

Desarrollo web

Workbook

¿Qué es el Workbook?



Creamos este espacio para que puedas afianzar, potenciar y poner en práctica los saberes adquiridos en clase.

Aquí encontrarás **cinco instancias** que se relacionan con diversos contenidos abordados en el curso.

Estas actividades se desarrollan de manera **asincrónica** y **no son entregables ni obligatorias**. Sin embargo, su resolución es fundamental para la construcción del proyecto final. Te recomendamos que las realices.

¡A practicar! 😊

¿Cómo se compone?

Las actividades del **Workbook** te guiarán en la elaboración de tu **Proyecto Final**. Hay dos tipos de actividades prácticas:

- ✓ Las actividades prácticas **optativas y voluntarias** que no se evaluarán.
- ✓ Las actividades prácticas **obligatorias** de cada pre-entrega que se deberán entregar y serán corregidas por los tutores del curso. Este tipo de actividades las encontrarás en la Hoja de ruta.



GRILLA DE PRÁCTICAS Y PRE ENTREGAS


Clases	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Actividades Workbook		🎯	🎯	🎯	🎯			🎯		🎯				🎯					
Proyecto Final					🏠							🏠				🏠			🏠

Proyecto
Final

#Codertraining

Hora de entrenar

#WorkingTime

Levante la mano quienes quedaron con ganas de seguir practicando. 

Cada vez que aparezca el **#codertraining** les invitamos a revisar el **manual** del curso, donde conseguirán **un ejercicio** para poner en práctica lo visto en la clase de hoy.

Este material es de carácter complementario/apoyo. No requiere ser entregado al profesor/a ni a los tutores o ser corregido por los mismos.

No obstante, les recomendamos que puedan realizar intercambio de las respuestas con otros estudiantes.

CLASE 01

Prototipado y conceptos básicos de HTML



Actividad N° 1

Wireframe

Descripción de la actividad.

- ✓ Generar el **wireframe** correspondiente a una vista para desktop y una vista mobile, de tu sitio web, en Moqups.

CLASE 02

Primeros pasos con HTML



Actividad N° 2

Estructura del proyecto

Descripción de la actividad.

- ✓ Crea **5 archivos HTML** para cada sección del sitio web, aplica entre estos los enlaces relativos y escribe con etiquetas semánticas. Deberás incluir:
 - Una lista no ordenada con el menú principal del sitio web con los nombres de cada una de las secciones y replicarlo en las mismas.
 - Un formulario en la página de contacto.
 - Un footer y replicarlo en todos tus HTML.
 - Etiquetas multimedia como `img` e `iframes`.

Recuerda respetar el diseño que generaste en el Wireframe de la actividad anterior
Podrás encontrar un ejemplo en la carpeta de clase.

CLASE 03

Incluyendo CSS a nuestro proyecto



Aplicación de CSS al HTML

Descripción de la actividad.

- ✓ Aplicar con CSS las propiedades vistas hasta el momento para modificar textos, encabezados, img, colores, background a un archivo HTML de la actividad N°1 "Wireframe".
- ✓ Ejemplo: Modificar el color de todos los links que forman parte del menú, y retirarles el subrayado predeterminado.

Podrás encontrar un ejemplo en la carpeta de clase.

CLASE 04

CSS + Box Modeling



Tipografías + Box Modeling

Descripción de la actividad.

- ✓ Aplicar tipografías y box modeling a un archivo HTML de la actividad N°1 “Wireframe”.
- ✓ Ejemplos: modificar el valor de los ítems de la lista para que estén ubicados de manera horizontal en nuestro index; elegir una tipografía de Google Fonts y aplicarla al body, elegir una tipografía local y aplicarla específicamente a los títulos.

Podrás encontrar un ejemplo en la carpeta de clase.

CLASE 07

Grids II



Aplicando Grids

Descripción de la actividad.

- ✓ Generar que el index y una página más a elección de nuestro proyecto sea totalmente responsive utilizando grids para el layout, flexbox para los componentes y box modeling para terminar de acomodar los elementos. Es necesaria la utilización de media queries.

Recomendaciones:

- En el html, generar estructura de grid-contenedor-padre y grid-item-hijo para poder trabajar desde el CSS con grid-area.
- Dentro de esos grid-item-hijo deberemos agregar etiquetas para generar los componentes (ej: nav - footer - content - etc) a los cuales acomodaremos aplicando flexbox.
- Si es necesario, aplicamos box modeling para terminar de acomodar y generar nuestro layout completo para la vista desktop.
- Deberás repetir este proceso pero dentro de una media querye mobile.

Podrás encontrar un ejemplo en la carpeta de clase.

CLASE 9

Framework CSS+Bootstrap



Aplicando Bootstrap

Descripción de la actividad.

- ✓ A partir del diseño hecho y los conocimientos adquiridos de Bootstrap, generar todo el sitio (cinco páginas) que demuestre el uso correcto del mismo.

Recomendaciones:

- Incluye HTML completo con los respectivos links de CSS y JS Bootstrap para poder hacer uso del framework y **generar un layout responsive**.

Podrás encontrar un ejemplo en la carpeta de clase.

CLASE 13

SASS II



Aplicando SASS

Descripción de la actividad.

- ✓ Configurar el proyecto para que soporte SASS.
- ✓ Aplicar los conceptos vistos durante las clases de SASS en una página a elección (puedes modificar la sintaxis de tu código CSS hecho previamente y adaptarlo a las reglas de SASS).
- ✓ Luego cargar todo en GitHub.

Recomendaciones:

- Instala SASS y crea el archivo SCSS para compilarlo en CSS. Envía ambos archivos como parte del desafío.
- Aplica algún concepto que incorpora SASS: genera los partials a partir de la idea de componentes, usa variables para aplicarla como valor a una propiedad y/o usa el selector & dentro de un nesting. Utiliza un condicional y/o un mixin.

Podrás encontrar un ejemplo en la carpeta de clase.