



Curso: WEB-02 Diseño Web 1
Profesor: Francisco José Jiménez Bonilla

Tarea 1

Bachillerato de Tecnologías de Información y Comunicación

Autor:

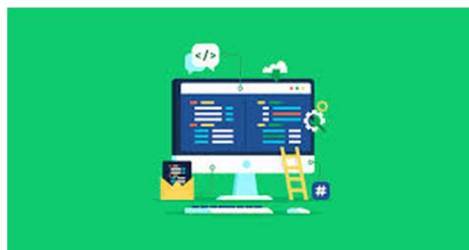
Gerson Gonzalez A

San José, Costa Rica
Septiembre, 2020

Desarrollo Web

1. ¿Por qué es importante que una empresa tenga un sitio web?

En la actualidad, tener una página web nos brinda credibilidad ante los clientes potenciales y nos ayuda a ser visibles en los buscadores, de ahí la importancia de crear una estructura en la que el contenido resulte relevante: ubicación física, número telefónico, mail de contacto y/o redes sociales, así como fotografías de alta calidad de tus productos.



2. ¿Cuáles son las plataformas web con las que generalmente se crean los sitios web que observamos por internet? Cite 3.

1. Wix – Para los más creativos
2. Webnode – Sitios web en varios idiomas
3. Jimdo – El todo en uno
4. Weebly – Realmente fácil de usar
5. Ionos – Variedad de plantilla



3. ¿Cuál es la diferencia que existe entre desarrollador Front-End-Back-EndFull-Stack?



El desarrollador front end será el encargado de colocar en marcha todo lo relacionado con HTML, CSS o Javascript. Incluyendo también tendencias en esta área, como lo son Backbone, AngularJS, Bootstrap, Foundation y EmberJS. Es su deber el de mantenerse actualizado sobre este tema para ofrecer los mejores resultados posibles.

Mientras que por su parte el desarrollador back end está más enfocado es al procesamiento de servidores de aplicación y bases de datos. Para ello emplea Java, Ruby, Python, PHP y .Net, entre otros, y también por la capa de datos Posgres, Oracle, MySQL/MariaDB, y MSSQL. Como se ha podido observar, para el desarrollador back end, la manipulación de datos es un aspecto fundamental.

Y por último, **los desarrolladores full stack se encuentran en un punto medio en donde poseen la capacidad de manejar ambos tipos de desarrollo.** Todo ello como una especie de generalista, enfocado en el desarrollo de habilidades diversas que sepan adaptarse a todas las capas de un sistema. Un aporte al trabajo de rendimiento porque esta clase de profesionales se encarga de visualizar todo lo que ocurre con el desarrollo web desde una perspectiva general, y con suficientes conocimientos de ambos lados para emitir una opinión de valor.

No obstante, la falta de enfoque en uno de los lados, ya sea el front end o el back end, termina repercutiendo en la capacidad de profundización en una de las especialidades como tal.

4. ¿Qué aspectos se deben de tomar en cuenta para ser un buen desarrollador web Front-End y Back-End. Tomando en cuenta la parte técnica, humanística, entre otras. Pensemos en el supuesto que vamos a optar por un trabajo en esas áreas? Brinde su opinión?

- Tener ganas, paciencia, constancia y pasión
- Aprender HTML
- Aprender CSS
- Aprender JavaScript
- Para de estudiar y ponte a practicar
- Aprende bases de datos y SQL
- Aprende un lenguaje de back-end(PHP, NodeJS)

5. ¿Escriba 7 tipos de sitios web que se pueden observar en internet?

- Blogs

- Tiendas online
- Webs corporativas
- Foros
- Sitio de descargas
- Buscadores
- Sitios webs de noticias
- Wikis

6. ¿Cuál es la funcionalidad entre los siguientes términos (sistema-sitio webapps nativas-redes sociales: Piense en el objetivo de cada uno?

Lenguaje HTML5

1. ¿Describir la historia del lenguaje HTML hasta llegar al HTML5?

Breve historia de HTML

El origen de HTML se remonta a 1980, cuando el físico Tim Berners-Lee, investigador del CERN (Organización Europea para la Investigación Nuclear) propuso un nuevo sistema de “hipertexto” para compartir documentos.

Los sistemas de hipertexto habían sido desarrollados años antes. En el ámbito de la informática, el hipertexto permite que los usuarios accedan a la información relacionada con los documentos electrónicos que visualizan. En cierta manera, los primitivos sistemas de hipertexto podrían asimilarse a los enlaces de las páginas web actuales.

Tras finalizar el desarrollo de su sistema, Tim Berners-Lee lo presentó a una convocatoria organizada para desarrollar un sistema de hipertexto para internet. Después de unir sus fuerzas con el ingeniero de sistemas Robert Cailliau, presentaron la propuesta ganadora llamada WorldWideWeb (W3). El primer documento formal con la descripción de HTML se publicó en 1991 bajo el nombre “*HTML Tags*” (Etiquetas HTML) y todavía hoy puede ser consultado en línea a modo de reliquia informática.

La primera propuesta oficial para convertir HTML en un estándar se realizó en 1993 por parte del organismo IETF (*Internet Engineering Task Force*). Aunque se consiguieron avances significativos (en esta época se definieron las etiquetas para imágenes, tablas y formularios) ninguna de las dos propuestas de estándar, llamadas HTML y HTML+ consiguieron convertirse en estándar oficial.

En 1995, el organismo IETF organizó un grupo de trabajo de HTML y el 22 de septiembre publicaron el estándar HTML 2.0. A pesar de su nombre, HTML 2.0 es el primer estándar oficial de HTML.

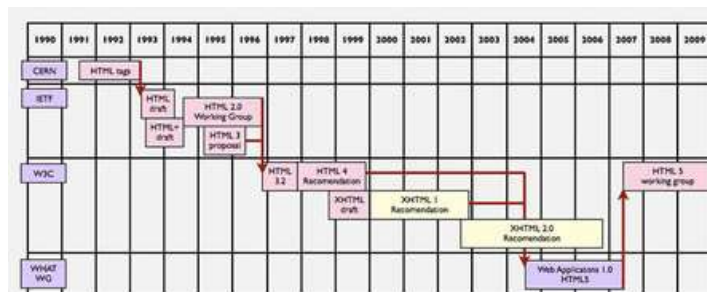
A partir de 1996, los estándares de HTML los publica otro organismo de estandarización, el W3C. La versión HTML 3.2 se publicó el 14 de Enero de 1997 y es la primera recomendación de HTML publicada por el W3C. Esta revisión incorpora los últimos avances de las páginas web desarrolladas hasta 1996, como *applets* de Java y texto que fluye alrededor de las imágenes.

HTML 4.0 se publicó el 24 de Abril de 1998 (versión corregida de la publicación del 18 de Diciembre de 1997) y supuso un gran salto desde las versiones anteriores. Entre sus novedades más destacadas se encuentran las hojas de estilos CSS, la posibilidad de incluir pequeños programas o *scripts* en las páginas web, mejora de la accesibilidad de las páginas diseñadas, tablas complejas y mejoras en los formularios.

La última especificación oficial de HTML se publicó el 24 de diciembre de 1999 y se denomina HTML 4.01. Se trata de una revisión y actualización de la versión HTML 4.0, por lo que no incluye novedades significativas.

Desde la publicación de HTML 4.01, la actividad de estandarización de HTML se detuvo y el W3C se centró en el desarrollo del estándar XHTML. Por este motivo, en el año 2004, las empresas Apple, Mozilla y Opera mostraron su preocupación por la falta de interés del W3C en HTML y decidieron organizarse en una nueva asociación llamada WHATWG (*Web Hypertext Application Technology Working Group*). La actividad actual del WHATWG se centra en el estándar HTML5, cuyo primer borrador oficial se publicó el 22 de enero de 2008. Debido a la fuerza de las empresas que forman el grupo WHATWG y a la publicación de los borradores de HTML 5.0, en marzo de 2007 el W3C decidió retomar la actividad estandarizadora de HTML.

HTML5 ya es un estándar (recomendado), el consorcio W3C, con el inventor de la Web Sir Tim Berners-Lee, presentó el 27 de octubre de 2014 la versión final. Su intención es que se construya lo que se ha llamado Plataforma Web abierta, donde el HTML5, junto a Javascript y CSS3, se podrá utilizar para el desarrollo de aplicaciones multiplataforma (Linux, Windows, Android, iOS..)



2. ¿Qué es el HTML5 y cuál es su función principal?

El lenguaje HTML5 se usa para definir la estructura básica de una página web. Sin embargo, una de sus más grandes adiciones en esta nueva versión es poder añadir audio y video sin necesidad de usar Flash u otro reproductor multimedia



3. ¿Cite 5 ventajas del lenguaje HTML5?

- Incorporación de video
- Experiencia de usuario
- Un código más limpio
- Compatibilidad múltiple entre navegadores
- Optimización para móviles
- Una mejor posibilidad de ranking

4. ¿Cite la diferencia entre una página web, sitio web, apps y sistema?

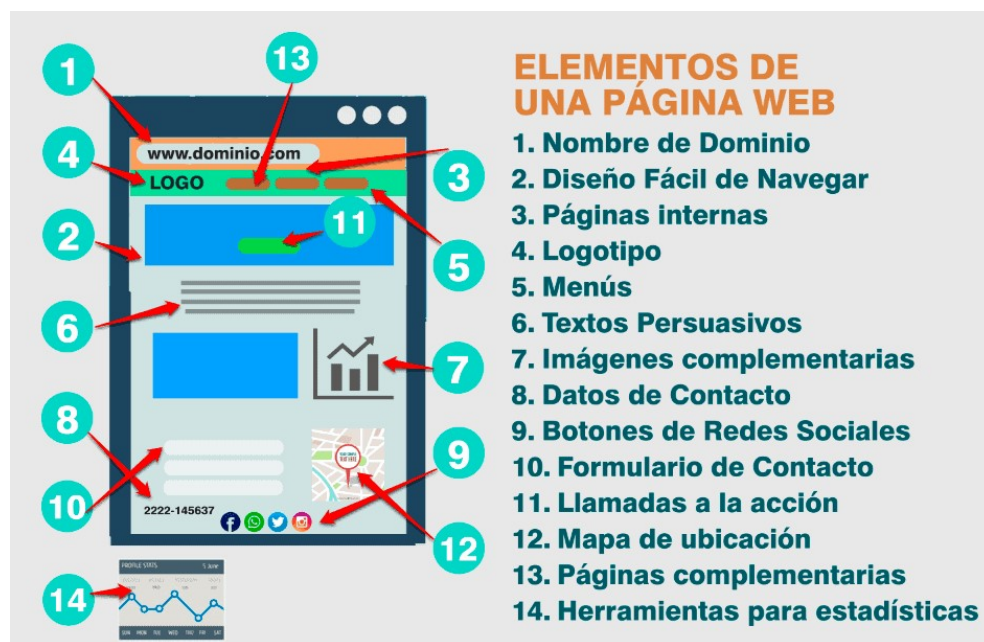
Un sitio web es un conjunto de páginas estáticas que entregan información. Por su parte, las aplicaciones web son plataformas principalmente interactivas que se centran en que los usuarios realicen acciones.

- Los sitios web son fuentes de información, mientras que las aplicaciones se centran en la realización de acciones.
- Una aplicación web puede ser parte de un sitio en un proyecto, pero no al revés.
- Las funciones y tareas de una aplicación son muchas más y tienen un nivel de complejidad más elevado.

5. ¿Qué aspectos se pueden analizar de un sitio web?

Calidad
Estética
Seguridad

6. ¿Cite 3 elementos básicos y avanzados de una página web?



7. ¿Cite 3 elementos multimediales que puede tener una página web?

- Elementos infográficos interactivos
- Elementos de audio
- Videos



8. ¿Qué son navegadores web. Escriba los 3 más importantes?

Es un software que permite el acceso a Internet, interpretando la información de archivos y sitios web para que éstos puedan ser leídos. google chrome, safari, firefox, opera, eminent, intheternet explore



9. ¿Cite 5 etiquetas básicas y semánticas HTML5 y su función?

Son las que sirven para definir el esquema principal del documento, como HEADER, ARTICLE, FOOTER, etc. Todas esas etiquetas semánticas nos indican qué es el contenido que engloban y cuál es su relación con el conjunto de elementos del documento HTML.

| Etiqueta | Función |
|-------------|---|
| <figure> | Especifica auto-contenido |
| <footer> | Define el pie de página de un documento |
| <form> | Define un formulario html |
| <h1> a <h6> | Define encabezados o títulos |

10. ¿Describir los tipos de imágenes que puede tener una página web: (JPG-PNG-SVG-GIF)?

TOP 4 IMAGE FORMATS FOR THE WEB [2018]

| | JPG | GIF | PNG | SVG |
|--------------|-----|-----|-----|-----|
| VECTOR | | | | ✓ |
| RASTER | ✓ | ✓ | ✓ | |
| TRANSPARENCY | | | ✓ | ✓ |
| ANIMATION | | ✓ | ✓ | ✓ |
| LOSSY | ✓ | | | |

10. ¿Buscar 5 direcciones web de internet para descargar imágenes?

- Pixabay <https://pixabay.com/es/>
- Pexels <https://www.pexels.com/es-es/>
- Foter <https://foter.com/>
- shutterstock www.shutterstock.com
- Magdeleine <https://magdeleine.co>

11. ¿Qué es un favicon y en que parte aparece en la página web?

Un favicon es la pequeña imagen que se muestra en la pestaña del navegador o en la lista de marcadores (favoritos)



12. ¿Cuál es la instrucción para agregar comentarios en HTML5 y CSS?

HTML5 = `<!--Comentario-->`

CSS = `/* */`

```

6      /* Etiqueta body */
7      /* Para el cuerpo de la página */
8      body
9      {
10         color:blue;
11         background-color:pink;
12     }
```

13. ¿Escribir la estructura básica HTML5?

```

<!doctype html>
<html lang="es">
  <head>
    <meta charset="utf-8"/>
    <title> </title>title>
    <link href=" " rel="icon">
  </head>
  <body>
    <h1> </h1>
    <h2> </h2>
    <p>
    <p>
```

```
<body>  
</html>
```

14. ¿Escribir la estructura semántica HTML5?

```
<!--Seccion1-->  
<section>  
  <h2>Social</h2>  
<p>  
  Las redes sociales mas populares son:  
</p>  
  
</section>  
  
<ol>  
  <li>Facebook</li>  
  <li>Twitter</li>  
  <li>Youtube</li>  
</ol>
```

15. ¿Qué es un formulario de contacto?

Son uno de los principales puntos de interacción entre un usuario y un sitio web o aplicación. Los formularios permiten a los usuarios la introducción de datos, que generalmente se envían a un servidor web para su procesamiento y almacenamiento o se usan en el lado del cliente para provocar de alguna manera una actualización inmediata de la interfaz (por ejemplo, se añade otro elemento a una lista, o se muestra u oculta una función de interfaz de usuario).

16. ¿Qué son enlaces o vinculaciones URL. Brinde 3 ejemplos?

La función básica de un vínculo es la de hacer una referencia, de un documento HTML a un recurso, que puede ser a su vez otro documento. En otras palabras, un enlace define una relación entre dos recursos en la web.

- Index
- Section
- Start



Lenguaje CSS

1. ¿Describir la historia del lenguaje CSS?



CSS es un lenguaje cuya definición ha sido creada por el World Wide Web Consortium, cuyas siglas son W3C. Se trata de un consorcio internacional que produce especificaciones, recomendaciones, manuales y herramientas en relación al desarrollo de internet. El W3C es un organismo que cuenta entre sus principales promotores al MIT (Massachusetts Institute of Technology, USA), el ERCIM (European Research Consortium for Informatics and Mathematics, participado por numerosos países), la Keio University (Japón) y la Beihang University (China).

Uno de los objetivos principales del W3C es generar estándares: documentos donde se definen las sintaxis de lenguajes y protocolos que intervienen en el desarrollo de internet. El objetivo es promover que las empresas, instituciones y personas que participan o trabajan en desarrollos web utilicen un mismo lenguaje y se pongan de acuerdo a la hora de generar software y productos relacionados con internet. ¿Por qué decimos que la propiedad para dar color de fondo es background-color y no back_color ó bcol? Porque la forma de nombrar esta propiedad ha sido definida por el W3C de esta manera y todas las empresas, instituciones y personas lo han aceptado.

No siempre lo que propone el W3C es aceptado. El W3C emite propuestas, no leyes de obligado cumplimiento porque no tiene capacidad legal para ello. Hay otras instituciones o grandes empresas que también hacen propuestas o tienen criterios propios, y en ocasiones esas propuestas o criterios alternativos hacen que haya distintos grupos de trabajo y distintos estándares o forma de funcionamiento del software.

Por último, hay que tener en cuenta que el W3C está formado por un equipo de personas que también cometen errores y que "lo que dice el W3C" no siempre tiene por qué ser lo mejor ni lo más usado. No obstante, hoy día el W3C es la principal institución de referencia a la hora de crear y difundir estándares relacionados con los desarrollos web, entre ellos el CSS.

CSS 1: publicada en 1996.

CSS 2: publicada en 1998.

CSS 2.1: publicada en 2004.

CSS 3: publicada en 2011.

CSS 4: se estima que pueda ser especificación oficial en 2019.

2. ¿Qué es el CSS y cuál es su función principal

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

3. ¿Cuál es la instrucción de carga de los CSS en HTML?

```
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="mi_archivo.css" media="screen" />
```

4. ¿Cite 5 ventajas del lenguaje CSS?

Ventajas:

- Con una Hoja de Estilo podemos alterar la presentación de cada elemento sin tocar el código HTML, ahorrando esfuerzo y tiempo de edición. De este modo no sólo simplificamos el mantenimiento del sitio sino que además reducimos las posibilidades de cometer errores.

- El lenguaje de las CSS ofrece herramientas de composición más potentes que HTML. Más aún, las CSS permiten aplicar prácticamente todas las propiedades a cualquier elemento de la página, mientras que HTML sólo permite un número limitado de propiedades para cada elemento.

-Se evita tener que recurrir a trucos para conseguir algunos efectos. Con CSS no es necesario usar imágenes invisibles para hacer una sangría o usar una tabla para ubicar un elemento en determinado lugar de la pantalla (las CSS permiten posicionar con precisión cualquier elemento).

-El lenguaje de las Hojas de Estilo, aunque muy potente, es relativamente sencillo y fácil de aprender.

-Los documentos que usan CSS generalmente resultan más compactos.

5. ¿Escribir los tipos y partes de los estilos?

En línea (*Inline*)

Los estilos inline son aquellos que se escriben directamente en la etiqueta (*tag*) del documento. Solamente afectan a la etiqueta en la que son aplicados.

```
<a href="»» style="text-decoration: none;">
```

Incrustados (*Embedded*)

Los estilos embedded son incrustados dentro de la sección *<head>* del documento. Estos solo afectan aquellos tags de la página en la que están incrustados.

```
<style type="text/css">
```

```
p {  
color: #00f;
```

```
}  
</style>
```

Externos (*External*)

Estos son escritos en un documento separado independiente y luego vinculado a una o varias paginas web. Los estilos externos afectan a cualquier documento vinculado a ellos.

5. ¿Qué es un modelo de caja en CSS. Explique claramente?

El modelo de cajas o "box model" es seguramente la característica más importante del lenguaje de hojas de estilos CSS, ya que condiciona el diseño de todas las páginas web. El modelo de cajas es el comportamiento de CSS que hace que todos los elementos de las páginas se representen mediante cajas rectangulares.

6. ¿Describir brevemente el uso de las unidades de medida PX-EM-REM?



Em

Viene de la pronunciación fonética en inglés de la letra “m”. La medida se basa en el ancho de la letra “M” de la tipografía utilizada.

Es una medida relativa a su elemento padre. Por ejemplo, si el elemento padre tiene una fuente definida de 14px y el elemento en sí tiene una medida de fuente de 1em, la medida en pixeles será de 14px; si tuviera una fuente de 2em, sería de 28px.

Normalmente se usa con notación decimal: .7em (equivalente a 0.7em), 1.5em, etc.

Rem

O ‘root em’. Es una medida relativa no a su elemento padre, sino al elemento root. Es decir, al contenedor principal html.

Igual que pasa en el caso del em, también se utiliza con notación decimal: .7em (equivalente a 0.7em), 1.5em, etc

Px

El 'px' (píxel) es una unidad absoluta. No es una unidad escalable: no guarda relación con la medida la fuente de su contenedor o del contenedor root. Varía dependiendo de la resolución del dispositivo utilizado.

7. ¿Qué es un selector. Cite 3 tipos de selectores. Brinde 3 ejemplos?

El selector CSS es el identificador en la hoja de estilos del elemento o elementos del DOM a los que se aplicarán las declaraciones contenidas en la regla de la que forma parte dicho selector

Selector CSS compuesto

```
section.noticias {}  
.una_clase.otra_clase {}
```

Selector CSS complejo

```
p span {}  
nav > a {}  
main:hover > h1 ~ p {}
```

Lista de selectores CSS

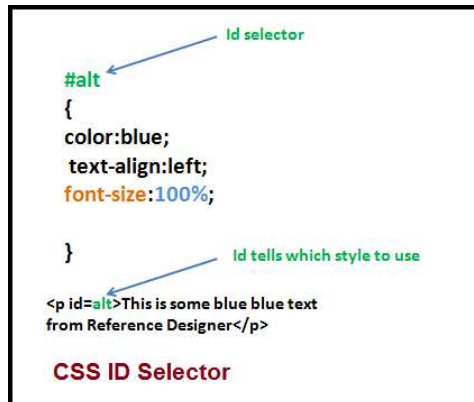
```
#unico,  
main:hover > h1,  
ol > li:only-child {}
```

8. ¿Para qué sirven las clases en CSS. Brinde 3 ejemplos?

El atributo class está definido como una lista de elementos separados por espacio, y uno de esos elementos debe coincidir exactamente con el nombre de clase dado en el selector, con esto se configura un template con varias opciones que se pueden aplicar en el código con el comando class.

9. ¿Para qué sirven los ID en CSS?

El atributo global id define un identificador único (ID) el cual no debe repetirse en todo el documento. Su propósito es identificar el elemento al vincularlo (usando un identificador de fragmento), en scripts u hojas de estilo (con CSS).



10. ¿Qué enseñanza le brinda la tarea. Escribir un párrafo de 5 renglones?

De mi parte fue una buena forma de buscar los temas claves que vamos a estar desarrollando en la materia, permitiendo un entendimiento más fácil y rápido en el momento de las clases, adicional de conocer de algunas diferencias y similitudes de los diferentes componentes en código HTML o CSS.

Es importante también que esto nos abre más la mente en diferentes funciones que podemos aplicar a nuestro código y que la gama es muy amplia y es solo de buscar un poco para encontrar la solución.