momento:

Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software		26
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez	

DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez

equipo > Disco local (C:) > wamp64 > www > upb

Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
img	10/09/2021 4:28 p. m.	Carpeta de archivos	
pagina1	10/09/2021 4:42 p. m.	Chrome HTML Document	2 KB
pagina2	10/09/2021 4:13 p. m.	Chrome HTML Document	1 KB
pagina3	10/09/2021 4:35 p. m.	Chrome HTML Document	1 KB

```

MINGW64/c:/wamp64/www/upb
Changes to be committed:
  (use "git rm --cached <file>..." to unstage)
    new file:   img/linux.jpg
    new file:   pagina1.html
    new file:   pagina2.html
    new file:   pagina3.html

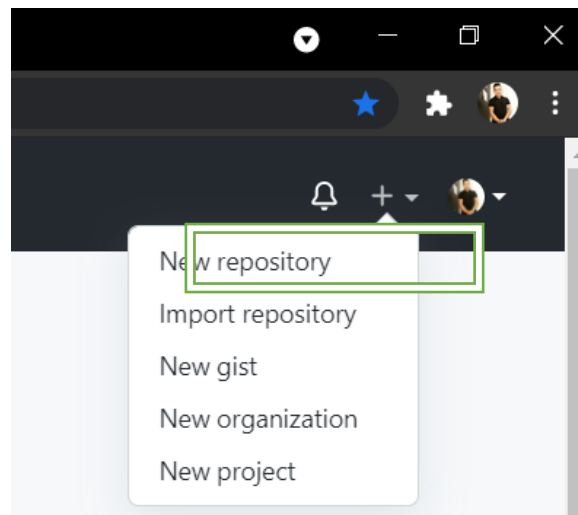
espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c:/wamp64/www/upb (master)
$ git commit -m "Primero commit"
[master (root-commit) bdc6d6d] Primero commit
 4 files changed, 64 insertions(+)
 create mode 100644 img/linux.jpg
 create mode 100644 pagina1.html
 create mode 100644 pagina2.html
 create mode 100644 pagina3.html

espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c:/wamp64/www/upb (master)
$ git status
On branch master
nothing to commit, working tree clean

espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c:/wamp64/www/upb (master)
$

```

7- Ahora pasamos a la nube a crear nuestro repositorio, abrimos nuestra sesión den GitHub:





8- Le damos un nombre al proyecto, y damos clic en botón verde "Create repository"

Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software		27
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez	

DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez


**Owner \*** **Repository name \***


 wespitia9 /  

Great repository names are short, simple, and memorable. Need inspiration? How about [scaling-journey?](#)

**Description (optional)**

---

☒  **Public**  
Anyone on the internet can see this repository. You choose who can commit.

☐  **Private**  
You choose who can see and commit to this repository.

---

**Initialize this repository with:**  
Skip this step if you're importing an existing repository.

☐ **Add a README file**  
This is where you can write a long description for your project. [Learn more.](#)

☐ **Add .gitignore**  
Choose which files not to track from a list of templates. [Learn more.](#)

☐ **Choose a license**  
A license tells others what they can and can't do with your code. [Learn more.](#)

---



**Create repository**

wespitia9 / demo (Public) Unwatch 1 Star 0 Fork 0

[Code](#) [Issues](#) [Pull requests](#) [Actions](#) [Projects](#) [Wiki](#) [Security](#) [Insights](#) [Settings](#)

---

**Quick setup — if you've done this kind of thing before**


 Set up in Desktop or **HTTPS** **SSH**  

Get started by [creating a new file](#) or [uploading an existing file](#). We recommend every repository include a [README](#), [LICENSE](#), and [.gitignore](#).

---

**...or create a new repository on the command line**

```
echo "# demo" >> README.md
git init
git add README.md
git commit -m "first commit"
git branch -M main
git remote add origin https://github.com/wespitia9/demo.git
git push -u origin main
```







- 9- Tenemos las partes por separado (Proyecto en mi servidor local y repositorio en la nube), hay que integrarlas, ahora desde la consola debemos cambiar de rama, para ello usamos

Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software		28
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez	

DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez

el comando **git Branch -M main**:

Nombre	Fecha de modificación	Tipo
 img	10/09/2021 4:28 p. m.	Carpeta de archivo
 pagina1	10/09/2021 4:42 p. m.	Chrome HTML Do
 pagina2	10/09/2021 4:13 p. m.	Chrome HTML Do
 pagina3	10/09/2021 4:35 p. m.	Chrome HTML Do

```

MINGW64:/c/wamp64/www/upb
new file:   pagina1.html
new file:   pagina2.html
new file:   pagina3.html

espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c/wamp64/www/upb (master)
$ git commit -m "Primero commit"
[master (root-commit) bdc6d6d] Primero commit
4 files changed, 64 insertions(+)
create mode 100644 img/linux.jpg
create mode 100644 pagina1.html
create mode 100644 pagina2.html
create mode 100644 pagina3.html

espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c/wamp64/www/upb (master)
$ git status
On branch master
nothing to commit, working tree clean

espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c/wamp64/www/upb (master)
$ git branch -M main


espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c/wamp64/www/upb (main)
$

```

10- Luego agregamos este remote, lo copiamos y damos clic derecho en la consola para pegarlo, esto para crear el vinculo entre mi carpeta y el repositorio en la nube:

Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez





### Quick setup — if you've done this kind of thing before

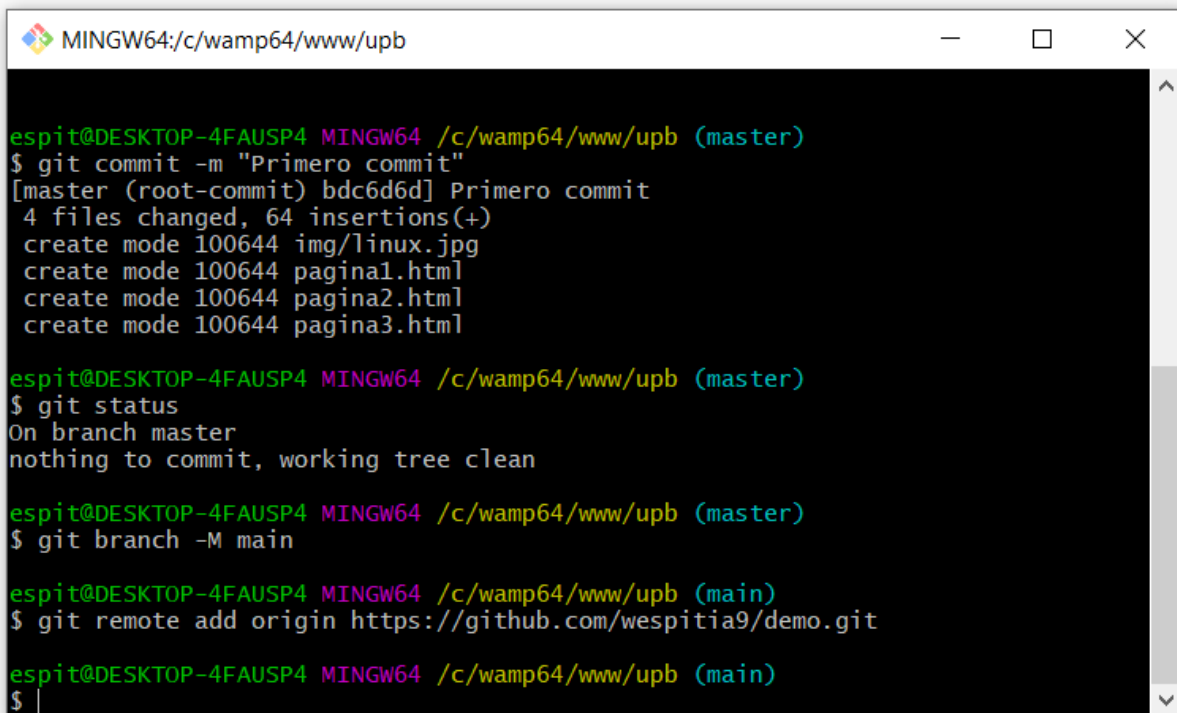
 Set up in Desktop or **HTTPS** **SSH** <https://github.com/wespitia9/demo.git>

Get started by [creating a new file](#) or [uploading an existing file](#). We recommend every repository include a [README](#), [LICENSE](#), and [.gitignore](#).

### ...or create a new repository on the command line

```
echo "# demo" >> README.md
git init
git add README.md
git commit -m "first commit"
git branch -M main
git remote add origin https://github.com/wespitia9/demo.git
git push -u origin main
```

 img	10/09/2021 4:28 p. m.	Carpeta de archivos
 pagina1	10/09/2021 4:42 p. m.	Chrome HTML Document
 pagina2	10/09/2021 4:13 p. m.	Chrome HTML Document
 pagina3	10/09/2021 4:35 p. m.	Chrome HTML Document



```
MINGW64:/c/wamp64/www/upb

espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c/wamp64/www/upb (master)
$ git commit -m "Primero commit"
[master (root-commit) bdc6d6d] Primero commit
4 files changed, 64 insertions(+)
create mode 100644 img/linux.jpg
create mode 100644 pagina1.html
create mode 100644 pagina2.html
create mode 100644 pagina3.html

espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c/wamp64/www/upb (master)
$ git status
On branch master
nothing to commit, working tree clean

espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c/wamp64/www/upb (master)
$ git branch -M main

espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c/wamp64/www/upb (main)
$ git remote add origin https://github.com/wespitia9/demo.git

espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c/wamp64/www/upb (main)
$
```

Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software	30
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez

DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez

11- Realizamos un **git push** y nos indica que debemos realizar el siguiente comando, lo copiamos y pegamos:

The image shows a file explorer window with the following files:

Nombre	Fecha	Tipo	Tamaño
img	10/09/2021 4:28 p. m.	Carpeta de archivos	
pagina1	10/09/2021 4:42 p. m.	Chrome HTML Document	2 KB
pagina2	10/09/2021 4:13 p. m.	Chrome HTML Document	1 KB
pagina3	10/09/2021 4:35 p. m.	Chrome HTML Document	1 KB

Below the file explorer is a terminal window titled 'MINGW64:/c/wamp64/www/upb' showing the following commands and output:

```

create mode 100644 pagina2.html
create mode 100644 pagina3.html

espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c/wamp64/www/upb (master)
$ git status
On branch master
nothing to commit, working tree clean

espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c/wamp64/www/upb (master)
$ git branch -M main

espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c/wamp64/www/upb (main)
$ git remote add origin https://github.com/wespitia9/demo.git

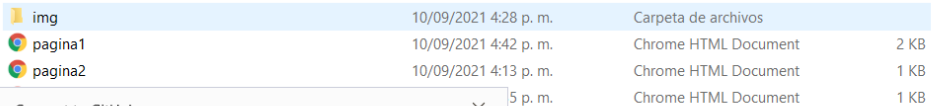
espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c/wamp64/www/upb (main)
$ git push
fatal: The current branch main has no upstream branch.
To push the current branch and set the remote as upstream, use

    git push --set-upstream origin main

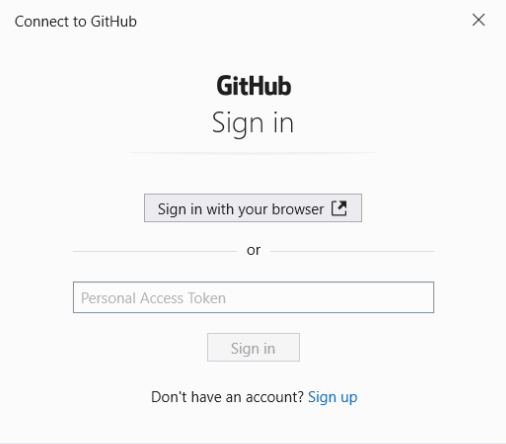
espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c/wamp64/www/upb (main)
$
  
```

12- Me aparece la ventana de validación de credenciales:

DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez



Nombre	Fecha	Tipo	Tamaño
img	10/09/2021 4:28 p. m.	Carpeta de archivos	
pagina1	10/09/2021 4:42 p. m.	Chrome HTML Document	2 KB
pagina2	10/09/2021 4:13 p. m.	Chrome HTML Document	1 KB



Connect to GitHub

**GitHub**  
Sign in

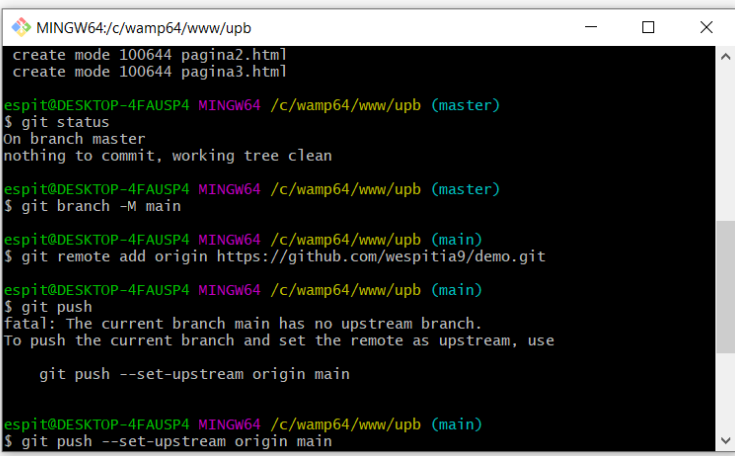
Sign in with your browser

or

Personal Access Token

Sign in

Don't have an account? [Sign up](#)



```

MINGW64/c:/wamp64/www/upb
create mode 100644 pagina2.html
create mode 100644 pagina3.html

espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c:/wamp64/www/upb (master)
$ git status
On branch master
nothing to commit, working tree clean

espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c:/wamp64/www/upb (master)
$ git branch -M main

espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c:/wamp64/www/upb (main)
$ git remote add origin https://github.com/wespitia9/demo.git

espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c:/wamp64/www/upb (main)
$ git push
fatal: The current branch main has no upstream branch.
To push the current branch and set the remote as upstream, use

    git push --set-upstream origin main

espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c:/wamp64/www/upb (main)
$ git push --set-upstream origin main

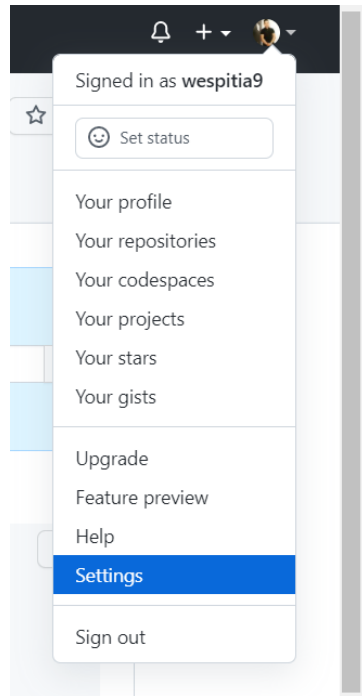
```

Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software		32
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez	



DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez

13- Nos solicita un token de acceso, esto lo validamos desde las configuraciones de nuestro usuario en nube:



14- Luego damos clic en **Developer settings**:

Organizations  
Saved replies  
Applications  
Developer settings  
Moderation settings  
Blocked users  
Interaction limits

Company

You can @mention your company's GitHub organization to link it.

Location

All of the fields on this page are optional and can be deleted at any time, and by filling them out, you're giving us consent to share this data wherever your user profile appears. Please see our [privacy statement](#) to learn more about how we use this information.

Update profile

Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software		33
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez	

DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez

DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez

## 15- Damos clic en **Personal access tokens**:

[Settings](#) / Developer settings

GitHub Apps  
OAuth Apps  
Personal access tokens

### GitHub Apps

Want to build something that integrates with and extends GitHub? [Register a new GitHub App](#) to get started developing on the GitHub API. You can also read more about building GitHub Apps in our [developer documentation](#).

New GitHub App

## 16- Creamos un nuevo token para generar uno:

[Settings](#) / Developer settings

GitHub Apps  
OAuth Apps  
Personal access tokens

### Personal access tokens

Tokens you have generated that can be used to access the [GitHub API](#).

Generate new token Revoke all

`crud_2` — `admin:enterprise`, `admin:pgp_key`, `admin:org`, `admin:org_hook`, `admin:public_key`, `admin:repo_hook`, `delete:packages`, `delete_repo`, `gist`, `notifications`, `repo`, `user`, `workflow`, `write:discussion`, `write:packages`

Last used within the last 6 months

Delete

## 17- Le damos un nombre y tiempo de expiración:

[Settings](#) / Developer settings

GitHub Apps  
OAuth Apps  
Personal access tokens

### New personal access token

Personal access tokens function like ordinary OAuth access tokens. They can be used instead of a password for Git over HTTPS, or can be used to [authenticate to the API over Basic Authentication](#).

**Note**

demo

What's this token for?

**Expiration \***

7 days The token will expire on Fri, Sep 17 2021

Activamos las siguientes opciones:

Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software		35
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez	

DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez

## Select scopes

Scopes define the access for personal tokens. [Read more about OAuth scopes.](#)

<input checked="" type="checkbox"/> <b>repo</b>	Full control of private repositories
<input checked="" type="checkbox"/> repo:status	Access commit status
<input checked="" type="checkbox"/> repo_deployment	Access deployment status
<input checked="" type="checkbox"/> public_repo	Access public repositories
<input checked="" type="checkbox"/> repo:invite	Access repository invitations
<input checked="" type="checkbox"/> security_events	Read and write security events

<input type="checkbox"/> <b>admin:repo_hook</b>	Full control of repository hooks
<input type="checkbox"/> write:repo_hook	Write repository hooks
<input checked="" type="checkbox"/> read:repo_hook	Read repository hooks

<input checked="" type="checkbox"/> <b>delete_repo</b>	Delete repositories
--	---------------------

Y damos clic en:

Generate token

Ya podemos visualizar el token de seguridad:

DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez

## Personal access tokens

Generate new token

Revoke all

Tokens you have generated that can be used to access the [GitHub API](#).

Make sure to copy your personal access token now. You won't be able to see it again!



[Redacted token]



Delete

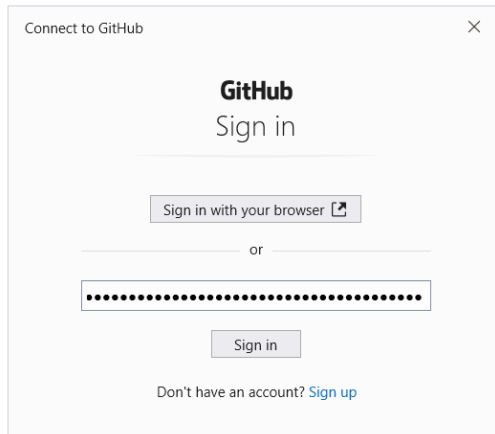
Lo copiamos, y vamos a la consola de comandos:

Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software	37
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez

DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez

Vamos a ingresar a la ventana que nos solicita el token y lo pegamos:

img	10/09/2021 4:28 p. m.	Carpeta de archivos	
pagina1	10/09/2021 4:42 p. m.	Chrome HTML Document	2 KB
pagina2	10/09/2021 4:13 p. m.	Chrome HTML Document	1 KB
pagina3	10/09/2021 4:35 p. m.	Chrome HTML Document	1 KB



```

MINGW64/c:/wamp64/www/upb
espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c:/wamp64/www/upb (main)
$ git push
fatal: The current branch main has no upstream branch.
To push the current branch and set the remote as upstream, use

    git push --set-upstream origin main

espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c:/wamp64/www/upb (main)
$ git push --set-upstream origin main

```

18- Nos confirma que todo quedo ok:

Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software		38
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez	

Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez

img	10/09/2021 4:28 p. m.	Carpeta de archivos	
pagina1	10/09/2021 4:42 p. m.	Chrome HTML Document	2 KB
pagina2	10/09/2021 4:13 p. m.	Chrome HTML Document	1 KB
pagina3	10/09/2021 4:35 p. m.	Chrome HTML Document	1 KB

```

MINGW64/c:/wamp64/www/upb
espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c:/wamp64/www/upb (main)
$ git push
fatal: The current branch main has no upstream branch.
To push the current branch and set the remote as upstream, use

    git push --set-upstream origin main


espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c:/wamp64/www/upb (main)
$ git push --set-upstream origin main
Enumerating objects: 7, done.
Counting objects: 100% (7/7), done.
Delta compression using up to 8 threads
Compressing objects: 100% (6/6), done.
Writing objects: 100% (7/7), 7.00 KiB | 1024.00 KiB/s, done.
Total 7 (delta 1), reused 0 (delta 0), pack-reused 0
remote: Resolving deltas: 100% (1/1), done.
To https://github.com/wespitia9/demo.git
 * [new branch]      main -> main
Branch 'main' set up to track remote branch 'main' from 'origin'.

espit@DESKTOP-4FAUSP4 MINGW64 /c:/wamp64/www/upb (main)
$

```


19- Y si pasamos a la nube y validamos, podemos observar que nuestra carpeta quedo cargada al repositorio que habíamos hecho:

DESARROLLO DE SOFTWARE   CICLO 3	
Proceso al que pertenece:	Ciclo 3
Fecha:	lunes, 20 de septiembre de 2021
Elaborado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez
Actualizado Por:	Wilson Fernando Espitia Humanez


**wespitia9 / demo**
Public

[Code](#)
[Issues](#)
[Pull requests](#)
[Actions](#)
[Projects](#)
[Wiki](#)
[Security](#)
[Insights](#)
[Settings](#)

main
1 branch
0 tags
Go to file
Add file
Code


**wespitia9**
Primer commit
bdc6d6d 38 minutes ago
1 commit

img	Primer commit	38 minutes ago
pagina1.html	Primer commit	38 minutes ago
pagina2.html	Primer commit	38 minutes ago
pagina3.html	Primer commit	38 minutes ago

Help people interested in this repository understand your project by adding a README.
Add a README

Documentación de semanas ciclo 3   Desarrollo de Software		40
Diseñada Por	Wilson Fernando Espitia Humanez	