

UNIVERSIDAD DON BOSCO

Lenguajes Interpretados por el Cliente



Proyecto de cátedra-Fase I

Presenta:

Ramírez Guardado, Ronald Gerardo

RG110604

Docente:

Ing. Óscar Ariel Pérez

San Salvador, 07 de abril de 2021

INTRODUCCIÓN

Originalmente, las páginas web HTML solo incluían en su contenido textos e imágenes. Conforme las tecnologías han ido avanzando, se empezaron a incluir otro tipo de características a los contenidos como lo son tipos de letra, colores, márgenes, formas, entre otros.

De igual manera, los desarrolladores de páginas web se han visto obligados a avanzar en dichas tecnologías de páginas web debido a la evolución que los navegadores web también ha ido teniendo, de tal manera que, para seguir teniendo un atractivo en contenido y presentación, los desarrolladores han tenido que avanzar de la mano con los navegadores, siendo así que éstos también sirven como herramientas de aprendizaje.

Es aquí donde la exigencia de los tiempos actuales obliga a los desarrolladores a adquirir nuevas prácticas y, por consecuente, nuevas herramientas para la ejecución de éstas. Es así como se llega a la necesidad de la inclusión de las hojas de estilo y, a la vez, abriendo así el uso de CSS.

Ambos recursos, juntándose, son lo que crean páginas web llamativas y convierten a HTML en un lenguaje global para la presentación de información a través de la web.

INDICE

Objetivos.....	4
Desarrollo de análisis del proyecto.....	5
Investigaciones y versionamiento del código.....	6
Conclusiones.....	10

OBJETIVOS

Objetivos generales:

1. Poner en práctica los conocimientos adquiridos en el material de estudio, así como en los desafíos realizados a lo largo del ciclo.
2. Ampliar conceptos, buenas prácticas y conocimientos, a través de investigaciones necesarias para el desarrollo del proyecto
3. Adquirir la habilidad y conocimiento necesario para aventurarse en el desarrollo de Front End.

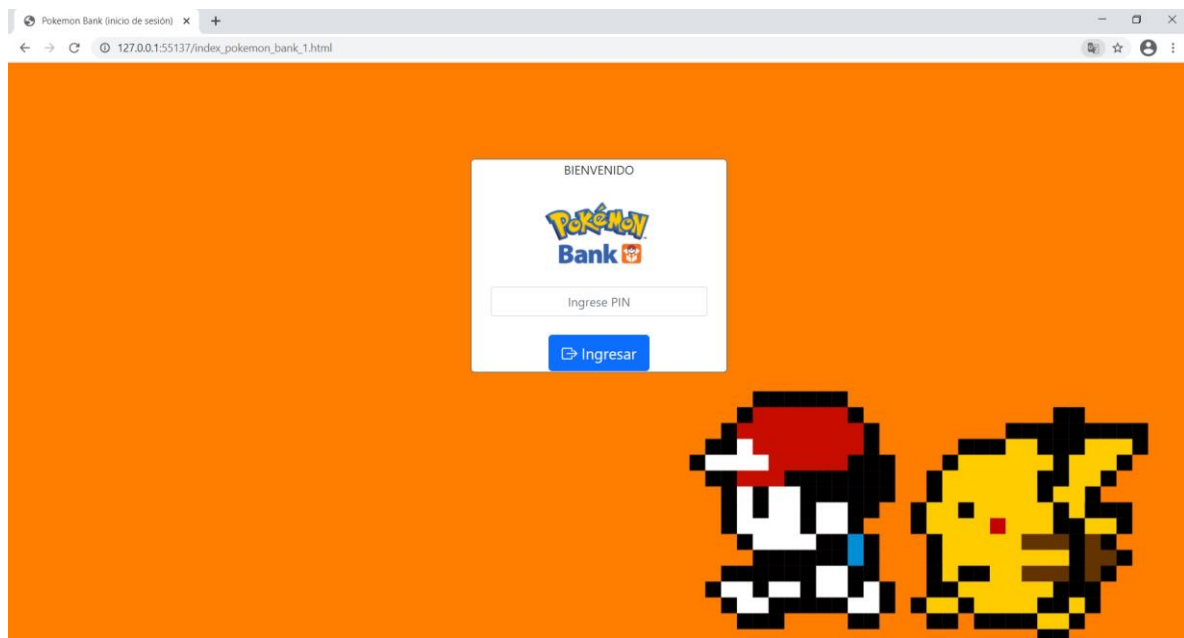
Objetivos específicos:

1. Desarrollar una página web de manera ordenada y que el resultado sea atractivo para cualquier usuario
2. Desarrollar un sitio amigable para el cliente
3. Hacer uso correcto de las hojas de estilos, javascript y otras herramientas necesarias para la elaboración exitosa del proyecto

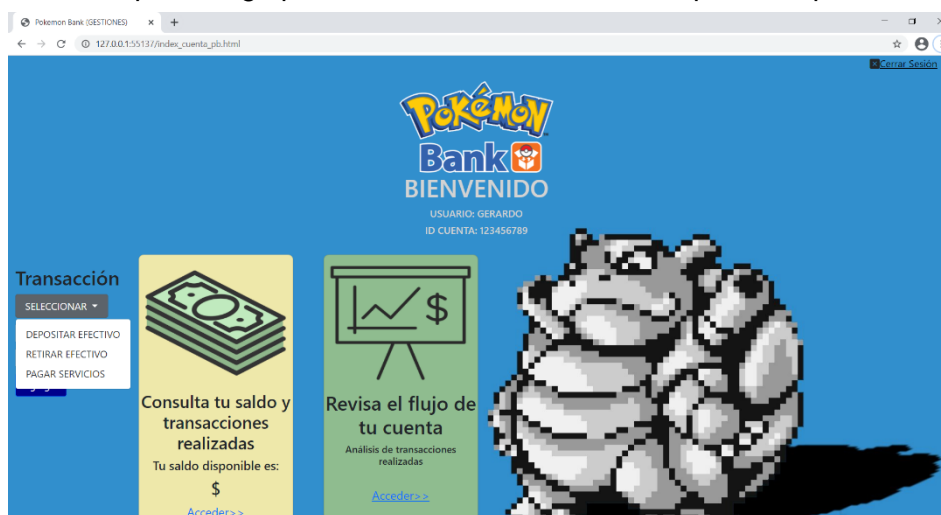
DESARROLLO DE ANÁLISIS DEL PROYECTO

A continuación, se presentan las pantallas desarrolladas para la solución del problema:

En primera instancia, se presenta una pantalla de inicio de sesión, la cual, a diferencia de un Login, presenta nada más la opción de ingreso de pin para poder acceder a las demás opciones de Pokemon Bank.



Al ingresar al sistema, se presentará como segunda pantalla una central de opciones y realización de transferencias, donde el cliente podrá realizar las transacciones que necesite, para luego poder visualizar las diferentes opciones que se ofrecen



Finalmente, el usuario puede elegir cualquier opción y se le mostrará la información que solicita, por ejemplo, el historial de transacciones realizadas:



No.	Descripción	Fecha	Monto
1	Desc	07/04/2021	\$145
2	desc2	08/04/2021	\$220
3	Desc3	02/04/2021	\$330

Siendo así, que después de consultar la información necesaria, el usuario puede dar click en el logo de Pokemon Bank y regresar al inicio. Estando en el inicio, el usuario podrá cerrar su sesión cuando termine sus gestiones.

Investigaciones y versionamiento del código

HTML

Definiéndolo de forma sencilla, "HTML es el lenguaje que se utiliza para crear las páginas web a las que se accede mediante internet". Más concretamente, HTML es el lenguaje con el que se "escriben" la mayoría de páginas web.

Los diseñadores utilizan el lenguaje HTML para crear páginas web, los programas que se emplean generan páginas escritas en HTML y los navegadores que utilizamos (por ejemplo, Google Chrome, Opera o Mozilla Firefox) muestran las páginas web después de leer e interpretar su contenido HTML.

HTML5

Podemos definir HTML5 como un estándar que sirve para definir la estructura y el contenido de una página Web.

es un estándar que sirve como referencia del software que conecta con la elaboración de páginas web en sus diferentes versiones, define una estructura básica y un código (denominado HTML) para la definición de contenido de una página web, como texto, imágenes, vídeos, juegos, entre otros.

CSS

Hojas de estilo en cascada (en inglés Cascading Style Sheets), CSS es un lenguaje de hojas de estilos creado para controlar el aspecto o presentación de los documentos electrónicos definidos con HTML y XHTML. CSS es la mejor forma de separar los contenidos y su presentación y es imprescindible para crear páginas web complejas. Separar la definición de los contenidos y la definición de su aspecto presenta numerosas ventajas, ya que obliga a crear documentos HTML/XHTML bien definidos y con significado completo (también llamados "documentos semánticos"). Además, mejora la accesibilidad del documento, reduce la complejidad de su mantenimiento y permite visualizar el mismo documento en infinidad de dispositivos diferentes.

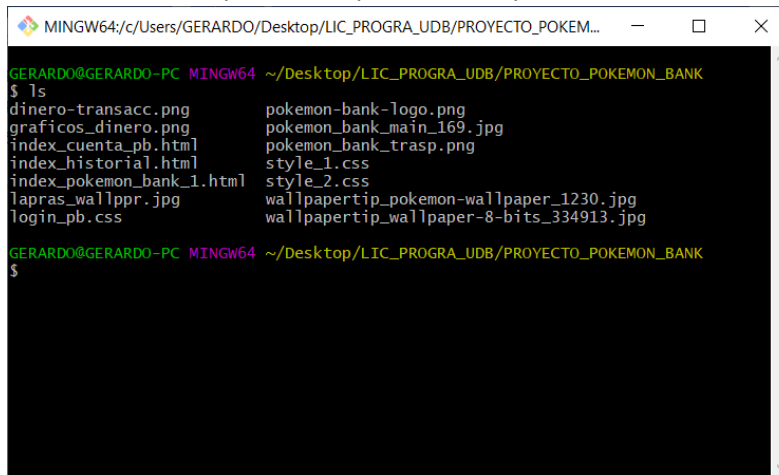
Bootstrap

Bootstrap, es un framework originalmente creado por Twitter, que permite crear interfaces web con CSS y JavaScript, cuya particularidad es la de adaptar la interfaz del sitio web al tamaño del dispositivo en que se visualice. Es decir, el sitio web se adapta automáticamente al tamaño de una PC, una Tablet u otro dispositivo. Esta técnica de diseño y desarrollo se conoce como "responsive design" o diseño adaptativo.

El beneficio de usar responsive design en un sitio web, es principalmente que el sitio web se adapta automáticamente al dispositivo desde donde se acceda. Lo que se usa con más frecuencia, y que a mi opinión personal me gusta más, es el uso de media queries, que es un módulo de CSS3 que permite la representación de contenido para adaptarse a condiciones como la resolución de la pantalla y si trabajás las dimensiones de tu contenido en porcentajes, puedes tener una web muy fluida capaz de adaptarse a casi cualquier tamaño de forma automática.

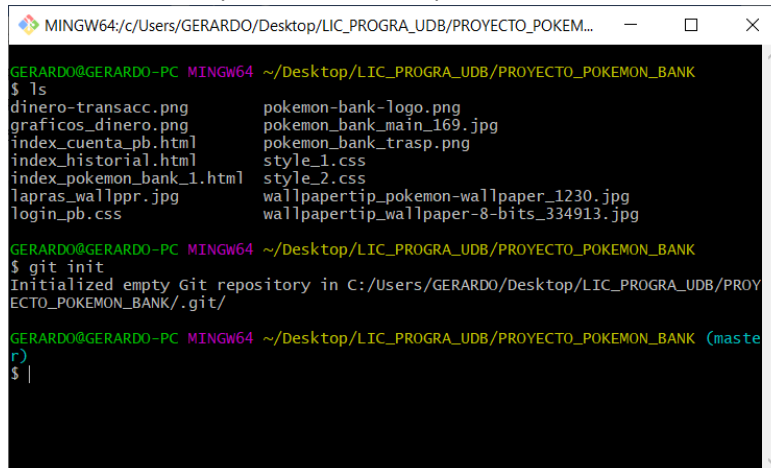
Versionamiento del código:

1. Seleccionar la carpeta de la que hará el repositorio



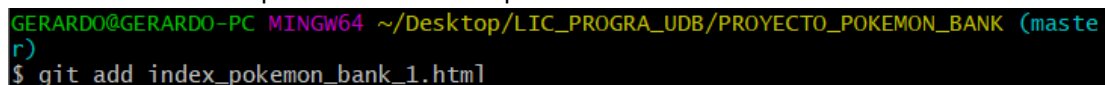
```
MINGW64/c:/Users/GERARDO/Desktop/LIC_PROGRA_UDB/PROYECTO_POKEM...
GERARDO@GERARDO-PC MINGW64 ~/Desktop/LIC_PROGRA_UDB/PROYECTO_POKEMON_BANK
$ ls
dinero-transacc.png      pokemon-bank-logo.png
graficos_dinero.png      pokemon_bank_main_169.jpg
index_cuenta_pb.html     pokemon_bank_trasp.png
index_historial.html     style_1.css
index_pokemon_bank_1.html style_2.css
lapras_wallpr.jpg        wallpapertip_pokemon-wallpaper_1230.jpg
login_pb.css             wallpapertip_wallpaper-8-bits_334913.jpg
GERARDO@GERARDO-PC MINGW64 ~/Desktop/LIC_PROGRA_UDB/PROYECTO_POKEMON_BANK
$
```

2. Inicializamos el repositorio de la carpeta seleccionada



```
MINGW64/c:/Users/GERARDO/Desktop/LIC_PROGRA_UDB/PROYECTO_POKEM...
GERARDO@GERARDO-PC MINGW64 ~/Desktop/LIC_PROGRA_UDB/PROYECTO_POKEMON_BANK
$ ls
dinero-transacc.png      pokemon-bank-logo.png
graficos_dinero.png      pokemon_bank_main_169.jpg
index_cuenta_pb.html     pokemon_bank_trasp.png
index_historial.html     style_1.css
index_pokemon_bank_1.html style_2.css
lapras_wallpr.jpg        wallpapertip_pokemon-wallpaper_1230.jpg
login_pb.css             wallpapertip_wallpaper-8-bits_334913.jpg
GERARDO@GERARDO-PC MINGW64 ~/Desktop/LIC_PROGRA_UDB/PROYECTO_POKEMON_BANK
$ git init
Initialized empty Git repository in C:/Users/GERARDO/Desktop/LIC_PROGRA_UDB/PROYECTO_POKEMON_BANK/.git/
GERARDO@GERARDO-PC MINGW64 ~/Desktop/LIC_PROGRA_UDB/PROYECTO_POKEMON_BANK (master)
$ |
```

3. Añadimos una de las pantallas HTML al repositorio



```
GERARDO@GERARDO-PC MINGW64 ~/Desktop/LIC_PROGRA_UDB/PROYECTO_POKEMON_BANK (master)
$ git add index_pokemon_bank_1.html
```

Hacemos lo mismo con los demás archivos

4. Se crea un nuevo commit para cada archivo agregados al repositorio


```

GERARDO@GERARDO-PC MINGW64 ~/Desktop/LIC_PROGRA_UDB/PROYECTO_POKEMON_BANK (master)
$ git commit -m "Nuevo archivo html inicio de sesion"
[master (root-commit) 55aa198] Nuevo archivo html inicio de sesion
1 file changed, 35 insertions(+)
create mode 100644 index_pokemon_bank_1.html

```

- Así, con el comando “git diff” podemos observar todos los cambios que se hagan a nuestro código agregado al repositorio (En verde lo recién agregado, en rojo lo modificado)

```

GERARDO@GERARDO-PC MINGW64 ~/Desktop/LIC_PROGRA_UDB/PROYECTO_POKEMON_BANK (master)
$ git diff
diff --git a/index_pokemon_bank_1.html b/index_pokemon_bank_1.html
index e465785..d254af3 100644
--- a/index_pokemon_bank_1.html
+++ b/index_pokemon_bank_1.html
@@ -9,7 +9,7 @@
<!-- Bootstrap CSS -->
<link href="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@5.0.0-beta3/dist/css/bootstrap.min.
css" rel="stylesheet" integrity="sha384-e0JMYsd53ii+sc0/bJGFsiCZc+5NDVN2yr8+0RDqr0Ql0h+rP48
ckxlpbzKgwra6" crossorigin="anonymous">
<link rel="stylesheet" href="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap-icons@1.4.1/font/b
ootstrap-icons.css">
- <title>Pokemon Bank (inicio)</title>
+ <title>Pokemon Bank (inicio de sesión)</title>
</head>
<body>
<div class="modal-dialog text-center">

```

- Con el comando siguiente, podemos verificar todos los cambios registrados a nuestro código con su respectiva descripción e identificación

```

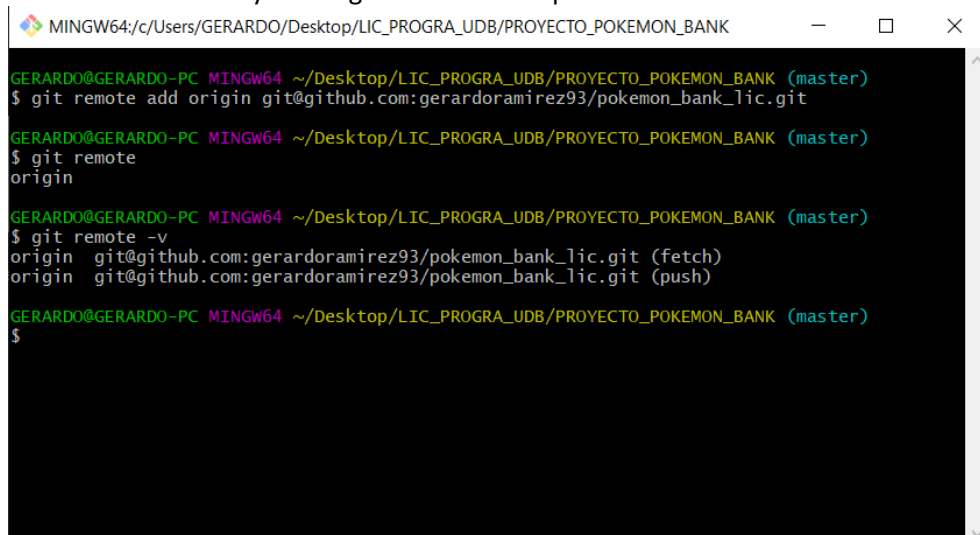
GERARDO@GERARDO-PC MINGW64 ~/Desktop/LIC_PROGRA_UDB/PROYECTO_POKEMON_BANK (master)
$ git log
commit 55aa1987661e6e1336b93b3c4b4162236edf9d8d (HEAD -> master)
Author: Gerardo <GERARDO@GERARDO-PC>
Date: Thu Apr 8 19:09:30 2021 -0600

    Nuevo archivo html inicio de sesion

```

7. CREANDO REPOSITORIO EN GITHUB

Accedemos a nuestra cuenta de GitHub e ingresamos los siguientes comandos en GIT para tener acceso a subir y descargar cambios al repositorio en GitHub



```

MINGW64; c:/Users/GERARDO/Desktop/LIC_PROGRA_UDB/PROYECTO_POKEMON_BANK
GERARDO@GERARDO-PC MINGW64 ~/Desktop/LIC_PROGRA_UDB/PROYECTO_POKEMON_BANK (master)
$ git remote add origin git@github.com:gerardoramirez93/pokemon_bank_lic.git
GERARDO@GERARDO-PC MINGW64 ~/Desktop/LIC_PROGRA_UDB/PROYECTO_POKEMON_BANK (master)
$ git remote
origin
GERARDO@GERARDO-PC MINGW64 ~/Desktop/LIC_PROGRA_UDB/PROYECTO_POKEMON_BANK (master)
$ git remote -v
origin git@github.com:gerardoramirez93/pokemon_bank_lic.git (fetch)
origin git@github.com:gerardoramirez93/pokemon_bank_lic.git (push)
GERARDO@GERARDO-PC MINGW64 ~/Desktop/LIC_PROGRA_UDB/PROYECTO_POKEMON_BANK (master)
$

```

Conclusiones

- Para el desarrollo de una página web exitosa, es necesario el uso de librerías externas y recursos adicionales que permitan que nuestro CSS sea más llamativo
- Teniendo el enmaquetado de nuestro proyecto, es más fácil continuar con la asignación de funciones de cada elemento que conforme nuestra página web
- El versionamiento de nuestro código tiene importancia a la hora de identificar cuáles son las nuevas características que a éste se le agregan y poder detallar más a fondo si los cambios optimizan o perjudican el funcionamiento del producto final