

BASE DE DATOS

Clase 1

Prof. Natalia Lucero



+

•

○



ESTILOS DE FORMULARIO

Para crear un formulario en HTML, ya sea para ingresar datos como usuario, contraseña o email utilizaremos :

```
<aside id="der">
  <h1> ingreso</h1>
  <form>
    <input type="text"> placeholder="usuario">
    <input type="password"> placeholder="contraseña">
    <input type="email"> placeholder="email">
    <input type="submit" value = "Enviar">
  </form>
</aside>
```

Como aplicamos estilo en CSS al formulario creado en HTML

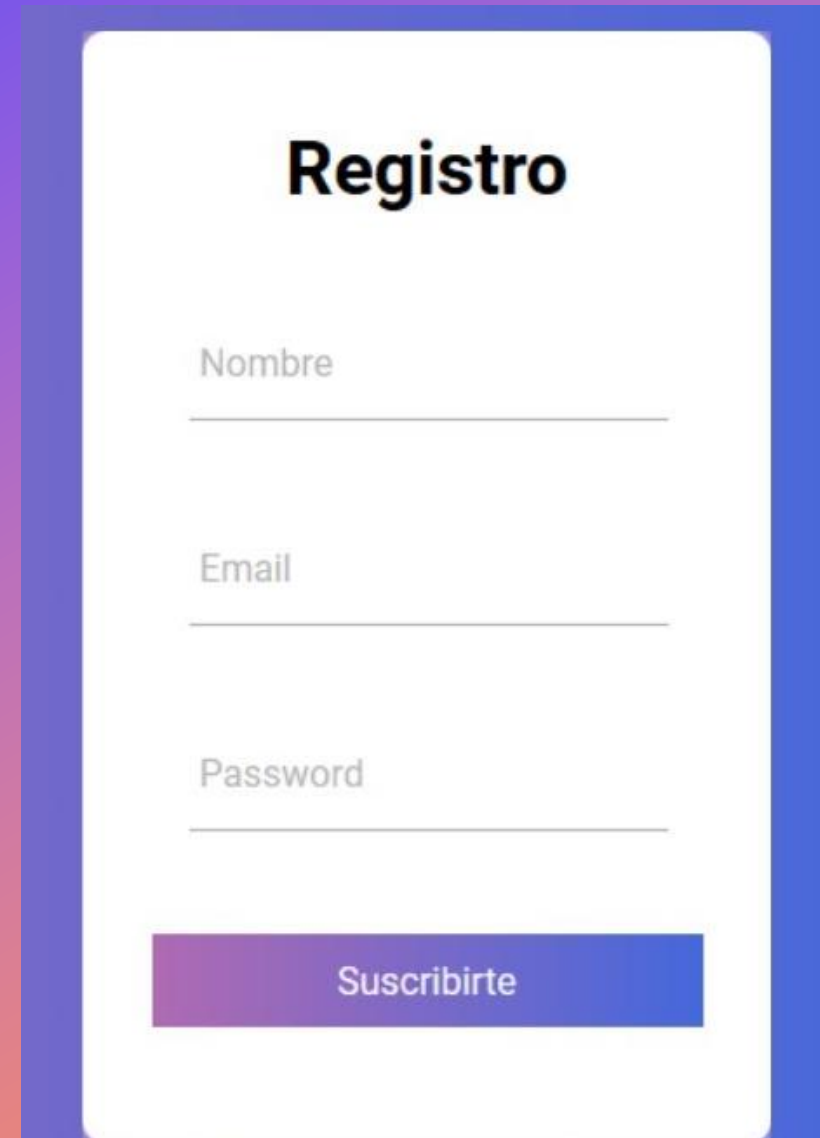
```
Aside#der {  
    position:absolute;  
    right:0;  
    top:0;  
    width:200px;  
    height:453px;  
}
```

```
Aside#derh1{  
    width:200xp;  
    height:50px;  
    line-height:50px;  
    text-align:center;  
    background:rgba(100,0,255,1);  
    color:VWhite;  
    margin-bottom:5px;  
}
```

```
Aside#der input{  
  padding:10px;  
  margin:5px, 0;  
  width:176px;  
  +
```

• Esto me permitirá alinear las cajas.
○

Actualizaremos nuestro sitio y
nos quedará listo el formulario



The image shows a registration form titled "Registro" in a bold, black font. Below the title are three input fields with labels "Nombre", "Email", and "Password" in a light gray font. Each label is positioned above its corresponding input line. At the bottom of the form is a blue button with the text "Suscribirse" in white. The entire form is set against a white background with rounded corners, which is itself centered within a blue rectangular frame. The overall background of the slide is a gradient from purple to orange.

Otra manera de seleccionar en CSS es por medio de atributos, no solo de cajas, punto, class o #id sino también del atributo **type**

Type= “valor del atributo” por ej: “text”

- +
 - Aside#der input [type=“submit”] {
 - width:200xp;
 - Backgrpund:rgba(100,0,100,.5);
 - Border:0;
 - }

Entonces estamos llamando utilizando el atributo type

PROPIEDADES DE ENLACE

En HTML

Vamos a crear una etiqueta de vínculos

- Para esto utilizaremos el atributo NAV

○

```
<nav>
```

```
  <ul>
```

```
    <a href="#"><li class="botones">Boton1</li></a>
```

```
    <a href="#"><li class="botones">Boton2</li></a>
```

```
    <a href="#"><li class="botones">Boton3</li></a>
```

```
    <a href="#"><li class="botones">Boton4</li></a>
```

```
    <a href="#"><li class="botones">Boton5</li></a>
```

```
  </ul>
```

```
</nav>
```


En CSS para llamar el anchor

```
a.botonos: hover{  
    background: rgba(100,0,255,.4);
```

Esto hará que la transparencia del botón cambie de color cuando pase el puntero del mouse.

```
}
```

-a → anchor

-botones → es la ruta

-hover → es la pseudo clase, esto hará que cuando pasamos el puntero del mouse por encima de los botones, cambie de color

Para lograr que mi botón cambie de color cuando seleccionamos

```
a.botonos: active{  
Background:rgbe(255,0,100,1};  
}
```


COMO AÑADIMOS ENLACES A LOS LINKS

Desde html

```
+
•
  +
    ○
      <selection>
      <aside id="izq">
      <ul>
        ○
          <li><a href="#">link1</a></li>
          <li><a href="#">link2</a></li>
          <li><a href="#">link3</a></li>
```

Si queremos eliminar las líneas debajo del link o enlace utilizaremos en CSS

```
Aside#izq ul li a{
  text-decoration: none;
}
```

+ PARA AÑADIR BOTONES DE CHAT Y ○ DEJARLO FIJO

Para eso crearemos una caja debajo del body de nombre Chat

En Html

```
<body>  
<div id =“chat”></div>
```

Por lo general la ubicación del chat siempre va arriba



En CSS

<Style>

#chat{

position :fix ed;;

width:256px;

height:40px;

botón:0;

backgraound:magenta;

right: 20xp;

z-índice:0;

Posición → va a ser la propiedad

Fixed → es un valor que nos permite tomar una caja y anclar a la pantalla

+

•

Por ej: en muchos sitios web donde sale una caja que dice “subscribirse”

○

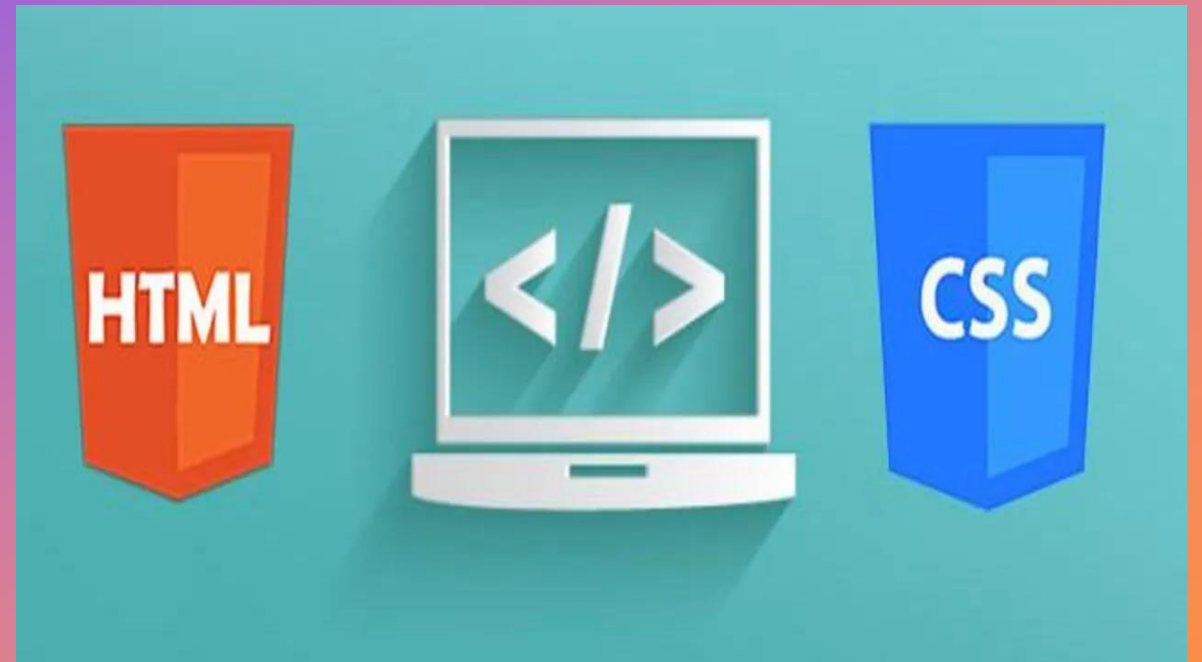
Z-índice → nos permite manejar las cajas en profundidad

0 → valor nulo hasta 3 para que me quede la cabecera en el nivel superior.

```
Color:White;  
Tex-align:center;  
Line-height:40px  
Font-family: "kausha scrip", cursive;  
Font-size:20px;  
Border-radius:20px 20 px,0 0;  
Curso: pointer;  
}
```

Font-familia → es una fuente de Google
Border-radius→me permite realizar bordes a los botones
Pointer→ esta propiedad me indica que es un botón

COMO SEPARAR LO REALIZADO EN HTML DE LO DE CSS



Es importante separar las hojas de Style de CSS de las hojas de HTML.

Seleccionaremos todo lo que utilizamos en CSS.

Para eso vamos a crear un archivo de hoja de Style y pasamos todo a la hoja de creada y guardamos.

- **Para Vincular la hoja de Style a la hoja Html**

-

<titele>

<link href=

<link href= “estilo.css” type=“text”/css” rel =“stylesheet” media=“”>

Siempre lo ubicamos en la hoja de html debajo del titulo



ACTIVIDADES:

- 1- Realizar cuestionario para la asistencia
- 2-En grupo realizar la actividad nº 1 añadiendo a la maqueta de nuestro sitio web
 - A- estilo de formularios
 - B- Enlaces a los links
 - C- añadir botón de chat
 - D- Separar hoja de Style y hoja Html

Formato de entrega: captura de la maqueta del sitio web como lo realizado en las hojas de html y css.

Nombre del grupo

Nombre y apellido de los alumnos que participaron

Fecha de entrega: 01/09

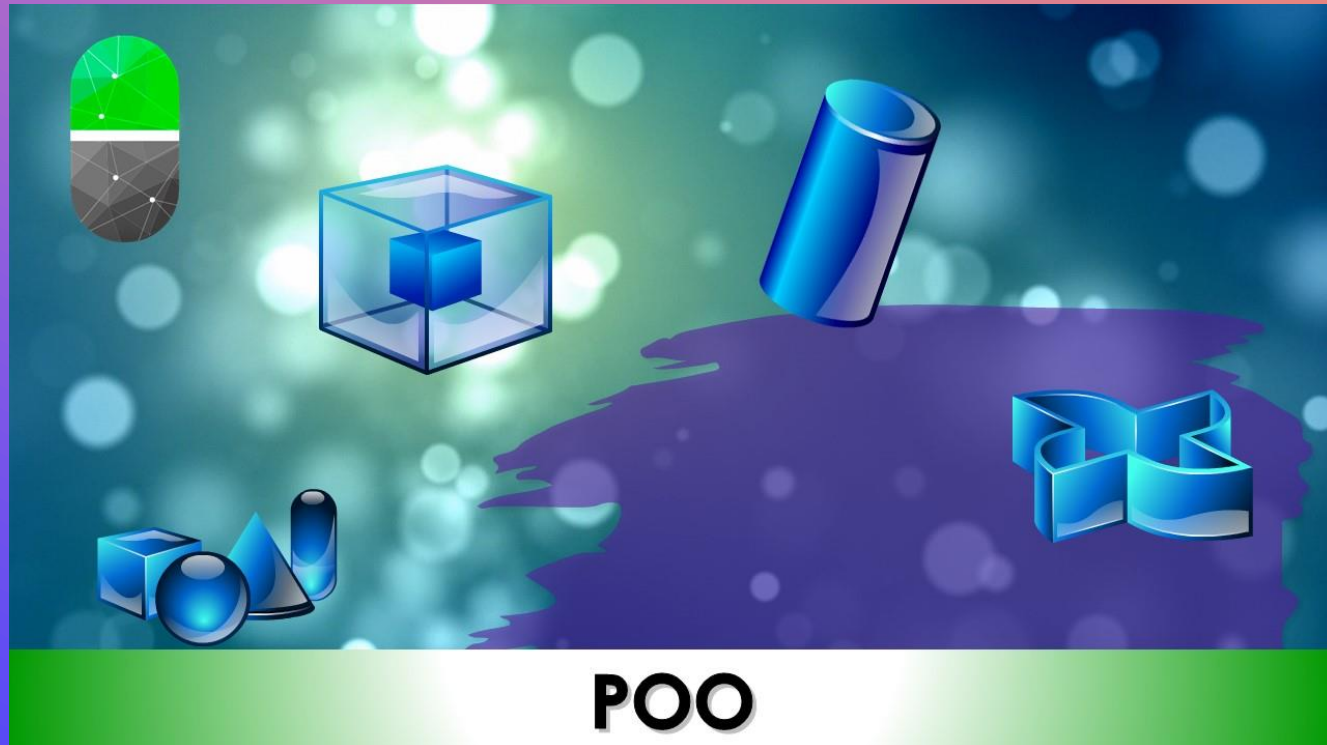


POO: PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS



¿QUÉ ES LA POO?

Es un paradigma basado en envolver bloques de información y su comportamiento relacionado, en lotes especiales.





OBJETOS O CLASES:

Utilizaremos el diagrama UML:

UML → no es un lenguaje de programación , pero es una herramienta que me permite generar código en diversos lenguajes utilizando diagramas.

UML → Guarda una relación directa con el análisis y el diseño orientado a objetos

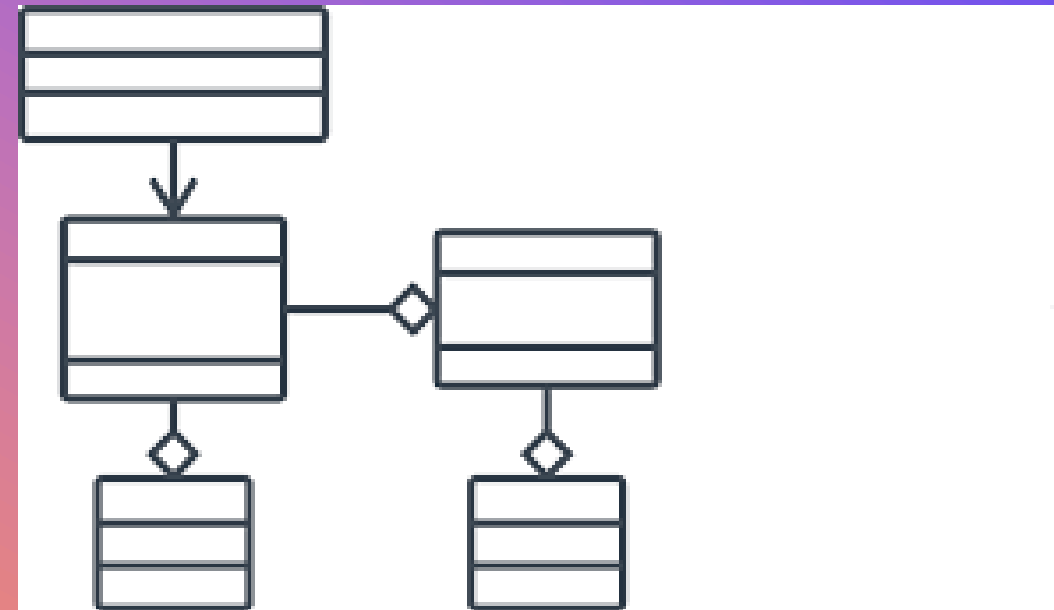
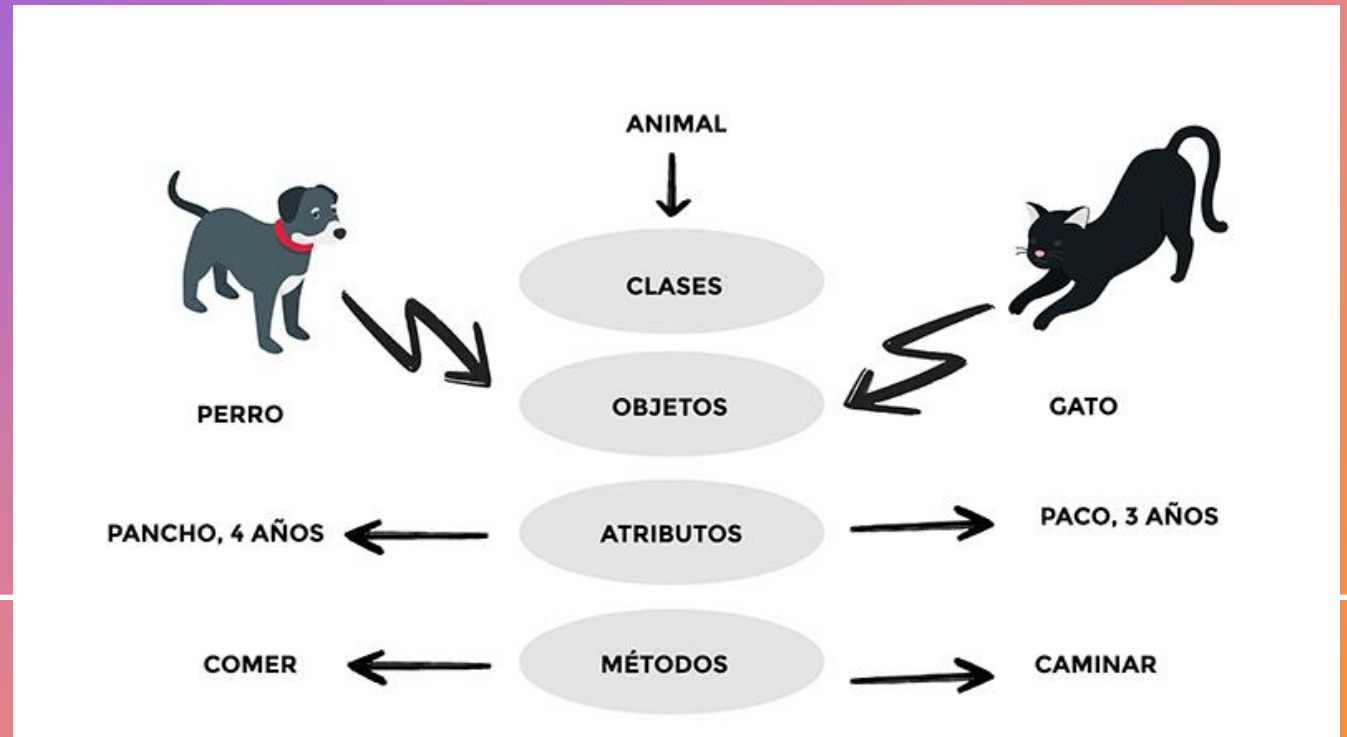


DIAGRAMA UML

Este diagrama me va a permitir describir, los límites, la lectura. La estructura y el comportamiento del sistema y los objetivos que contiene.



FUNCIÓN DEL MODELO Y DISEÑO ORIENTADO A OBJETOS

En la informática vamos a tener muchos modelos para la resolución de problemas

Tenemos 4 categorías

+

•

○

- Lenguaje Imperativos
- Funcionales
- Declarativos
- OOP (ORIENTADA A OBJETOS)

El que veremos nosotros será el orientado a objetos, donde los algoritmos se van a expresar definiendo objetos y haciendo que los objetos interactúen entre si.

¿QUÉ SON LOS OBJETOS?

Estos objetos son cosas que deben ser manipuladas y existen en el mundo real

- Edificios
+
- Artefactos
- Seres humanos

Los lenguajes orientados a objetos dominan el mundo de la programación, y porqué decimos que dominan, porque ellos modelan el mundo real.



• UML ME PERMITE:

Me va a permitir trabajar sobre 3 enfoques:

- + • Diseño orientado a objetos
- • Técnica de modelado de objetos
- • Ingeniería de software orientada a objetos

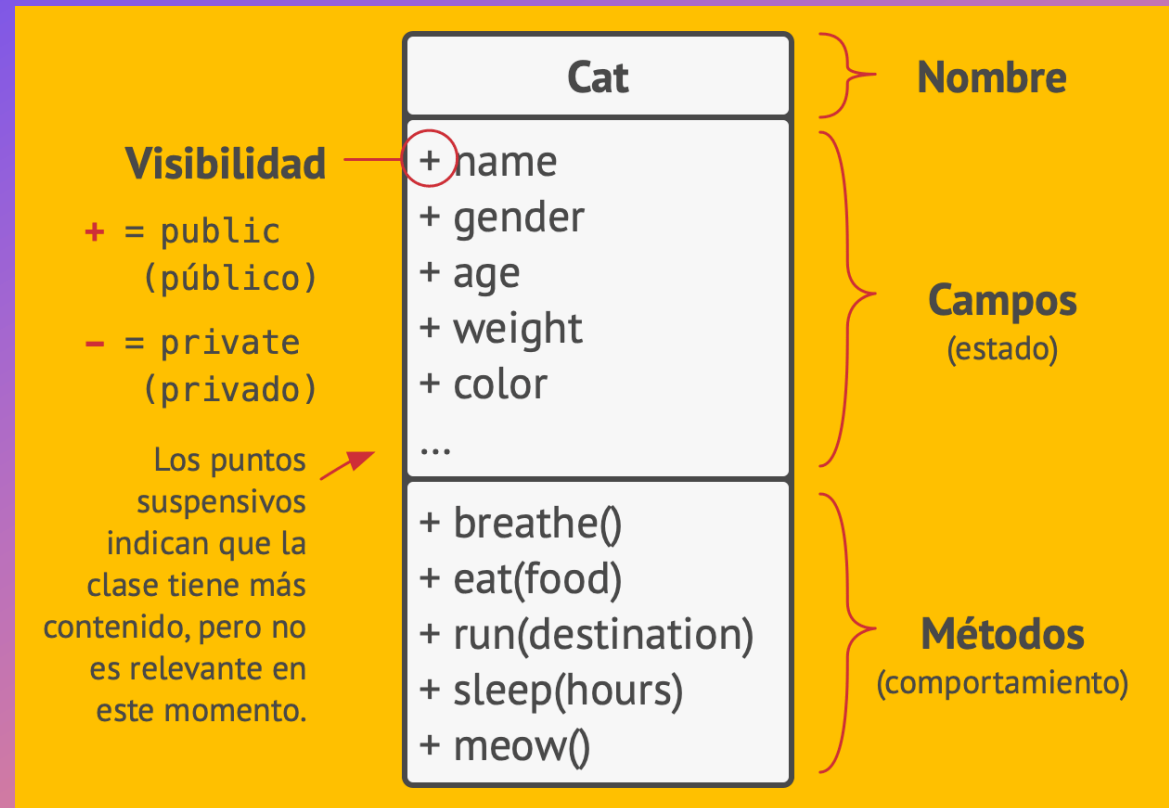
Estos enfoques facilitan la práctica para la construcción y documentación de diferentes aspectos del modelado de sistemas de software de negocios.



Objeto o Clase :El gato sería el objeto en este ejemplo. Si el Gato tuviese nombre por ejemplo Lolo, sería una instancia de la clase Gato.

Atributos. Cada gato tiene varios atributos estándar: edad, peso, color, comida favorita, etc esos van a ser los campos de la clase.

Métodos de la clases: respiran, corren, comen, duermen, maullán.



La información almacenada dentro de los campos del objeto suelen denominarse estados y todo los métodos del objeto definen su comportamiento.

