

PAW 2019

Lic. en Sistemas de Información Universidad Nacional de Luián

Trabajo práctico N° ; Diseño Web:

Hoias 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 querys? 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?

Lic. en Sistemas de Información

Universidad Nacional de Luján

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.

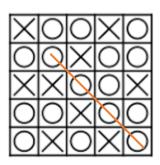
Práctico

 Implementar una librería que permita insertar un juego tipo Buscaminas en un sitio web.
Descripción del Juego:

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



- 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. Ej 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

	Α	В	С	D	Е	F	G	Н	I	J	K	L	М	Ν	0	p	Q	R	5	Т	U	٧	W	Х	У	Z	1
				15			4		23			14			13	1	18										
c)		0								L		D			I			(O P			0 Q				
24 13	3	12	20	9	13	3	9	24	4	9	14		15	9	16	6	2	3 2	4 1	3	1	1	3 2	20	18	10	9
2	4 1	<u>)</u>	21 9 6 4 10 16						6 3	$\frac{1}{1}$	L 14 22		_	I D			<u>D</u> 22 15 9			9	Q 18 10 9						
_		2	_	<u> </u>				_	0	L 14	Ť		_	I	_	<u>P</u>		0	÷	<u>I</u>	_	_	_	_	D	2:	_

grupos de elementos (Números, Letras o Dibujos).

4. Implementar una librería que reciba como parámetro una estructura JSON con la configuración del test: El título, todas las preguntas con sus respuestas, cuantas preguntas se harán en cada test y el tiempo total que durará el test. La aplicación debe elegir las preguntas al azar, armar el cuestionario y puntuar las respuestas dadas por el usuario una vez que termino de completarlo o se acabó el tiempo estipulado.

5. Implementar una librería que permita convertir un listado de imágenes en slides (diapositivas) de imágenes de tipo "carrucel". Debe cumplir con las reglas del Diseño Responsivo y deberá contar con diferentes efectos de transición en el pasaje de imágenes (3 como mínimo). Además, se debe mostrar una barra de progreso que muestre el avance (porcentual) de la descarga de las imágenes de tal manera que cuando llegue al 100% empiece a animarse la muestra de imágenes. Las diapositivas deben poder pasarse por thumbs, por botones y presionando las teclas de las flechas.

Solo recibirá como parámetro el contenedor de las imágenes y debe permitir trabajar dentro del contenedor y ocupando todo el viewport redimensionando las imágenes para tal fin. Pueden utilizar el sitio https://www.jssor.com para sacar algunas ideas interesantes.

6. Implementar una librería que permita insertar en un sitio web un reproductor de video que administre una lista de reproducción.