

EVALUACIÓN CORRESPONDIENTE AL PRIMER PARCIAL (4A-2024)

FACULTAD:	Tecnología Informática		
CARRERA:	Ingeniería en Sistemas		
ALUMNO/A:	Gonzalo Frade		
SEDE:	Centro	LOCALIZACIÓN:	Bs. As.
ASIGNATURA:	Tecnología para el Desarrollo Web		
CURSO:	4A	TURNO:	M
PROFESOR:	Balich, Franco Adrian	FECHA:	24/05/2024
TIEMPO DE RESOLUCIÓN:	60'	EXAMEN PARCIAL NRO:	PRIMERO
MODALIDAD DE RESOLUCIÓN: Virtual Individual		Presencial / Virtual / Escrito / Oral / Individual / Grupal	
RESULTADOS DE APRENDIZAJE: <ul style="list-style-type: none"> T1-23-85-3-1-2-R1: [Implementa] + [los leguajes utilizados] + [para desarrolla páginas web cliente - servidor] + [utilizando HTML, JavaScript, CSS y ASP.NET] T1-23-85-11-1-2-R2: [Analiza] + [como obtener, procesar y difundir información en la web] + [para proporcionarle a la organización soluciones optimizadas respecto a la oportunidad como el contenido] + [considerando actuar con responsabilidad profesional y social] T1-23-85-11-2-2-R3: [Organiza] + [jerárquicamente los niveles de acceso al sistema web] + [considerando la exposición de la información y los procesos de la empresa] + [valorando el impacto producido sobre el capital social y organizacional] 			

Propósito:

Evaluar la capacidad del estudiante para diseñar y desarrollar una página web con HTML y CSS. Su habilidad para administrar el tiempo y los recursos seleccionados para el logro del objetivo propuesto, su capacidad para integrar el marco teórico propuesto con los resultados alcanzados.

Para aprobar el examen deberán aprobar tanto la parte teórica como la parte practica cada uno con una nota mínima de 4 (cuatro) que se obtendrá al tener el 60% de las respuestas correctas de cada parte.

Calendario de Actividades

Recepción del parcial: 24/05/2024 (9:30 hs)

Fecha de entrega: 24/05/2024 (23:59 hs)

Forma de entrega

Colocar en un archivo .zip(*) todas las páginas más este documento con su nombre en el título del mismo. Suba el archivo a UAI ULTRA en el módulo de evaluaciones, en la actividad denominada "Primer Parcial".

Nombre del Archivo: **ApellidoNombre-1erParcial.zip**

Ejemplo: **BalichFranco-1erParcial.zip**

Parte teórica

1) ¿Qué es web?

La web es un sistema donde se transfieren datos a través de internet usando HTTP que es un protocolo de telecomunicación. En sus inicios, lo que podíamos ver en la web era solamente un texto, sin formato, sin estilos, era como un bloc de notas pero hoy en día, se usan las herramientas HTML5, CSS y JS para poder crear aplicaciones web. Estas herramientas, ayudan a los desarrolladores front-end a crear estructuras en bloques gracias a HTML5, con CSS van a poder darle un diseño llamativo, y con JS le van a dar lógica y interactividad al usuario.

La web sirve para poder buscar información, comunicarnos con personas, acceder a aplicaciones, etc. Básicamente, es una gran ayuda a todas las personas que pueden acceder a la web, ya que nos va a proporcionar mucha información.

2) ¿Qué es el metaverso? ¿Cuáles son sus principales características?

El metaverso es un concepto en el cual vamos a poder interactuar con cualquier pantalla sin ningún tipo de límite. Con esto nos referimos, que, gracias a herramientas tecnológicas, como los lentes de realidad virtual, vamos a poder vivir una experiencia en un mundo virtual como si estuviéramos en la vida real, ya que vamos a poder movernos, hablar con otras personas. Básicamente, vamos a poder hacer cualquier actividad que hacemos en la realidad.

Las características que tiene el metaverso son 3:

- **Inmersivo:** Como bien dijimos antes, gracias a las nuevas tecnologías, como los lentes de realidad virtual, las personas van a poder crearse un personaje en un mundo virtual, donde van a poder hacer cualquier actividad física como si estuvieran en el mundo real.
- **Interconectado:** otras aplicaciones van a poder estar interconectadas con el metaverso, donde nos vamos a poder mover por un mundo virtual donde haremos diferentes actividades como en el mundo real.
- **Interrumpido:** Al desconectarse, el mundo virtual va a seguir existiendo, donde el tiempo va a pasar, las personas que estén jugando van a poder seguir jugando, etc. Básicamente, es como un

mundo paralelo al mundo real, ya que el juego no depende de vos si estas conectado o no, el tiempo va a seguir pasando.

3) ¿Cuál es la diferencia entre el frontend y backend?

La diferencia entre el front-end y el back-end son:

El front-end es el desarrollador que se encarga de crear la interfaz grafica usando herramientas como HTML, CSS, JS, REACT, Angular, etc. Tiene que hacer que la parte visible del sistema sea llamativa, intuitiva, amigable y sobre todo, que el usuario pueda entenderla. Este tiene diferentes responsabilidades como son:

- Diseñar una interfaz gráfica.
- Que el sistema tenga interactividad a través de botones, raddiobuttons, formularios, etc.
- Que el usuario tenga una buena navegación sobre el sistema, donde el mismo entienda como es.
- Que los datos que recuperamos de nuestras bases de datos, lo puedan mostrar en la interfaz del usuario de manera adecuada.
- Que si el usuario hace click sobre algún botón, esta acción haga algo en especifico para que los eventos de los usuarios se entiendan.
- Tener un sistema optimo, donde sea rápido y eficiente, a la hora de cargar la página, imágenes, etc.

El backend es el desarrollador que se encarga de la lógica del negocio, procesar los datos y persistir los mismos en base de datos para luego poder volver a usarlos. Básicamente, es el lado de atrás de todo sistema, ya que este no piensa en el usuario, sino que piensa que los datos se guarden bien. Las responsabilidades que tiene este son:

- Cumplir con los requisitos del negocio, para poder implementar las reglas y los procesos para dicho sistema.
- Persistir los datos en bases de datos, para luego poder volverlos a usar.
- Procesar los datos, antes que el frontend se los muestre a los usuarios.
- Gestionar la seguridad y autenticación de los usuarios, ya tanto sea con un login, o estableciendo perfiles o permisos para ciertas seguridades del sistema.
- Gestionar las sesiones, para mantener el estado del usuario mientras este en el sistema.

Conclusión, el desarrollador frontend piensa a la hora de hacer el sistema o aplicación web en el usuario, ya que tiene que hacer algún diseño que este bien estructurado, llame la atención y que tenga buena interactividad para el mismo. Mientras que el backend, se encarga de la parte lógica del sistema, donde el usuario no va a ver nada, entonces tiene que pensar mas en que los datos se guarden bien, en la seguridad del sistema, etc.

4) ¿Qué nos permite hacer HTML? ¿Y CSS?

HTML nos permite a través de sus elementos crear estructuras y darle formato a nuestras paginas web. Mientras que CSS, nos permite darte estilos a esos elementos que usamos de HTML, para que nuestras paginas se vean mucho mas lindas y llamen la atención.

5) Si quisiera hacer una página web para vender un producto ¿Qué etiquetas HTML debería usar?

A la hora de hacer un pagina para vender mi producto, usaria varias etiquetas, como son:

- Podríamos usar la etiqueta h1 para insertar el nombre de nuestro negocio.
- Luego, podríamos usar la etiqueta img, para poner una foto del producto para que las personas vean el producto que vendemos.
- También, podríamos usar un h5 u h6, para poner el nombre del producto.
- Podríamos usar la etiqueta <p> para dar una descripción del mismo, donde diríamos para que se puede usar, o que hace.
- Podríamos usar la etiqueta br, para darle un salto de línea a ese párrafo, y luego usar p para poner el precio.
- Por ultimo, usaría un input o button, para que las personas que quieran comprar el producto puedan hacerlo.
- También, agregaría un pequeño formulario, atraves de la etiqueta <form>, donde tendría diferentes input, como text y submit, donde si las personas tienen alguna duda puedan preguntar via mail sus dudas.

6) ¿De qué forma podemos vincular nuestros archivos de estilos con nuestra página web? Explique cada uno

Existen 3 formas para vincular nuestros HTML con nuestro CSS:

- **Inline:** Esta “vinculación” es cuando en nuestras etiquetas HTML ponemos el atributo “Style” y agregamos diferentes estilos a esa etiqueta en especial.
- **Internal:** Acá vamos a usar la etiqueta <style> en el <head> de nuestro documento HTML, donde vamos a implementar la escritura de CSS. Por ejemplo: si agregamos class a nuestras etiquetas HTML, luego en donde implementamos nuestro css, podemos escribir .”Nombre de class” y dependiendo de los diferentes estilos que pongamos se van a insertar en nuestra etiqueta.
- **External:** Vamos a tener que crear un archivo .css, donde vamos a insertar la escritura de CSS a cada una de las etiquetas de HTML. Este archivo lo vamos a vincular a través de un link, que se encuentra en el HEAD del html. Una vez, vinculado el HTML con el CSS, lo que escribamos en el CSS y esta bien implementando, las etiquetas HTML van a contener estilos.

7) ¿Cuál es la diferencia entre Mobile Design First y Web Responsive Design?

La diferencia entre el Mobile design First y el Web Responsive Design es que en el primer concepto vamos a empezar programando desde la vista de un celular donde luego nuestra aplicación la vamos a tener a adaptar a tablets y/o computadoras, mientras que el Web Responsive Design vamos a empezar programando con la vista de una computadora donde luego la vamos a tener que adaptar a la vista de tablets y/o celulares. Básicamente, la diferencia es la vista que tenemos inicialmente a la hora de programar.

8) Explique que es el Box Model

El box Model es el motor de representación que representa a cada elemento de HTML como si fuera un cuadro rectangular, donde tiene 4 niveles por así decirlo. Este se lee de adentro para afuera. En el nivel 1, vamos a encontrar el content, luego el padding, en tercer lugar, el border y por último, el Margin.

9) ¿Qué tengo que agregar en mis estilos para hacer Web Responsive Design?

En mi CSS para que mi Web sea responsive lo que tenemos que agregar son medias querias, las cuales sirven para indicarle a mi CSS que cuando la pantalla del dispositivo en donde se abra nuestro sitio web, tenga una vista distinta o cambie el diseño de la misma. Básicamente, el uso de esta tecnología es para adaptar nuestro sitio web a los diferentes dispositivos eléctricos en donde se va a poder ver nuestro sitio, como lo es una computadora de escritorio, una netbook, una Tablet o algún celular. Al implementar el responsive, en cualquier dispositivo se va a ver bien.

10) ¿Qué considera que es importante a la hora de desarrollar una página web para un cliente?

A la hora de desarrollar una pagina web para un cliente es importante considerar el buen uso de etiquetas HTML, con esto nos referimos a que no quede ninguna etiqueta o palabras sueltas por el documento, textos alternativos y que la pagina también sea responsive. Al usar estas buenas prácticas, nuestra página va a tener un mejor posicionamiento SEO.

Parte práctica

Se deberá desarrollar una página web sobre una película o serie de televisión de su elección en donde se tendrá que resolver de forma individual los siguientes ítems con HTML y CSS:

- 1) * Se deberá crear tres páginas para la de inicio, la galería de fotos y para los actores. (index.html, gallery.html y cast.html) con un menú para moverse entre ellas.
- 2) * La página de inicio que deberá tener el título de la película o serie, un banner (imagen de la película), una breve descripción y la fecha de estreno como mínimo (index.html)
- 3) * También deberá crear una página con múltiples imágenes de la película o serie, siendo la cantidad mínima de 5 imágenes sobre la película o seria (gallery.html).
- 4) * La página de personajes que deberá tener una tabla que tenga las columnas para "Actor", "Personaje", y "Rol" (Por ejemplo: "Protagonista", "Antagonista", "Secundario", etc.) (cast.html)
- 5) * Se deberá aplicar estilos para hacer la página lo más estéticamente posible.
- 6) Deberán aplicar Web Responsive Design en la página de Inicio de forma tal que no se recorte el contenido de esta.
- 7) Deberán aplicar Web Responsive Design en las páginas de galería y actores.
- 8) Se deberá aplicar buenas practicas de desarrollo web en el HTML y CSS

Se deberá cumplir como mínimo 5 ítems de la parte práctica de forma obligatoria para tener el mínimo del 60% necesario para aprobar el parcial (4), tendrán que hacer si o si 4 de los indicados con ()*