

# DIW - CSS - PSEUDOCLASS

```
selector:pseudo-class {  
    property: value;  
}
```

# EJERCICIO - PSEUDOCCLASS\_EJ1.HTML

- Crea una caja de tamaño 200px x 200px.
- La caja debe estar centrada y tener color rojo
- Escribe en el centro de la caja tu nombre y apellidos en color blanco (centro horizontal y vertical). Tu nombre será un enlace que lleve a tu cuenta de GitHub.
- Cuando el mouse este encima de tu nombre, deberá aparecer un borde redondeado de color blanco alrededor.
- Si ya se ha hecho click en tu nombre previamente, este deberá tener un color gris clarito.
- Cuando pases el mouse por encima de la caja deberá cambiar a un color rojo clarito. (En lugar de cambiar el color de la caja, cambiar la opacidad de esta)

# DIW - CSS - GRID



```
.contenedor{  
  display: grid;  
  grid-template-columns: 1fr 2fr 1fr;  
  grid-template-rows: 50px auto;  
}
```

# EJERCICIO - GRID\_EJ1.HTML

- Crea un grid de 3 columnas y 2 filas. Ambas tendrán tamaño auto
- Aplica un color diferente al grid y a las celdas
- El grid debe tener un gap de 10px y un padding de 10px
- Dentro de cada celda crea una lista con 5 elementos. (Frutas, marcas coches, sistemas operativos, animales, marcas de electrónica y comidas)
- El texto de las listas debe ser de color blanco.
- El primer elemento de cada lista debe ser de color gris.
- El ultimo elemento de la primera lista debe ser de color negro.
  
- Duplica el código pero esta vez haz que la ultima columna de tu grid sea el doble de grande que las demás.

# DIW - MULTIMEDIA

- **IMÁGENES** – Tipos de Imágenes en la web. Logos, iconos, banners e imágenes. Formatos de imágenes – Optimización de imágenes para la web – Comparaciones/Recomendaciones
- **SONIDO Y VÍDEO** – Formatos de audio y vídeo – Inserción de audio y vídeo en nuestra web – Youtube – Comparaciones/Recomendaciones
- **ANIMACIONES** – ¿Que son? – Ejemplos
- **CANVAS** – ¿Qué es? – Ejemplos

# PSEUDO CLASES

Pseudo-clase	Descripción
:link	No visitado por el usuario
:visited	Visitado por el usuario
:hover	Modifica el estilo cuando un elemento apuntador pasa por encima
:active	Se activa cuando el usuario pulsa el elemento
:focus	Se activa cuando tiene el foco sobre el elemento

# PSEUDO CLASES

Pseudo-clase	Descripción
:first-child	Primer hijo
:last-child	Último hijo
:first-of-type	Primer hermano de su tipo
:last-of-type	Último hermano de su tipo
:only-child	Hijos únicos
:only-of-type	Únicos hermanos de su tipo
:empty	Elementos que no tienen hijos
:nth-child(n)	Enésimo elemento hijo
:nth-last-child(n)	Enésimo elemento hijo contando desde el último
:nth-of-type(n)	Enésimo hermano de su tipo
:nth-last-of-type(n)	Enésimo hermano de su tipo comenzando desde el último

# PSEUDO ELEMENTOS

Pseudo-elemento	Descripción
::first-line	Primera línea de texto de un elemento
::first-letter	Primera letra de la primera línea de texto de un elemento
::before	Añade contenido al principio del documento
::after	Añade contenido al final del documento
::selection	Coge la porción del texto que se está seleccionando por el usuario



# SEO - FACTORES CLAVE

- **TITLE** – NO MÁS DE 70 CARACTERES – DESCRIPTIVO Y LLAMATIVO – PALABRAS CLAVE AL PRINCIPIO
- **META – DESCRIPTION** – NO MAS DE 160 CARACTERES – INCLUIR PALABRAS CLAVE
- **ENCABEZADOS** – NO MAS DE UN H1 – JERARQUIA – CADA 300 O MÁS PALABRAS
- VELOCIDAD DE CARGA – MINIMIZAR HTML JS IMGS
- PRIORIZAR ENLACES INTERNOS SOBRE TODO EN EL FOOTER
- UTILIZAR VALIDADOR HTML
- INCLUYE FAVICON
- INCLUYE SITEMAP
- ALT EN TODAS TUS IMAGENES
- HERRAMIENTAS DE GOOGLE

<https://developers.google.com/search/docs/beginner/seo-starter-guide?hl=es>

# CARTAS.HTML - EXTRA DIW

- Cambia la fuente por una personalizada que encuentres en Google Fonts o otro proveedor de fuentes.
- Añade 2 iconos diferentes junto a los puntos y a los errores. Utiliza iconos de un proveedor de iconos como FontAwesome.
- Añade la etiqueta alt a todas tus cartas.
- Añade un title y un metadescription.
- Añade un favicon.
- Cambia el diseño de tu juego de cartas para que se adapte al siguiente MockUp.
- Haciendo uso de pseudo clases haz que cuando se seleccione el text de descripción del juego este cambie de color y se ponga en negrita.

LOGO

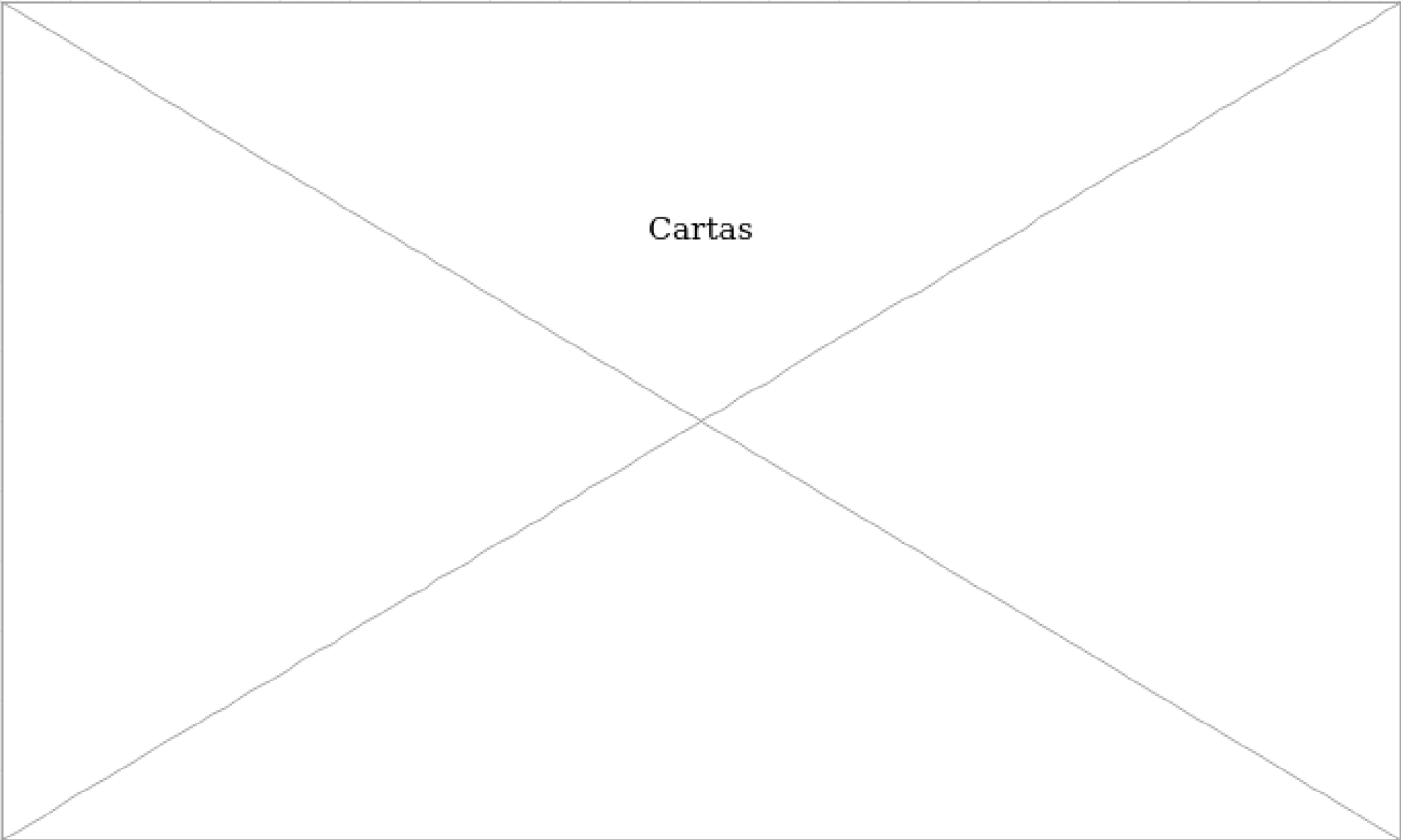
# Titulo del juego

Nick	Score	Errors

Top Player	Errors
AJ	9

Language	
ES	EN

Barra informativa



Descripción  
del juego y  
imagen  
publicitaria

Footer con los nombres de la pareja y el título del juego

# USER INTERFACE

Entra en la siguiente web:

<https://userinyerface.com/>

¿Que cambiarías?

# CSS GRID

# OVERFLOW

La propiedad overflow (desbordamiento o excedente) nos permite controlar el comportamiento del contenido que se encuentra en una caja o contenedor.

Por lo tanto, mediante esta propiedad podremos especificar si queremos recortar un contenido, mostrar barras de desplazamiento o mostrar el contenido que excede de un elemento a nivel de bloque.

```
overflow: visible|hidden|scroll|auto;
```

# VIEWPORT

```
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
```

Es el área visible por un usuario. Esta cambiará en función del dispositivo que estamos utilizando.

La línea de arriba fija el viewport igual al ancho del dispositivo y con un zoom inicial de 1.



**Without the viewport meta tag**



**With the viewport meta tag**

[https://www.w3schools.com/css/example\\_withoutviewport.htm](https://www.w3schools.com/css/example_withoutviewport.htm)

[https://www.w3schools.com/css/example\\_withviewport.htm](https://www.w3schools.com/css/example_withviewport.htm)

# !IMPORTANT

La palabra clave !important se utiliza para dar mayor prioridad al valor de una propiedad de forma que si se define la misma propiedad para un elemento no se pueda sobrescribir.

```
.container{  
  background-color: yellowgreen !important;  
}
```



# CARTAS.HTML - EXTRA DIW

- Extiende la descripción de tu juego para causar desbordamiento del su contenedor. Haz que en caso de desbordamiento este se gestione con un scroll.
- Configura el viewport para que coincida con el ancho del dispositivo y el zoom inicial sea 1.

# MEDIA QUERIES

- Son útiles para el diseño web responsive. Con ellas podemos definir estilos condicionales, aplicables únicamente en determinadas situaciones.
- El uso más extendido de las media queries es para establecer estilos diferentes para cada ancho de pantalla.

```
.container{
  width: 1100px;
  height: 100px;
  background-color: red;
}

@media (max-width: 1024px) {
  .container{
    width: 800px;
    height: 100px;
    background-color: green;
  }
}
















@media (max-width: 480px) {
  .container{
    width: 100px;
    height: 100px;
    background-color: lightblue;
  }
}
```

## Common Breakpoints: Is there a Standard Resolution?

- 320px — 480px: Mobile devices.
- 481px — 768px: iPads, Tablets.
- 769px — 1024px: Small screens, laptops.
- 1025px — 1200px: Desktops, large screens.
- 1201px and more — Extra large screens, TV.

8 abr 2020

# SOMBRA + GRADIENTES

 <p>Hover</p>	 <p>Sides</p>	 <p>Button</p>	 <p>Mirrors</p>	 <p>In&amp;Out</p>
 <p>Gradient</p>	 <p>Pile</p>	 <p>Checker</p>	 <p>Borders</p>	 <p>Rainbow</p>
 <p>Candy</p>	 <p>Flames</p>	 <p>Candle</p>	 <p>Well</p>	 <p>Pyramid</p>



# CARTAS.HTML - EXTRA DIW

- Añade un gradiente a tu Footer. Utiliza un generador de gradientes para que quede chic.
- En lugar de bordear una carta cuando acertamos, ahora deberemos aplicarle una sombra. Utiliza un generador de sombras para que quede chic.
- Por medio de media queries realiza los siguientes cambios:
  - Si el tamaño de pantalla es menor de **1024px** mostraremos las cartas en 3 columnas.
  - Si el tamaño de pantalla es menor de **768px** mostraremos las cartas en 2 columnas.
  - Si el tamaño de pantalla es menor de **480px** mostraremos las cartas en 2 columnas y no mostraremos la descripción del juego. Cambiaremos el título del juego por una versión abreviada de este. La sección "Top Player" la mostraremos encima o debajo de la sección con la puntuación actual quedando la sección del lenguaje a la derecha de estas dos secciones.



- Es una extensión para CSS
- SASS es un preprocesador de CSS
- Reduce tiempo y repetición de código CSS

#a2b9bc

#b2ad7f

#878f99

```
/* define variables for the primary colors */
$primary_1: #a2b9bc;
$primary_2: #b2ad7f;
$primary_3: #878f99;

/* use the variables */
.main-header {
  background-color: $primary_1;
}

.menu-left {
  background-color: $primary_2;
}

.menu-right {
  background-color: $primary_3;
}
```

Un navegador no entiende el código Sass. Por lo tanto, necesitará un preprocesador Sass para convertir el código Sass en CSS estándar.

Este proceso se llama transpiling. Usando un "transpiler" nos convertirá nuestro código scss en css.

# VARIABLES

SCSS

Sass

```
$font-stack: Helvetica, sans-serif;
$primary-color: #333;

body {
  font: 100% $font-stack;
  color: $primary-color;
}
```

CSS

```
body {
  font: 100% Helvetica, sans-serif;
  color: #333;
}
```

# MODULOS

SCSS

Sass

```
// _base.scss
$font-stack: Helvetica, sans-serif;
$primary-color: #333;
```

```
body {
  font: 100% $font-stack;
  color: $primary-color;
}
```

```
// styles.scss
@use 'base';

.inverse {
  background-color: base.$primary-color;
  color: white;
}
```

CSS

```
body {
  font: 100% Helvetica, sans-serif;
  color: #333;
}

.inverse {
  background-color: #333;
  color: white;
}
```



# MIXINS

SCSS

Sass

```
@mixin theme($theme: DarkGray) {  
  background: $theme;  
  box-shadow: 0 0 1px rgba($theme, .25);  
  color: #fff;  
}  
  
.info {  
  @include theme;  
}  
  
.alert {  
  @include theme($theme: DarkRed);  
}  
  
.success {  
  @include theme($theme: DarkGreen);  
}
```

CSS

```
.info {  
  background: DarkGray;  
  box-shadow: 0 0 1px rgba(169, 169, 169, 0.25);  
  color: #fff;  
}  
  
.alert {  
  background: DarkRed;  
  box-shadow: 0 0 1px rgba(139, 0, 0, 0.25);  
  color: #fff;  
}  
  
.success {  
  background: DarkGreen;  
  box-shadow: 0 0 1px rgba(0, 100, 0, 0.25);  
  color: #fff;  
}
```

# EXTEND

```
/* This CSS will print because %message-shared is extended. */
%message-shared
  border: 1px solid #ccc
  padding: 10px
  color: #333

// This CSS won't print because %equal-heights is never extended.
%equal-heights
  display: flex
  flex-wrap: wrap

.message
  @extend %message-shared

.success
  @extend %message-shared
  border-color: green

.error
  @extend %message-shared
  border-color: red

.warning
  @extend %message-shared
  border-color: yellow
```

```
/* This CSS will print because %message-shared is extended. */
.message, .success, .error, .warning {
  border: 1px solid #ccc;
  padding: 10px;
  color: #333;
}

.success {
  border-color: green;
}

.error {
  border-color: red;
}

.warning {
  border-color: yellow;
}
```

# SASS - INSTALACION

```
npm install -g sass
```



## Live Sass Compiler

Preview

Ritwick Dey |  1,889,504 installs | ★★★★★ (194) | Free

Compile Sass or Scss to CSS at realtime with live browser reload.

### Installation

Launch VS Code Quick Open (Ctrl+P), paste the following command, and press enter.

```
ext install ritwickdey.live-sass
```

Copy

[More Info](#)

# <https://sass-lang.com/install>

# CARTAS.HTML - SASS

- Si no tienes una buena paleta/selección de colores para tu juego de cartas, es hora de buscarla.
- Pasa tu código css a código scss donde almacenaremos los colores en forma de variables y las estructuras más repetidas en forma de mixins o utilizando extend.
- Si no tienes una buena estructura de carpetas, es hora de tenerla, la estructura mínima de tu proyecto debe ser la siguiente:
  - Una carpeta para imágenes (por ejemplo /imgs)
  - Una carpeta estilos (por ejemplo /css)
  - El código JavaScript debe estar en un archivo diferente del HTML
  - El código HTML debe estar en otro archivo

# BOOTSTRAP 5



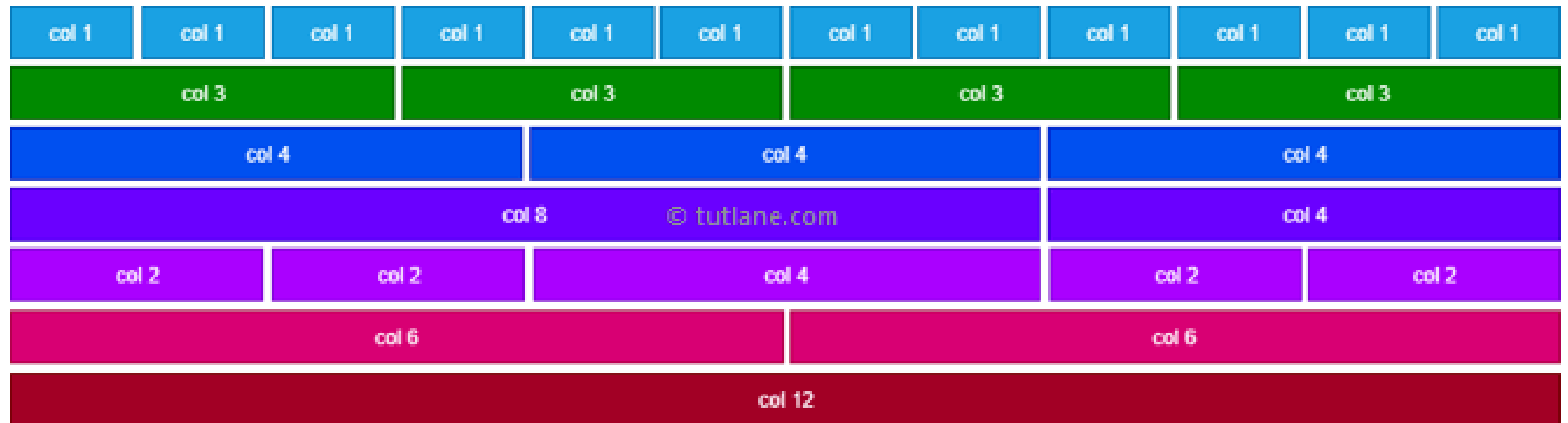
Bootstrap 5 es el Framework más popular de HTML, CSS y JavaScript para crear sitios web responsive y orientados a los dispositivos móviles.

# BOOTSTRAP - BREAKPOINTS

Breakpoint	Class infix	Dimensions
X-Small	<i>None</i>	<576px
Small	sm	≥576px
Medium	md	≥768px
Large	lg	≥992px
Extra large	xl	≥1200px
Extra extra large	xxl	≥1400px

# BOOTSTRAP GRID

```
<div class="container">
  <div class="row">
    <div class="col">
      Column
    </div>
    <div class="col">
      Column
    </div>
    <div class="col">
      Column
    </div>
  </div>
</div>
```



- Filas dentro de contenedores.
- Columnas dentro de filas.
- Ancho de la pantalla dividido en "12 columnas"

# CARTAS V2 - **BOOTSTRAP**

- Ahora empezaremos a mejorar nuestro juego de cartas con ayuda de Bootstrap.
- Sustituye al menos el contenedor de las cartas por un grid de Bootstrap y columnas de bootstrap que se adapten a las diferentes pantallas. Quizas podrías reducir el uso de mediaqueries en este grid ya que BS ya incluye esto con sus clases.
- Opcional: sería ideal que toda nuestra página utilice el grid de Bootstrap.
- Sustituye las 2 tablas donde teníamos puntuaciones y errores por tablas bootstrap. Puedes usar `.table-striped` `.table-bordered` o otras para que quede más chic.
- Sustituye la sección del lenguaje (ES/EN) por 2 botones o un grupo de botones o list group de bootstrap.
- ¿Recuerdas el espacio para mensajes informativos? Ahora estos mensajes deberán aparecer en forma de BS Alerts cuando:
  - Falles / Aciertes / Ganes el juego / Ganes el juego y seas el nuevo TOP



# BOOTSTRAP MODALES -FORMS

Modal title

Modal body text goes here.

Close

Save changes

Email address

We'll never share your email with anyone else.

Password

☐ Check me out

Radios buttons

- ☐ Default radio
- ☐ Another radio

Upload

Browse...

No file selected.

☒ Checked switch checkbox input

Example range

Submit

# CARTAS V2 - **BOOTSTRAP MODALES**

- Añade una progress bar de Bootstrap que se irá completando a medida vayamos levantando parejas de cartas iguales, puedes hacer uso de tu contador de puntos para rellenar la barra. La progress bar deberá estar justo por encima de la caja donde mostramos mensajes.
- Mueve a la izquierda del tablero de juego la sección con la descripción. (Opcional)
- Añade un botón por encima del texto de descripción. Deberá ser grande y estar bien visible:
  - Si el juego no ha comenzado, el botón tendrá imagen/texto de "Play" o comenzar a jugar.
  - Si el juego ha comenzado, el botón tendrá imagen/text de "Restart" o volver a jugar.
- Al pulsar el botón nos abrirá un modal de bootstrap donde encontraremos un formulario de bootstrap que contendrá un campo para introducir nuestro nick y select/radio/check para la dificultad del juego (fácil/normal/difícil). También contendrá un botón donde ponga Jugar, para comenzar el juego. Al pulsar el botón jugar, se iniciará el juego.

# CARTAS V2 - BOOTSTRAP

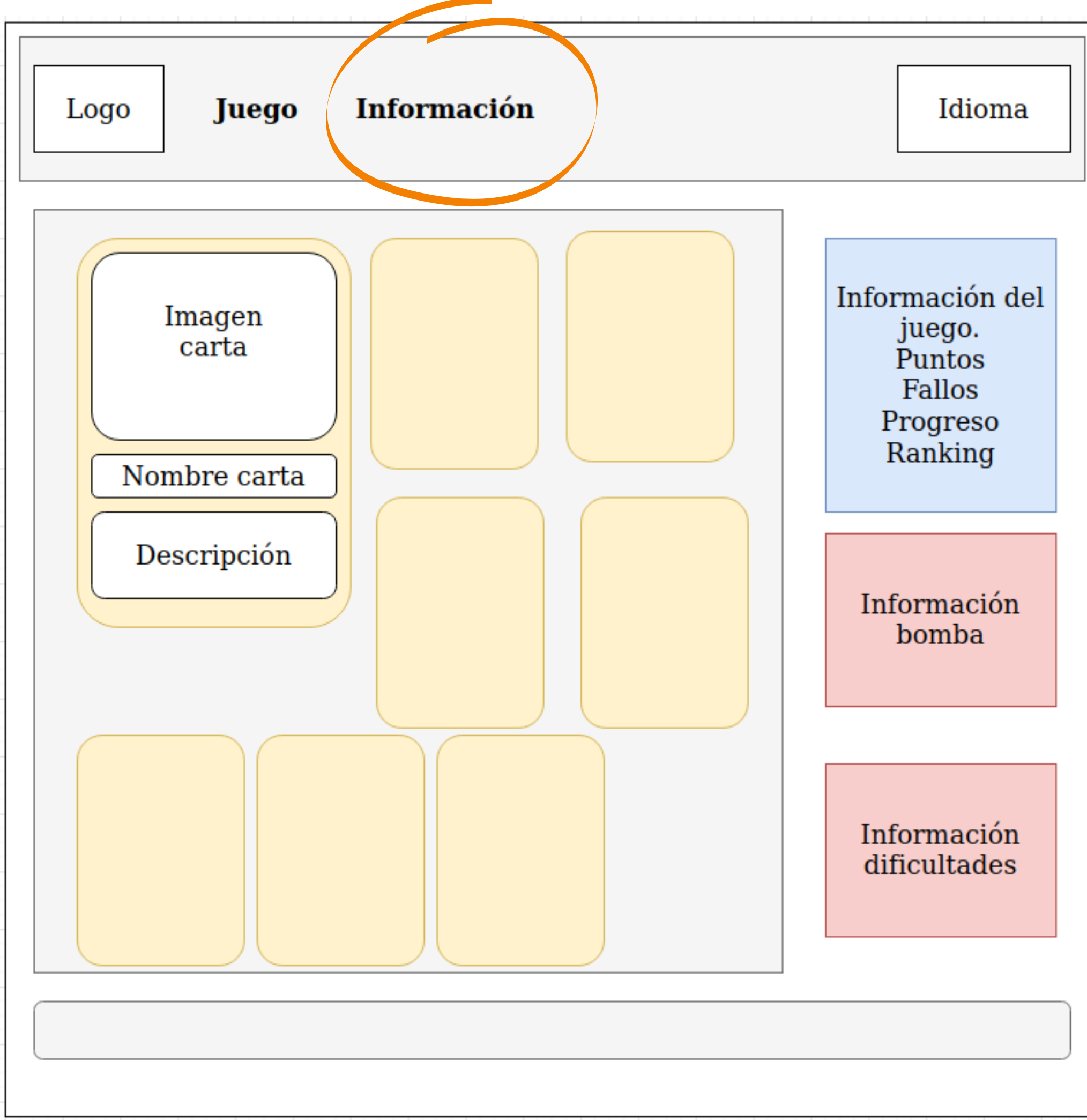
- Cambia el diseño de tu juego de cartas por este haciendo uso de bootstrap.
- La parte superior debe ser un navbar de bootstrap.
- Debemos tener 2 secciones una para el juego que nos llevará al index de la página donde encontramos el juego.
- Y otra para información que nos llevará a información.html.
- Este es un diseño orientativo con unos mínimos, pero puedes añadir/modificar cualquier cosa si mejora el diseño.
- **Importante:** El diseño debe ser responsive, todos los elementos deben ser visibles. Colócalos como quieras en los diferentes formatos.

Logo	Juego	Información	Idioma
------	-------	-------------	--------

Jugar

Nick	
Puntos	Fallos

Ranking	
Nick1	Fallos
Nick2	Fallos
Nick3	Fallos
Nick4	Fallos
Nick5	Fallos



# CARTAS V2 - BS INFO

- Crea una nueva página que se llamará `informacion.html` con el siguiente diseño
- Deberán aparecer las 6-7 cartas diferentes que tengamos en el juego junto con su nombre y una pequeña descripción. Para esto haremos uso de la clase **"card"** de bootstrap.
- Mostraremos todas las cartas en una especie de tablero. Y tendremos otra columna donde mostraremos diferente información del juego en bloques.
- Información dificultades debe ser un "Accordion" de bootstrap.
- **Importante:** El diseño debe ser responsive, todos los elementos deben ser visibles. Colócalos como quieras en los diferentes formatos.

# CARTAS V2 - **BOOTSTRAP** DIW - **VALORACIÓN**

Se valorarán diferentes aspectos de tu aplicación web:

- Responsividad, ajuste a diferentes tamaños de pantalla y correcta visualización de la web en todo momento. Se probará la web en resolución laptop, tablet y mobil. **(4 Puntos)**.
- Correcta elección de colores. **(1 Punto)**.
- Correcto uso de las etiquetas semánticas de HTML. **(1 Punto)**.
- Creatividad y "buen gusto" en la elaboración del diseño. **(1 Punto)**.
- Personalización de Bootstrap. **(1 Punto)**.
- Se incluyen todos los elementos obligatorios. **(1 Punto)**.
- Se incluyen elementos extra que enriquecen el diseño de la web. **(1 Punto)**.