



P A W 2019

Lic. en Sistemas de Información
Universidad Nacional de Luján

Trabajo práctico N° 3

Diseño Web:

Hojas de Estilos



Fecha de entrega:

Chivilcoy: 06/05/19

Luján: 08/05/19

Objetivo: Iniciarse en los primeros conceptos relacionados con el diseño orientado a la web. Teniendo en mente la UX y el RWD.

Teórico

- 1) ¿Qué significa que los estilos se apliquen en cascada? ¿cómo aplica la herencia de estilos?
- 2) ¿Por qué es necesario utilizar un CSS de Reset?
- 3) ¿Qué es el CSS box model?
- 4) ¿Cuál es el código que hay que insertar en una hoja de estilo para poder usar WebFonts?
- 5) ¿Qué son y para qué sirven los pseudoElementos?
- 6) ¿Cómo se calcula la prioridad de una regla CSS? Expresarlo como una fórmula matemática.
- 7) ¿Qué es el view port? ¿Cómo se configura? ¿qué problema soluciona?
- 8) ¿Qué son las media queries? Enumere los distintos tipos de medios y las principales características de cada uno de ellos.
- 9) ¿En qué circunstancias se pueden utilizar las variables css? ¿Qué problemas pueden traer aparejadas? ¿Cuándo consideras que sería bueno utilizarlas?
- 10) CSS Grid Layout ¿Qué es? Explicar las reglas que intervienen en el armado de una grilla. ¿Qué ventajas y desventajas tiene frente a otros Layouts?
- 11) ¿Qué puntos en común y en que se diferencian las Material Design Guidelines de Google y las Human Interface Guidelines de Apple?



Programación FrontEnd: Introducción a JavaScript

JS

Objetivo: Iniciarse en la programación del lado del cliente. Conocer los arboles DOM y DOMCSS. Sin olvidarse nunca de la UX y el RWD.

Nota: En todos los ejercicios se pide que se cumplan los estándares de HTML y CSS. Las hojas de estilo deben ser planteadas pensando las características necesarias para que el ejercicio sea reutilizable y que tenga las condiciones mínimas para una correcta visualización con estilos actuales y funcionales.

Práctico

1. Implementar una librería que permita insertar un juego tipo Buscaminas en un sitio web.

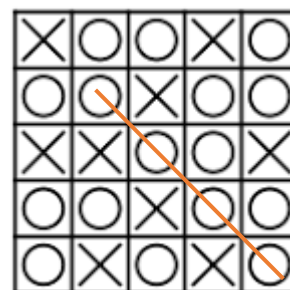
Descripción del Juego:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Buscaminas#Reglas>



2. Implementar una librería que permita insertar un juego tipo Tres en Línea (TaTeTi) en un sitio web. El juego debe permitir ingresar los nombres de los 2 jugadores y mantener una tabla con las partidas ganadas por cada uno.

Debe tener varios niveles de dificultad, permitiendo jugar en tableros cuadrados de 3x3 hasta de 6x6, cambiando también la cantidad de fichas en línea que se deben lograr.



3. Implementar una librería que permita insertar un juego tipo Criptograma en un sitio web. El juego debe permitir elegir entre varias frases y que se genere al azar el reemplazo por los criptógrafos. Estos últimos se deben poder elegir entre 3

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z		
			15			4		23			14				13	1	18										
O				O				L	D					I	O	P	O	Q									
24	13		12	20	9	13		9	24		9	14		15	9	16	6	23	24	13		1	13	20	18	10	9
O					G			L					I	D				D		Q							
24	13		21	9		4	10	16	6	22		14	22		23	15	9	22		15	9		18	10	9		
O			O					O	L	O			I	P		O	P	I									
24	13		12	13	24		6	20	13	14	13		21	23		1	20	13	1	23	22		8	23	15	22	

