

UD4 Integración de contenido interactivo. Parte II Bootstrap y librerías avanzadas

Nombre y apellidos del alumno: _____

Lea atentamente el enunciado.

El profesor/a mostrará al inicio del examen, un ejemplo de funcionamiento del ejercicio solicitado.

Ponga nombre y apellidos. No se corregirá ningún examen sin la identificación consignada.

Dispone de dos periodos lectivos para la realización del ejercicio.

Está totalmente prohibido el uso del móvil en el aula. Esta infracción supondrá ser expulsado del aula.

El examen (Parte II Bootstrap) supone un 50% de la evaluación (5 puntos máximo) que serán sumados (siempre y cuando ésta sea superior o igual a 2 ptos.) a la puntuación obtenida en la primera parte de esta evaluación.

CONDICIONES DE ENTREGA

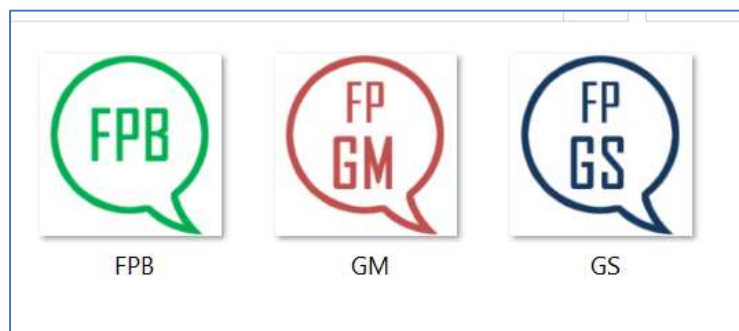
- Se entregará solo el archivo html renombrado como: index_Apellido1_Apellido2_Nombre
- Tanto el código CSS como jQuery estará incrustado en el mismo archivo html.
- NO SE CORREGIRÁ ningún ejercicio que incumpla algunas de estas condiciones.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- A. Configuración *barra de navegación* (0,5 ptos)
- B. Configuración *jumbutron* (0,5 ptos)
- C. Configuración de la *section* (1 pto)
- D. Configuración del *footer* (0,25 ptos)
- E. Comportamiento tamaños medianos y grandes (0,75 ptos)
- F. Comportamiento tamaño Tablet (0,75 ptos)
- G. Comportamiento tamaño móvil (0,75 ptos)
- H. Calidad de código empleando clases propias de Bootstrap y comentado (0,5 ptos)

El examen se corregirá usando versiones terminales de los navegadores Firefox o Chrome.

Contenido de la carpeta **img**



UD4 Integración de contenido interactivo. Parte II Bootstrap y librerías avanzadas

Realiza usando la librería Bootstrap (usando los enlaces proporcionados en el código, no se pueden modificar) una página web con las siguientes características.

- A. Tiene una barra de navegación con las siguientes características: (0,5 ptos)
- No sería necesario definir ningún contenedor (container)
 - Estará fija en la parte superior.
 - Tendrá una cabecera con el siguiente texto *"Examen 2ª Eval. Parte 2 Bootstrap"*, que será un enlace.
 - Tendrá los siguientes ítems: OPCIÓN 1, OPCIÓN 2, OPCIÓN 3 y OPCIÓN 4, del OPCIÓN 3 se despliega un submenú con los ítems: OPCIÓN 3.1, OPCIÓN 3.2 y OPCIÓN 3.3
 - El menú será colapsable, apareciendo solo el título o cabecera y el menú hamburguesa.
 - Todos los enlaces apuntan a sí mismo.
- B. La página tiene un *jumbotron* con las siguientes características: (0,5 ptos)
- No sería necesario definir ningún contenedor (container)
 - Todo el contenido aparecerá centrado
 - Se emplearán solo las clases correspondiente de Bootstrap. Nada de css.
 - el texto con `<h2>` y color de fuente negro *"Apellido1 Apellido2, Nombre"*
 - otro texto: *"Diseño de interfaces web. Bootstrap."*
 - A continuación del texto anterior, un enlace o ancla con apariencia de botón tipo aviso, con fondo naranja y color de fuente blanco. Con el texto *"Leer más »"*
 - Todos los enlaces apuntan a sí mismo.
- C. En la *section*, tendrá 3 columnas, cada columna contendrá los siguientes elementos (1 pto.)
- Una imagen en la parte superior. Las imágenes se encuentran en la carpeta `img` y se adaptarán a cualquier tamaño sin modificar sus características.
 - Una etiqueta `<h2>` con el texto correspondiente.
 - Un párrafo con el texto facilitado en el archivo `html`
 - Otro párrafo tipo botón que contendrá un enlace o ancla a sí mismo. Este elemento en la columna primera, aparecerá alineado a la Izq y tipo suceso. En la segunda columna aparecerá centrado y tipo peligro y en la tercera, aparecerá alineado a la Dcha y tipo primario. Todo se realizará empleando las clases propias de Bootstrap. Todos tendrán el texto *"Ver detalles »"*
 - NO se empleará la clase `panel`.
 - Todos los enlaces apuntan a sí mismo.
- D. Un footer con el siguiente texto centrado: *"© IES Santiago Hernández."* (0,25 ptos)
Código Ascii Alt + 0169. o en HTML `©`



UD4 Integración de contenido interactivo. Parte II Bootstrap y librerías avanzadas

DISPOSICION:

E. Pantallas medias y grandes (0,75 ptos)

- Barra de navegación fija en la parte superior ocupando todo el ancho.
- *Jumbotron* ocupando todo el ancho
- Las imágenes en 3 columnas.
- El *footer* ocupando todo el ancho.

F. Tablet (0,75 ptos)

- Barra de navegación fija en la parte superior ocupando todo el ancho.
- *Jumbotron* ocupando todo el ancho
- Las imágenes en 2 columnas.
- El *footer* ocupando todo el ancho.

G. Móvil (0,75 ptos)

- Barra de navegación fija en la parte superior, colapsada y aparecerá el icono “hamburguesa”.
- *Jumbotron* ocupando todo el ancho
- Las imágenes en 1 columnas.
- El *footer* ocupando todo el ancho.

H. Calidad de código empleando clases propias de Bootstrap y comentado (0,5 ptos)

NOTA: Las imágenes no pueden verse deformadas.

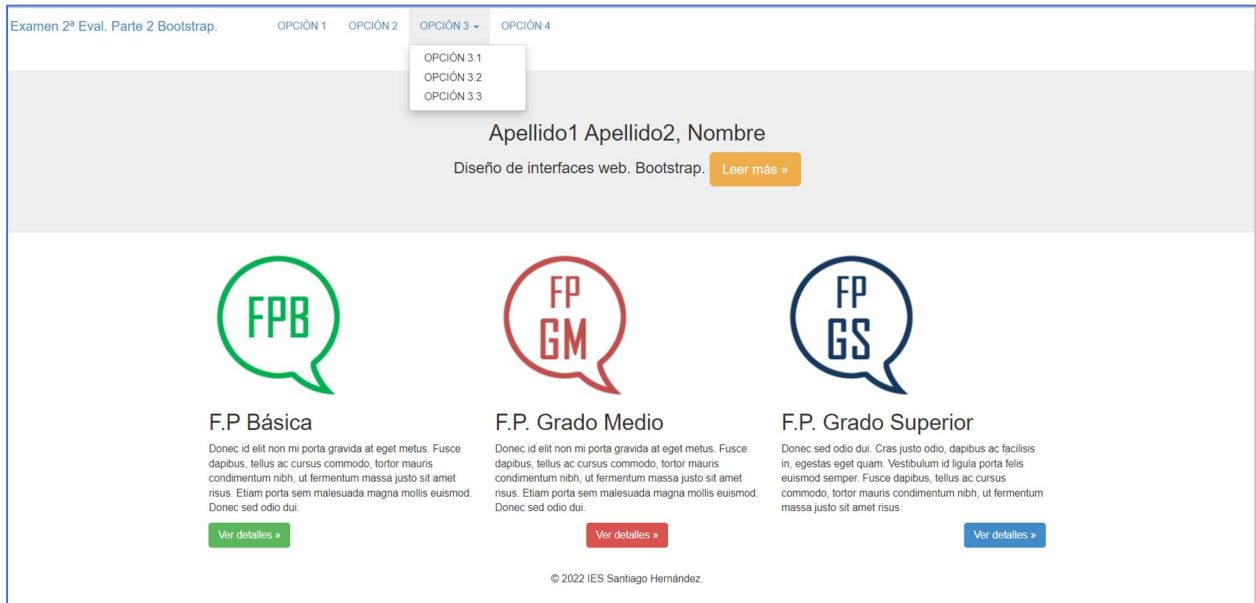
Penalizará sobre la nota final la no adaptabilidad de cualquier elemento de la página.

PISTAS

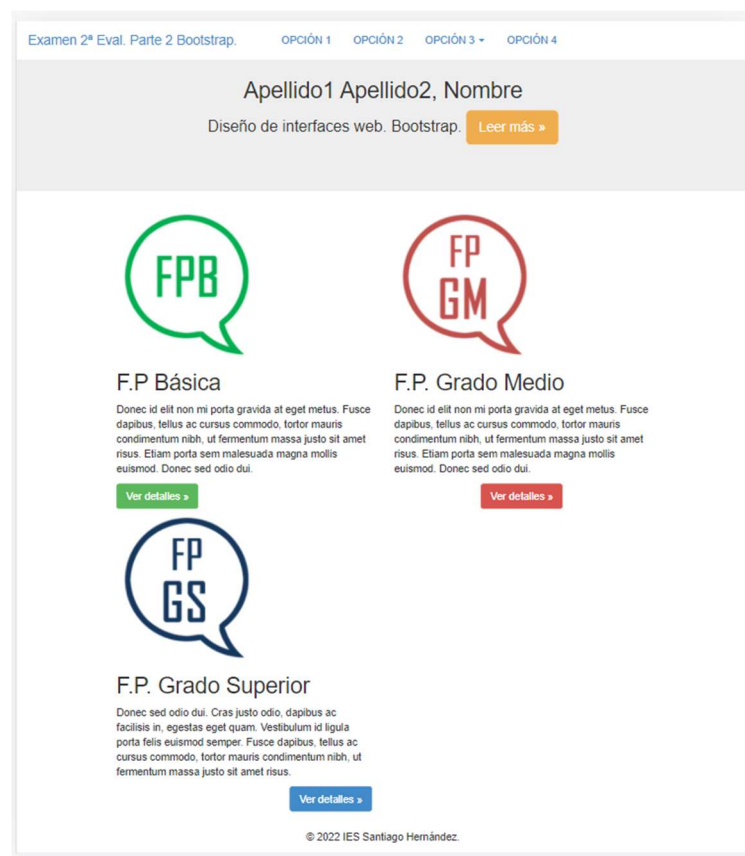
- Pantallas grandes (lo que llaman LG) ≥ 1200 pixels
- Pantallas medias (serán las MD) ≥ 992 pixels
- Pantallas tipo tablet (las SM) ≥ 768 pixels (El menú colapsa automáticamente por debajo de este valor)
- Pantallas móviles (o pantallas XS), por debajo del valor anterior.

UD4 Integración de contenido interactivo. Parte II Bootstrap y librerías avanzadas

Pantallas medias y grandes



Tablet



UD4 Integración de contenido interactivo. Parte II Bootstrap y librerías avanzadas

Móvil

