

***RECUERDA PONER A GRABAR LA
CLASE***





¿DUDAS DEL ON-BOARDING?

MIRALO AQUI



Clase 02. DESARROLLO WEB

PRIMEROS PASOS CON HTML



OBJETIVOS DE LA CLASE

- Comprender la sintaxis de HTML.
- Conocer las diferentes etiquetas y el uso de cada una.
- Dominar el concepto de web semántica, y las etiquetas HTML5 de estructura.

GLOSARIO:

Clase 1

Sketch: es un dibujo rápido o bosquejo guía, que reproduce de manera muy sencilla un concepto, una idea o generalidad de un proyecto.

Wireframe: es la representación estática, en baja calidad, de un diseño.

Mockup: es la representación estática de un diseño, en calidad media o alta.

Prototipo: es la representación navegable del producto final.

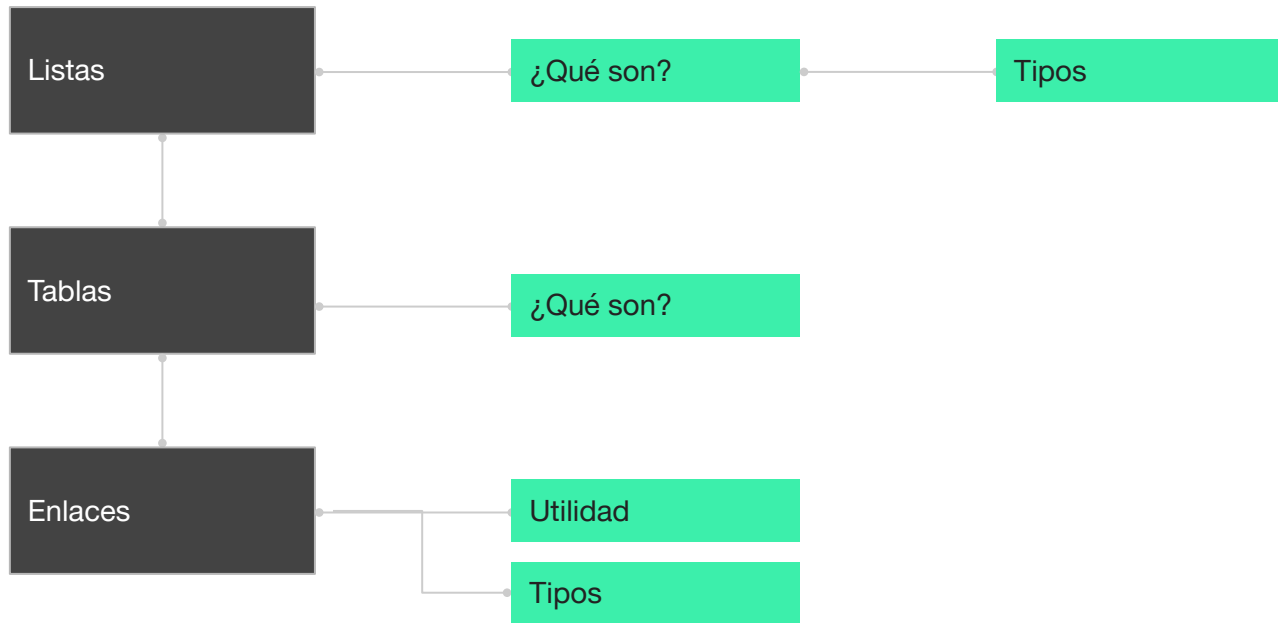
HTML: es un "lenguaje" de marcado de etiquetas, que permite crear documentos para web.

Doctype: cuando escribes tu documento HTML, lo primero que debes hacer es escribir el DOCTYPE, el cual declara el tipo de documento. Es decir, sirve para indicar que tu documento está escrito siguiendo la estructura determinada por un DTD concreto. Un DTD es la definición del tipo de documento.

MAPA DE CONCEPTOS

MAPA DE CONCEPTOS CLASE 2

¡Para
recordar!



CRONOGRAMA DEL CURSO

Clase 1



Prototipado y conceptos básicos de HTML



SKETCH



PRÁCTICA DE LO VISTO EN CLASE



NUEVO DOCUMENTO



WIREFRAME Y ESQUELETO HTML

Clase 2



Primeros pasos con HTML



LISTAS



PRÁCTICAS DE LO VISTO EN CLASE



FORMULARIOS



ESTRUCTURA HTML DEL PROYECTO

Clase 3



Incluyendo CSS a nuestro proyecto



PRÁCTICAS DE LO VISTO EN CLASE



ATRIBUTOS



AGREGANDO CSS A NUESTRO HTML



GUIÓN DE LA CLASE

Accede al material complementario [aquí](#).

LISTAS

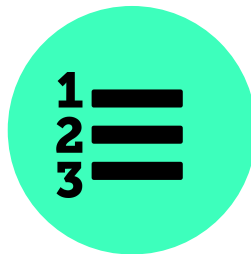
LISTAS

HTML permite agrupar elementos que tienen más significado de forma conjunta. El menú de navegación de un sitio web, por ejemplo, está formado por un grupo de palabras. Aunque cada palabra por separado tiene sentido, de forma conjunta constituyen el menú de navegación de la página, por lo que su **significado conjunto** es mayor que por separado. Esto se denomina **listas**.

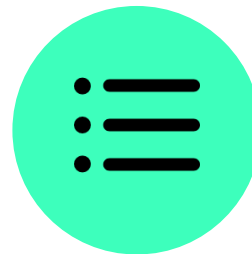
TIPOS DE LISTAS



Listas no ordenadas



Listas ordenadas



Listas de definición

Ejemplos: paso a paso de un procedimiento (como una receta de cocina), características de una persona, galería de imágenes, el menú de una página web, entre otros.

¿VIÑETAS O NÚMEROS?

- Las **listas numéricas** establecen un orden en la lectura de sus ítems.
- Las **listas de viñetas** no representan ningún orden o importancia entre sus ítems. Son elementos compuestos.

****: define una lista ordenada de artículos (numéricas).

****: define una lista de artículos sin orden (viñetas).

****: define un artículo de una lista.

EJEMPLO

Ambas listas se deben insertar mediante la etiqueta `` (list-item).

Ejemplo de servicios de una empresa (lista de viñetas/sin orden):

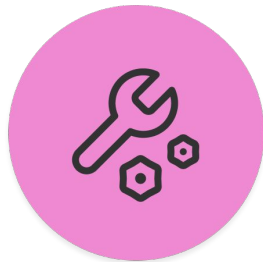
```
<ul>
  <li>Empresa</li>
  <li>Producto</li>
  <li>Servicios</li>
  <li>Contacto</li>
</ul>
```

- Empresa
- Producto
- Servicios
- Contacto

ANIDAR LISTAS

Es probable que te veas en la necesidad de crear una estructura de sublistas como la siguiente:

- Computadoras portátiles:
 - Procesador I4.
 - Procesador I5.
- Computadoras de escritorio:
 - Procesador Pentium.
 - Procesador Celeron.



LISTAS

Crea dos listas usando las etiquetas de HTML.



¡A PRACTICAR!

Crea dos listas usando las etiquetas de HTML: una **con viñetas** que contenga cinco nombres, y otra **ordenada** con 5 pasos para preparar un mate. Cuentas con 15 minutos para completar la actividad.

TABLAS

TABLAS

Son un **conjunto de celdas organizadas**, dentro del cual es posible alojar distintos contenidos. HTML dispone de una gran variedad de etiquetas y atributos para crear tablas.

Sirven para representar información tabulada, en filas y columnas. En HTML4 las tablas se usaban para maquetar. Cuando CSS creció y se hizo más fuerte, nacieron los detractores de las tablas.

ETIQUETAS BÁSICAS PARA TABLAS EN HTML

<table>						<th>Fecha</th>											
<tr>						Ciudad	Fecha	Temperatura	Altitud	Población	Ranking Cena	</tr>					
<tr>						El Baixo Miño (Galicia)	Agosto 2, 1995	23°	200 m	2.000	5/5	</tr>					
<tr>						El Maestrazgo de Teruel	Junio 2, 1995	20°	1.300 m	500	3/5	</tr>					
<tr>						El Priorato Tarragona	Mayo 1, 1995	18°	700m	800	4/5	</tr>					
<td>Mayo 1, 1995</td>						</table>						</table>					

```
<table>
  <tr><!-- inicio de fila-->
    <td>Fila 1 - Columna 1</td>
    <td>Fila 1 - Columna 2</td>
    <td>Fila 1 - Columna 3</td>
  </tr><!-- cierre de fila -->
  <tr><!-- inicio de otra fila-->
    <td>Fila 2 - Columna 1</td>
    <td>Fila 2 - Columna 2</td>
    <td>Fila 2 - Columna 3</td>
  </tr><!-- cierre de la segunda fila -->
</table>
```

La etiqueta `<table></table>` acepta 3 atributos de “diseño”:

- **Border:** bordes de la tabla.
- **Cellpadding:** especifica el espacio, en píxeles, entre la pared de la celda y su contenido.
- **Cellspacing:** indica la distancia entre las celdas y el margen exterior de la tabla

Ejemplo
en vivo



¡VAMOS A PRACTICAR LO VISTO!

FORMULARIOS



The image shows a contact form titled "Contact Us" centered on a yellow background. The form is a white rectangle containing three teal-colored input fields stacked vertically. The first field is labeled "Name", the second "Email", and the third "Message". The "Message" field is a larger text area with a vertical scrollbar on its right side. Below these fields is an orange rectangular button with the word "Submit" in white text.

Son etiquetas donde **el usuario ingresará o seleccionará valores**, que serán enviados a un archivo encargado de procesar la información.

ETIQUETA **<FORM>**

Para insertar un formulario se usa la etiqueta **<form>**, que dentro lleva todos los controles que vayan al mismo destino. Un formulario requiere 3 atributos para funcionar:

- **Action:** documento que se encarga de recibir los datos y procesarlos.
- **Method:** la forma en que será enviada la información. Existen dos métodos de envío, que son GET y POST.
- **Enctype:** cómo se codificarán los contenidos.

ACTION

En este atributo se indicará **cuál es el archivo que recibe y procesa los datos**. Debe ser de un lenguaje de los llamados “del lado del servidor” (PHP / ASP / JSP). Si no se indica un valor, el **Action** será por defecto el mismo archivo donde está el formulario.



***¡HTML NO ES UN LENGUAJE DE
PROGRAMACIÓN!***

METHOD

Forma en la que se recopilan y envían los datos. Existen dos métodos comunes en el HTML:

- **GET:** la información viajará por la barra de direcciones a continuación del nombre del archivo.
- **POST:** la información viajará junto a los encabezados del HTML (será “invisible”).

Si el method no se indica, por defecto será GET.

ENCTYPE

Cuando el valor del atributo **method** es **post**, el mismo es el tipo MIME del contenido, que es usado para enviar el formulario al servidor. Los posibles valores son:

- **application/x-www-form-urlencoded**: será el valor por defecto si un atributo no está especificado.
- **multipart/form-data**: usar este valor si se está usando el elemento **input** con el atributo **type** ajustado a **"file"**.
- **text/plain** (HTML5)

Normalmente se utiliza para permitir el envío de archivos a través de un formulario.

INGRESO DE TEXTO

Existen tres controles generales para el ingreso de texto:

- Cajas de texto de una sola línea (no acepta el uso de la tecla Enter).
- Cajas para el ingreso de contraseñas (el contenido no será visible).
- Cajas para contenido multilínea. Puede ser una o muchas líneas de texto.

Atributo "name"

Control de formulario: `<input>`: Text, Email, Password.

Control de formulario: `<textarea></textarea>`

BOTONES

Los botones disparan las acciones del formulario. Hay 3 tipos:

- El que envía los datos al archivo indicado como **Action**.
- El que vacía todo lo ingresado y resetea los campos.
- El que “no hace nada”, pensado para usarse con Javascript.

Todos los botones son etiquetas **<input>**, con distintos tipos de “*Type*”. El botón debe de estar dentro del **<form>** que afectará.

ATRIBUTO “VALUE”

Representa la etiqueta del botón, la cual es normalmente mostrada por los navegadores dentro de éste.

- Input de tipo “*submit*”: envía el formulario.
- Input de tipo “*reset*”: resetea el formulario.
- Input de tipo “*button*”: no tiene acciones por defecto.

```
<form>  
  <input type="submit" value="Enviar formulario"/>  
  <input type="reset" value="Limpiar formulario"/>  
  <input type="button" value="Sin acciones"/>  
</form>
```

CONTROLES DE SELECCIÓN

En estos casos, el usuario no puede ingresar libremente un texto, sino que el programador le da una lista predefinida. El dato que llega al elegir una opción se define desde el atributo *“value”*. Existen 3 grupos de controles de selección:

- **Botones de radio:** sólo se puede elegir una opción.
- **Casillas de chequeo:** de toda la lista de opciones, el usuario puede optar por una, todas o ninguna opción.
- **Menú desplegable:** sólo es posible seleccionar una opción.

ATRIBUTO “VALUE”

En este caso es el valor que se enviará al enviarse el formulario.

Botones de radio:

```
<form>
  <div>hombre</div>
  <input type="radio" name="sexo" value="hombre" />
  <div>mujer</div>
  <input type="radio" name="sexo" value="mujer" />
</form>
```

Casillas de chequeo:

```
<form>
  <div>Acepta términos y condiciones</div>
  <input type="checkbox" name="acepta" value="1" />
</form>
```

Ejemplo
en vivo



¡VAMOS A PRACTICAR LO VISTO!

CODER HOUSE

ETIQUETA <LABEL>

Define formalmente a cada elemento de un formulario. Esta etiqueta es de mucha ayuda para generar un formulario accesible.

Su principal atributo es “for”, que va a referenciar a “label” con su elemento del formulario. El valor del atributo “for” debe ser igual al valor del atributo “id” o “name” del elemento.

```
<form>
  <label for="nombre_apellido">Nombre:</label>
  <input type="text" name="nombre_apellido" />
</form>
```

MENÚ DESPLEGABLE

Es el llamado **combo-box, selector o menú**. De toda la lista, se puede elegir una opción (aunque tiene un atributo que permite cambiarlo). Lo ideal es que sean al menos dos elementos distintos para observar el select:

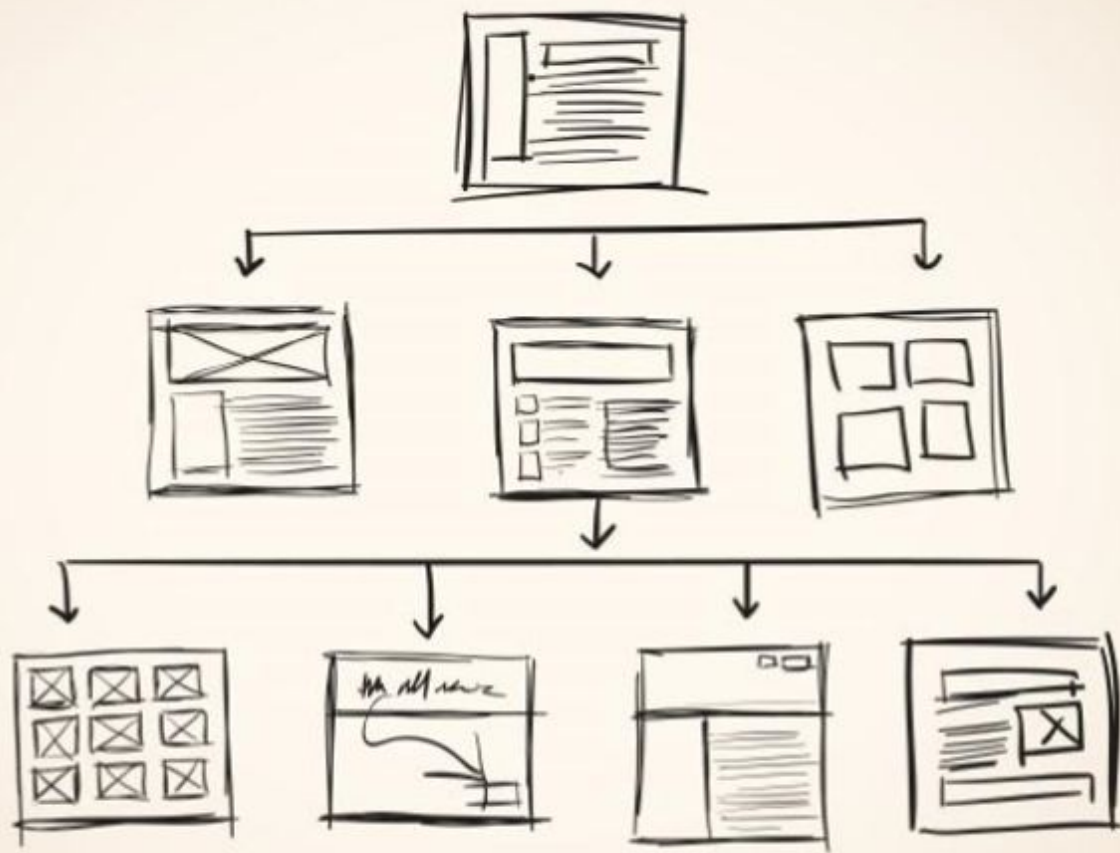
```
<form>  
  <select name="talles">  
    <option value="L">Large</option>  
    <option value="M">Medium</option>  
    <option value="S">Small</option>  
  </select>  
</form>
```

CONJUNTO DE CAMPO

Las etiquetas `<fieldset>` y `<legend>` se utilizan en conjunto. La primera, tiene como objetivo crear grupos de elementos del formulario que posean un mismo propósito; mientras que la segunda, define formalmente el propósito del elemento `fieldset`. Se estructuran de la siguiente manera:

```
<form>
  <fieldset>
    <legend>Talle de remeras</legend>
    <!-- Aquí irán los elementos de formulario -->
  </fieldset>
</form>
```

ENLACES



ARQUITECTURA DE UN SITIO

Los **enlaces**, también conocidos como links o anchors, se utilizan para relacionar partes del mismo documento. Por defecto, se visualizan azules y subrayados.

Para crear uno, es necesario utilizar la etiqueta de ancla **<a>** con el atributo “*href*”, que establecerá el destino al que apunta. Por ejemplo:

```
<a href="productos.html">Productos</a>
```


ENLACES RELATIVOS, ABSOLUTOS E INTERNOS

ENLACES RELATIVOS

Los **enlaces relativos** son aquellos que apuntan a páginas ubicadas dentro del mismo proyecto. Si la página referenciada se encuentra en el mismo directorio, alcanza con mencionar el nombre de la misma para generar el enlace.

```
<a href="contacto.html">Contacto</a>
```

En caso de que el archivo se encuentre en un directorio específico, el mismo deberá ser mencionado.

```
<a href="imagenes/mapa.jpg">ver mapa</a>
```

ENLACES ABSOLUTOS

Los **enlaces absolutos** son aquellos cuyo destino apunta a un documento que está fuera del sitio, y debe ser especificado utilizando la URL completa:

```
<a href="http://www.coderhouse.com/frontend">Curso de Frontend</a>
```

ENLACES INTERNOS

Los **enlaces internos** permiten referenciar secciones de tu página, para lo cual se utiliza el **id**:

```
<a href="#pie">Ir al pie de página</a>  
...  
<footer id="pie"></footer>
```

También puedes usar como destino una sección específica una página distinta:

```
<a href="contacto.html#formulario">Formulario de contacto</a>
```

En el ejemplo anterior, el enlace apunta a la sección que tiene el id formulario dentro de la página “contacto.html”. No sólo es posible agregar enlaces a texto, también puedes hacerlo con otros elementos. Por lo general, se usan textos o imágenes. Veamos un ejemplo de enlaces con una imagen:

```
<a href="http://www.coderhouse.com/cursos.html#frontend">  
    
</a>
```

Ejemplo
en vivo



¡VAMOS A PRACTICAR LO VISTO!

CODER HOUSE



FORMULARIOS

Crea un formulario de contacto.



¡A PRACTICAR!

Crea un formulario de contacto como indica la imagen a continuación, usando los códigos vistos anteriormente. Tienes 15 minutos para realizar la actividad.

Información Personal:

Sexo:

☐ hombre ☐ mujer

Nombre:

Apellido:

Talle:

Enviar



ESTRUCTURA HTML DEL PROYECTO

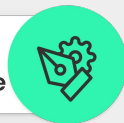
A partir del tema que hayas elegido para tu proyecto final, crea los documentos HTML para cada sección del sitio web y, además, una lista con el menú principal de este último.

ESTRUCTURA HTML DEL PROYECTO

Formato: [Sublime Text](#)/[Visual Studio](#). Debe tener el nombre "Idea+Apellido"

Sugerencia: incluir sugerencias.

Desafío
entregable



>> Consigna: a partir del tema que hayas elegido para tu proyecto final, crea los documentos HTML para cada sección del sitio web y, además, una lista con el menú principal de este último.

>>Aspectos a incluir en el entregable:

1. Siguiendo el o los wireframes que creaste en la clase anterior, y en función de las secciones elegidas para tu sitio web, crea los documentos HTML para cada sección del mismo (los cuales luego enlazarás entre sí).
2. Crea una lista con el **menú principal** del sitio web, incluyendo los nombres de cada una de las secciones este último. Deberá estar enlazado a los archivos correspondiente, mediante enlaces relativos.
3. Agrega una **<tabla>** para mostrar los beneficios del producto que estés promocionando en tu sitio web. Incluye su nombre, información técnica (lista), características, así como lista de beneficios, comentarios o recomendaciones (lista ordenada).
4. Incorpora un formulario en la sección que corresponda para contacto. El mismo debe contar con al menos un input, un menú desplegable, un checkbox, un botón para resetear la información introducida y el botón de enviar.

>>Ejemplo: haz clic [aquí](#) para acceder.

CODER HOUSE

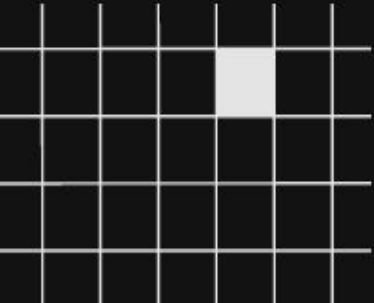
¿PREGUNTAS?





¡MUCHAS GRACIAS!

Resumen de lo visto en clase hoy:

- Sintaxis de HTML.
 - Diferentes etiquetas y el uso de cada una.
 - Acercamiento al concepto de web semántica, y las etiquetas HTML5 de estructura.
- 



OPINA Y VALORA ESTA CLASE