

Tema 2: Taller Visual Code

UTILIZACIÓN DE LOS LENGUAJES DE MARCAS: HTML
STUDIUM

www.grupostudium.com
informacion@grupostudium.com
954 539 952



Lenguajes de Marcas y Sistemas de Gestión de Información

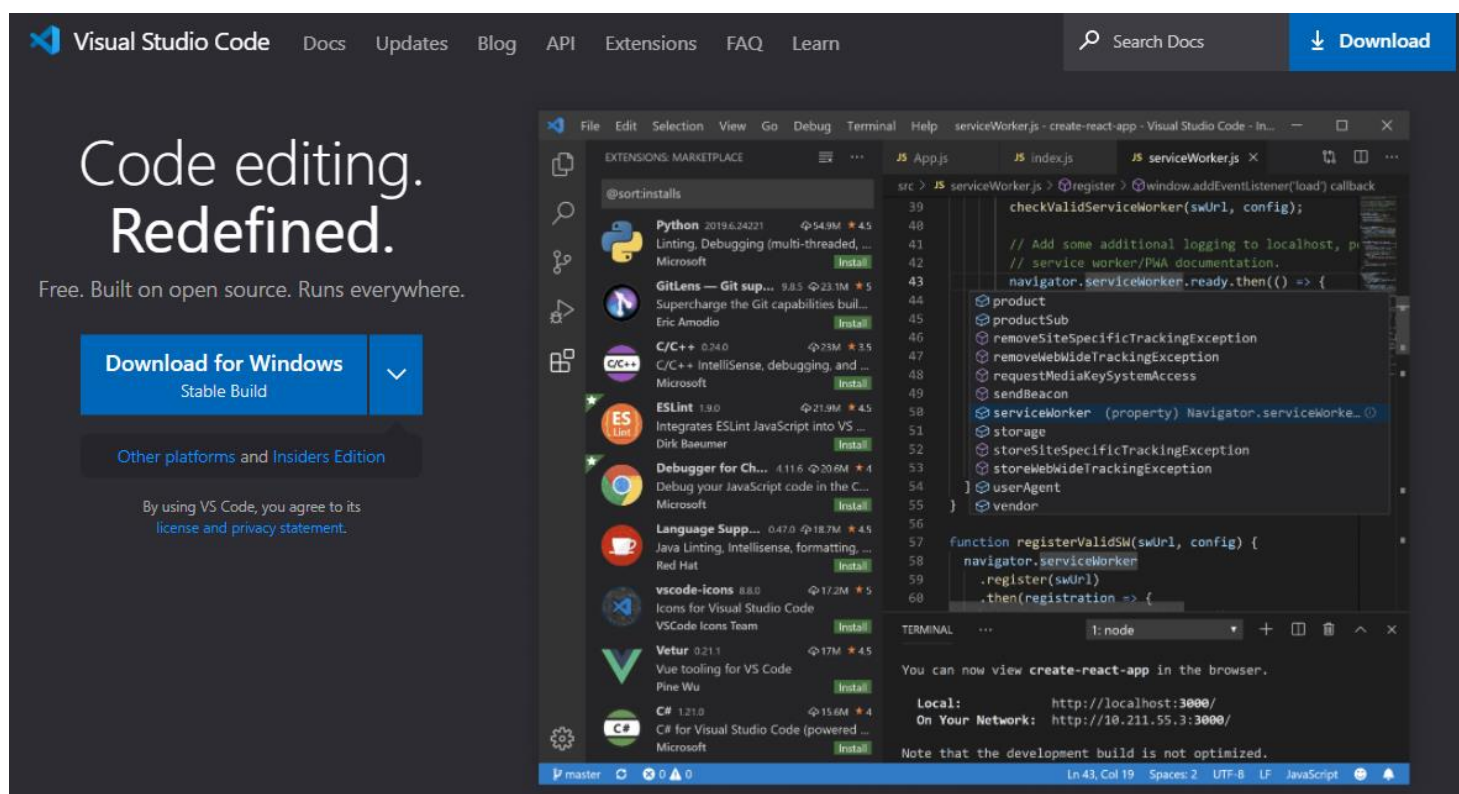
Introducción

A lo largo de lo poco que llevamos de curso todas nuestras páginas web de ejemplo las hemos escrito bien en un editor de texto sencillo como NotePad o NotePad++ o bien en un entorno simulado on-line como que podemos encontrar en w3schools. No está mal para empezar, pero en este taller vamos a instalar y dar nuestros primeros pasos en un entorno de programación, no solo de páginas webs, si no de muchos otros lenguajes, mucho más profesional y que se está implantando en los últimos años como herramienta fundamental de desarrollo de aplicaciones web, incluyendo, por supuesto, HTML, CSS y JavaScript, las tres tecnologías que trabajaremos a lo largo del curso. El programa en cuestión se denomina Visual Studio Code.

Descarga

La descarga del programa la podemos hacer desde su página oficial de Microsoft:

<https://code.visualstudio.com/>



En “Download” podemos descargar la versión que necesitamos según sea nuestro sistema. Lo podemos encontrar para las tres plataformas de sistemas operativos más habituales, a saber, Windows, Linux y Mac.



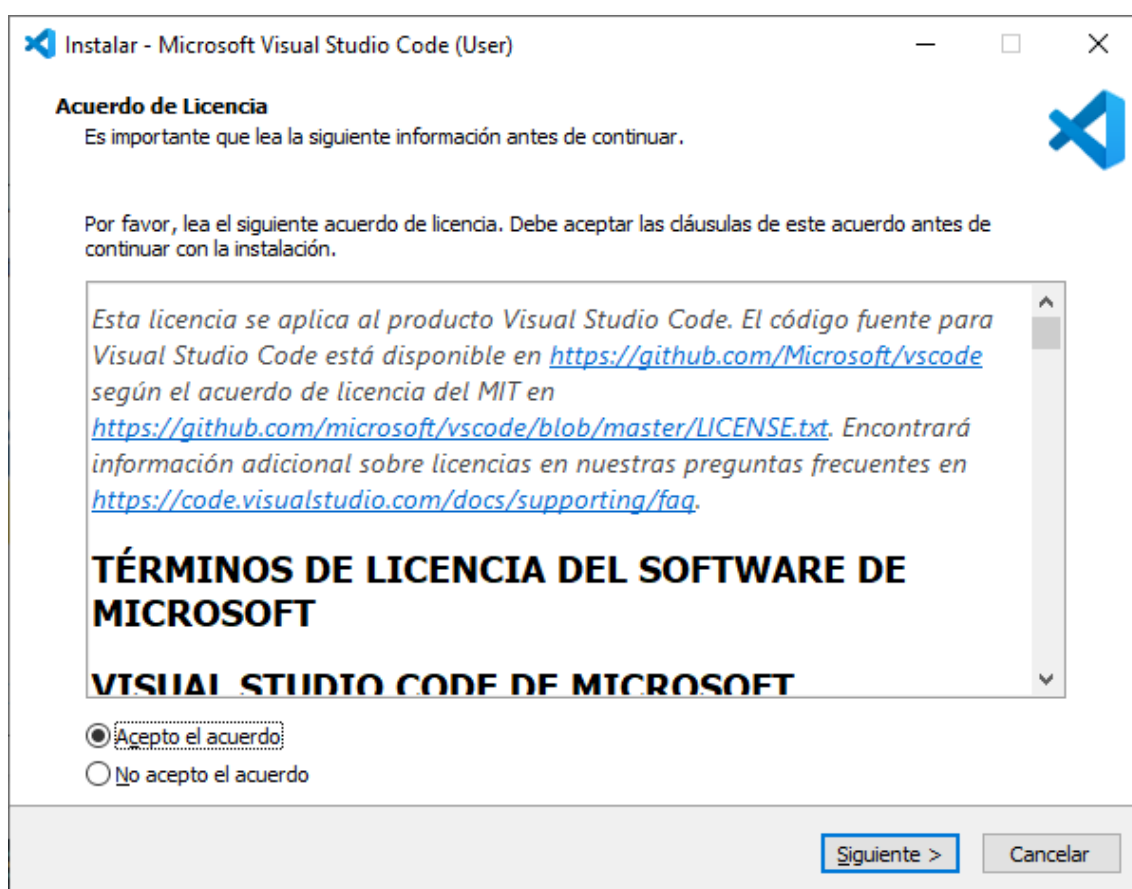
Lenguajes de Marcas y Sistemas de Gestión de Información

Por defecto viene preparado para JavaScript, TypeScript y Node.js, pero se puede adaptar a la mayoría de lenguajes de programación más populares como JAVA, Python o PHP. Y no solo eso, sino que dispone de una cantidad ingente de **extensiones**, **accesorios** o **plug-ins** que permiten hacer nuestra experiencia de usuario mucho más satisfactoria y productiva.

Instalación

Una vez descargada la aplicación, la instalación no tiene mucho misterio...

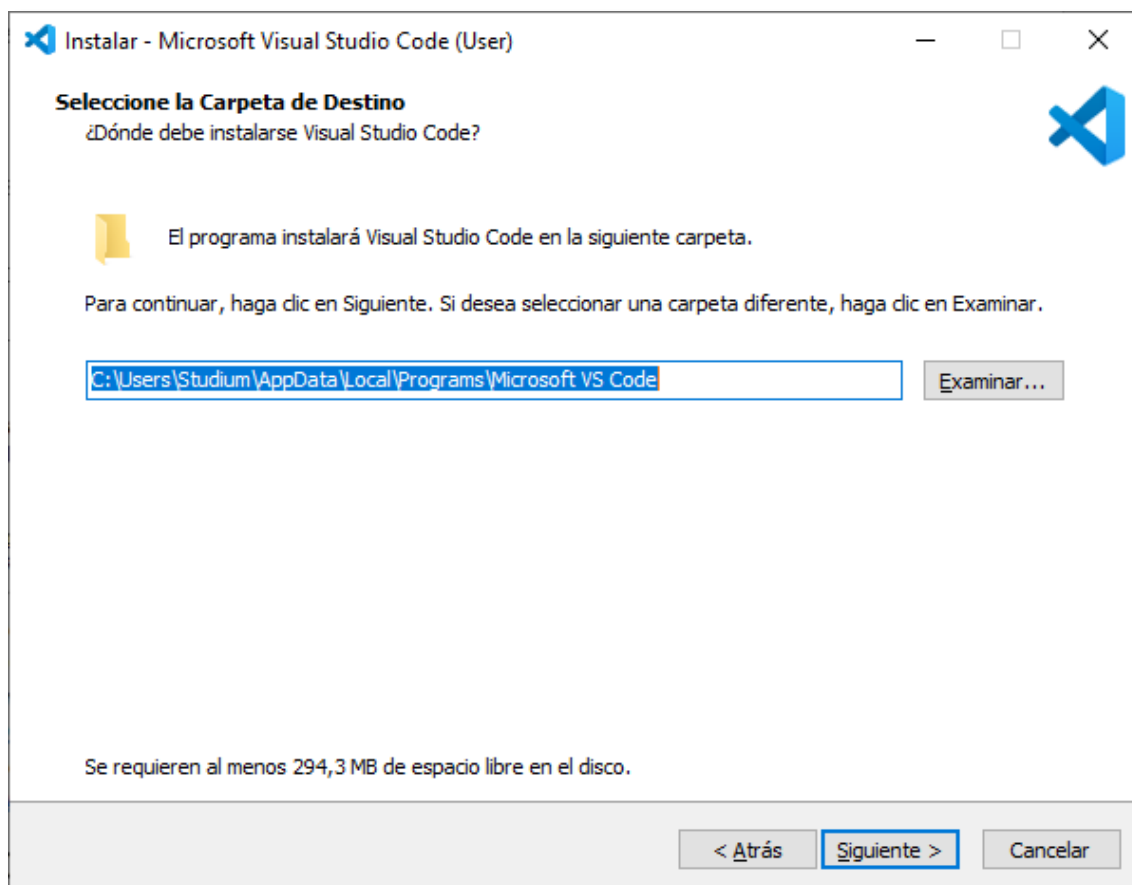
Aceptar la licencia de uso...





Lenguajes de Marcas y Sistemas de Gestión de Información

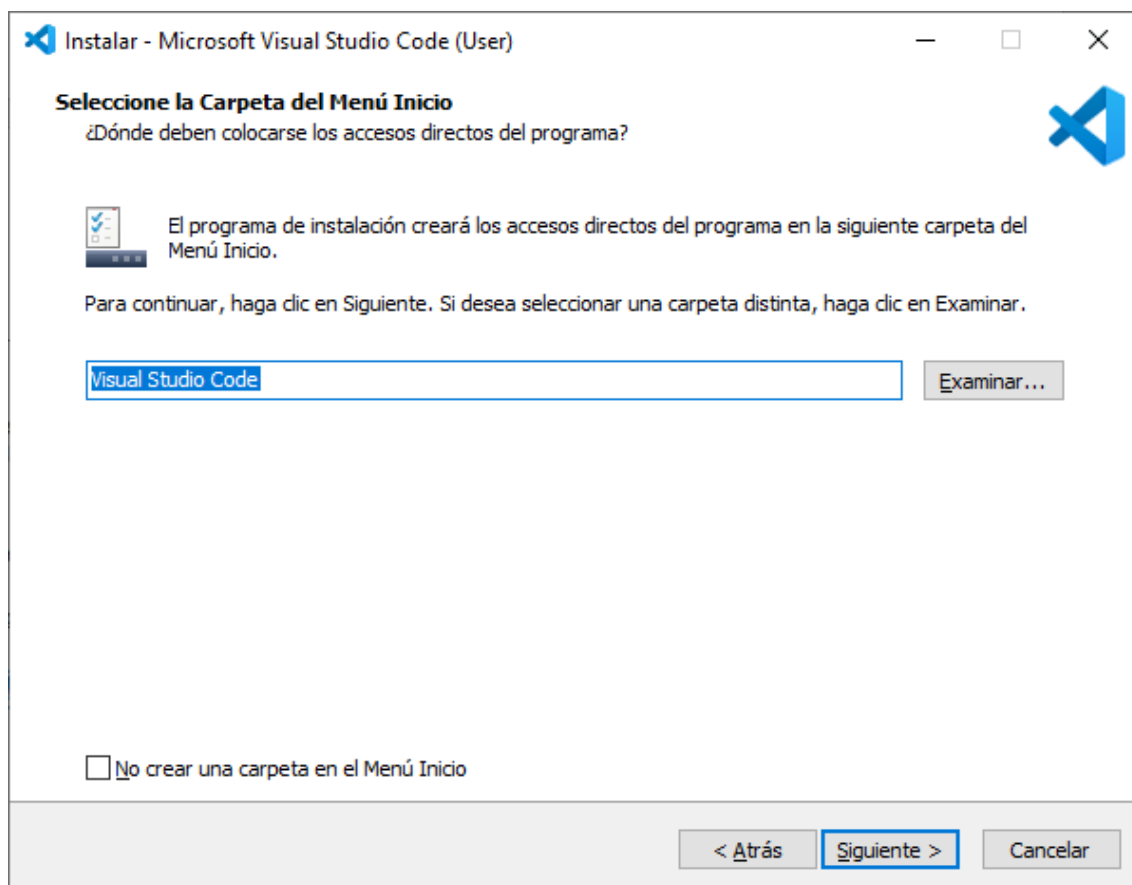
Indicar la ubicación de instalación ...





Lenguajes de Marcas y Sistemas de Gestión de Información

Crear elemento en menú de inicio...





Lenguajes de Marcas y Sistemas de Gestión de Información

Elegir opciones de comportamiento...

The screenshot shows the 'Instalar - Microsoft Visual Studio Code (User)' window. The title bar includes the Visual Studio Code icon and window controls. The main content area is titled 'Seleccione las Tareas Adicionales' with the subtitle '¿Qué tareas adicionales deben realizarse?'. Below this, a paragraph instructs the user to select additional tasks for installation. A section titled 'Accesos directos adicionales:' contains a list of checkboxes: 'Crear un acceso directo en el escritorio' (unchecked), 'Agregar la acción "Abrir con Code" al menú contextual de archivo del Explorador de Windows' (unchecked), 'Agregar la acción "Abrir con Code" al menú contextual de directorio del Explorador de Windows' (unchecked), 'Registrar Code como editor para tipos de archivo admitidos' (unchecked), and 'Agregar a PATH (disponible después de reiniciar)' (checked). At the bottom right, there are three buttons: '< Atrás', 'Siguiete >' (highlighted with a blue border), and 'Cancelar'.

Instalar - Microsoft Visual Studio Code (User)

Seleccione las Tareas Adicionales
¿Qué tareas adicionales deben realizarse?

Seleccione las tareas adicionales que desea que se realicen durante la instalación de Visual Studio Code y haga clic en Siguiente.

Accesos directos adicionales:

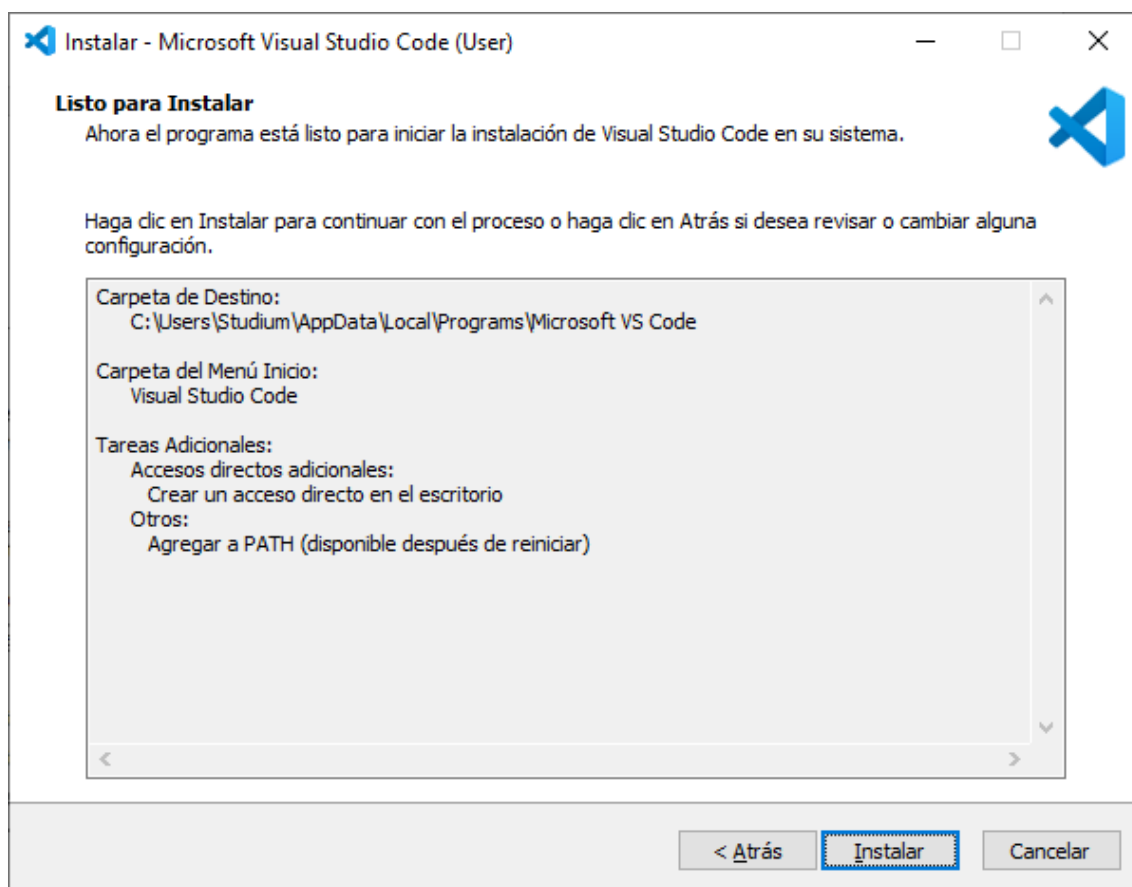
- ☐ Crear un acceso directo en el escritorio
- ☐ Agregar la acción "Abrir con Code" al menú contextual de archivo del Explorador de Windows
- ☐ Agregar la acción "Abrir con Code" al menú contextual de directorio del Explorador de Windows
- ☐ Registrar Code como editor para tipos de archivo admitidos
- ☒ Agregar a PATH (disponible después de reiniciar)

< Atrás Siguiete > Cancelar



Lenguajes de Marcas y Sistemas de Gestión de Información

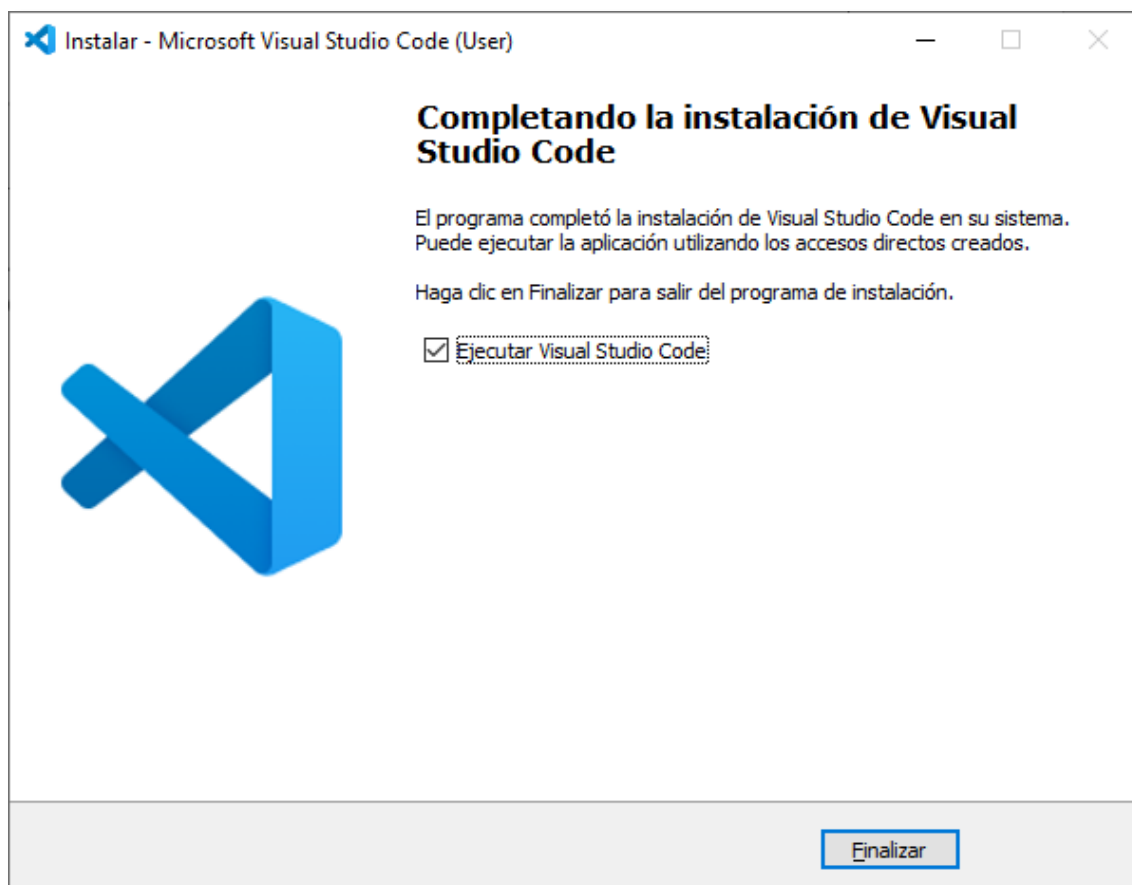
Se nos muestra resumen de opciones a instalar y procedemos con la instalación pulsando el botón correspondiente...





Lenguajes de Marcas y Sistemas de Gestión de Información

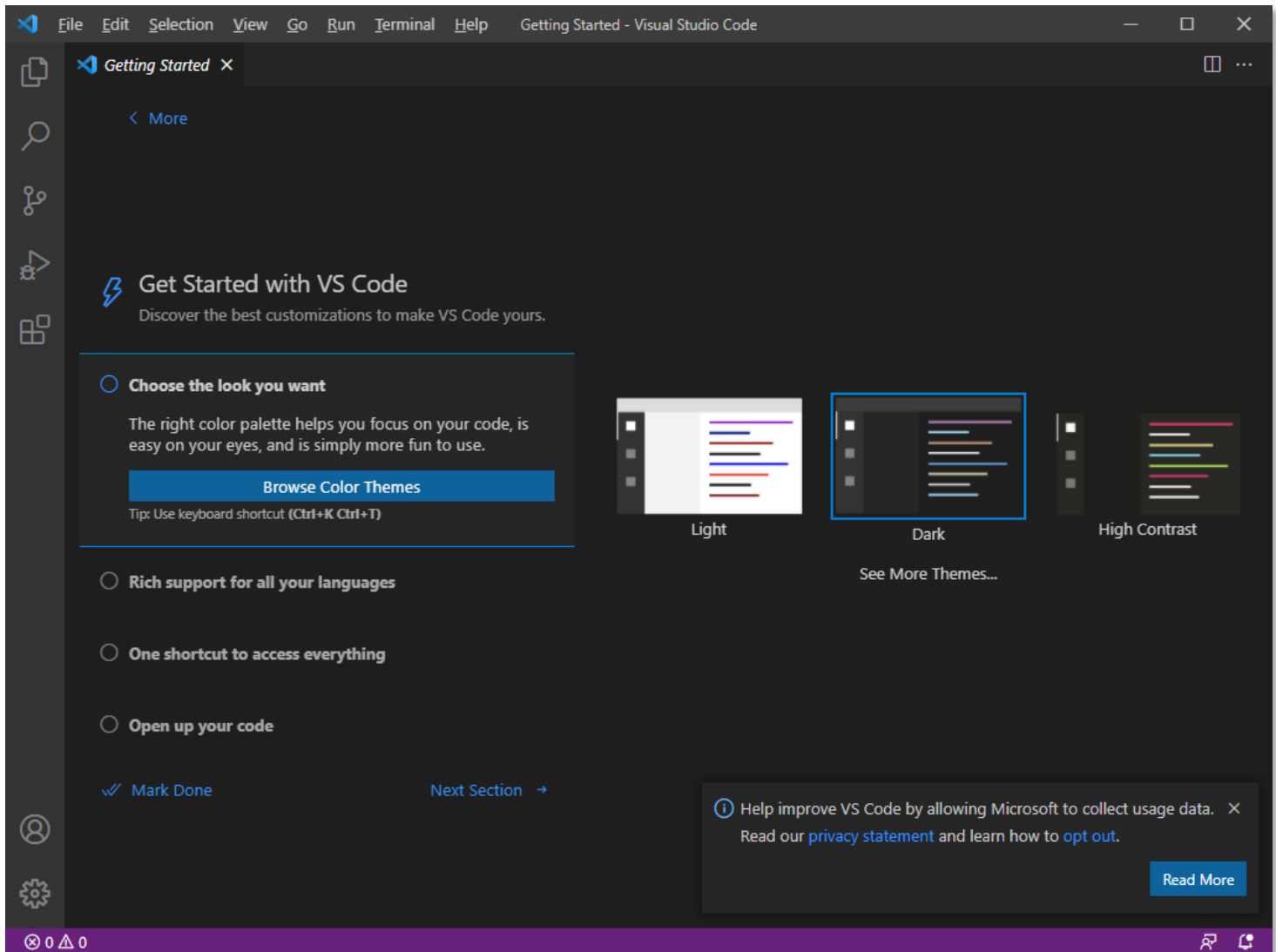
Una vez acabada la instalación...



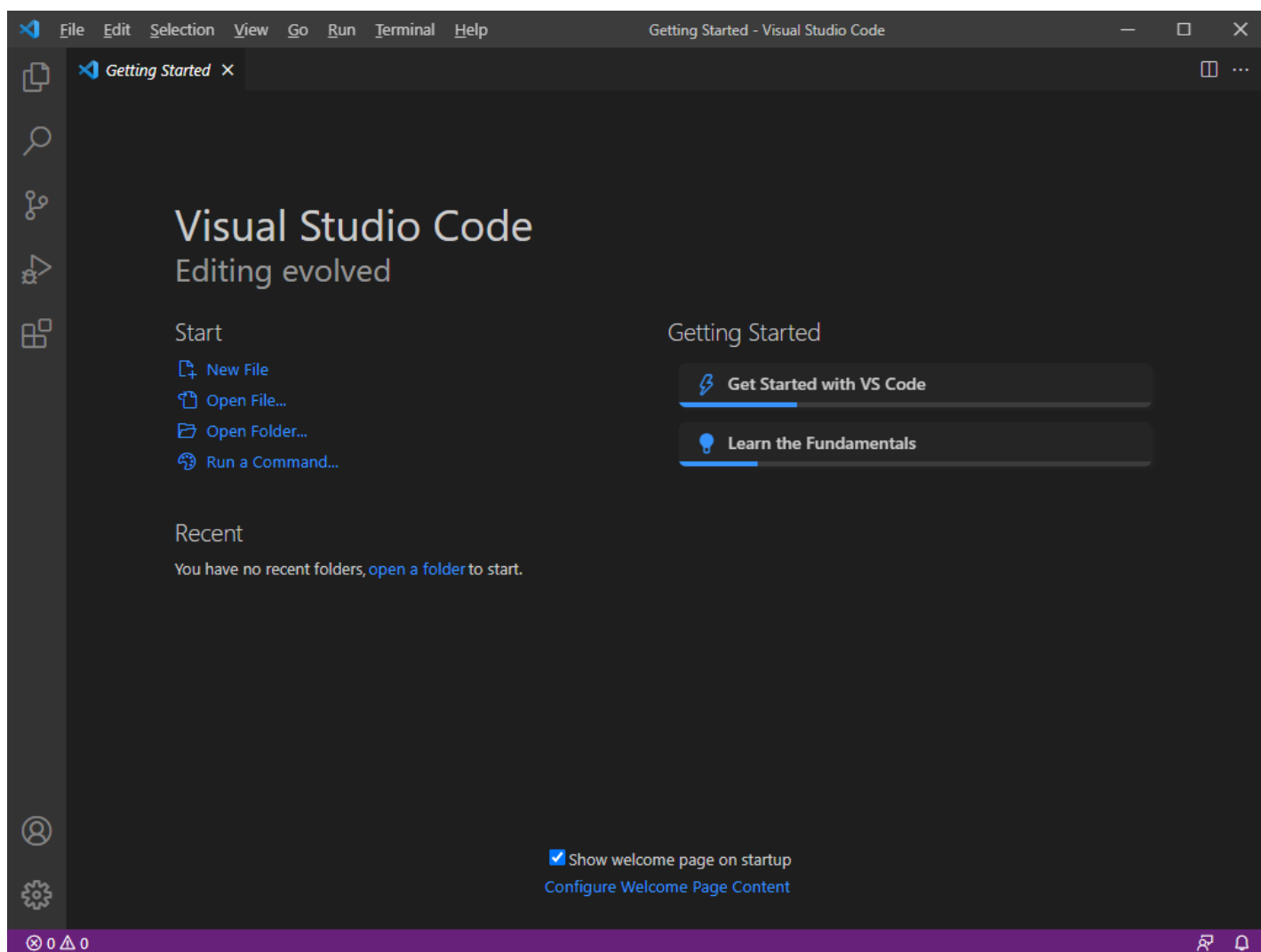


Lenguajes de Marcas y Sistemas de Gestión de Información

Entramos en el programa para realizar los primeros pasos con él...



En esta primera pantalla de bienvenida debemos dar unas últimas indicaciones como elegir el tema (Que será lo único que hagamos de momento). Pasamos a las siguientes secciones con “Next Section” hasta llegar al final de esta configuración inicial...



Presentación del entorno

En la anterior pantalla, denominada “Getting Started” se nos presentan los elementos básicos para comenzar a trabajar con Visual Studio Code (VSC a partir de ahora):

- Menú superior con todas las opciones disponibles agrupadas
 - **File** para el manejo de proyectos, ficheros, ...
 - **Edit** para cortar, copiar, pegar, ...
 - **Selection** para movernos por nuestro código de forma eficiente
 - **View** para abrir distintas ventanas o vistas para realizar diversas tareas
 - **Go** para un mejor control del código y los posibles errores
 - **Run** para ver en acción nuestro código
 - **Terminal** para trabajar con líneas de comandos del sistema operativo



Lenguajes de Marcas y Sistemas de Gestión de Información

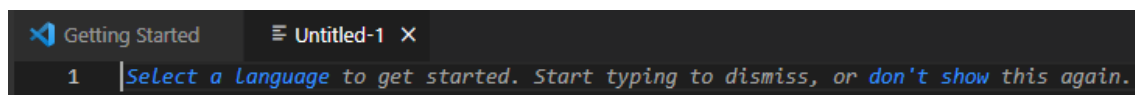
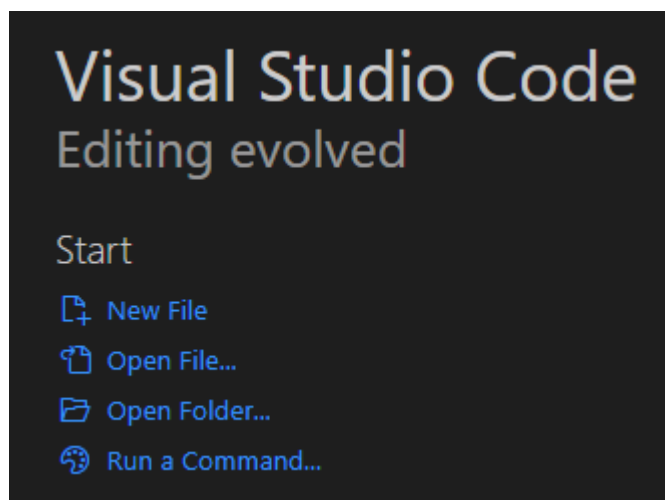
- **Help** para acceder a toda la ayuda de la que disponemos
- Menú lateral con las principales opciones de trabajo
 - **Explorer**: Moverse por nuestros proyectos y ficheros
 - **Search**: Buscar en nuestro código
 - **Source Control**: Gestión de versiones como Git y GitHub
 - **Run and Debug**: Ejecutar y depurar nuestro código
 - **Extensions**: Para gestionar las extensiones, accesorios o plug-ins para hacer nuestro trabajo más productivo
 - **Cuenta de usuario**
 - **Configuración del entorno**
- Barra de estado, donde se nos notifican avisos, errores, ...

La idea de este taller no es hacer un estudio exhaustivo de todas estas opciones, sino más bien todo lo contrario, ver solamente lo imprescindible para comenzar a diseñar páginas web y poco a poco ir descubriendo las herramientas que necesitaremos en el día a día.

Primera página web

Comenzaremos con un primer proyecto que consistirá en una página web sencilla. Si estamos en "Getting Started", pulsaremos en "New File" para comenzar.

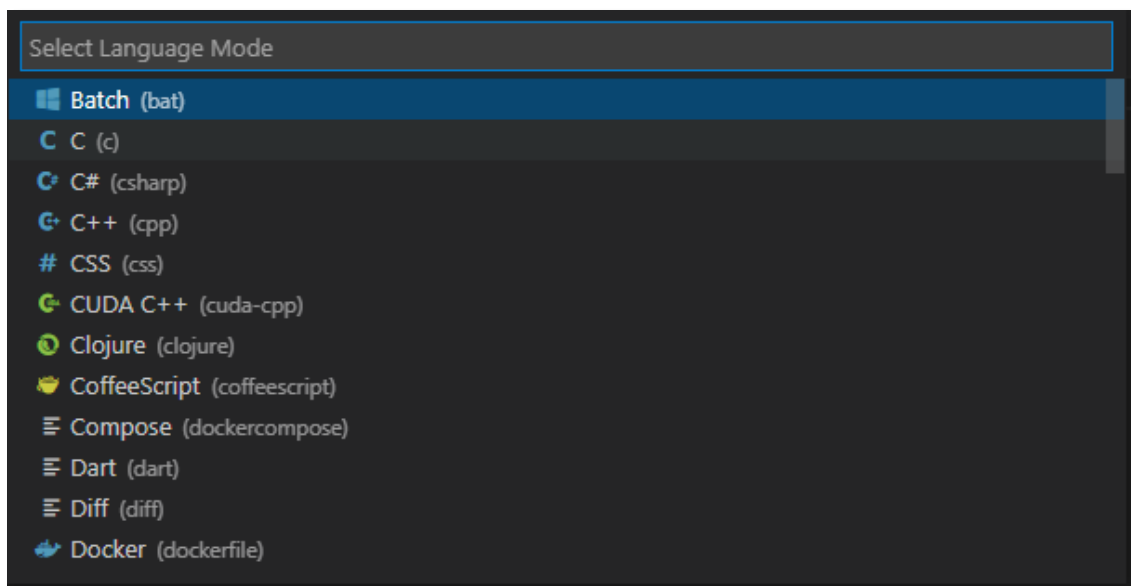
Como es nuestro primer acercamiento al entorno, se abre una pestaña nueva (así es como trabaja VSC, una pestaña por cada fichero abierto) y nos pregunta con qué lenguaje vamos a trabajar...



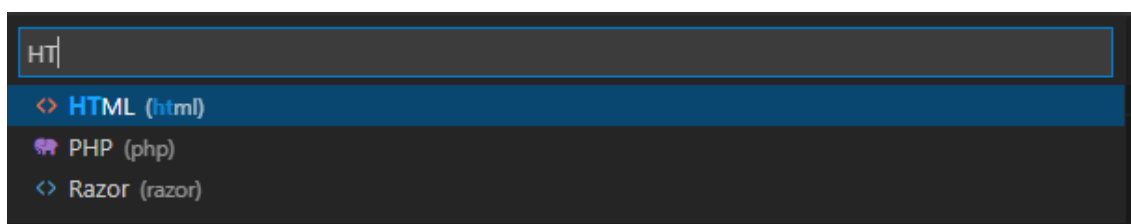


Lenguajes de Marcas y Sistemas de Gestión de Información

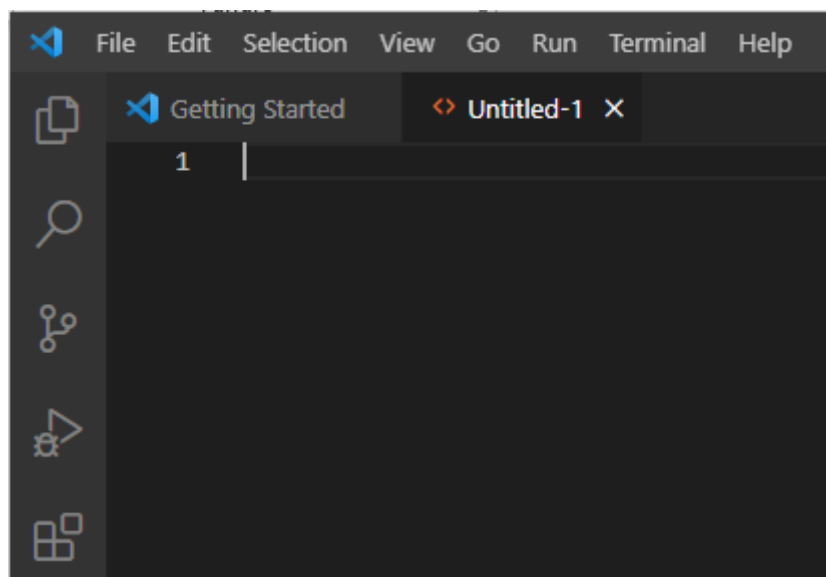
Al pulsar sobre "Select a language" se nos despliegan una serie de opciones y una barra de búsqueda con las propuestas más habituales:



Pero si comenzamos a escribir HTM automáticamente nos mostrará lo más parecido a lo que estamos escribiendo...



Y ya podremos elegir que este nuevo proyecto será un fichero HTML:





Lenguajes de Marcas y Sistemas de Gestión de Información

Ahora ya podemos escribir en esta ventana nuestra primera página web, bien sencilla:

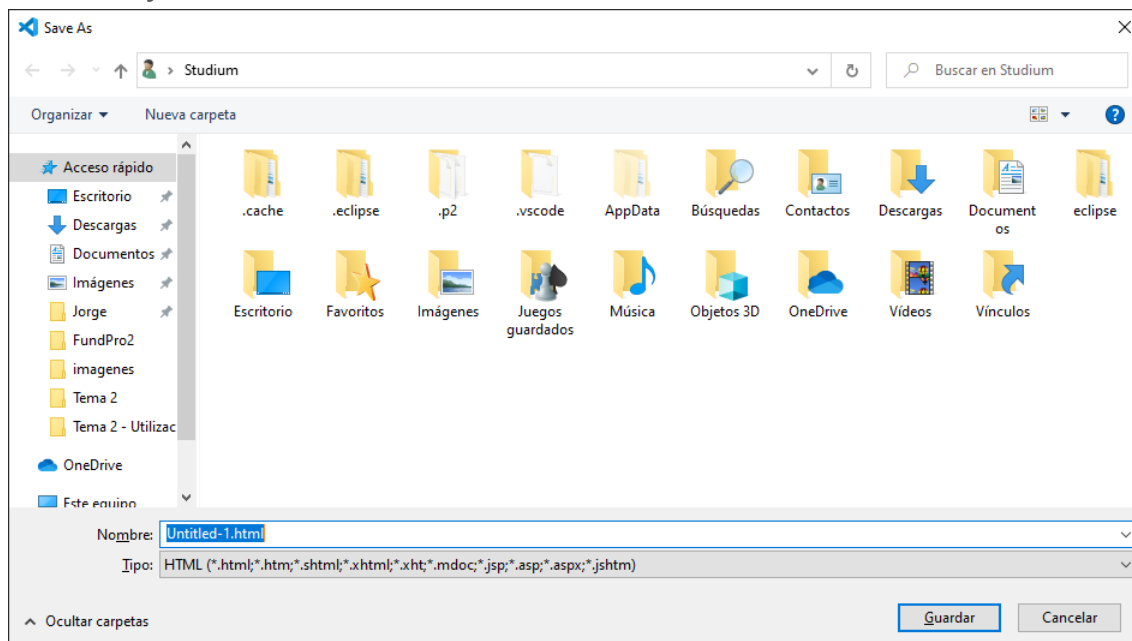
```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Hola mundo</title>
  </head>
  <body>

    <h1>Encabezado</h1>
    <p>Hola mundo!</p>

  </body>
</html>
```

Para guardar el documento, nos iremos a “File”, “Save” o bien pulsaremos CTRL+S.

Al tratarse de la primera vez que guardamos el fichero, se nos preguntará por la ubicación y el nombre del fichero:



Elegimos ambas características y pulsamos en “Guardar”.



Lenguajes de Marcas y Sistemas de Gestión de Información

Si vamos a la ubicación elegida y pulsamos sobre el archivo creado, se nos debe abrir el navegador mostrando la web recién creada:

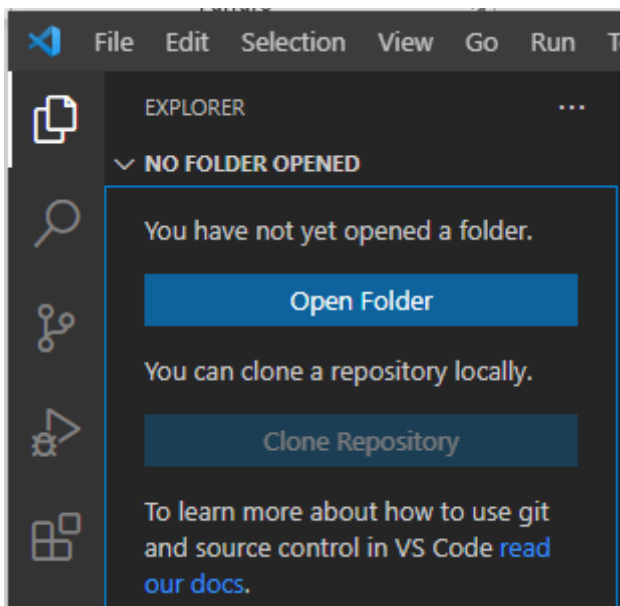


Proyectos

En la mayoría de las veces, nuestros proyectos web se componen de más de un fichero, carpetas, y un largo etcétera de elementos que conforman nuestro trabajo.

Todo ello se suele agrupar en una única carpeta en alguna ubicación de nuestro sistema.

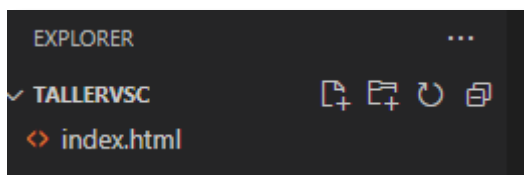
Vamos a guardar nuestro fichero recién creado en una carpeta llamada "TallerVSC". Una vez hecho esto, desde VSC vamos a "Explorer" y "Open Folder" y buscaremos dicha carpeta con el fichero en su interior:





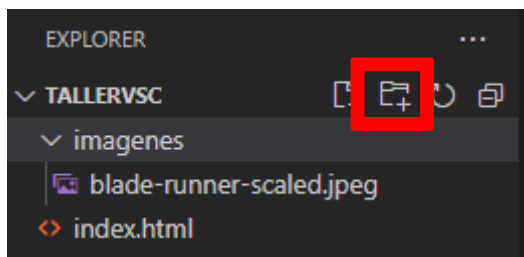
Lenguajes de Marcas y Sistemas de Gestión de Información

Nuestro entorno ahora nos muestra en la barra del “Explorer” nuestro proyecto con nuestro fichero.



Podemos abrir los ficheros en su interior para editarlos, crear ficheros dentro de este proyecto (carpeta), podemos crear otras carpetas dentro de esta, recargar y colapsar todo el proyecto.

Crearemos una carpeta llamada “imagenes” y dentro meteremos una imagen descargada de internet y haremos una modificación en el fichero **index.html** para que nuestra web muestre la imagen correspondiente, tal como se ha visto en el temario.



Y el código modificado quedaría:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Hola mundo</title>
  </head>
  <body>

    <h1>Encabezado</h1>
    <p>Hola mundo!</p>
    
  </body>
</html>
```

Al escribir código observad cómo se autocompleta o cómo sugiere al ir escribiendo los primeros caracteres...

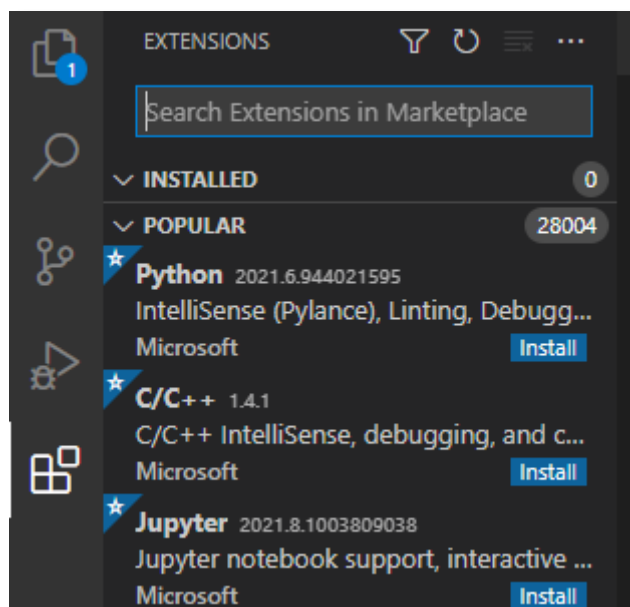


Accesorios

Todo lo que hemos visto hasta ahora puede hacerlo casi cualquier editor más o menos, pero los accesorios, extensiones o plug-ins que permite añadir VSC es lo que realmente lo hace **poderoso**, pues nos permite adaptar el entorno a nuestras necesidades y hacernos más productivos.

Comenzaremos instalando un accesorio sencillo, una extensión que nos permita visualizar los ficheros HTML dentro del propio entorno, en una pestaña como si fuera un navegador.

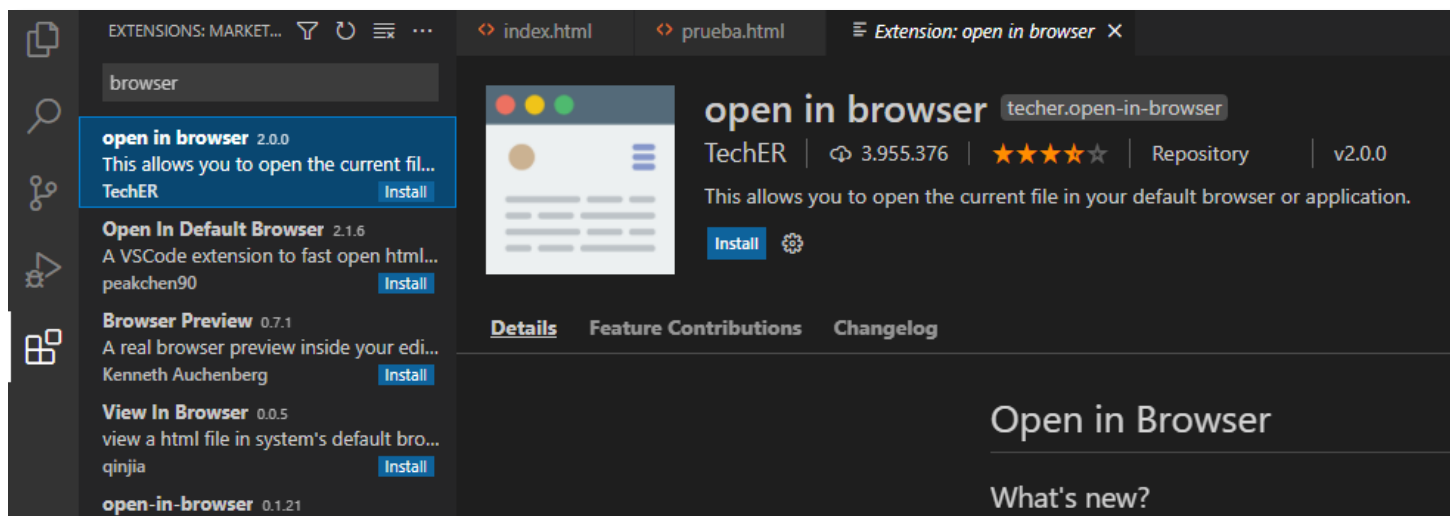
Para ello nos vamos al menú lateral izquierdo, opción “Extensions”:





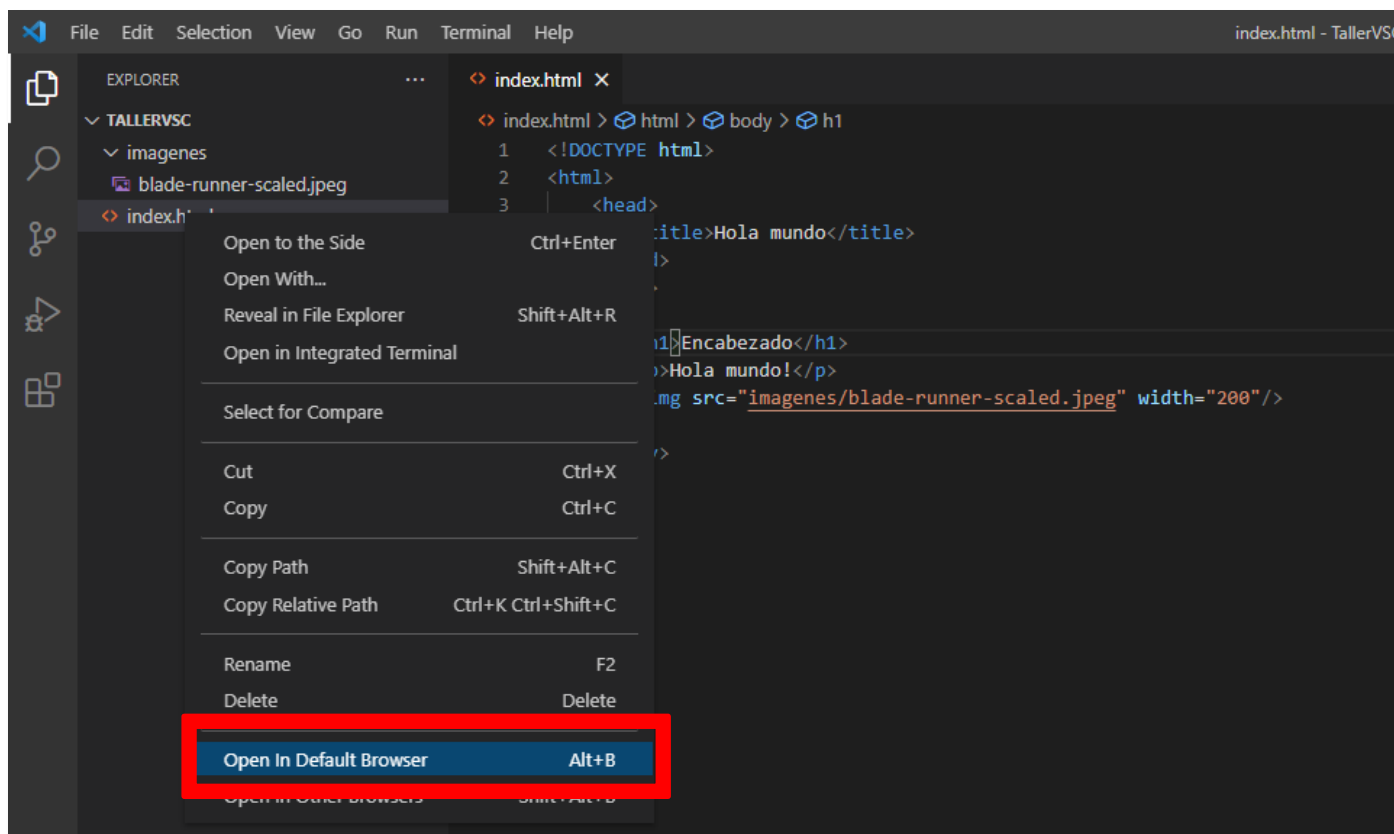
Lenguajes de Marcas y Sistemas de Gestión de Información

En la barra de escritura y búsqueda escribiremos "browser" y nos filtrará los resultados:



Pulsamos en el que buscamos "open in browser" y en la parte derecha pulsaremos en "Install".

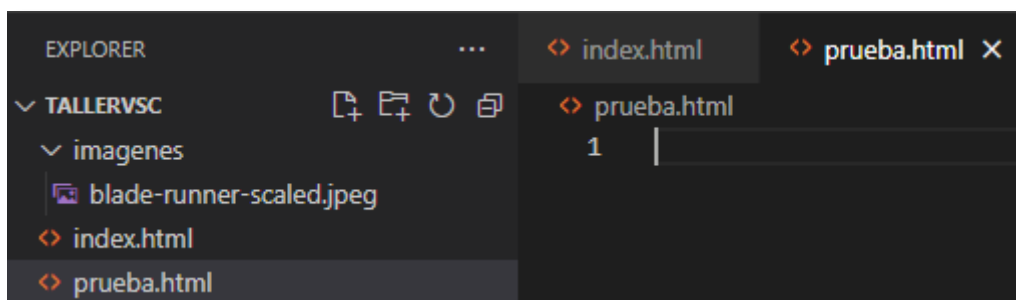
Ahora, al sacar el menú contextual de algún archivo, podremos "lanzarlo" directamente a nuestro navegador por defecto:





Cuestiones

1. Al escribir código, ¿observaste si hay algún indicio que nos avise que el fichero aún no ha sido guardado?
2. Editando un fichero, aparece en la parte derecha de la pantalla de edición una ventana ¿Para qué puede servir?
3. Con VSC abierto en cualquier proyecto, crea un fichero llamado **prueba.html**



Escribir en su interior **html:5** y presionar Intro... ¿Qué pasó?

4. Obteniendo el menú contextual (botón derecho del ratón) de un fichero HTML o una carpeta, indicar los atajos de teclado para las siguientes acciones:
 - a. Obtener la ruta relativa del elemento seleccionado
 - b. Renombrar el elemento seleccionado
 - c. Abrir un fichero en una ventana aparte
 - d. Borrar el elemento seleccionado
 - e. Obtener la ruta absoluta del elemento seleccionado
 - f. Mostrar el fichero seleccionado en el explorador del sistema

12/07/2022