



MODULO 2. Unidad 4.
Diseño responsivo.
Práctica 5.



Práctica 5.

Esta práctica es la tercera y última desde que empezamos con el **sketching**. Ahora que tenemos el boceto de nuestra web plasmado, hemos preparado otras páginas, introducido secciones y tenemos una estructura de archivos, vamos a finalizar la práctica con los siguientes requisitos:

1. La página debe ser Responsive.
2. Todo el texto de la web será en letra **"Arial"**.
3. Nuestra web deberá incluir al menos una imagen. Todas las imágenes deberán tener un tamaño de 300 x 300px.
4. Las secciones correspondientes a "Inicio", "Quiénes Somos" y "Nuestros Servicios" deberán estar rellenas de contenido.
5. Deberá contener una tabla que tendrá un borde de 1px y será de color verde.
 - El espacio entre el contenido de las celdas de la tabla y su borde será de 10px.
 - Las celdas de la cabecera de la tabla serán blancas y con letra de tamaño normal.
 - La cabecera de la tabla será de color #333FFF y letra en blanco.
 - El título de la tabla tendrá un tamaño de 18px.



Práctica 5.

6. El enlace a "Contacto" deberá aparecer en una ventana nueva y llevar a un formulario (no hace falta que el formulario sea funcional, pero sí que se puedan rellenar los campos).
7. Las cabeceras de tipo <h1> serán de tamaño 20px y color #333FFF.
8. Las cabeceras de tipo <h2> serán de tamaño 15px y color de texto #B8B9C4



Directrices generales:

1. Guardaremos el archivo para su entrega con el siguiente formato: M2P05_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, M2P05_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.