

Curso Definitivo de HTML y CSS

Qué aprenderás sobre HTML y CSS

HTML

Estructura de los documentos que se visualizan en los navegadores (Chrome, Edge, Firefox, Safari, Opera, etc) Es el lenguaje con el que clasificamos o etiquetamos cada parte del documento, dejándoles saber al navegador, que información va a ver

De esa manera, presentamos: Barras de Navegación, Secciones, artículos, listas, títulos de diferentes tamaños, audios, videos, imágenes, entre otros.

CSS

Es el lenguaje con el que le damos estilos a todo el contenido previamente etiquetado con HTML. Es el encargado o usado para darle todo el aspecto visual de manera profesional, usando estándares de diseño de documentos y logrando así la correcta visualización de textos y recursos audiovisuales en formatos digitales, en nuestro caso, las páginas web.

JAVASCRIPT

Es lenguaje que se usa para crear o brindar a las páginas web la capacidad de interactuar con el usuario y los recursos asociados a una página web, como lo son: bases de datos, servidores de diversa índole, información derivada de la interacción de cada página en sí.

¿Qué es el Frontend?

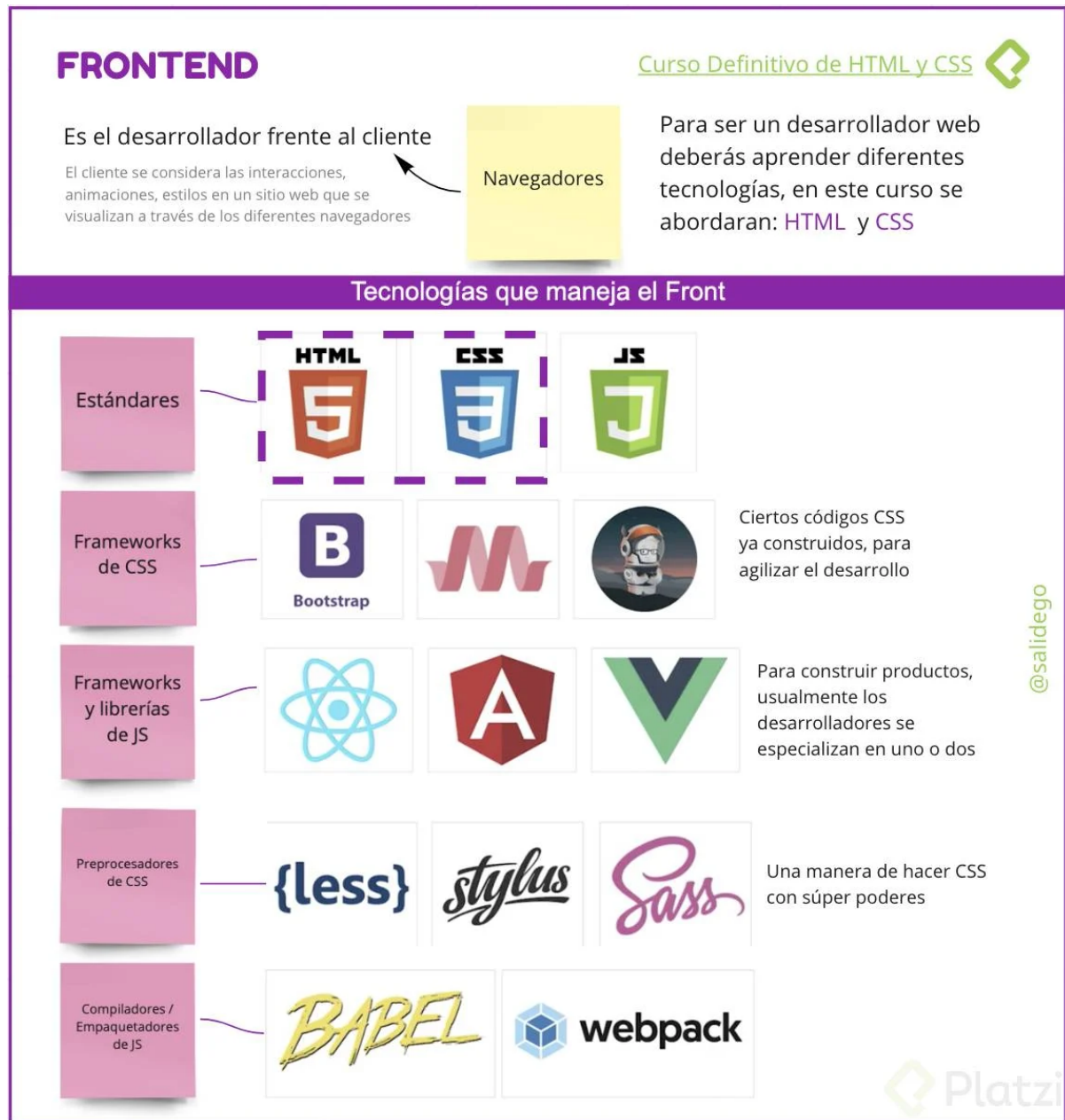
Front-end: Es alguien que se dedica al desarrollo en el lado del cliente, estas pueden ser las interacciones que tienes en una página web, las animaciones y los estilos son cosas que suceden en el cliente.

Los Front-end utilizan las tecnologías de HTML, CSS y JS, que son estándares que entiende el navegador.

También utilizan Frameworks de CSS, lo cual nos puede facilitar fragmentos de CSS ya contruidos para que podamos agregarlos a nuestros sitios web! Es una ayuda para acortar tiempos de desarrollo!

Y espera! También tenemos los Frameworks y librerías de JS, los cuales nos permitirán construir productos que puedan escalar más rápido y que tengan una interacción mayor. Y por si fuera poco. Tenemos los Preprocesadores de CSS, podríamos decir que es CSS con super poderes!

Para terminar tenemos compiladores / empaquetadores de JS como Babel y Webpack



Back-end

Es lo opuesto a un Front-end, ya que el Back-end trabaja en el lado del servidor mientras el Front-end en el lado del cliente.

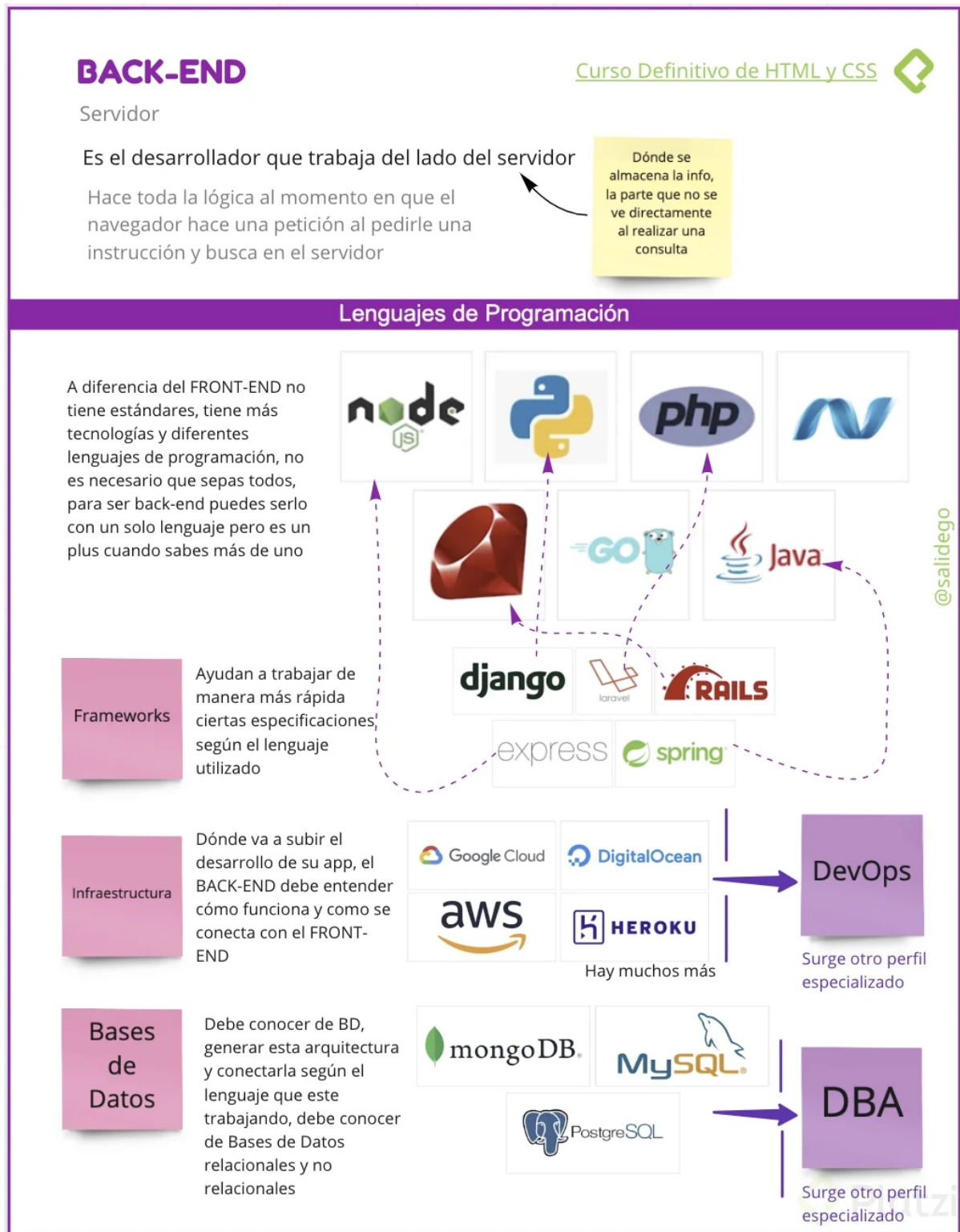
Es el responsable de manejar toda la lógica que hay detrás de una petición dada por el navegador.

Una característica que lo diferencia del Front-end es que no tiene estándares, ya que tiene varios lenguajes de programación (Node.js, Python, PHP, Ruby, GO, Java, .NET entre otros) . Los cuales estos lenguajes tienen sus propios frameworks como Django (Python), Lavarel (PHP), Rails (Ruby), Express (JS), Spring (Java).

El Back-end también tiene que tener en cuenta la infraestructura, donde va a generar el deploy de su aplicación (esto también puede ser tarea de un DevOps, un perfil dedicado a la infraestructura). Con tecnologías como Google Cloud, DigitalOcean, AWS y Heroku.

Y por último entramos en Bases de datos, teniendo las relacionales (mongoDB) y las no-relacionales. (MySQL). Ahora que tienes más noción de que trata cada uno... ¿Cual te llama más la atención? ¿Cual te gustaría aprender? ¡En los comentarios podemos seguir esta charla! 😊😊

Utiliza lenguajes de programación/ frameworks que corran del lado del servidor, infraestructura en la nube y base de datos.

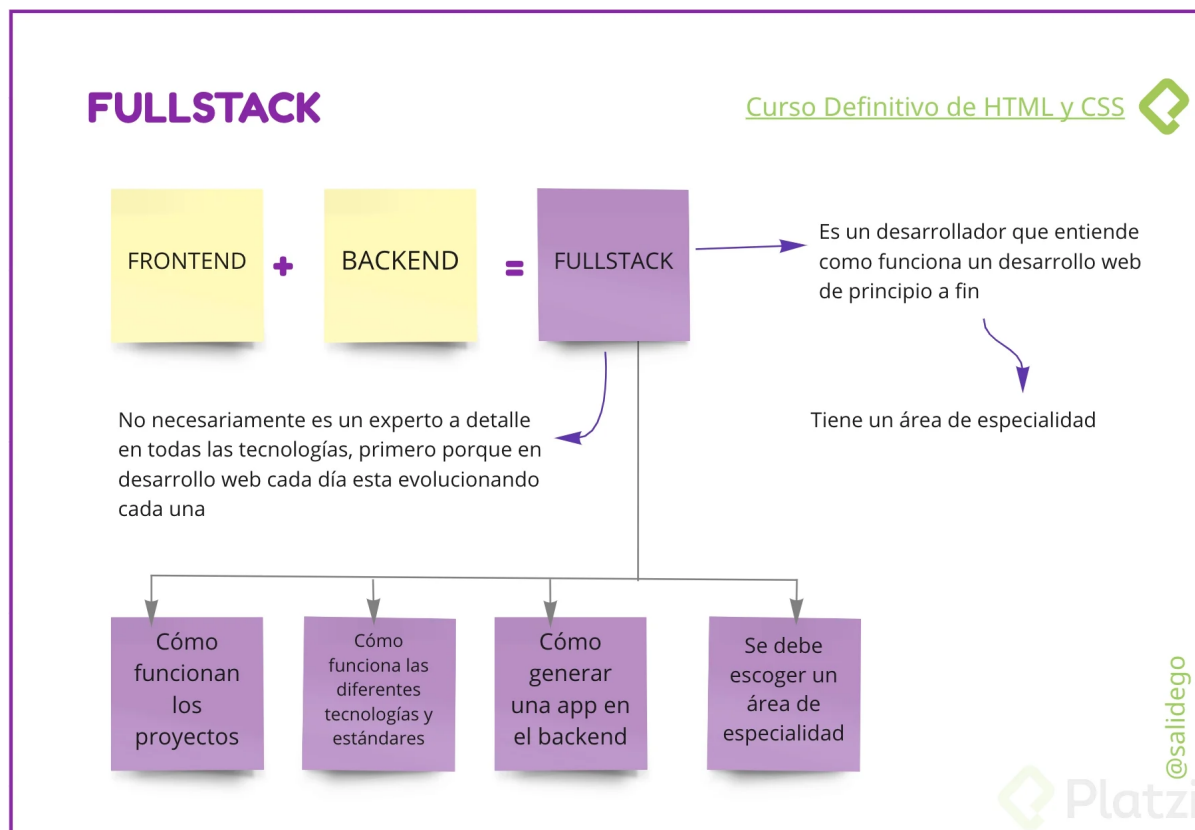


Desarrollador Fullstack

es alguien que tiene conocimientos tanto del Front-end como del Back-end, es alguien que entiende como funciona un producto web desde principio a fin. Desde la idea hasta la producción!

Sin dudas tiene un alto conocimiento acerca de una aplicación web.

Pero Hey! Ellos tienen sus áreas de especialización, ya sea Front-end o Back-end Espero ver sus aportes relacionados a un Desarrollador Fullstack, es a mi parecer, un mundo bastante amplio!



Páginas Estáticas vs. Dinámicas

- **Sitos Web Estáticos (Páginas informativas):** La información que contiene, se mantiene constante y estática. No se actualiza con la interacción del usuario. Conveniente para landing pages (Páginas informativas) o Blogs. Serán siempre iguales para todos los usuarios.
- **Sitos Web Dinámicos (Aplicaciones Web - Web Apps):** Actualizan su información con respecto a la interacción del usuario. Dependen de una base de datos, de donde extrae e ingresa información. Serán diferentes, dependiendo del usuario que la use.

PÁGINAS ESTÁTICAS VS DINÁMICAS

Curso Definitivo de HTML y CSS

Estática

El contenido es fijo una vez se sube

- Blog post
- Páginas informativas - Landing pages
- No están conectadas a un servidor o base de datos
- Pueden tener navegación entre páginas

Se pueden actualizar esporádicamente, pero siguen siendo estáticas

Ejemplos:

- Un Blog
- Una página empresarial que sea de carácter informativo

Dinámica

- Web Apps
- Aplicaciones

- Si están conectadas a una base de datos
- Se debe contar con un login de acceso a cuenta

Ejemplos:

- Twitter: al ingresar cada vez, el contenido es diferente y yo puedo interactuar y la info se almacena en una base de datos
- Platzi

El desarrollo del tipo de página dependerá de las necesidades del cliente

@salidego

Platzi

HTML: anatomía de una página web

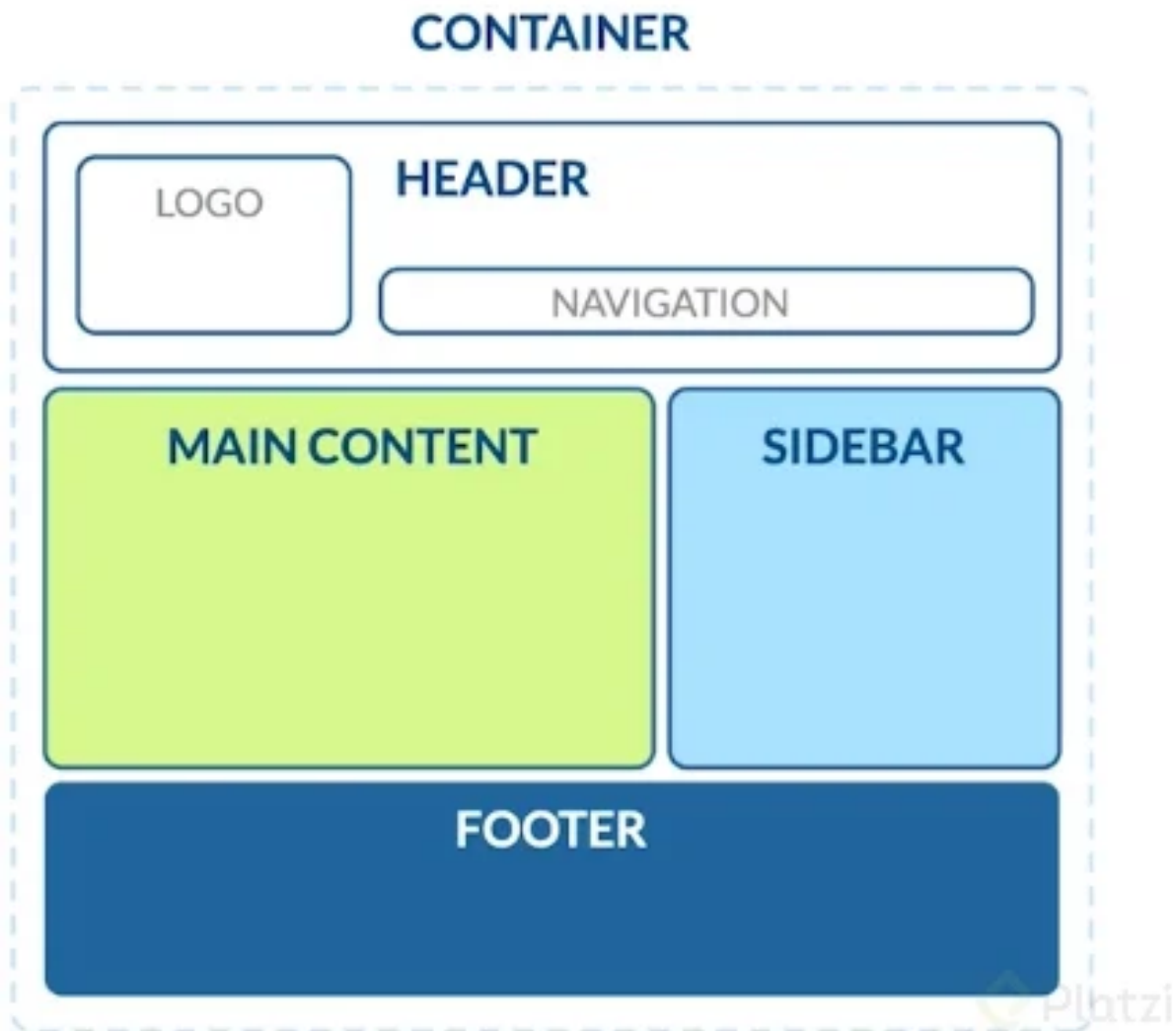
La web se conforma de tres conceptos:

URL => Uniform Resource Locator. HTTP => Protocolo de transferencia de hipertexto. HTML => código que se utiliza para estructurar el contenido de tu web, y darle sentido y propósito.

- **HTML** son siglas, Hyper Text Markup Language (**Lenguaje de Marcado de Hipertexto**). Hyper Text significa que el texto tiene interactividad, conexión con otros documentos. _Markup _significa que le pone etiquetas a los elementos. Por eso también se le conoce como un lenguaje de etiquetas. HTML es un lenguaje interpretado. HTML es un estándar, así que no importa desde que navegador, que dispositivo se ejecute, es lo mismo en cualquier sitio. Sigue siendo el mismo código.

Anatomía de una página Web:

Container.- Contenedor principal Header.- Cabecera de la página Main content.- Estructura principal, por ejemplo el post de un red social. Sidebar.- Contenido secundario de una página. Footer.- Pie de página.



Hay etiquetas en HTML que nos ayuda a diferenciar en donde estamos.

Index y su estructura básica: head

En el head van todos los archivos importantes para que nuestro proyecto funcione correctamente, algunos como: Estilos, fuentes, descripciones, librerías... Es la parte no visible de nuestra página.

```
<!DOCTYPE html>
<!--Le decimos al navegador que este
archivo es del tipo html:5-->

<html lang="es">
  <!--Es la etiqueta "padre" donde vivirá nuestro proyecto.
  El atributo lang establece el idioma del sitio web.
  Debemos usarlo para que el navegador pueda traducir
  nuestra página-->

  <head>

    <meta charset="UTF-8" />
    <!--Este atributo nos ayuda a la hora de incluir
    caracteres especiales y emojis en nuestro proyecto-->

    <meta name="description"
      content="Esta página te mostrará fotos de gatos" />
    <!--Muestra una descripción de nuestro sitio
    en los buscadores-->

    <meta name="robots" content="index,follow" />
    <!--Le dice a los robots de los navegadores que
    rastreen nuestra página y la muestran en las búsquedas-->

    <title>Mi página</title>
    <!--Título de nuestra página, no confundir con
    los H1-H6. Este titulo es el que ves en la pestaña
    del navegador-->

    <meta name="viewport" content="width=device-width,
    initial-scale=1.0" />
    <!--Nos ayuda a trabajar en proyectos responsive-->

    <link rel="stylesheet" href="./css/style.css">
    <!--Linkea/Enlaza archivos de estilos u otros
    archivos que necesitemos en nuestro proyecto-->

  </head>
```

Index y su estructura básica: body

body es la parte visible de nuestro website 😊. Es muy importante usar HTML semántico y no llenar todo de `<div>` para que nuestro sitio sea mejor interpretado por el navegador y por lo tanto más accesible.

HTML semántico significa utilizar las etiquetas correspondientes para la parte del sitio que le corresponde. cada cosa en su lugar.

```
<body>

  <header> <!--Sección superior de nuestro website-->

    <nav></nav> <!--Sección de navegación de nuestro
    website, siempre dentro del header-->

  </header>

  <main> <!--Main es el contenido central de
  nuestro website, "la parte del medio"-->

    <section>
      <!--Nuestro website puede estar dividido por
      secciones, por ejemplo platzi tiene 3:
      El navegador de cursos y rutas, el feed
      y nuestras rutas de aprendizaje-->

      <article>
        <!--Contenido independiente de la página.
        Es reutilizable-->
      </article>

    </section>

    <ul> <!--Lista desordenada: Sin numerar-->

      <li><!--Item List. Elementos de la lista--></li>

    </ul>

    <ol></ol> <!--Lista ordenada: Numerada-->

  </main>

  <footer> <!--Sección final de nuestro website-->

</footer>

<p>Soy un texto</p> <!--Párrafo, texto-->

<h1>Soy un titulo</h1>
<!--Títulos, muestran el texto más grande y
```



```
con negrilla. Existen desde el h1 al h6-->

<a href="#">Soy un link</a>
<!--Enlaces/links que nos permitirán movernos
entre páginas.-->

</body>
```

Anatomía de una etiqueta de HTML

¿Qué son los atributos?

Podemos pensarlos como instrucciones que se incluyen dentro de la etiqueta de apertura de una etiqueta HTML y determinan el comportamiento de ésta última. Generalmente se asocian a un valor, el cual suele escribirse entre comillas dobles.

Existen tres tipos de atributos, los cuales se distinguen mediante los valores asociados a ellos. Un atributo puede tener como valor:

1. Conjunto finito de valores.
2. Valores libres (como una URL o un texto).
3. Valores booleanos.

En HTML5, los atributos de valor booleano se escriben sin valor asociado sólo en caso de que dicho valor sea verdadero, y se omite su mención cuando su valor es falso.



Tipos de imágenes:

1. Lossless (sin pérdida):

Capturan todos los datos del archivo original. No se pierde nada del archivo original. Puede comprimirse, pero podrá reconstruir su imagen al estado original

2. Lossy (con pérdida):

Se aproximan a su imagen original. Podría reducir la cantidad de colores en su imagen o analizar la imagen en busca de datos innecesarios. Por consiguiente puede reducir su tamaño, lo que mejora el tiempo de carga de la página, pero pierde su calidad. Los archivos tipo lossy son mucho más livianos que los archivos tipo lossless, por lo que son ideales para usar en sitios en donde el tamaño del archivo y la velocidad de descarga son importantes.

Formatos:

- **GIF** (Graphics Interchange Format) -> Lossless: Formato de imagen animada sin pérdida, no se puede comprimir. 256 colores y ya no se puede comprimir.
- **PNG 8** (Portable Network Graphics) -> Lossless: Formato de imagen sin pérdida, uso de colores de 256, se utiliza para logotipos e iconos para la página.
- **PNG 24** (Portable Network Graphics) -> Lossless: Formato de imagen sin pérdida, uso de colores ilimitados mas de 256 colores, alta calidad, si intentamos comprimir no ayudará demasiado por la gran cantidad de colores.
- **JPG / JPEG** (Photographic Experts Group) -> Lossy: Formato de imagen con pérdida, perdemos calidad a la hora de comprimirlas, pero llegan a ser óptimas para la carga en la página web.
- **SVG** - Vector (Scalable Vector Graphics) -> Lossless: Formato de imagen muy ligero sin pérdida, con svg no perdemos calidad ya que esta compuesta por vectores.

Tabla de diferencias

	Categoría	Paleta	Uso
	Lossless	Máximo 256 colores	<ul style="list-style-type: none"> • Animaciones simples • Gráficos con colores planos
	Lossless	Máximo 256 colores	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de transparencia • Sin animación • Ideal para íconos
	Lossless	Colores ilimitados	<ul style="list-style-type: none"> • Similar a PNG-8 • Maneja imágenes fijas de más colores y transparencia
	Lossy	Millones de colores	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes fijas • Fotografía
	Vector / Lossless	Colores ilimitados	<ul style="list-style-type: none"> • Gráficos / logotipos para web • Retina / pantallas de alta resolución

Optimización de imágenes

Para usar una imagen en la web y que no haya problemas durante la carga.

1. Tamaño máximo recomendado para una imagen es 70kb

Herramientas para optimizar imágenes:

- Tiny PNG: Comprime el tamaño de una imagen, para hacerla más ligera. [link tiny PNG](#)
- Verifex: Elimina los metadatos de una imagen, para reducir su tamaño. usualmente imagenes tomadas con celular. [link verifux](#)

Etiqueta img

la etiqueta **img** nos ayuda a cargar una imagen.

```

```

- **src:** se introduce el path del archivo
- **alt:** se introduce un etiqueta interna de la imagen que se carga.

Otras maneras de optimizar imagenes

Para optimizar nuestro sitio web con las imagenes o iframes, es colocando en la etiqueta img **el atributo loading** .

Atributo loading

El atributo loading permite al navegador retrasar la carga de imágenes y de iframes que están fuera de pantalla, hasta que el usuario haga scroll cerca de ellas. **Éste atributo soporta 3 valores:**

```

```

- **lazy:** Retrasa la carga de la imagen hasta que el usuario alcanza con el scroll una distancia calculada desde el viewport.
- **eager:** Carga la imagen inmediatamente, sin importar donde está situada o colocada en la pantalla. En resumen, no hace lazy-loading.
- **auto:** Implementa el comportamiento por defecto del navegador para la carga de las imágenes. En resumen, poner auto es lo mismo que no poner el atributo loading.

Etiqueta figure

La forma correcta de colocar una imagen es con la etiqueta figure

SINTAXIS:

```
<figure>  
  
    <figcaption>Es una imagen de un perrito</figcaption>
</figure>

<figcaption><figcaption/>

```

Esta etiqueta nos ayuda a darle una descripción a la imagen (autor, tipo, año, etc...) y será visible en la parte de abajo de la imagen

Etiqueta video

La etiqueta **<video>** **</video>**, tiene algunos atributos como:

- **controls:** agrega al video los controles necesarios para reproducir, pausar y adelantar.
- **preload = auto:** hace que el navegador descargue el video, en el momento en el que se acceda a la página.

La etiqueta **<source/>**, se puede colocar dentro de una etiqueta **<video>** **</video>** varias veces, para especificar diferentes rutas. Esto para asegurar que cualquier navegador pueda mostrar el video.

```

<body>
  <main>
    <section>
      <!-- Control= "nos da los botones" **** preload ="permite
      que el video se auto cargue antes de para una mejor
      experiencia del lado cliente" -->
      <video controls preload="auto">
        <!-- Para no tener problemas en los navegadores
        defino las extensiones -->
        <source src="./miVideo.mp4#t=10,60" />
        <source src="./miVideo.mpv#t=10,60" />
        <!-- Para darle un tiempo inicio a fin lo hacemos con el # despues
t="como quiero
        que inicie" lo separo con , despues le doy el otro tiempo donde quiero
que
        finalice-->
      </video>
    </section>
  </main>
</body>` `

```

Etiqueta form e input

- **<Form>** Es una etiqueta fundamentalmente para tener una mejor semántica.
- **<Label>** Etiqueta que representa la interfaz del usuario.
- **for=" "** Permite asociar un control, en el se le dará un nombre personalizado

- **<Input>** Elemento donde el usuario da sus datos para el formulario.
- **type="text"** Se aclara que los datos serán tipos textos (por ejemplo, nombre y apellido).
- **type="date"** Da una apariencia diferente al input más un calendario donde el usuario podrá poner una fecha mediante los números o facilitándose llenarlo con ayuda del calendario.
- **type="time"** También da una apariencia diferente pero para un horario.
- **id=" "** Se le da un nombre (por así decirlo) al elemento para poder asociarlo junto al mismo nombre que el label en el que se le da al atributo de valor de for.
- **** Es para aplicar estilo al texto o agrupación de elementos. Lo que haría en si es que se colocará arriba o abajo (dependiendo donde lo pongas en el editor de código) donde obtendrá un texto.

```
<body>
  <form action="">
    <label for="nombre">
      <span>Cual es tu Nombre?</span>
      <input type="text" id="nombre" placeholder="Tu Nombre" required/>
    </label>
    <label for="inicio-platzi">
      <span>Cual es tu Nombre?</span>
      <input type="date" id="inicio-platzi"/>
    </label>
    <label for="horario">
      <span>Que horas estudias?</span>
      <input type="time" id="horario"/>
    </label>
  </form>
</body>
```

Sin embargo se debe respetar el standar por lo cual el codigo seria de esta manera:

```
<body>
  <form action="">
    <label for="nombre">
      <label for="nombre">Nombre:</label>
      <input type="text" id="nombre" placeholder="Tu Nombre" required/>
    </label>
  </form>
</body>
```

Calendar

- Para generar un calendario, podemos hacer uso del tipo **datetime-local**, aunque también podemos hacer uso de las etiquetas de **time, date, week y month**

- la etiqueta **submit**, para enviar los datos.

Tambien podemos implementar a los formularios:

<fieldset> </fieldset> nos da un borde en el formulario. y poder seccionar un formulario **<legend> </legend>** nos permite ponerle como un titulo al formulario

```
<body>

  <form action="">
    <fieldset>
      <legend>Calendario (<b>primera forma</b>) </legend>

      <label for="hora">Hora</label>
      <input type="time" id="hora" name="hora"/><br><br>

      <label for="dia">Dia</label>
      <input type="date" id="dia" name="dia"/><br><br>

      <label for="semana">Semana</label>
      <input type="week" id="semana" name="semana"/><br><br>

      <label for="mes">Mes</label>
      <input type="month" id="mes" name="mes"/><br><br>

      <input type="submit"><br><br>

    </fieldset>

  </form>
  <form action="">
    <fieldset>
      <legend>Calendario (<b>segunda forma</b>) </legend>

      <label for="calendario">Calendario</label>
      <input type="datetime-local" id="calendario" name="calendario"/><br>
<br>

    </fieldset>

    <input type="submit">
  </form>
</body>
</html>
```

Autocomplete y require

- **autocomplete** hacer que los campos del formulario se autocompleten solos con datos que ya ha usado antes el usuario (y están guardados en el navegador), se usa el atributo autocomplete dentro de

la etiqueta input.

- **required** hacer que los datos del campo sean obligatorios, se debe usar el atributo require en la etiqueta input.

```
<body>
  <h1>Calendar</h1>

  <form action="">
    <fieldset>
      <legend>Calendario PLATZI</legend>

      <label for="nombre">Cual es tu Nombre?</label>
      <input type="text" id="nombre" name="nombre" autocomplete="name"
required><br><br>

      <label for="correo">Cual es tu correo?</label>
      <input type="email" id="correo" name="correo" autocomplete="email"
required><br><br>

      <label for="pais">En que pais vives?</label>
      <input type="text" id="pais" name="pais" autocomplete="country"><br>
<br>

      <label for="cp">Cual es tuCodigo Postal?:</label>
      <input type="text" id="cp" name="cp" autocomplete="postal-code"><br>
<br>

      <input type="submit" value="Enviar" name="enviar">

    </fieldset>
  </form><br><br>

</body>
```

Select

Para crear inputs con una lista de varias opciones (desplegables), se puede desarrollar de dos maneras diferentes:

- **<select>** Esta etiqueta permite crear la lista, usando etiquetas <option> podemos generar mas opciones (usar cuando hay pocas opciones):

```
<body>
  <main>
    <select name="cursos" id="">
      <option value="JavaScript">JavaScript</option>
      <option value="HTML5">HTML5</option>
      <option value="CSS3">CSS3</option>
```

```
        <option value="WEB">WEB</option>
    </select>
</main>
</body>
```

- **<input list = "">** es una etiqueta que con la etiqueta **<datalist>** y las etiquetas **<option>** nos ayudan a generar una lista desplegable y opciones de filtro (usar cuando hay muchas opciones)

```
<body>
  <main>
    <input list="cursos">
    <datalist id="cursos">
      <option value="JavaScript"></option>
      <option value="HTML5"></option>
      <option value="CSS3"></option>
      <option value="WEB"></option>
    </datalist>
  </main>
</body>
```

Input type submit vs. Button tag

- **<input type="submit" value="Nombre" />** es un boton lo utilizaremos solo en los formularios para enviar datos.

```
<body>
  <input type="submit" value="nombre">
</body>
```

- **<button type="submit">Qué color te gusta?</button>** es un boton que lo utilizaremos en cualquier otro tipo de boton dentro de nuestro proyecto que por buenas practica no lo utilizaremos para enviar, sino para realizar otras acciones como descargar, compartir, abrir...

```
<body>
  <button type="submit">Que color te gusta?</button>
</body>
```

¿Qué es CSS?

Cascading style sheet (css) es la herramienta con la que le damos estilo a nuestra pagina ya sea color, tamaño, espacios, lugares de posición y más.

¿Cómo utilizamos CSS?: por etiqueta, selector, class y por ID

Archivo CSS esta es la mejor práctica en especial cuando tendremos mucho CSS, tendremos un archivo *.css y en el head del html pondremos la etiqueta como referencia a ese archivo **href="/style.css"**

```
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Clase CSS</title>
  <link rel="stylesheet" href="/style.css">
</head>
```

y se aplicará el css en nuestro archivo

Etiqueta style si tendremos poco css es posible usar la etiqueta style y directamente usarlo ahí

```
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Clase CSS</title>
  <link rel="stylesheet" href="/style.css">
  <style>
    .red {
      color: red;
      font-size: 12px;
    }
  </style>
</head>
```

CSS embebido esto no es muy bueno hacerlo pero se puede hacer si solo aplicaremos pocos atributos a pocas etiquetas con el atributo style en la etiqueta

```
<body>
  <p style="font-size: 12px;">soy un texto nuevo</p>
</body>
```

3 formas de trabajo cuando se usa CSS:

1. Selector por elemento (Por Etiqueta) Se indican con etiqueta{} en CSS (ejemplo p{} o h1{}) en html se aplicará a todas las etiquetas del tipo indicado Esto es útil si queremos darle el mismo estilo a todos los elementos de un tipo como párrafo o títulos
2. Por Clases se generan con .nombre{} en CSS en html se indican con el atributo class="nombre" Esto sirve para dar el mismo estilo a muchos elementos distintos

3. Por Id se generan con #nombre en CSS en html se indica con el atributo id="" Esto es útil si sólo lo usaremos con una etiqueta


```
/* etiqueta */
p {
  color: blue;
  font-size: 40px;
}

/* class */
.parrafo {
  color: red;
  font-size: 10px;
}

/* ID */
#texto {
  color: green;
  font-size: 20px;
}
```

Pseudo clases y pseudo elementos

Cómo nombrar las clases

Metodología **BEM**  cómo nombrar correctamente las clases. Solo usa clases. Las nombra siguiendo el siguiente patrón: BLOQUE__ELEMENTO—MODIFICADOR (son 2 guiones, se usa 1 guión para separar palabras).

[video de la metodologia BEM](#)

Bloque: sección que puede funcionar por sí sola. Elemento: forma una de las partes del bloque.
Modificador: variaciones de un mismo bloque/elemento.

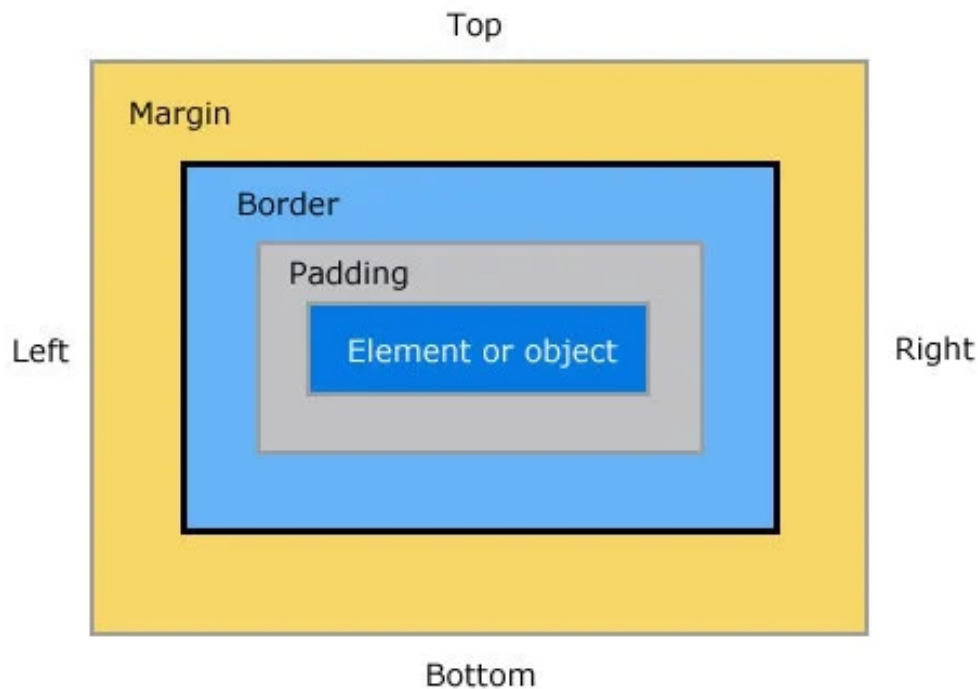
```
<!-- BLOQUE -->
<main class="Padre">
  <!-- BLOQUE__ELEMENTO -->
  <section class="Padre__Hijo">
    <!-- BLOQUE__ELEMENTO--MODIFICADOR -->
    <article class="Padre__Hijastro--Mayor"></article>
    <article class="Padre__Hijastro--Menor"></article>
  </section>
</main>
```

Crear estilos con etiquetas dentro de clases

Si tienes etiquetas dentro de la etiqueta a la que le estás aplicando estilos y le pones una clase, puedes aplicar estilos únicamente a las etiquetas dentro de esa clase de la siguiente manera:

```
.clase etiqueta {  
    /* Estilos a etiqueta "a" dentro de una clase */  
}  
  
.main-nav__item a {  
    color: white; /* color de texto */  
    padding: 5px; /* espacio entre los elementos */  
    border-radius: 2px; /* redondear los bordes */  
    text-decoration: none; /* Elimina los puntos de la lista */  
}
```

Margin, Border, and Padding



ComputerHope.com

Pseudo clases Define el estilo de un estado especial de un elemento. Agregar al final de la clase **.clase a:nombreAccion**

```
.main-nav__item a:hover {  
    /* Con etiqueta:hover hacemos que cada vez que el  
    usuario pase el cursor por el elemento se le  
    apliquen los siguientes estilos CSS */  
  
    color: blue; /* color de texto */  
}
```

```
.main-nav__item a:active {  
  /* Con etiqueta:active hacemos que cada vez  
  que el usuario haga click sobre el elemento  
  se le apliquen los siguientes estilos CSS */  
  
  color: red; /* color de texto */  
}
```

Pseudo Elementos Define el estilo de una parte específica de un elemento o agrega un elemento. Agregar al final de la clase **.clase a::nombreAccion**

```
/* Pseudo elemento */  
.main-nav__item a::after {  
  /* Con after agregamos elementos */  
  
  content: " | "; /* despues del elemento, agrega esto */  
}
```

Pseudo classes	
:class	Define el estilo de <i>un estado</i> especial de un elemento.
Pseudo elementos	
::element	Define el estilo de <i>una parte</i> específica de un elemento.

Anatomía de una regla de CSS

sintaxis del lenguaje CSS

REGLA CSS

#id .clase :estado [] atributo *todos



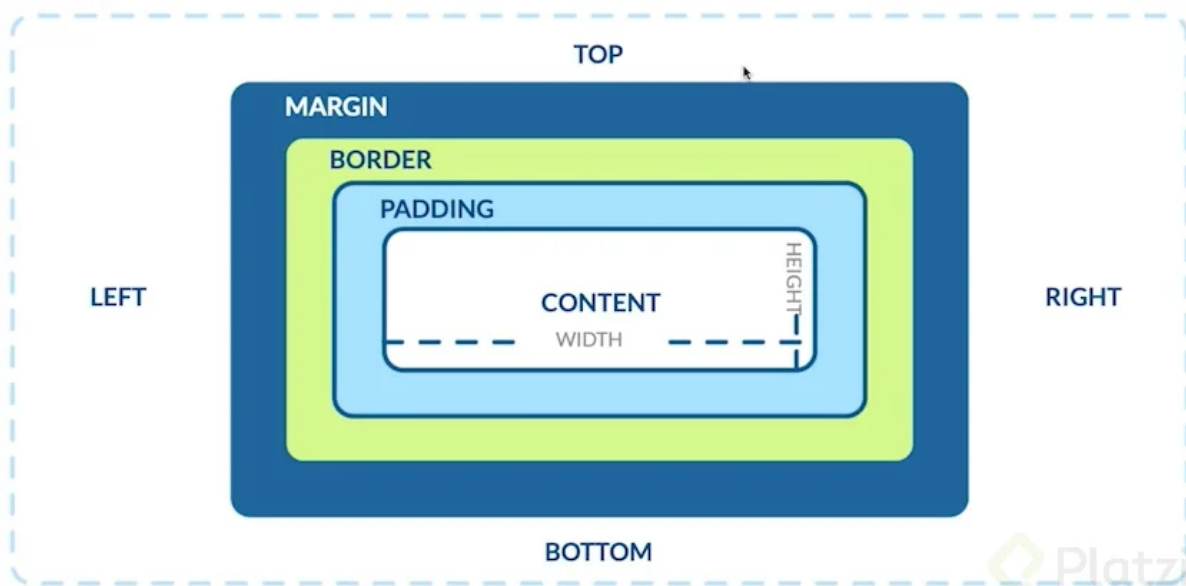
Modelo de caja

En la web los elementos se piensan en forma de rectángulos. A esto se le conoce como Modelo de caja.

Las cajas tienen parámetros que podemos editar en nuestro CSS

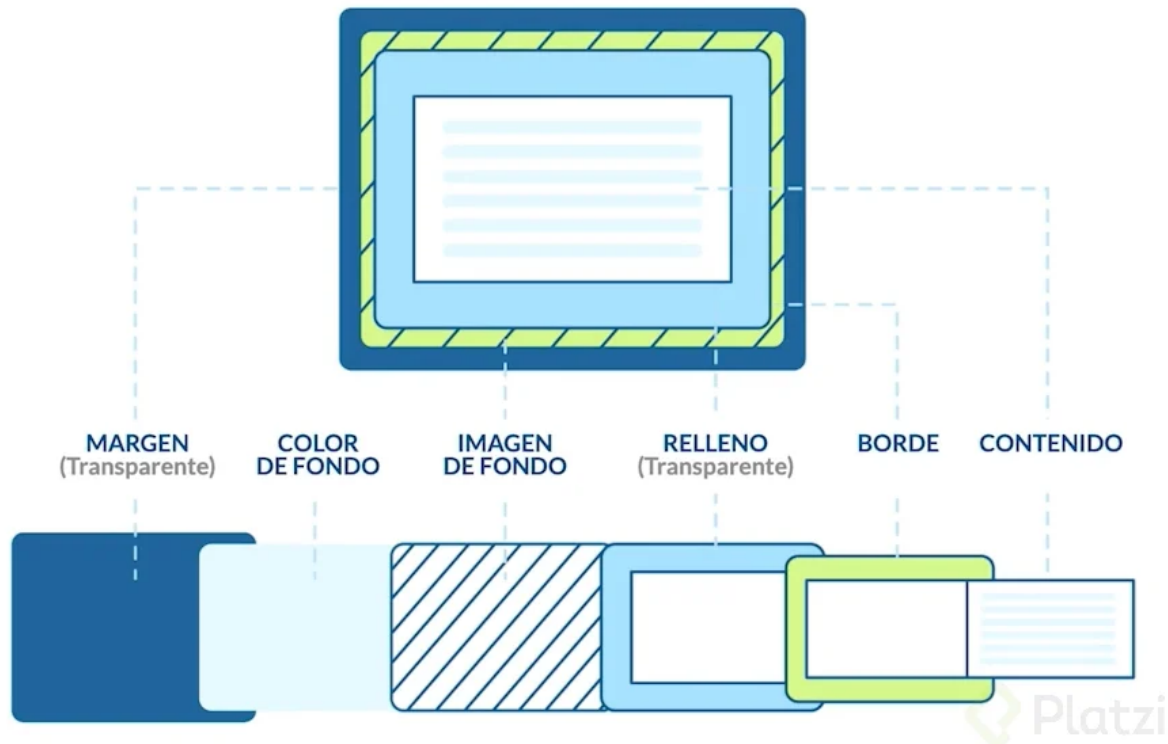
Margin: Espacio que hay del borde de la caja hacia afuera. Visualmente, permite separar a la caja de elementos externos. Border: Es el borde de la caja. Por defecto, a partir de ahí medimos las distancias de nuestra caja con elementos internos o externos. Padding: Espacio que hay del borde de la caja hacia adentro. Visualmente, permite separar a la caja de elementos internos. content: es el contenido, texto o imágenes:

- width: ancho del contenido
- height: alto del contenido



Pensándolo como una casa:

El margin es el jardin o la acera que te aleja de las otras casas. El border son tus paredes. El padding es el espacio que tienen tus paredes con tus muebles. El content son tus muebles.



- **hacer cambio en el content, border y padding** tener en cuenta que no se esta alterando el margin, lo cual nos generar un scroll

```
main {  
  width: 100%;  
  height: 500px;  
  border: 10px solid grey;  
  padding: 20px 35px;  
}
```

- **hacer cambio en el content, border y padding** para reducir el margin de nuestro modelo de caja, usar el siguiente código en todos los proyectos con CSS

```
*{  
  /*hace que el margin se igual a 0*/  
  box-sizing: border-box;  
  padding: 0;  
  margin: 0;  
}
```

Para proyectos mas grandes, se debe usar normalize

[Link del video](#)

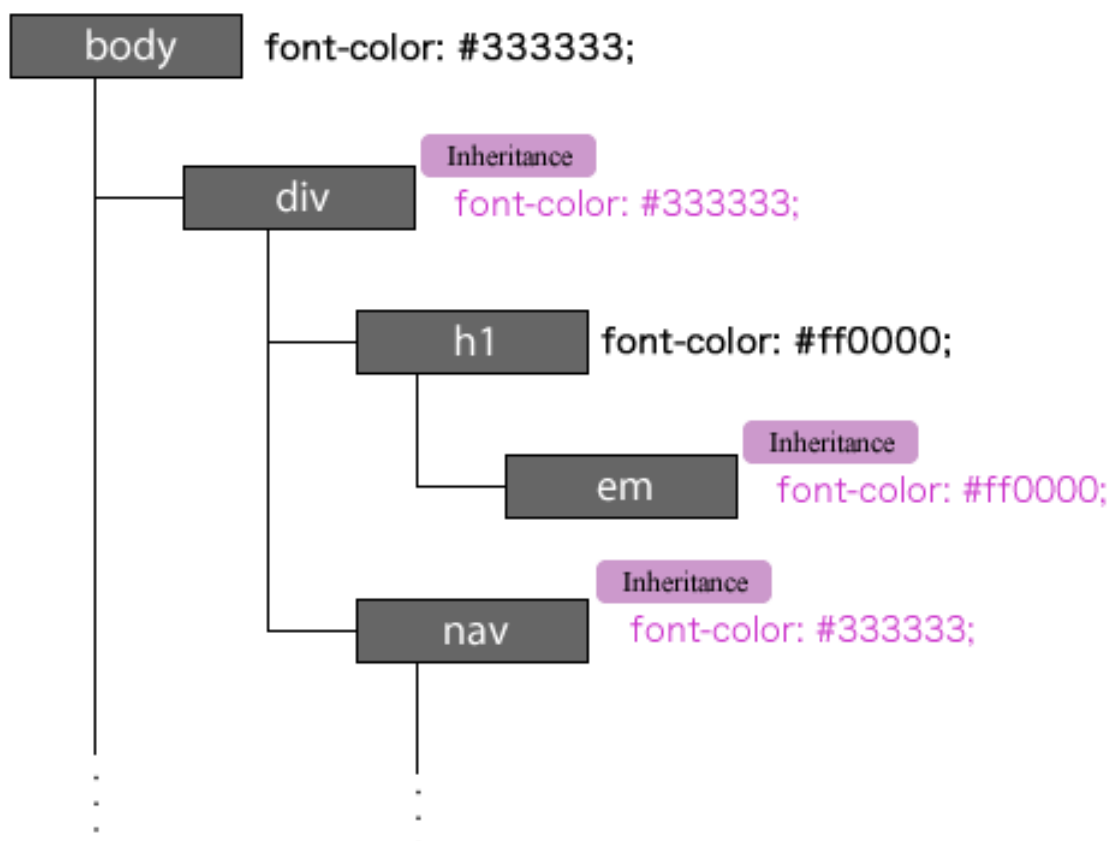
Herencia

Cuando se realiza el frondend, sin usa css. entonces se usa los valores por defecto del navegador te lo da.

Sin embargo si queremos establecer nuestros propios valores por defecto, entonces debe entender que es la herencia:

- **Inherit** es un valor por medio de una keyword que especifica que, a la propiedad que se la apliquemos debe de heredar los valores de su elemento padre. Podemos decir que la palabra Inherit significa "Usa el valor de mi padre", si el elemento padre no tiene definido dicho valor entonces el navegador seguirá hasta que encuentre un elemento superior que lo contenga, y en ultima instancia de no tenerlo ningún elemento superior se aplicara el valor por defecto.

```
html {  
  font-size: 75%;  
  font-family: Verdana, Geneva, Tahoma, sans-serif;  
}  
  
h1 {  
  font-size: inherit;  
}
```



Initial. Este valor pertenece a la especificación CSS3 y cuando aplicamos a una propiedad el valor inicial estamos dando el valor inicial y predefinido por el navegador en cuestión.

Upset. Este valor unset es una combinación entre inherit y initial, cuando utilizamos este valor en una propiedad esta tratara de heredar el valor de su elemento padre si este esta disponible, de no ser así este valor colocará el valor de la propiedad en su valor inicial, como si usáramos inherit e initial juntos.