PROGRAMACIÓN FRONT-END: HTML5, CSS, JS



MODULO 2. Unidad 3. Formato y maquetación. Práctica 3.



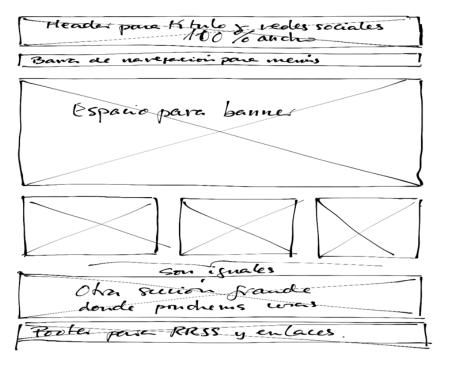
PROGRAMACIÓN FRONT-END: HTML5, CSS, JS



Práctica 3.

En esta práctica vamos a trabajar una práctica más larga, dividida en tres partes.

Parte del proceso de creación de una web corresponde a lo que se llama en el argot "**sketching**", y que no es otra cosa que plasmar en un dibujo (más o menos hecho) lo que el cliente desea de la web y nuestra interpretación de la misma. Si bien hay programas que ya lo hacen de manera automática, muchos prefieren la tradicional mano alzada.





PROGRAMACIÓN FRONT-END: HTML5, CSS, JS



Práctica 3.

Vamos a suponer que nos hemos reunido con el cliente, y ya tenemos el **sketching** de la web. Por lo que para esta primera parte se pide:

- Preparar nuestro **sketching** de la web que tengamos en mente.
- Hay que pasar el **sketching** hecho a código. Pueden poner todo el código que consideren oportuno, esto incluye por ejemplo CSS.
- Cambiar el título a "Mi web completa".
- De momento debe tratarse de una sola página.
- Incluiremos logos para las redes sociales.
- Incluiremos un "aside" en el lateral derecho pensando en incluir publicidad, un formulario o los últimos comentarios de las redes sociales. Ejemplos en la siguiente página:



PROGRAMACIÓN FRONT-END: HTML5, CSS, JS



Práctica 3.



Escriba aquí su teléfono

Escriba aquí su e-mail

Soy paciente de clínica dental CEDEMA.

personal y especializada que nuestros pacientes merecen, contando con los últimos avances en tecnología y utilizando solo materiales de primera calidad en todos nuestros tratamientos, brindándote así la mejor atención privada a precio de sociedades.







PROGRAMACIÓN FRONT-END: HTML5, CSS, JS



Directrices generales:

- 1. Guardaremos el archivo para su entrega con el siguiente formato: M2P03_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, M2P03_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.

