

Entornos Gráficos

Práctica Complementaria Año 2021

Alumnos:

- Pradel, Eugene - 39932 - prade5_16@hotmail.com
- Pablo Pomar - 43655 - pablopomar94@gmail.com
- Alexis, González - 37668 - galexis.isi78@gmail.com
- Julián Villoría - 46180 - juliiianvilloria99@gmail.com

Profesores:

- Ing. Díaz, Daniela
- Ing. Julián Butti

Índice de contenidos

Contenido

Ejercicios.....	1
Ejercitación 1.....	1
Ventajas de HTML5.....	1
¿Por qué utilizarlo?.....	1
Nombre Ventajas.....	1
✓ Facilidad de usar:.....	1
✓ Accesible desde cualquier lugar:.....	1
✓ Código más ordenado:.....	1
✓ Compatibilidad en navegadores:.....	1
✓ Almacenamiento mejorado:.....	1
✓ Gratuito:.....	1
Herramientas de HTML5.....	2
Ejercitación 2.....	2
Etiquetas de Audio.....	2
✓ Autoplay:.....	2
✓ Autobuffer:.....	2
✓ Buffered:.....	2
✓ Controls.....	2
✓ Loop:.....	2
✓ Src:.....	2
¿Qué formatos soporta?.....	3
✓ WAV, o WAVE:.....	3
✓ MP3:.....	3
✓ AAC, o Advanced Audio Coding:.....	3
✓ Vorbis:.....	3
✓ Opus:.....	3
Crear un elemento audio Ejemplo de src: https://html5tutorial.info/media/vincent.mp3.....	3
Ejercitación 3.....	3
Etiquetas de Video.....	3
✓ src:.....	4
✓ controls:.....	4
✓ autoplay:.....	4
✓ width: Ancho en píxeles del video.....	4
✓ height: Alto en píxeles del video.....	4
¿Qué formatos soporta?.....	4

Crear un elemento video Ejemplo de src: https://www.w3schools.com/html/mov_bbb.mp4/ogg.....	4
Ejercitación 4.....	4
Aplicación en Formularios.....	4

Ejercicios

Ejercitación 1

Ventajas de HTML5

Tras desterrar al flash, el HTML5 se ha convertido en el rey de los lenguajes web por ser semántico, adaptable, flexible, escalable y multiplataforma. En Go Móvil, y dadas sus múltiples ventajas, no dudamos en utilizarlo para el desarrollo de soluciones móviles destinadas a grandes y pequeñas empresas.

¿Por qué utilizarlo?

Utilizamos el html5 es porque es compatible con todos los sistemas y es adaptable para cualquier plataforma que sea Mobile, Tablet computadora. Nos da la facilidad de codear más fácil y más limpio el código.

Nombre Ventajas

Las ventajas de desarrollar las aplicaciones con html5 son:

- ✓ **Facilidad de usar:**
HTML5 es muy fácil de entender. Fue diseñado para que aquellos que no eran expertos programadores pudieran hacer uso de él. Gracias a HTML5 los diseñadores web tienen la oportunidad de utilizar códigos más claros y ordenados. Esto hace que el marketing digital sea más sencillo.
- ✓ **Accesible desde cualquier lugar:**
Una característica muy importante de HTML5 es que es multi-plataforma. Esto significa que puede accederse al mismo desde cualquier dispositivo tanto Smartphone, como tabletas, ordenadores o incluso Smart TV.
- ✓ **Código más ordenado:**
Las etiquetas son claras y descriptivas, de modo que el desarrollador puede comenzar a codificar sin ningún problema.
- ✓ **Compatibilidad en navegadores:**
Es compatible con todos los navegadores modernos, como por ejemplo Chrome, Firefox, Safari, Opera etc.
- ✓ **Almacenamiento mejorado:**
Permite que la información se mantenga almacenada incluso después de haber cerrado el navegador y como funciona desde el lado de cliente, la información se mantiene a salvo incluso si el usuario decide borrar sus cookies.
- ✓ **Gratuito:**
No necesita ningún tipo de programa especial para empezar a programar en HTML5. Puede usar editor de código como visual studio code, Note++, Sublime etc.

Herramientas de HTML5

El desarrollo web empleando nuevas técnicas y lenguajes de programación, requiere que estemos actualizados en las herramientas que existen en el mercado. Muchas aplicaciones para desarrollar HTML5 han surgido en el último tiempo y, seguramente, aparecerán muchas más de aquí en adelante.

Ejercitación 2

Etiquetas de Audio

El elemento `audio` se usa para insertar contenido de audio en un documento HTML. El elemento `audio` se agregó como parte de HTML 5. Tiene varios atributos

✓ **Autoplay:**

Un atributo booleano; si se especifica (incluso aunque el valor sea "false"), el sonido comenzará a reproducirse automáticamente en cuanto sea posible, sin detenerse para terminar de cargar los datos.

✓ **Autobuffer:**

Un atributo booleano; si se especifica, el sonido comenzará a reproducirse automáticamente, incluso aunque no se haya configurado para la reproducción automática. Esto continuará hasta que la caché de medios esté llena o se haya descargado el archivo de audio completo, lo que suceda primero. Debería usarse sólo si se espera que el usuario elija reproducir el audio; por ejemplo si el usuario ha navegado hasta una página usando un vínculo de "Reproducir este audio". Este atributo se eliminó de Gecko 2.0 (Firefox 4 / Thunderbird 3.3 / SeaMonkey 2.1) en favor del atributo preload.

✓ **Buffered:**

Un atributo que se puede leer para determinar qué intervalos de tiempo del multimedia se han almacenado en búfer. Este atributo contiene un objeto

✓ **Controls**

Si está presente este atributo, el navegador ofrecerá controles para permitir que el usuario controle la reproducción de audio, incluyendo volumen, búsqueda y pausar/reanudar reproducción.

✓ **Loop:**

Un atributo booleano; si se especifica, al alcanzar el final del audio, realizaremos la búsqueda automáticamente hasta el principio.

✓ **Src:**

La URL del audio que se va a insertar. Está sujeta a los Controles de acceso HTTP. Es opcional; en su lugar puedes usar el elemento `source` dentro del bloque de audio para especificar el audio que se va a insertar.

```
<audio controls autoplay loop>
  <source src="sonido.ogg">
  <source src="sonido.mp3">
  <source src="sonido.wav">
  <source src="sonido.au">
</audio>
```

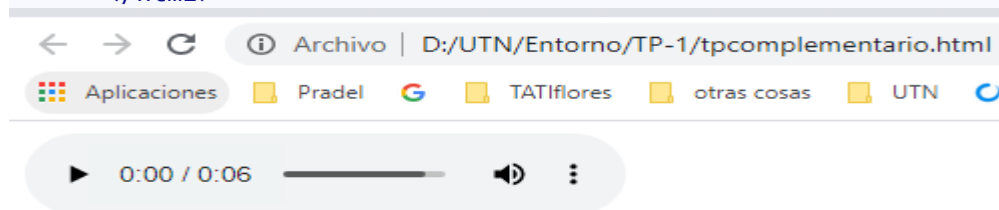
¿Qué formatos soporta?

El comité de estandarización W3C deja abierto a cada empresa que desarrolla navegadores los formatos que quieran soportar. Dentro de los formatos encontramos los siguientes:

- ✓ **WAV, o WAVE:**
Es un formato de audio digital sin compresión de datos. Desarrollado por Microsoft e IBM.
- ✓ **MP3:**
Formato de compresión de audio digital. Desarrollado por el Moving Picture Experts Group (MPEG)
- ✓ **AAC, o Advanced Audio Coding:**
Es un codec digital con pérdida que se corresponde al estándar internacional “ISO/IEC 13818-7” como una extensión de MPEG-2. Es muy utilizado en dispositivos Apple.
- ✓ **Vorbis:**
Codec digital con pérdida, conseguida mediante la compresión de datos, y de formato abierto. El contenedor utilizado es Ogg. Desarrollador por Xiph.org
- ✓ **Opus:**
Codec digital con pérdida, de formato abierto. El contenedor utilizado es Ogg. Está estandarizado por el Internet Engineering Task Force (IETF).

Crear un elemento audio Ejemplo de src: <https://html5tutorial.info/media/vincent.mp3>

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<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>Audio</title>
</head>
<body>
  <audio controls autoplay loop>
    <source src="https://html5tutorial.info/media/vincent.mp3">
  </audio>
</body>
</html>
```



Ejercitación 3

Etiquetas de Video

La etiqueta de vídeo es una de las funciones de HTML5 que suscitan más interés. Esta etiqueta se suele presentar como alternativa a Flash para el contenido multimedia, pero tiene más aplicaciones.

Aunque recientemente se ha incorporado al resto de etiquetas HTML omnipresentes, sus posibilidades y su compatibilidad con diferentes navegadores han aumentado a una increíble velocidad.

```
<video>
  <source src="movie.mp4" type='video/mp4; codecs="avc1.42E01E, mp4a.40.2"' />
  <source src="movie.webm" type='video/webm; codecs="vp8, vorbis"' />
</video>
```

Las propiedades más importantes de la marca video son:

- ✓ **src:**
Dirección donde se almacena el video.
- ✓ **controls:**
Se visualiza el panel de control del video: botón de inicio, barra de avance del video etc.
- ✓ **autoplay:**
El video se inicia inmediatamente luego que la página se carga en el navegador.
- ✓ **width:** Ancho en píxeles del video.
- ✓ **height:** Alto en píxeles del video.

¿Qué formatos soporta?

El elemento VIDEO permite mostrar un video sin la necesidad de plugin (Flash).

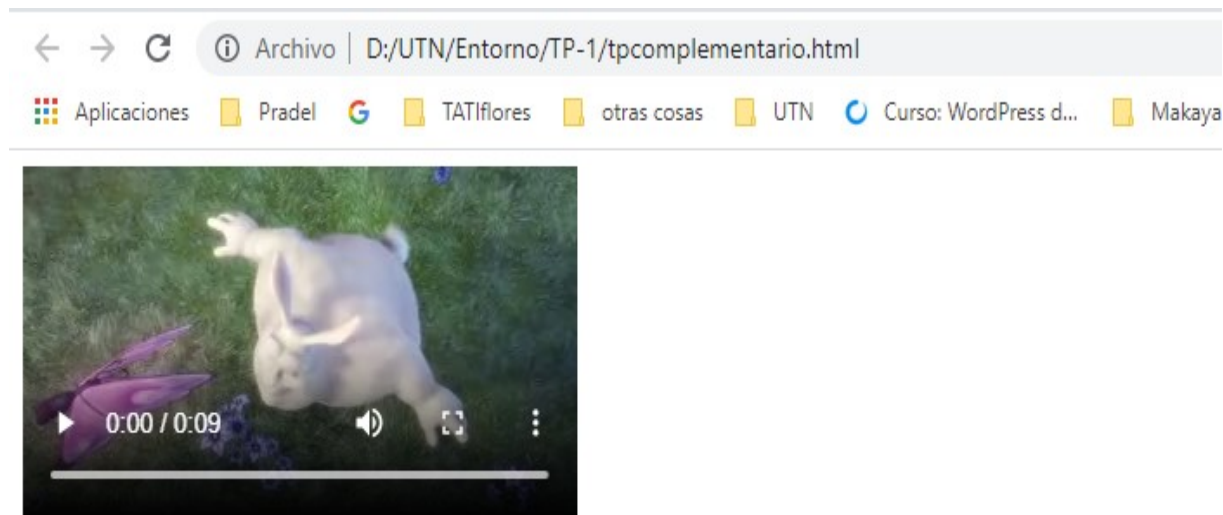
En este momento los navegadores permiten mostrar formatos como:

- ✓ **.mp4**
- ✓ **.ogg/.ogv**
- ✓ **.webm**

Firefox permite mostrar videos en formato ogv (formato de vídeo de código abierto Ogg/Theora).

Crear un elemento video Ejemplo de src: https://www.w3schools.com/html/mov_bbb.mp4/ogg

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<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>Video</title>
</head>
<body>
  <video controls>
    <source src="https://www.w3schools.com/html/mov_bbb.ogg">
  </video>
</body>
</html>
```



Ejercitación 4

Aplicación en Formularios

```
File Edit Selection View Go Run Terminal Help
TP_Cpom1.html - CODIGO-01.01 - Visual Studio Code

TP_Cpom1.html X
C: > UTN > ET > TP_Cpom1.html > html > body > form > p > label
1
2 <!DOCTYPE html>
3 <html lang="en">
4 <head>
5   <meta charset="UTF-8">
6   <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
7   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
8   <title>Nro 4</title>
9 </head>
10 <body>
11   <form action="" method="post">
12     <p>
13       <label for="firstname">First name:</label>
14       <input type="text" id="firstname" name="" required>
15     </p>
16
17     <p>
18       <label for="email">E-mail:</label>
19       <input type="email" id="email" name="" required>
20     </p>
21
22     <p>
23       <label for="date">Date:</label>
24       <input type="date" id="date" name="" required>
25     </p>
26
27     <p>
28       <label for="color">Color:</label>
29       <input type="color" id="color" name="" required>
30     </p>
31
32     <p>
33       <label for="age">Age:(+13)</label>
34       <input type="number" min="15" id="age" name="" required>
35     </p>
36     <button type="submit">Click me</button>
37   </form>
38 </body>
</html>


Python 3.9.2 64-bit 0 0 0
```



Resultado

Nro 4

File | C:/UTN/ET/TP_Cpom1.html

First name:

E-mail:  Please fill out this field.

Date: 

Color:


Age:(+13)

Nro 4

File | C:/UTN/ET/TP_Cpom1.html

First name:

E-mail:

Date:  Please fill out this field.

Color:


Age:(+13)


Nro 4

File | C:/UTN/ET/TP_Cpom1.html

First name:

E-mail:

Date: 

Color:  Please fill out this field.


Age:(+13)

Nro 4

File | C:/UTN/ET/TP_Cpom1.html


First name:

E-mail:

Date: 

Color:

Age:(+13)


 Please fill out this field.

Nro 4

File | C:/UTN/ET/TP_Cpom1.html


First name:

E-mail:

Date: 

Color:

Age:(+13)

 Value must be greater than or equal to 15.