PROGRAMACIÓN FRONT-END: HTML5, CSS, JS



MODULO 2. Unidad 4. Diseño responsivo. Práctica 4.



# PROGRAMACIÓN FRONT-END: HTML5, CSS, JS



#### Práctica 4.

Es práctica es la segunda parte de la anterior. Ahora que tenemos el boceto de nuestra web, vamos a usar nuestro ejercicio anterior y lo vamos a completar. Para este ejercicio se pide:

- 1. Nuestra web tendrá como mínimo las secciones: "Inicio", "Quiénes Somos", "Nuestros Servicios" y "Contacto".
- 2. Todas las páginas han de ser accesibles desde todos los puntos web y han de tener la misma estructura básica (al menos el <header> y el <footer>).
- 3. La estructura de carpetas ha de ser la siguiente (esto implica que el ejercicio hay que comprimirlo a la hora de hacer la entrega):
  - \html\ → En esta carpeta irán todos los ficheros con extensión .html
  - \css\ → En esta carpeta irán todos los ficheros con extensión .css
  - \js\ → En esta carpeta irán todos los ficheros con extensión .js
  - \media\img\ → En esta carpeta irán todos los ficheros de imagen
  - \media\video\ → En esta carpeta irán todos los ficheros de video
  - \media\audio\ → En esta carpeta irán todos los ficheros de audio

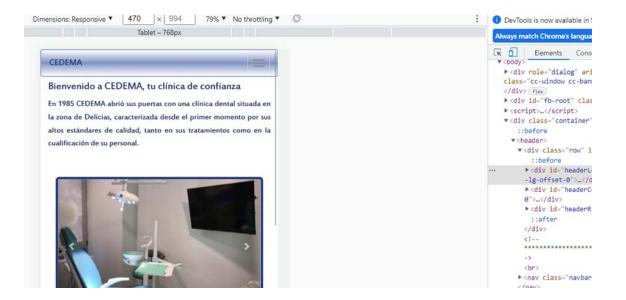


## PROGRAMACIÓN FRONT-END: HTML5, CSS, JS



### Práctica 4.

4. Se comprobará que la práctica se visualiza bien en cualquier dispositivo. Exploradores como Google Chrome ya incorporan herramientas para chequearlo. Por ejemplo:





# PROGRAMACIÓN FRONT-END: HTML5, CSS, JS



## **Directrices generales:**

- 1. Guardaremos el archivo para su entrega con el siguiente formato: M2P04\_Nombre\_Apellido1\_Apellido2
- 2. En el caso de que el ejercicio contenga más de un archivo, subiremos un archivo ".zip" o ".rar" con el mismo formato de nombre, es decir, M2P04\_Nombre\_Apellido1\_Apellido2.zip
- 3. Otra opción posible para presentar la práctica es hacer la entrega con un enlace de GitHub a vuestra práctica.
- 4. Se recomienda usar comentarios en el código para indicar nuestros pasos
- 5. Software recomendado: Visual Studio Code. Aunque si nos sentimos cómodos con otro editor para trabajar con HTML, CSS y JS como Sublime Text o Atom también es válido.
- 6. Usaremos nombres de variables apropiados. Si vamos a guardar una nota, llamaremos a esa variable **nota**, no x o n.

