



Parcial TM



Son 10 consignes.



Contarás con ejemplos de lo que recibes y de lo que esperamos que logres.



**Recibirás un sitio armado sobre
el cual deberás aplicar las
consignas.**



**En el código encontrarás
comentadas las palabras claves,
que te vamos a dar de ayuda en
algunos puntos.**

**Consignas 1 a 8
(8 puntos)**



**Consignas 9 a 10
(2 puntos)**





**Te recomiendo que primero leas
todas y cada una de las
consignas para poder trabajar de
una manera estratégica,
entendiendo cada consigna y
administrando mejor el tiempo.**

1

Posicionamiento



1

Deberás hacer que los elementos contenidos dentro de la `<section class="home">` se dispongan en posiciones y orden similares a los que muestra la imagen de lo que esperamos.

1

- Primero, la imagen `` deberá ubicarse a la izquierda de la otra imagen.
- Luego, el `<h1>` deberá ubicarse por encima de la imagen anterior.
- Finalmente, la `` tendrá que estar a la derecha de los otros 2 elementos de la sección de clase **home**.

1



Palabra clave a buscar en el código

1) POSICIONAMIENTO

Encontrarás algo así:

DigitalHouse >
Coding School

Punto 1

Punto 2

Punto 3

Punto 4

Punto 5

Punto 6

Punto 7



Digital Furniture

Esperamos algo así:

DigitalHouse >
Coding School

Punto 1

Punto 2

Punto 3

Punto 4

Punto 5

Punto 6

Punto 7

Digital Furniture



2

Pseudoselectores

HTML



CSS



2

Para resolver las consignas de este punto, sólo deberás escribir **selectores** y **pseudoselectores**, porque las propiedades y sus valores, **ya están** escritas.

Los elementos de HTML están dentro de **<section class="pseudoselectores">**.

2.1

Al pasar el cursor por encima de la etiqueta **<section class="pseudoselectores">** deberán recuperar su opacidad los **<div class="sillon-card">**.

2.1



Palabra clave a buscar en el código

2.1) PSEUDOSELECTORES

2.2

Al pasar el cursor por encima del `<div class="sillon-card">` la etiqueta **h3** que se encuentra dentro de ese mismo **div** debe cambiar su color de fuente a negro.

2.2



Palabra clave a buscar en el código

2.2) PSEUDOSELECTORES

Encontrarás algo así:

DigitalHouse >
Coding School

Punto 1

Punto 2

Punto 3

Punto 4

Punto 5

Punto 6

Punto 7

Sillones

Esperamos algo así:

DigitalHouse >
Coding School

Punto 1

Punto 2

Punto 3

Punto 4

Punto 5

Punto 6

Punto 7

Sillones

3

Flexbox



3

Queremos que los **8 elementos** que actualmente se disponen en **bloques** dentro de la sección **<section class="flexbox1">**, aparezcan uno al lado del otro y cada uno ocupando **22%** del ancho de su contenedor.

Deberás utilizar el espacio sobrante para separar los elementos entre sí, no debe haber espacio a izquierda y derecha de cada fila.

Encontrarás algo así:

DigitalHouse >
Coding School

Punto 1

Punto 2

Punto 3

Punto 4

Punto 5

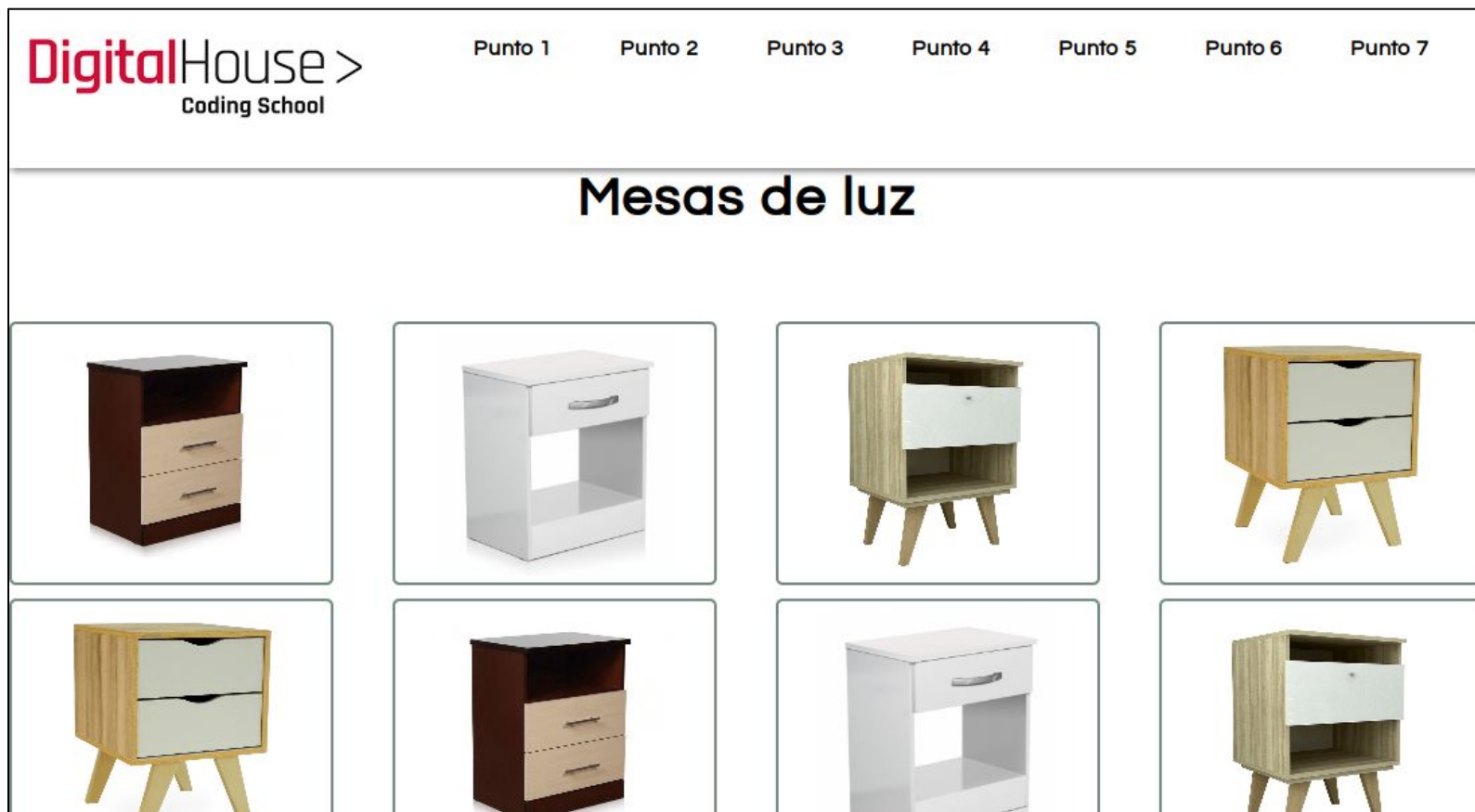
Punto 6

Punto 7

Mesas de luz



Esperamos algo así:



3



Palabra clave a buscar en el código

3) FLEXBOX

4

Flexbox

HTML



CSS



4

Queremos que resuelvas este punto usando **flexbox**.

Dentro de la **<section class="flexbox2">** encontrarás 2 **divs** y deberás lograr que ambos **<div class="puertas-container">**, se dispongan en una columna y alinear los items a la derecha.

Encontrarás algo así:

DigitalHouse>
Coding School

Punto 1

Punto 2

Punto 3

Punto 4

Punto 5

Punto 6

Punto 7

Puertas



Esperamos algo así:

DigitalHouse >
Coding School

Punto 1

Punto 2

Punto 3

Punto 4

Punto 5

Punto 6

Punto 7

Puertas



4



Palabra clave a buscar en el código

4) FLEXBOX

5

Formularios



5

El elemento **Form** no existe, deberás crearlo y agregarle los atributos **action** y **method**.

El **Form** contendrá **7** elementos + el **botón** de envío.

Los campos de inserción de texto deberán tener **placeholder**, en los demás campos usa un **label** para indicarle al usuario que data debe ingresar.

5

- 1 campo de texto** para ingresar nombre.
- 1 campo de email** para ingresar el correo (**requerido**).
- 1 campo de contraseña** para ingresar la contraseña.
- 1 campo de opciones múltiples** para indicar el país de origen (al menos 3 opciones).
- 2 campos de radio** para indicar si desea recibir info o no.
- 1 campo de comentarios** para ingresar un comentario.
- 1 botón** para enviar los datos del **Form**.

5



Palabra clave a buscar en el código

5) FORMULARIO

Esperamos algo así:

DigitalHouse >
Coding School

Punto 1Punto 2Punto 3Punto 4Punto 5Punto 6Punto 7

Sign in

Name

1

Email

Password

Pais de origen ...

Deseas recibir información?

6

Semántica



6

En este punto vamos a tener que modificar el **HTML** para lograr resolver las consignas.

6.1

Vamos a darle un poco de **semántica** a los **elementos** del **<header>**.

- Primero, vamos a tener que modificar el **<div class="barra-navegacion">** por una etiqueta más apropiada para una barra de navegación.

6.1

- Segundo, vamos a tener que modificar el `<div class="li-logo">` por una etiqueta más apropiada para contener un elemento de lista.
- Por último, vamos a tener que modificar el `<div class="ul-menu">` por una etiqueta más apropiada para un contenedor de listas desordenadas.

6.1



Palabra clave a buscar en el código

6.1) SEMÁNTICA

6.2

Deberás insertar **2** etiquetas de **enlace (link)** dentro de las etiquetas **h5**, que se encuentran en la sección **<section class="social-network">**.

Al clickear sobre la primera deberá llevarnos al sitio de facebook. Mientras que al clickear sobre la segunda deberá llevarnos al sitio de instagram.

6.2



Palabra clave a buscar en el código

6.2) SEMÁNTICA

7

Estilo



7

Para resolver este punto necesitamos que la etiqueta **<footer>** muestre una imagen de fondo, el nombre de la imagen es **"pattern.svg"** y se encuentra dentro de la carpeta **"img"**.

La imagen debe repetirse, el tamaño de la imagen debe estar contenido dentro de la etiqueta y la posición debe ser al centro.

Encontrarás algo así:

DigitalHouse >
Coding School

Punto 1

Punto 2

Punto 3

Punto 4

Punto 5

Punto 6

Punto 7

Instagram



Esperamos algo así:

DigitalHouse >
Coding School

Punto 1

Punto 2

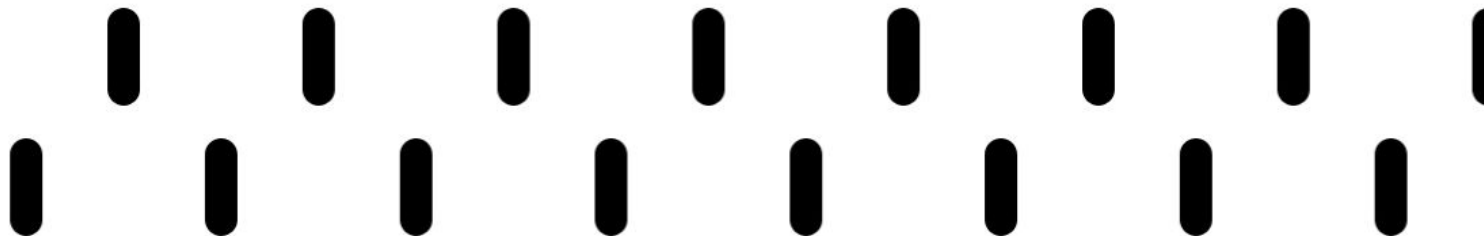
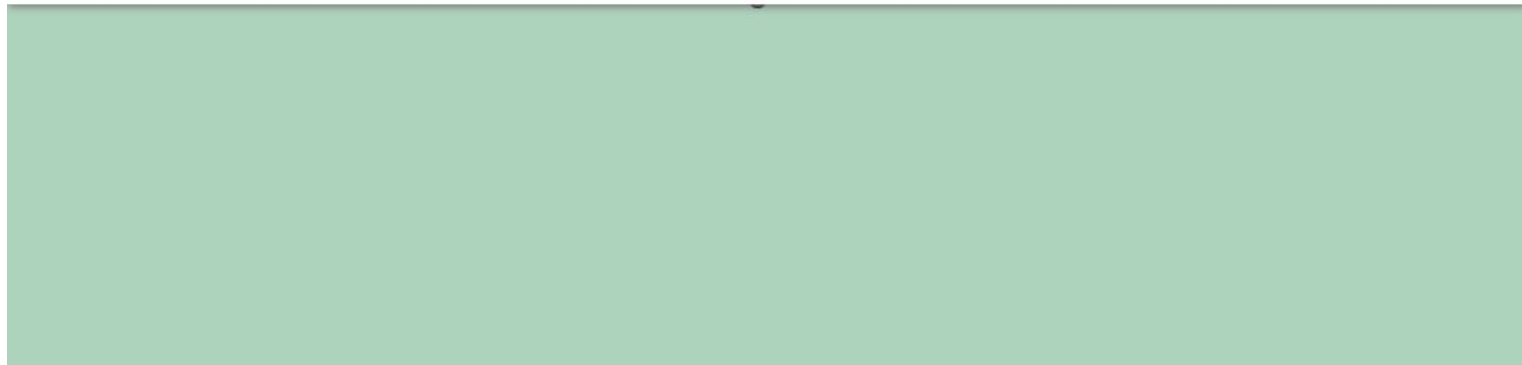
Punto 3

Punto 4

Punto 5

Punto 6

Punto 7



7



Palabra clave a buscar en el código

7) ESTILO

8

Media Queries



8.1

Para resolver este punto necesitas escribir la **media query** para dispositivos **tablet** tome efecto a partir de 451 px hasta 750 px de ancho del display.

Esta media query va a hacer entre otras cosas, que los elementos de clase **mesasluz-card** tengan un ancho del 45%.

Las reglas de **CSS** ya están escritas, sólo debes agregar la condición de la **media query**.

8.1



Palabra clave a buscar en el código

8.1) MEDIA QUERIES TABLET

8.2

Para resolver este punto necesitas escribir la **media query** para dispositivos **móviles**, que tome efecto desde cero hasta 450 px de ancho del display.

Esta media query va a hacer que los elementos de clase **sillon-card** y clase **mesasluz-card** tengan un ancho del 100%, mientras a los de clase **title** tendrán un tamaño de fuente de 2em.

Las reglas de **CSS** ya están escritas, sólo debes agregar la condición de la **media query**.

8.2



Palabra clave a buscar en el código

8.2) MEDIA QUERIES MOBILE

10

Objetos literales



10.1

Declara un **objeto literal** llamado **Producto** que tenga las siguientes características (**respetar mayus y minus**):

1. **nombre**: Debe ser un **string**.
2. **codigo**: Debe ser un **string**.
3. **tieneDescuento**: Debe ser un **booleano**.
4. **descuento**: Debe ser un **número**.
5. **especificacionesTecnicas**: Debe ser un **array de strings**.

(*) Prestar atención al nombre de las características porque deben ser literalmente iguales a los textos de las consignas!

10.2

Agregá un **método** al **objeto literal** **Producto** que se llame **encender** y retorne un string que diga: “el ***Producto.nombre*** *está encendiendo*”.

10.3

Finalmente, agrega otro método al **objeto literal** **Producto**, que se llame ***nuevaEspecificacionTecnica***.

Éste método debe recibir como parámetro una nueva **especificacionTecnica** (string) y luego insertarla en el array ***especificacionesTecnicas***.

10.4

Invocar a la **función *mostrarProducto*** enviando como primer parámetro el **objeto *Producto*** y como segundo parámetro un **booleano** que determinará si los ***especificacionesTecnicas*** se muestran o no en el resultado.

(*) La función *mostarProducto* ya está escrita.

Esperamos algo así:

DigitalHouse >
Coding School

Punto 1Punto 2Punto 3Punto 4Punto 5Punto 6Punto 7

Has creado el producto de nombre **laptop**.

Le has asignado como código de producto el: **123abc**.

Éste producto **tiene** descuento!

El descuento es del: **0.1**%.

Especificaciones técnicas del producto:
procesador i9 9th, 32gb ram ddr5, ssd 1tb, usb tipo c.

Si escribiste correctamente el método **encender** , deberías ver impreso en la consola: 'el producto laptop está encendiendo.'

Si escribiste correctamente el método **nuevaEspecificacionTecnica** , invocándolo deberías poder agregar especificaciones técnicas.

En este caso hemos enviado como primer **parámetro** el objeto literal **Producto**. Cuando el valor del atributo **descuento** es **true**, muestra de cuanto es el descuento.

Mientras que como segundo **parámetro** le pasamos el booleano **true**.

Esperamos algo así:

DigitalHouse >
Coding School

Punto 1

Punto 2

Punto 3

Punto 4

Punto 5

Punto 6

Punto 7

Has creado el producto de nombre **laptop**.

Le has asignado como código de producto el: **123abc**.

Que pena, el producto no tiene **descuento** !

Especificaciones técnicas del producto:

procesador i9 9th, 32gb ram ddr5, ssd 1tb, usb tipo c.

Si escribiste correctamente el método **encender** , deberías ver impreso en la consola: 'el producto laptop está encendiendo.'

Si escribiste correctamente el método **nuevaEspecificacionTecnica** , invocándolo deberías poder agregar especificaciones técnicas.

En este caso hemos enviado como primer **parámetro** el objeto literal **Producto**.
Cuando el valor del atributo **descuento** es **false**, no muestra de cuanto es el descuento.
Mientras que como segundo **parámetro** le pasamos el booleano **true**.

Esperamos algo así:

DigitalHouse >
Coding School

Punto 1

Punto 2

Punto 3

Punto 4

Punto 5

Punto 6

Punto 7

Has creado el producto de nombre **laptop**.

Le has asignado como código de producto el: **123abc**.

Éste producto **tiene** descuento!

El descuento es del: **0.1**%.

Si escribiste correctamente el método **encender** , deberías ver impreso en la consola: 'el producto laptop está encendiendo.'

Si escribiste correctamente el método **nuevaEspecificacionTecnica** , invocándolo deberías poder agregar especificaciones técnicas.

En este caso hemos enviado como primer **parámetro** el objeto literal **Producto**.
Mientras que como segundo **parámetro** le pasamos el booleano **false** y deja de mostrar las especificaciones técnicas.

DigitalHouse >
Coding School

FIN