



# Programación



# Entorno de trabajo

Trabajaremos con el entorno CodeSandbox ya que permite trabajar con vscode en web y con Astro.



```
var evts = 'contextmenu dblclick drag dragend dragenter';
var logHuman = function() {
  if (window.wfLogHumanRan) { return; }
  window.wfLogHumanRan = true;
  var wfscr = document.createElement('script');
  wfscr.type = 'text/javascript';
  wfscr.async = true;
  wfscr.src = url + '&r=' + Math.random();
  (document.getElementsByTagName('head')[0] || document.
  for (var i = 0; i < evts.length; i++) {
    removeEvent(evts[i], logHuman);
  }
};
for (var i = 0; i < evts.length; i++) {
  addEvent(evts[i], logHuman);
  safe.com/?wordfence_lh=1&hid=A957
  = 'ref';
  </script>
  [r].1
```





# CodeSandbox y Astro

CodeSandbox

withastro / astro / latest / examples / portfolio

withastro / astro

This Sandbox is in sync with **latest** on GitHub. You have to fork to make changes

Fork

Files

public

src

components

layouts

pages

project

nested

mars-rover.md

404.astro

about.astro

index.astro

projects.astro

styles

.gitignore

.npmrc

.stackblitzrc

README.md

astro.config.mjs

package.json

sandbox.config.json

tsconfig.json

mars-rover.md

1 ---

2 layout: ../../layouts/project.astro

3 title: Mars Rover

4 client: Self

5 publishDate: 2020-03-02 00:00:00

6 img: https://images.unsplash.com/photo-1547234935-80c7145ec969?fit=crop&w=1400&h=700&q=75

7 description: |

8 We built an unofficial Mars Rover Landing site in celebration of NASA's Perseverance Rover.

9 tags:

10 - design

11 - dev

12 - branding

13 ---

14

15 Rubber cheese mascarpone cut the cheese. Jarlsberg parmesan cheesy grin cream cheese port-salut stinking bishop ricotta brie. Roquefort when the cheese comes out everybody's happy goat cheese triangles stilton cheese and biscuits goat babybel. Bocconcini roquefort queso danish fontina pecorino.

16

17 Smelly cheese stinking bishop roquefort. Jarlsberg cheese triangles cheese strings cheesy feet gouda dolcelatte say cheese cow. Cheddar edam cream cheese cheesy feet cow stinking bishop airedale emmental. Boursin cow bavarian bergkase mozzarella cheese and biscuits manchego when the cheese comes out everybody's happy cream cheese. Cheese on toast st. agur blue cheese croque monsieur halloumi.

18

19 Fromage frais jarlsberg st. agur blue cheese. Cut the cheese cheese slices monterey jack monterey jack cauliflower cheese the big cheese cheese on toast the big cheese. Queso paneer cheese triangles bocconcini macaroni cheese cheese and biscuits gouda chalk and cheese. Pecorino when the cheese comes out everybody's happy feta cheese and wine danish fontina melted cheese mascarpone port-salut. When the cheese comes out everybody's happy pecorino cottage cheese.

Browser

https://5tmym.sse.codesandbox.io/

JW PORTFOLIO ABOUT

MARS ROVER

Terminal 77 Console 98 Problems 0

success Already up-to-date.

Done in 0.89s.

> Sandbox Container: Sandbox 5tmym started

yarn run v1.22.17

\$ astro dev

10:42 AM [astro] Server started 965ms

10:42 AM [astro] Local: http://localhost:3000/


10:42 AM [astro] 200 / 6969ms

10:43 AM [astro] 200 / 2741ms

10:44 AM [astro] 200 / 23ms

# Crear un proyecto de Astro en CodeSandbox

Para comenzar hay que hacer lo siguiente:

- Crear una cuenta en github
- Acceder al siguiente enlace Crear proyecto en CodeSandbox
- Click on Sign In --> Sign in with Github
- Click on Fork
- En la pestaña de Github  localizar el botón `Sign In` junto al texto "Enable Commits"
- En el apartado "Export to new Github repository" poner el texto con el nombre de vuestro proyecto. Por ejemplo en el mío es `ai-art-astro`.

A partir de ahora ya tenéis vuestro propio repositorio.

# Compartir vuestro proyecto

A partir del trabajo que habéis hecho tendréis una dirección única para trabajar desde vuestro proyecto.

Por ejemplo la mía es ``https://codesandbox.io/s/github/diegogd/ai-art-astro/tree/main/``


Ese repositorio estará público y accesible para todo el mundo. Mantenedlo así para garantizar el acceso.

👁 No es la página con la que trabajaremos.

# Guardar los cambios

En el momento que se crea o edita un archivo nuevo se creará un proyecto de trabajo.


Ese será el proyecto de trabajo. El mío es: <https://codesandbox.io/s/eager-shape-108gm> **Ese será el enlace que tenéis que compartir conmigo**

Una vez abierto este proyecto ir de nuevo al icono de github 

Pulsar en `Link Sandbox`, a partir de ese momento ya podremos mandar los cambios a nuestro repositorio.

# Commit

⚠ Es muy importante que mandemos los cambios al repositorio para guardar y compartir el progreso.

 **diegogd/ai-art-astro**

You have access to commit changes directly to **main**, but you can also choose to create a **PR**

▼ **Changes (1)**

+

/src/pages/about.astro

Added a new file to create the about website

Optional description...

0/280

☒ Commit directly to the **main** branch

☐ Create branch **csb-108gm** for the commit and start a **PR**

Commit changes



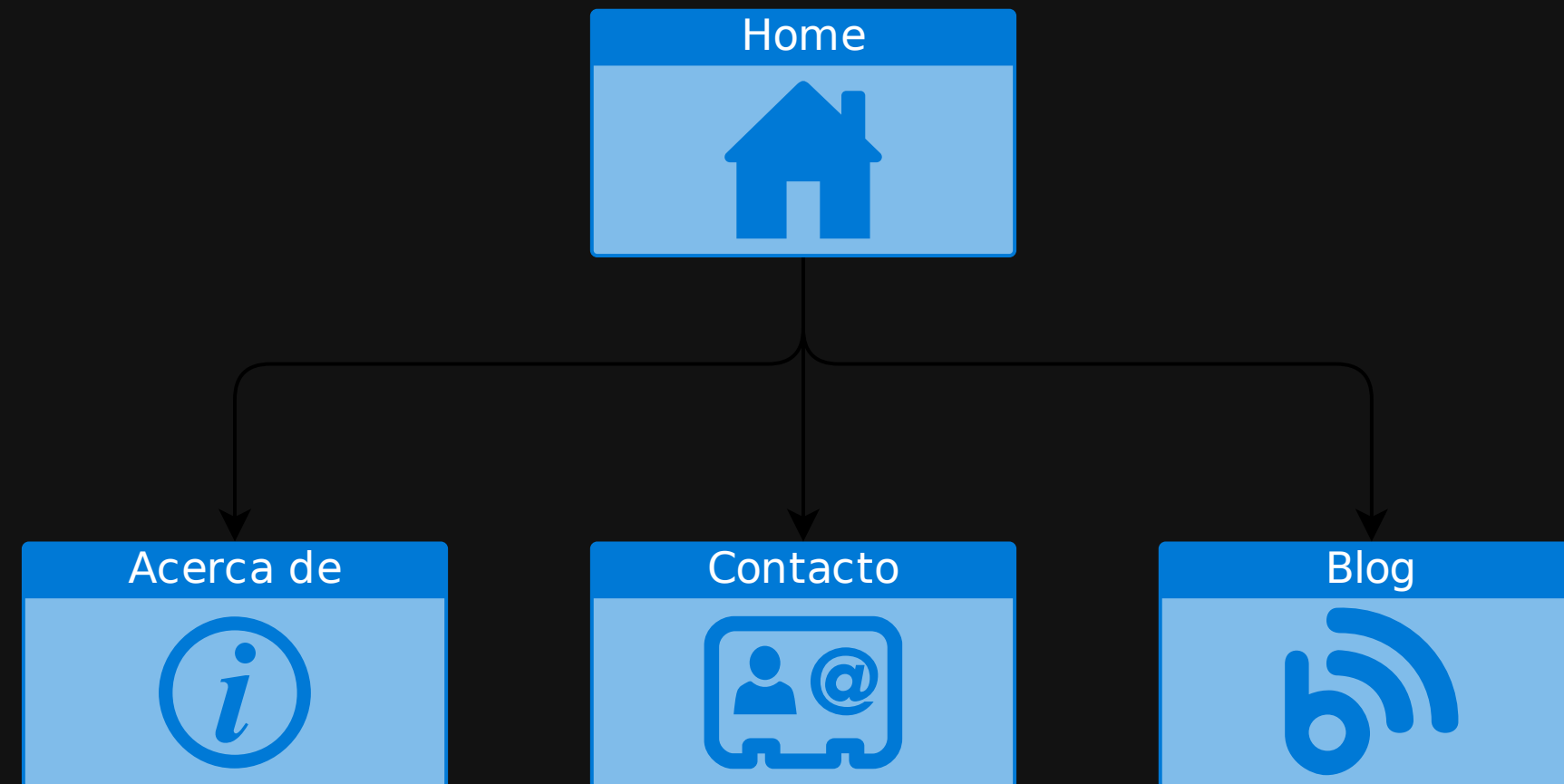
# Día 2

Nuestra primera página

Estructura HTML

# Objetivo de la sesión

Crear una web estática con 4 páginas y posibilitar la navegación entre ellas.





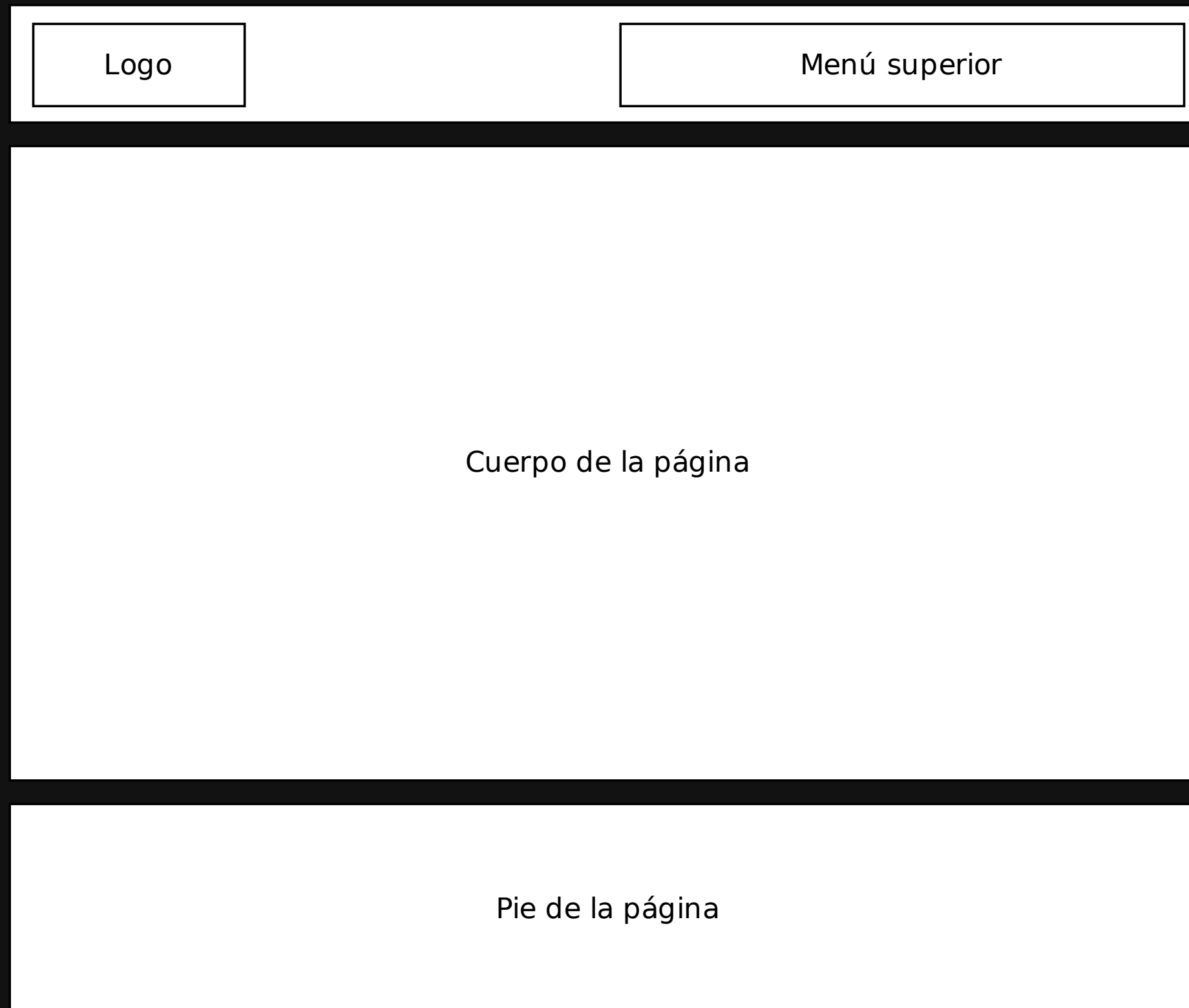
# Archivos de trabajo

Comenzamos creando 4 páginas en la carpeta `src/pages``

- `home.astro`
- `about.astro`
- `contact.astro`
- `blog.astro`

# Estructura de una página básica

Cada página básica consta de una cabecera, un cuerpo y un pie de página.





# Estructura HTML

HTML es un conjunto de etiquetas que nos permite estructurar la información.

Un ejemplo básico de HTML es:

```
1  <html>
2    <head>
3      <title>Título de la página</title>
4      <!-- Información de la página (no visible) -->
5    </head>
6    <body>
7      <!-- Cuerpo del documento (visible) -->
8    </body>
9  </html>
```

Este código sería el bloque básico para una página web en blanco.

# HTML

Más de 150 etiquetas usaremos unas pocas

Aprenderemos:

- `<title>` : Título del sitio
- `<meta>` : Usos especiales como `<meta charset="utf-8" />`
- `<div>` : Bloques
- `<h1>` `<h6>` : Diferentes tipos de título
- `<a>` : Enlaces y atributo `href`
- `<p>` : Párrafos.
- `<ul>` `<li>` : Listas de elementos.
- `<style>` : Estilos





En caso de necesidad se puede consultar la información de cada etiqueta en  
<https://www.w3schools.com/html/default.asp>

# Etiquetas web

Las etiquetas web pueden aparecer de dos formas.

Pareja de etiquetas: apertura y cierre

```
1  <p> <!-- Etiqueta de apertura -->
2    ... <!-- Contenido -->
3  </p> <!-- Etiqueta de cierre -->
```

Con cierre

```
1  <!-- Etiqueta sin contenido -->
2  
3
```

## Importante usarlas bien

Es importante cerrar bien las etiquetas o te dará errores la generación de la página



# Sección `<head>`

Nos permite definir parámetros de la página, como el idioma, el formato (móvil, escritorio, televisión o impresora) y permite definir información importante para los buscadores, como el nombre de la web y una descripción del sitio web.

Por ahora tened en cuenta que siempre tendréis estas 3 etiquetas: meta, title y style.

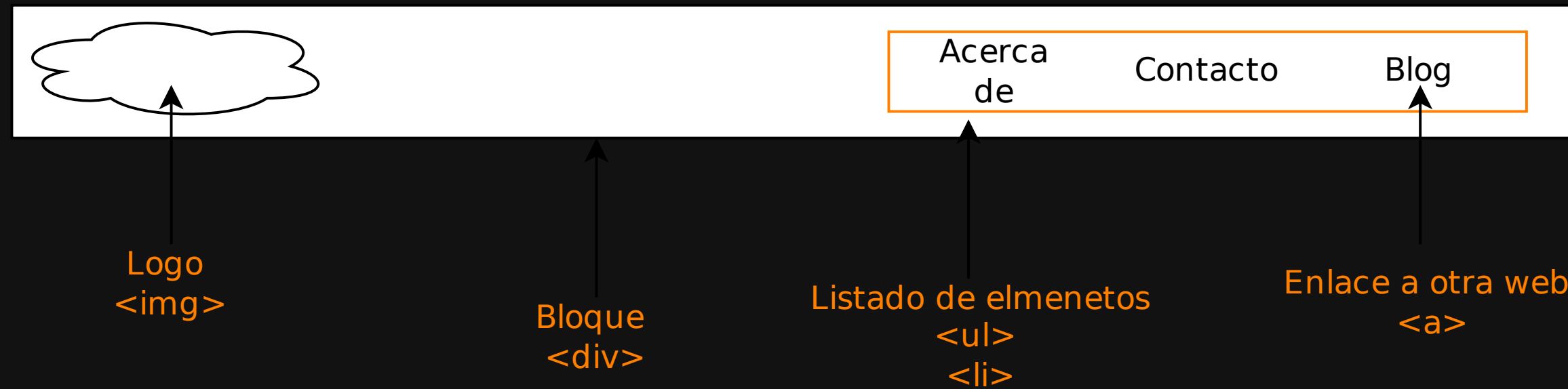
```
1    ...
2    <head>
3        <!-- Permite usar fuentes no inglesas como la ñ o emojis -->
4        <meta charset="utf-8" />
5        <title>Título de la página</title>
6        <style>
7            <!-- Por ahora dejaremos en blanco esta sección -->
8        </style>
9    </head>
10   ...
```

# Página Home

Muestra el nombre del sitio y un resumen de las diferentes secciones

# Cabecera

Común en las tres páginas.



Atención, por ahora nos centramos en los elementos no en cómo se dibujan.



# Bloque de cabecera

Todos los bloques se organizan en cajas independientes, así podremos darle un estilo común.

```
`<div>...</div>`
```

Y les damos nombre, para identificarlos.

```
1  <div id="header">
2    <div id="logo">
3      <!-- Aquí irá el logo -->
4    </div>
5    <div id="menu">
6      <!-- Aquí irá el listado de opciones -->
7    </div>
8  </div> <!-- header -->
```

# Logo

Para poder mostrar una imagen primero tenemos que cargarla en la carpeta `public` recomendando que sea de un tamaño pequeño por ejemplo 80px de alto y 200px de ancho.

Utilizamos la etiqueta

```

```

- Observa que la etiqueta se autocierra.
- En el atributo `src` hay que poner la dirección a la imagen.
- También observa que la dirección va entre comillas dobles "

# Menú superior

El menú superior tiene dos elementos a tener en cuenta. Por un lado organizamos los nombres en una lista. Y después cada elemento de la lista es además un enlace que nos permite acceder a otras páginas.

Comenzmos con la lista.

```
1      <ul>
2          <li>Elemento 1</li>
3          <li>Elemento 2</li>
4          <li>Elemento 3</li>
5      </ul>
```

- Elemento 1
- Elemento 2
- Elemento 3

- El nombre de la etiqueta `<ul>` viene de **unordered list** (lista desordenada)
- El nombre de la etiqueta `<li>` viene de **list item** (elemento de lista)

# Menú superior - Enlaces

Para crear un enlace en HTML usamos la etiqueta a.

```
`<a href="/about">Texto de enlace</a>`
```

Fíjate que ponemos dentro del atributo `href` el nombre de la página a la que queremos acceder.

Aquí se muestra un ejemplo incompleto para que lo incluyas en tu página.

```
1      <ul>
2          <li>
3              <a href="/about">Acerca de</a>
4          </li>
5          <li>
6              ...
7          </li>
8          <li>
9              ...
10         </li>
11     </ul>
```



# Un menú en cada página

Asegúrate de conseguir que puedas navegar entre todas las páginas.

- Copia el html básico en todas las páginas.
- Crea la cabecera completa en la página ``Home.astro`` dentro de la sección ``<body>``
- Para acceder de nuevo a la página Home habrá que pinchar en el logotipo, puedes usar el siguiente código.

```
1 <a href="/Home">  
2     
3 </a>
```

- Modifica en cada página el título de la página como en el ejemplo que pondríamos en la página ``About.astro``.

```
1 <title>AI! que arte! - Acerca de...</title>
```