

Introducción al Desarrollo de Sistemas

[Área personal](#) / [Mis cursos](#) / [IDS](#) / [Tema 2 - El navegador como entorno de desarrollo](#)
/ [Práctica individual : Elementos HTML en una aplicación Web](#)

Práctica individual : Elementos HTML en una aplicación Web

Práctica individual : Elementos HTML en una aplicación Web

Introducción

Luego de familiarizarnos con la existencia del código HTML y su representación manipulable a través del inspeccionador de elementos y el panel DevTools.

En esta actividad lo que haremos es construir un HTML básico que represente los elementos HTML más comunes y frecuentes.

La cantidad de elementos HTML es considerablemente **enorme**, probablemente si abordáramos cada elemento y una práctica con todos ellos, ocuparíamos todo el tiempo del curso y nos quedaríamos cortos. Con lo cual, a diferencia de muchos cursos de HTML, nosotros no haremos énfasis en todos los elementos, sino en aquellos que tienen un grado de relevancia importante.

Recursos

Los siguientes enlaces seleccionados son una fuente de bibliografía válida de consulta para búsqueda y referencias sobre los elementos HTML disponibles existentes.

<https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/HTML/Element>

https://www.tutorialspoint.com/html5/html5_tags.htm

<https://htmlreference.io/>

<https://www.w3schools.com/tags/default.asp>

Objetivo

Nuestro objetivo aquí, será desarrollar la habilidad de leer documentación, poner a prueba la escritura de código HTML de forma correcta haciendo uso de **elementos, propiedades y valores**.

1. Nuestro primer hábito y buena costumbre es generar la estructura mínima-correcta del código HTML, y guardar este archivo con la extensión **".html"**

```
1  <!DOCTYPE html>
2  <html>
3    <head>
4      <meta charset="utf-8">
5      <title>Plantilla base HTML mínima</title>
6    </head>
7
8    <body>
9      ...Cuerpo del documento...
10   </body>
11
12 </html>
```

2. Dentro de la región "...Cuerpo del documento..." es donde empezaremos a escribir siempre la mayoría de nuestro código HTML dedicado a estructurar el aspecto visual de la misma.

Actividad

Desarrollar el código HTML correspondiente que permita desarrollar la siguiente calculadora:



Metodología

Para desarrollar esta actividad vamos a dividirla en 3 partes principales:

Parte 1 : Construimos la interfaz gráfica (HTML)

Parte 2 : Construimos la decoración (CSS) de la interfaz gráfica y la unificamos con la Parte 1.

Parte 3 : Programamos para otorgarle la funcionalidad real a la calculadora y lo unificamos con la Parte 2.

Primero vamos a tener que pensar como esbozar el esqueleto de la misma en código HTML.

Esto quiere decir, que debemos preguntarnos cuestiones elementales:

(Presta atención en el orden en el que nos vamos planteando la solución. Siempre descomponemos el problema a resolver desde las partes más generales hasta las más específicas. Razonamiento Top-Down.)

¿Qué voy a modelar?

Respuesta: Primero, identificando las partes de una calculadora. No podemos saber qué escribir en código si primero no tenemos identificado **QUÉ** queremos modelar.

Nuestra primera observación, es que la calculadora en principio está constituida por:

a) Un display ó visor.

- b) Botones clasificados por color. Numéricos (azules), Operacionales (verdes y amarillos) y Funcionales (rojo).
- c) La carcasa. Ésta contiene todos los botones y los distribuye siguiendo un orden de filas y columnas.

Luego que tenemos identificados las partes, podemos preguntarnos:

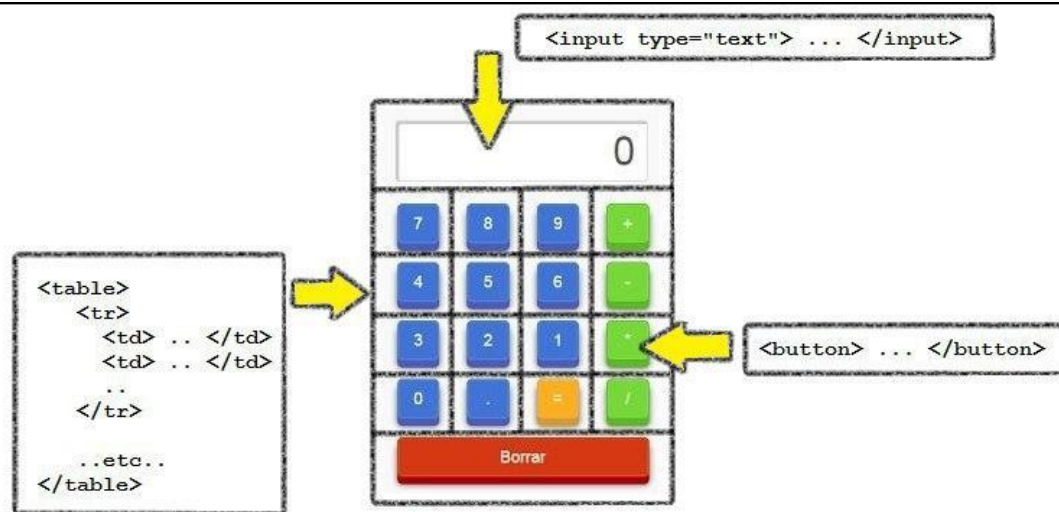
¿Cómo voy a modelar estas partes en código HTML?

Ahora que ya tenemos identificadas las 3 partes de la calculadora. Podemos preguntarnos qué elementos HTML concretamente nos sirven para representar cada cosa. Aquí ya nos respondemos **CÓMO** lo vamos a hacer.

- a) El visor parece similar a un elemento `<input>`
- b) Los botones son similares al elemento `<button>`
- c) La carcasa es similar al elemento `<table>` dado que contiene filas `<tr>` y columnas `<td>` en su interior.

Es cierto, si no recuerdas nada de HTML esta respuesta podría llevarte más tiempo responderla. Pero no te preocupes, por ahora tómallo como cierto y seguime el razonamiento.

¿Estamos bien hasta aquí? Si es así, entonces podemos visualizar nuestra calculadora "en términos de HTML":



¡Excelente! Entonces, ya con esta información podemos empezar a escribir algo de código.

Recurso adicional: Elemento `<table>`

Observen que la distribución de botones en la calculadora **podría pensarse como filas y columnas de botones**. ¿No es así?. Bien, la idea es utilizar el elemento HTML `<table>`, que nos permite organizar otros elementos organizados como si fuera una tabla.

¿Cómo funciona y se utiliza el elemento `<table>` ?

```

<table>
  <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr>
  <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr>
  <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr>
  <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr>
</table>

```

Cada **<table>** es una **TABLA** que internamente incluye **FILAS** representadas por elementos **<tr>**, que a su vez internamente incluyen **COLUMNAS** **<td>**.

Si vemos la imagen nuevamente, y entendimos esto último: Coincidiremos que la tabla tiene 12 elementos, posee 4 filas y 3 columnas en cada una de ellas.

¿Bien? Si no te ha quedado claro, revisa la imagen otra vez. No hay apuro.

No es obligatorio, si te ayuda a visualizarlo mejor. Puedes probar este código para ver cómo las letras se acomodan en filas y columnas.

```

<table>
  <tr>
    <td>A</td>
    <td>B</td>
    <td>C</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>D</td>
    <td>E</td>
    <td>F</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>G</td>
    <td>H</td>
    <td>I</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>J</td>
    <td>K</td>
    <td>L</td>
  </tr>
</table>

```

Haz algunas modificaciones si quieres, prueba agregar filas y columnas para familiarizarte.

NOTA: Si haces la prueba con un archivo .html, deberás abrirlo con el navegador web para ver el resultado. Cada vez que modifiques algo, guarda tu archivo y actualiza la página web correspondiente con F5.



Entrega
En batan.coop educación

INFO

[Batan.Coop](#)

CONTÁCTANOS

Julián Ríos 4215, Batán, Buenos Aires, Argentina. Julián Ríos

GET SOCIAL



consideramos primordial la
agilidad del proceso
comunicativo, cualquier
inquietud, duda y aporte que
quieras hacernos llegar será
motivo de crecimiento para
nosotros y mejorará el modo en
que podamos ayudarte a través
de este servicio.

Ecolan Soluciones
Tecnológicas
Servicio Educativo Caraludmé

4215. Código Postal: 7601
☎ Phone : (0223) 464-3000
✉ E-mail :
info@cooperativabatan.com.ar

Copyright © 2020 - Desarrollado por Batán.Coop powered by Ecolan

[Región de conservación de datos](#)

[Descargar la app para dispositivos móviles](#)

Su
de
ca

N
n
lo
e

P

V

C

F

C

D

E

I

S