CURSO DE HTML Y CSS DESDE CERO – SOY DALTO

TEMARIO:

00:00 - Introducción

02:35 - Entendiendo la WEB

13:38 - Entendiendo HTML y CSS

26:10 - Editor de código

--- HTML BÁSICO ---

00:35:02 - Estructura de una etiqueta

00:45:48 - Estructura de una página WEB

00:51:58 - Parrafos y encabezados

01:00:09 - Listas

01:10:45 - Enlaces (Básico)

01:26:09 - Imagenes y Rutas

01:41:40 - Formularios

--- CSS BÁSICO ---

01:56:45 - Introducción a CSS

02:08:24 - Selectores (Básico)

02:18:04 - Propiedades de texto y fuente

02:44:56 - Tipografías externas

02:55:25 - Modelo de caja (box model)

03:07:04 - Relleno y Margen (margin y padding)

03:37:57 - Bordes

03:53:43 - Tamaño de caja (box sizing)

04:02:09 - Colores

04:25:16 - Unidades

04:50:29 - Fondos, Gradientes y Sombras

05:31:15 - Ejercicio práctico

--- HTML AVANZADO ---

05:38:02 - Metatags, Comentarios e Iconos

05:57:18 - Textarea y Labels

06:24:18 - Select, Datalist y Option

06:33:02 - Fieldset y Legend

06:44:35 - Details y Summary

06:51:34 - Enlaces (Avanzado)

07:04:12 - Tablas

07:22:25 - Audio y Video

07:34:10 - Lazy Loading

07:39:37 - HTML Obsoleto

07:49:10 - HTML Semántico

07:57:42 - Accesibilidad WEB

--- CSS INTERMEDIO ---

08:19:58 - Selectores (Avanzado)

08:36:14 - Herencia, Cascada y Especificidad

09:04:51 - Pseudoclases

09:30:38 - Pseudoelementos

09:37:51 - Metodología BEM

09:49:33 - Display

10:03:21 - Posición Relativa y Absoluta

10:26:36 - Ventanas Modal

10:35:20 - Posicion Fixed y Sticky

10:43:28 - Transiciones

10:56:53 - Desbordamiento (overflow)

11:01:49 - Control de flujo del texto

11:11:54 - Object fit y Object position

11:16:34 - Contorno (outline)

11:25:13 - Emmet (material re-usado)

--- CSS FLEXBOX ---

11:43:11 - Introducción a Flexbox

11:56:29 - Flex Direction, Flex Wrap y Flex Flow

12:17:33 - Alineación en los ejes

12:34:59 - Order

12:41:37 - Flex Básis, Shrink y Grow

12:59:10 - Align Self

13:02:42 - Layout con Flexbox

--- RESPONSIVE DESIGN ---

13:35:25 - Bloques y Multimedia flexible

13:56:07 - Atributos SRCSET y SIZES

14:10:17 - Picture, Source y Media

14:21:18 - Media Queries

14:29:57 - Ejercicio "Holy Grail" con Flexbox

14:48:36 - Mobile First

14:55:08 - Feature Queries

14:59:01 - Container Queries

--- CSS GRID ---

15:05:11 - Introducción a Grid

15:12:50 - Creando un Grid

15:24:54 - Unidades "auto" y "fr"

15:34:24 - Repeat y Minmax

15:42:18 - Grid implícito y explícito

15:53:34 - Grid dinámico (y responsive)

16:04:54 - Grid column y Grid row

16:14:52 - Grid flow: Dense

16:19:34 - Grid areas

16:35:06 - Alineacion con grid

16:53:28 - Subgrid

17:02:14 - Creando una página WEB

--- ANIMACIONES ---

18:02:13 - Transiciones (Repaso)

18:13:13 - Animaciones

18:29:19 - Botones Animados y Efecto Typewriter

18:52:42 - Animaciones basadas en Scroll

19:07:35 - Rango de animaciones

19:17:33 - Integrando animaciones en una WEB

19:29:14 - Animaciones, cumpliendo la promesa

--- WEB HOSTING ---

19:31:07 - Introducción al WEB HOSTING

19:57:59 - Subir tu WEB a INTERNET

---- SECCIÓN AVANZADA ----

20:09:16 - Filter y Backdrop Filter

20:29:30 - Transform

20:40:54 - Min, Max y Clamp

20:54:26 - Variables (custom properties)

21:05:50 - Función Calc

21:14:58 - Propiedades del Scroll

21:22:31 - Initial Letter

21:27:28 - Unidades del Viewport (Large, Small y Dynámic)

21:32:45 - Min-content, Max-content y Fit-content

21:39:19 - Función Color Mix

---- PROYECTOS FINALES ----

21:49:41 - Sidebar Menu & Chatbox (proyecto 1 y 2)

22:43:47 - Flip Card & One-Page View (proyecto 3 y 4)

23:21:42 - Menú Acordeón (proyecto 5)

---- COMO SEGUIR ---

23:42:39 - Como seguir aprendiendo

--- FIN ---

INTRODUCCIÓN

<!-- ENTENDIENDO LA WEB

Cuando trabajo con un archivo y lo ejecuto este se ejecuta sólo en nuestra pc

La www surge para lograr que la ejecución sea para cualquiera que la quiera ver

Este acceso se produce a través de un enlace que se puede compartir con otras personas

Todos los accesos se producen por una petición y una respuesta -

Los navegadores son los que convíerten el códio en una página web -->

<!— ENTENDIENDO HTML Y CSS

Html Lenguaje de Marcado de Hipertexto.

Lenguaje de marcado, presentan texto de forma diferente que necesitan un programa para que lo interprete. Es un lenguaje interpretado

html da estructura a la página

Bloque o algo que da más información al bloque

Cada uno es un elemento, cada osa que ponemos es un elemento

Los elementos se llaman tags o etiquetas

markdown

\*texto\* negrita

#texto encabezado grande

html

<h1>texto</h1> texto grande

Interprete, programa que va leyendo el código linea por línea y lo va interpretado en tiempo real

En html etiquetamos elementos

Propiedades, son sus características, estas son declaradas por el navegador, que trae valores predefinidos por el mismo, como no pueden quedar vacios pone valor por defecto

tamaño base 16, color negro

CSS - Hoja de Estilo en cascas

Le dice a todos los navegadores que propiedades standard tienen que tener

Establece un standard que todos los navegadores tienen que cumplir para decirle que propiedades quiero que tengan

CSS nos permite modificar las propiedades por defecto

CSS se define por reglas de estilo

identificador {propiedades: valor} se usa punto y coma para separar declaraciones, o propiedades-->

<!-- EDITOR DE CÓDIGO

Visual Studio Code

Instalar

Crear Acceso Directo en Escritorio

Tema dark mode

Abrir Folder Cursito HTML

Configuración

Hide las pestañas del navegador

Cerrar todos los menúes

Extensiones

Prettier

Indent Rainbow

image review - visualizar imagenes

Live Server

Tema - palenight theme dark One

-->

HTML BÁSICO

<!--

ESTRUCTURA DE UNA ETIQUETA

Sugerencia: tener activada la opción extensiones de archivo en el navegador de windows

en HTML cada elemento está definido por etiquetas

Se llama index porque cuando la mayoría de los servidores va a abrir una página web el archivo que va a llama es el index.html, es un índice y el html porque ese es el formato

Todo funciona por etiquetas, cada etiqueta

ETIQUETAS

<tag>todo esto forma parte de esa etiqueta</tag>

<tag>CONTENIDO</tag>

Todas las etiquetas tienen una función, hay muchas que no se recomienda utilizar, y otras que están obsoletas

No se da estilo en html porque es difícil de modificar luego con css

No es sólo para que se vea estética sino para que google la posicione más arriba

Escribir html con etiquetas semánticas que cumplen una una función específica

Puede haber etiquetas que son exactamente iguales pero para el buscador no, para SEO no, si le damos el significado correspondiente google los va a posicionar más arriba, para esto debemos saber usar las etiquetas

Las etiquetas ayudan al SEO, al posicionamiento en las búsquedad de Google

-->

<!--

ESTRUCTURA DE UNA PÁGINA WEB

Configurar el navegador predeterminado para Windows

En búsqueda escribimos navegador -> seleccionar aplicaciones predeterminadas -> navegador -> Chrome

Todas las páginas web tienen una estructura

html: 5 escribe un modelo básico de página web

-->

<!DOCTYPE html> <!-- determina el tipo de documento que estamos creando. Le dice al navegador que tipo de html estamos usando-->

<html> <!-- define que todo lo que está acá dentro va a ser parte de la página web.. Le habla al navegador diciéndole que todo lo que va acá va a ser parte de la página web -->

<!-- La estructura de una página web está formada básicamente por dos cosa

-->

<head><!-- Le da al navegador un montón de información que no podemos ver -->

<title>Aprendiendo HTML</title><!-- Define el título de la pestaña. El título siempre tiene que ser una descripción de la página -->

</head>

<body><!-- Acá va a estar la parte visual de la página. Dentro del body vamos a tener todo lo visible dee la web --></body>

</html>

<!--

PÁRRAFOS Y ENCABEZADOS

Para los párrafos se usa la etiqueta <p></p> que sirve para definir párrafos

usar esta etiqueta hace que haya un poco de espacio entre párrafo y párrafo, si no lo uso el texto queda peqgado

Cada párrafo tiene que tratarse de un tema, tiene que describir algo, tiene que abarcar la misma idea

ENCABEZADOS

Son van de <h1> a <h6> cuanto más grande el número más pequeña la letra

Por cuestiones de SEO sólo se usa un <h1> por página web, si se usan más google nos penaliza y ese título tiene que ser lo más descriptivo posible, es importante también por cuestión de accsibilidad

EJEMPLO

TÍTULO (h1)

SUBTÍTULO (h2) subtítulo(h2)

Punto 1 (h3)

Punto 2 (h3)

Punto 3 (h3)

<h1> lo usamos para poner el título principal de la página

<h2> lo usamos para las secciones

zh3> para subsecciones

-->

<!--

  LISTAS

  LISTAS ORDENADAS

  Se escribe <ol></ol>, dentro de estas etiquetas van los items que se ecriben <li></li>

  Por dejecto el navegador muestra los items de la lista como

  1.

  2.

  3.

  Podemos usar esto para crear una lista de pasos a seguir, por ejemplo, el orden sí impotat

  LISTA DESORDENADAS

  El orden no importa, por ejemplo una barra de navegación

  Se escibe <ul></ul> y para los ítems se usa <li></li> igual que en la lista ordenada

  En este caso no importa cómo se ve la págima, lo que mi importa es la estructura, que sea semanticamente correcto

  Estructura de Caja

  html

    head

    body

      li

      li

      li

  Esturctura de arbol

            html

      head         body

      title         ul

                 li li li

  Una pagina web es un archivo html

  Un sitio web son un onjunto de páginas web

-->

<!--

  ENLACES (Básico)

  También se pueden llamar hipervínculos.

  Se usa la etiqueta za></a> o anchor o ancla pra crear los enlaces

  Si pongo texto dentro de estas dos etiquetas lo único que voy a ver es ese texto, para que se un enlace y al hacer click me lleve a otro lado debo usar un atributo

  Los atributos son características de los elementos, similar a las propiedades en css, sólo que van directamente en html

  ATRIBUTOS

  href (Referencia de Enlace): Crea un link

  Los atributos que utiliamos en html son aquellos que agregan funcionalidad a la etiqueta, no aquellos que le dan estilo

  Si queremos agregar una dirección externa para nuestros enlaces tenemos que sí o sí poner https:// delante de la dirección, si no lo hacemos va a buscar una ubicación local, en nuestra computadora

  Si bien en html moderno no es necesario poner https, con poner las dos barras es suficiente, se recomienda ponerlo igual por distintas razones como seguridad, posicionamiento y otras

  Para crear un enlace o otra página en nuestro sitio, en el href escribimow el nombre del archivo al que queremos movernos

  Para que un enlace se abra en una nueva pestaña escribimos el atributo

  target="\_blank"

  target="\_self" abre la página en la misma pestaña, es la opción por defecto

  El atributo title agrega una leyenda al link o cualquier elemento html, se muestra como un recuadro con el texto. Normalmente se usa en los enlaces, en las imágenes, campos de formularios y algunos botones. Sirven para los lectores de pantalla

  Buena práctica: que lo elementos se reconozcan por lo que son, que se diferencien

  Enlaces dentro de la misma página: se usa href="#id del elemento"

  -->

<!--

  IMAGENES

  Hay dos forma de clasificar las etiquetas en lo que a código se refiere

  1. Las que necesitan un contenido, por lo que requieren una etiqueta de cierre que envuelva a su contenido

  2. La que no lo necesitan, porlo tanto no es necesario cerrarlas, ya que no hay un contenido que encerrar

    IMÁGENES EN LA MISMA CARPETA DEL ARCHVIO INDEX

  Para agregar una imagen se usa la etiqueta autocerrable image con el atributo source

  <img src="nombre.estensión de la imagen">

  El atributo alternative o alt sirve para los lectores dew pantalla y al usuaario para saber de qué se trata una imagen si por alguna razón esta no se cargó en la página, si la imagen carga este texto no aparece

  Sirve también para el SEO, ya que describe la imagen y permite buscarlas en el buscador de imágenes

  Atributo title muestra un texto al pasar el mouse por encima de la imagen

    IMAGEN DENTRO DE OTRA CARPETA

  Al programar trabajamos con muchísimos archvios que si los pusieramos todos juntos crearía problemas, debido a esto es que organizamos los archivos separados en carpetas

  En este caso creamos una carpeta images y dentro de ella colocamos las imágenes que vamos a necesitar

  -->

<!--

 RUTAS

 Existen dos tipos:

 ABSOLUTAS: es un recurso que está ahí, siempre, sin importar desde que dispositivo lo llame, siempre va a ir almismo lugar siempre. No importa donde tengamos la págian, en qué carpeta donde esté mi archivo

 RELATIVAS: sólo pueden acceder a archivos que estén en la misma carpeta que el index, si no lo tiene que hacer de otra manera dependiendo donde se encuente mi página

 No es buena práctica acceder con rutas absolutas a archivos locales, siempre se hace con rutas relativas,

 PARA REGRESA UNA CARPETA

 ../carpeta/archivo

 PARA CARPETA MÁS ADELANTE

 carpetaquequierocceder/archivo

 -->

<!--

    FORMULARIOS

    Todo es en base a petición-respuesta

    Forma que tenemos nosotros para pedir datos al usuario.

    Aunque todo es texto en formularios, las cosas se formatean los tipos de datos

    Para crear un formulario usamos la etiqueta de bloque

    <form></form>.

    Hasta ahora parece que no pasa nada, esto se debe a que nosotros somos quienes tenemos que definir los campos, los tipos de datos que queremos pedir

    <input> forma en que decimos dame un dato

    Atributos de input

    type: que tipo de dato o input queremos recibir

        - text: es el más comun de todos, permite tipear texto

        - color permite seleccionar un color

        - submit: crea un botón para enviar el formulario

    Value: indica el texto que aparece en

        - email: es igual a texto pero el formulario no se va a poder enviar hasta que no ese texto no tenga formato de email. texto@texto.extensión

        - password: oculta con asteriscos el texto del input. Para ver la contraseña, vamos a inspeccionar y cambiamos el type password por texto y se muestra la contraseña oculta

        - checkbox: permite marcar con un tilde una o varias opciones

        - file: permite seleccionar y enviar un archivo

    Cuando presionamos el  botón enviar el formulario va a recopilar todos los datos y los datos de los inputs y los va a enviar a un servidor para que los procese y haga algo, porque si estamos recogiendo los datos del usuario es para hacer algo. Con esto lo que hacemos es defini los datos del usuario para luego poder hacer algo

        - fecha: muestra un calendaro para seleccionar la fecha solicitada

    Hay cuatro atributos además del type de los input es muy importante saber\_

        - Required: lo que hace es obligar al usuario a escribir algo. No deja enviar el formulario si no sellenó el campo que tiene este atributo

        - name: es como un identificador de los inputs, definimos como se va a llamar este campo, cuando lo envío el servidor recibe el campo nombre, los names son únicos. Si queremos acceder a dato enviado por el usuario le tenemos que poner un nombre

        - placeholder: escribe un texto que desaparece cuando el usuario empieza a escribir, se usa para dar un ejemplo de lo que se epera en ese campo

        - value: es lo que va a recibir el servidor, si queremos recuperar un dato enviado por el usuario lo hace a través del value

        - min-length: no lo recomiendo, no es algo que usuaría siempre, pero limita el mínimo de caracteres a ingresar en el input

-->

CSS BÁSICO

/\*

INTRODUCCIÓN A CSS

CSS (Cascading Style Sheet): significa hoja de estilo en cascada, porque al dar estilo a los elementos vamos a seleccionar varios estilos, dependiendo el orden en que damos los estilos, el código se sobreescribe.

Se usa para darle un estilo a cada componente de un html, para que el conjunto de estilos que le damos a cada elemento nos de como resultado final una página estática, funcional, navegable, etc. Lo importante es entender como funciona cada propiedade y cómo funcionan sus combinaciones, a nosotros nos oimporta como se relacionan las cajas entre sí

CSS no existe sin HTML, HTML es la base sobre la que vamos a trabajar CSS

Las propiedades CSS contienen a los elementos HTML pero no son atributos como tal. Al tener una sintaxis diferente la forma de escribir CSS es muy distinta de la forma en que escribimos HTML

Hay tres formas de escribir CSS de manera que podamos afectar a los elementos

- Estilos en línea: se llama así porque normalmente se escribe en una sola línea de código

Se usa poniendo en la etiqueta HTML el atributo style y a continuación las propiedades CSS que queremos utilizar entre comillas y separadas por punto y coma

Ejemplo: <p style="color:red">

Al usar esta opción hay dos malas prácticas, porque tenemos que usar cada lenguaje por separado, no podemos mezclar código HTML, con CSS con JS. Cada lenguaje debe estar en una sección específica.

- Style como etiqueta: permite dar estilos

Se usa colocando la etiqueta style justo encima de la etiqueta de cierre de body y dentro se coloca la declaración que implica el nombre del elemento y entre llaves las propiedades CSS

Ejemplo:

p{

color: red

}

Si bien esta opción es mejor que la anterior, tampoco se recomienda utilizarla

Lo que se recomienda es tener todo en archivos separados porque vamos a tener mucho código en una página real, lo que complica el manejo del mismo tenerlo en una de las opciones anteriores

- Estilo en un archivo separado: impleca crear un archivo que va a contener todo el código CSS y para conectarlo con el HTML utilizamos la etiqueta link

Se usa colocando esta etiqueta en el head del archivo HTML

Atributos de link

rel: viene de relationship e indica que el archivo que se va a vincular

href: es la ruta a la hoja de estilo

Ejemplo:

<link rel="stylesheet" href="styles.css" />

Repasando

Lo primero que tenemos que hacer es elegir un selector, hay muchas formas de selecciónar elementos, la forma más básica es seleccionar un elemento utilizando su nombre

Lo primero que hacemos para cambiar las propiedades de un elemento es utilizar un selector, tenermos que seleccionar de alguna forma el elemento que queremos modificar, luego se habre un bloque de declaraciones, esto se hace con llaves, dentro de ellas se pone la propiedad a modificar, uego se coloca el valor de esa propiedad separado con dos puntos

\*/

/\*

SELECTORES (Básico)

Selectores: hacen referencia a la forma de seleccionar uno o varios elementos dentro de un documento de html en CSS para poder modificarlo

TRES FORMAS DE SELECCIONAR ELEMENTOS HTML

Selector Element (Selección por Elemento): busca el nombre del elemento html indicado para modificarlo.

Ejemplo HTML

<p>texto a estilizar</p>

Ejemplo CSS

p{

  color: blue

}

La peor práctica que hay es crear nuestros propios elementos, no se hace

Si queremos seleccionar un solo elemento de la lista, por ejemplo, podemos utilizar el elemento span, pero esto deja el puntito o viñeta en color negro y además no está tan bien hacer esto. Estaría bien si queremos resaltar una palabra o frase específica

Selector por Clase: permite asignar al elemento un nombre especial y separar los elemento por clases o tema, permite modificar varios elementos al mismo tiempo con las mismas características. Se pueden aplicar a varios elementos. No son elementos únicos.

Se usa poniendo un punto delante del nombre de la clase

Ejemplo HTML

<li class="faltante">item</li>

Ejemplo CSS

.faltante{

  color: red

}

Cada vez que agreguemos a un elemento el nombre de la clase se le va a aplicar la característica indicada para ella en CSS. De esta meanera podemos aplicarle a varios elementos la misma clase y las mismas propiedades. Está bien utilizar clases para muchos elementos

Hay estrategias para poner el nombre a una clase, si viene otro desarrollador tiene que entender por qué se usa una determinada clase, que significa esa clase

Selector por id: es un selector que se le puede dar a un sólo elemento en toda la página, no puede haber dos elementos con el mismo id. Son elementos únicos

Se usa colocando un hashtag o numeral delante del nombre de id

Ejemplo HTML

<li id="ingrediente-secreto">item</li>

Ejemplo CSS

#ingrediente-secreto{

  color: blue

}

En la práctica se puede usar más de un id en la misma página, pero es una mala práctica, no se recomienda hacerlo, y luego en javascript va a causar problemas. El id le dice al navegador este va a ser un identificador único para cada elemento

\*/

<!-- La etiqueta <span></span> se utiliza para seleccionar algo muy puntual -->

/\*

PROPIEDADES DE TEXTO Y FUENTE

Son propiedades que le vamos a dar al texto para que se modifique

El punto y coma separa las propiedades, la última no necesita llevarlo, si no lo pongo las propiedades no se aplican o no se aplican correctamente. Aunque no es necesario es una buena prácricta poner punto y coma luego de la última propiedad, ya que no sabemos si vamos a necesitar agregar más propiedades

color: determina el color del texto al que hace referencia, se podría poner font-color pero ya no se usa, por lo que dejamos sólo color

Colores relativos: es cuando usamos el nombre del color en inglés, pero el problema es que no todos los navegadores toman el mismo tono del color indicado y pueden verse distintos

Colores absolutos: son en los que se usa RGB; hexadecimal, etc., que van a ser el mismo en todos los navegadores. esto da un color fijo y absoluto

font-family: es la tipografía utilizada

Se usa comillas en la tipografía cuando su nombre tiene más de una palabra, si el nombre de la tipografía es de una sola palabra o las palabras están separadas con un guión se puede poner sin comillas.

Se pueden poner varias tipografía separadas por comas en caso de que la primera falle por alguna razón, el sistema va a buscar una por una de izquierda a derecha hasta encontrar una que funcione

font-size: define o cambia el tamaño de la fuente, por defecto es 16px

font-weight: es poner la tipografía más o menos gruesa, básicamente define el grosor de la tipografía.

Con <b> se pone la tipografía en negrita aunque ya no se usa en html, en su lugar lo podemos hacer con un span y modificarlo o se puede hacer con <strong> ya que google le va a dar más importancia a esta etiqueta en el seo y no a <b>

Los creadores de fuentes crear distitnos grosores para la misma tipografía, a más chiquito el número más fina la letra

- bold: equivale a 700 de grosor

- bolder: equivale al siguiente más grueso

- 100-900: rangos de grosor que va a depender de cada tipografía

font-style: es el estilo de la fuenta,

- normal: la letra es derecha

- ilalic: pone la letra en cursiva, la letra es inclinada (entre 8 y 12 grados aprox)

- oblique: menos inclinada que italic

- oblique valordeg: permite establecer que tan inclinada queremos la letra en grados, es una propiedad aún experimental

El estilo más usado es italic

Text-align: ajusta el texto a su contenedor, sólo funciona para elementos de bloque, no para los de línea

- left: valor por defecto, arranca a la izquiera

- right: arranca de la derecha

- center: la ubica en el centro del contenedor

- justified: aujuta el texto para que todas las líneas comiencen al inicio de la línea y termine al final, que se muestren ambos lados parejos

elemento de bloque: ocupal todo el espacio disponible

elemento de línea: el contenedor tiene el mismo tamaño que el elemento

start: toma en consideración de que lado se escribe normalmente, comienza donde comienza la escritura

end: toma también en consideración de que lado se escribe, y el texto termina donde termina la escritura

text-decoration:

- underline: subrayado inferior, por debajo del texto

- overline: subrayado superior, por encima del texto

- linethough: tacha el texto, lo cruza por el medio

- blink: el texto titila o parpadea, no se recomienda, no se usa

- none: es el más utilizado, no pone ninguno de los efectos anteriores

Se pueden mezclar las propiedades, puede tener más de una propiedad

line-height: define el espaciado de la línea, por defecto es 1, es el mismo tamaño de la letra

letter-spacing: es el espacio entre letra y letra, valorpx

text-transform

- none: valor por defecto, no hace nada

- appercase: texto en mayúsculas, solo para la vista

- lowercase: texto en minúscula

- capitalize: primer letra de cada palabra lo convierte en mayúscula

- full-width: da al texto el ancho completo

\*/

/\*

TIPOGRAFÍAS EXTERNAS

Son tipografías que no se encuentran en nuestro sitema.

Hay dos formas de integrar fuentes externas a nuestra página

1. Ingresar a google fonts, donde vamos a encontrar una gran cantidad de fuentes. Buscamos la que queremos

Por ejemplo: montserrat, esta fuente trae diferentes grosores o weights.

Seleccionamos la fuente que deseamos usar, hacemos click en el botón get font arriba a la derecha de la página, luego nos da dos opciones

embeded: nos da un link para llamar a la fuente desde el repositorio donde se encuentra

download: descarga las fuentes a nuestra computadora

Tener en cuenta que el sitio de google fonts cambia periódicamnete y con ello la forma de utilizar o descargar las tipografías (esto no lo dijo Dalto, el muestra otro método, de una versión anterior del sitio).

Si bien esta forma no está mal, recomienda hacer la segunda forma

2. Con un archivo css que guarde las tipografías: nos permite definir un nuevo valor para una nueva propiedad.

Para usar esta forma debemos primero descargar las tipografías a nuestro equipo, en la carpeta fonts, con los archivos de nuestra página, esta carpeta va a contener todas las tipografías descargadas

Se usa escribiendo font-face y crea la estructura.

Puedo ponerle el nombre que quiera, pero lo correcto es usar el nombre de la tipografía, en un archivo llamado fonts.css.

Ejemplo:

@font-face {

  font-family: "Montserrat";

  src: url("fonts/Montserrat-ExtraLight.ttf") format("truetype");

  font-weight: 100;

}

De esta manera creamos una variable que contiene la tipografía que queremos utilizar de las disponibles en la que elegimos en google fonts u otro sitio de fonts

Dentro de la variable debemos agregar el formato, ya que el navegador carga más rápido si sabe que tipo de archivo es e incluso navegadores que no soportan la tipografía la pueden mostrar también

font-family: es el nombre que le estoy dando a la fuente que estoy definiendo

src: url(); define la dirección o ruta donde se encuentra el archivo de la fuente a utilizar

format: especifica el tipo de archvio de fuente a usar. ttf = truetype, es un formato de fuente

font-weight: indica el grosor de la fuente asignada a esa variable. Esta propiedad funciona por cercanía, si no lo pongo el weight no me lo carga

De esta forma configuramos nuestra tipografía

\*/

/\*

BOX MODEL O MODELO DE CAJA

Es un concepto, no una propiedad, y este concepto lo que hace es describir como se diseñan y como se deberían poner todos elementos HTML en una página web

Un elemento en una página, se considera una caja rectangular, en HTML todo es es un bloque, como si fuera una cajita y este modelo lo que hace es describir como esas cajas se dimensionan, cambian su tamaño, cambian sus propiedades y también como interactúan entre sí

Hay cuatro propiedades principales de las cajas

- Contenido o content: el contenido es el núcleo del box model, básicamente es el área donde se muestra el texto, también pueden ser imágenes o cualquier otro contenido del elemento

- Padding o Relleno: todos le dicen padding, que es el espacio entre el contendio y el borde del elemento, esta propiedad aumenta el área alrededor del contendio pero debajo del borde, lo que hace es separar más el contendio del borde

- Borde o border: es una línea que rodea tanto al contendio como al padding, se puede controlar el estilo, el color y el grosor del borde

- Margen o margin: es el espacio alrededor de la caja, está fuera del borde, este espacio separa al elemento de otros elementos en la págian, a diferencia de todos los anteriores el margin no forma parte de la caja. Cuando el margen aumenta el contenido se achica

Estas propiedades pueden aplicarse hacia todos los lados o puede aplicarse a cada lado por separado

- Border Radius: redondea los bordes

- Box-sizing: define como se afectan todas las propiedades

\*/

/\*

WIDTH Y HEIGHT

Al comenzar no veo el color del div, porque no tenemos ni width ni height

Width y height: define el ancho y alto del elemento

Si el valor de la caja interna esta en porcenaje, este va a ser en función de la caja que lo contiene. El contenido se ajusta al tamaño de la caja que lo contiene

Lo que se hace para inputs en un celular podemos usar porcentajes

\*/ <!-- <div>Elemento de Bloque: que no tiene ninguna funcionalidad, es como crear una cajita vacía sin nada, solo es un divisor -->

/\*

PADDING Y MARGIN

Ahora nos toca hablar de dos propiedades que son muy importantes a la hora de trabajar con CSS. Son dos propiedades muy parecidas sólo que afectan a cosas distintas de la caja. El contendio simpre va a medir lo mismo, no cambia, lo que cambia es el relleno. Es necesario para muchas cosas

PADDING

Es básicamente la distancia que hay entre el contenido y el borde de una caja. Lo que hace es aumentar el tamaño del espacio alrededor del contenido pero dentro de los bordes de la caja.

El padding básicamente está cambiando el tamaño de la caja

Shorhand: es una manera de abreviar propiedades, es cuando resumimos en una propiedad varias juntas. por ejemplo: padding reune:

padding-top: separa el contenido del borde superior

padding-bottom: separa el contendio del borde inferior

padding-left: separa el contendio del borde izquierdo

padding-right: separa el contenido del borde derecho

Ejemplo: en lugar de poner el mismo valor a cada una de las propiedades anteriores, usams

padding: 20px

esto aplica 20px de paddigan a cada uno de los lados del contenido

El orden en que se aplica el padding con el shorthand es siguiendo las agujas del reloj: top right bottom left

Ejemplo

padding: 10px 0 20px 40px

Cuando usamos 0 no necesitamos poner la unidad que usamos, ya que en todos los casos daría 0

También puedo poner valores a las propiedades de a pares: (top bottom) (right left)

Ejemplo padding: 10px 20px

padding cambia el tamaño de la caja pero no el tamaño del contenido

Un valor: igual para todos los lados

Dos valores: vertical y horizontal, arriba y abajo un valor, a izquierza y derecha otro valor

Cuatro valores: un valor distinto a cada lado del contenido

Afecta como se ve la caja pero no cambia el tamaño del contenido

background y background-color es lo mismo

MARGIN

Es una propiedad que permite separar los objetos. Si agrego margin, lo que hago es que las cajas se separen entre sí.

Ejemplo

margin: 10px

Agrega un margen de 10px a cada lado de la caja

margin colapse: deberíamos tener el mismo margen a cada lado de la caja, pero arriba y abajo los margenes se superponen el margen más grande es el que se queda cuando dos cajas tienen su propio margin. Los márgenes siempre colapsan, no se suman, sino que se superponen. La separación total no va a ser la suma del margen de arriba y el margen de abajo de dos cajas, sino el margen más grande

El body tiene un margin por defeto, para sacarlo debemos poner para body margin: 0

Elementos hermanos son los que estan consecutivo, es decir en el mismo rango jerárquico, están adentro de la misma caja contenedora o padre. En este caso se aplica el margin colapse. Esto se puede evitar utilizando flexbox, pero a su vez trae otros problemas porque se verían afectados por otras propiedades de flexbox

Antes si usabas un border o un padding o un overflow, no colapsaban, pero ahora esto no funciona y colapsan igual

El contenido, el padding y el borde forman parte de la caja, el margen no. Por lo que los tres primeros cambian el tamaño de la caja, pero el margen no. sólo cambia el espacio que ocupa la caja

\*/

<!-- El form es un elemento en bloque, porlo que ocupa el ancho de su contenedor

Si quiero tener dos clases en un mismo elemento las pongo dentro de las mismas comilla separada por un espacio

Ejemplo: class="formulario-input formulario-submit" -->

/\*

MINI EJERCICIO - TARJETA PRESENTACIÓN 1

margin: auto permite centrar todo el contenido en su contenedor

\*/

/\*

BORDES

Esta propiedad nos permite modificar tres aspectos fundamentales de los bordes

1. Tamaño: todos los bordes tienen un tamaño un grosor

2. Estilo: tipo o diseño del borde del elemento

3. Color: color con que se mostrará el borde del objeto

4. Redondeo: permite redondear las esquinas de un elemento

border-width: permite definir el grosor del borde

border-style: permite definir el estilo del borde liso, punteado, doble, línea, etc

- hidden: el borde se oculta y deja de afectar al flujo del elemento, se oculta hasta que lo llamemos, es como que no existe

border-color: permite definir el color del borde

- transparent: el borde no se ve pero existe, no afecta a lo visual del elemento pero está ahí

Para que el borde se vea debemos haber definidos las tres propiedades anteriores, de lo contrario no se va a mostrar

border-radius: permite redondear las esquinas o vertices del borde, especifica cuanto quiero que se redondeen las esquinas

Si usamos pixeles se redondea sólo las esquinas, tomando solo el centro vertical, si usamos porcentaje se redondea desde el medio horizonal y vertical.

border: es un shorthand que reemplaza a las tres primeras propiedades

Ejemplo

border: tamaño estilo color

border: 3px solid black

Si queremos modificar sólo una de las propiedades puedo agregarla aparte

Si queremos dar estilo sólo a uno de los lados del borde usamos una de las siguientes propiedades

border-top:

border-bottom:

border-left:

border-right

Se pueden usar con width, style y color como border o simplificarlo para cada lado igual que con border, actuando como shorthands

border-radius: tambien se puede aplicar a cada esquina por separado, también se puede utilizar como shorthand

border-radius: arriba a la izquierda arriba al a derecha abajo a la derecha abajo a la izquierda, sigue las agujas del reloj

Hay que entender que muchas de las cosas que vamos a ver en CSS existen pero no se usan

border-style: se usa solid, los otros estilos no se usan

No se hace de poner dos selectores iguales en el mismo archivo, en este caso se hizo para separar el tema de la clase

\*/

/\*

  BOX SIZING

  Es una propiedad de CSS que normalmente utilizamos para afectar como cada componente de la caja interactúa entre sí. El modelo de caja es cómo los navegadores calculan el total del tamaño de un elemento.

  Porpiedad de css, afecta como funciona el modelo de caja predeterminado.

  El modelo de caja determina como los navegadores calculen el tamaño de un elemento

  content-box: tamaño que aplica sólo para el contenido contenido, si se agrega padding, border y margin la caja se agranda. Es como añadir capas a la caja original.

  Ejemplo

  div{

    width: 100px

    heigh: 100px

  }

  Esos 100px son sólo para el contenido, no incluyen padding ni border

  Al definir un alto y ancho se lo estoy aplicando sólo al contenido, el padding y el border están fuera de esa medida y si se los agrego se agranda la caja. Es la opción por defecto

  border-box: no nos posicionamos ni en el padding, ni en el contenido sino en el borde, le dice al navegador el tamaño que te doy inclucye el padding, el contenido y el borde.  el contenido se ajusta a la caja, es de tamaño fijo que incluye al padding, border, etc

  Mantiene el alto y ancho especificado y ajusta o achica el contenido cuando agrego padding o border

  Ejemplo

  div{

    box-sizing: border-box

    width: 100px

    heigh: 100px

  }

  En este caso los 100px van a ser el tamaño final de la caja incluyendo padding y border además del contenido. El contenido va a chicarse para ajustarse a las medidas del padding y del border de manera que entren en los 100px. El navegador hace los cálculos automáticamente

\*/

/\*

  COLORES

  Las siguiente son las formas más comunes de dar color.

  RGB y RGBA: básicamente significa red, green, blue. alfa Los tres colores primarios de la luz. Tiene 256 combinaciones posibles para cada uno de los tres colores, es decir 16777216 colores posibles. Alfa habla de la transparencia, crea otro canal que detremina la opacidad del color.

  RGB; para usarlo debemos definir el valor de cada color que podemos elegir entre 0 y 255, la mezcla de los tres valores va a dar el color final. 255 es el máximo del color, 0 es el mínimos del color. Si ponemos todos los valores de cada color iguales voy a tener diferentes grises

  hexadecimal y hexadecimala: tiene la misma cantidad de colores que el rgb, tiene 16 posibilidades, sistema de base 16. Para definirlo uso #rrggbb

  0, 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, a, b, c, d, e, f, g

  Hay 16 posibilidades para cada color que está dado por cada para de número.

  Ejemplo

  #RRGGBB

  #550033

  En el formato completo tenemos

  #EEO9FF

  EE es el rojo valor 1 permite elegir entre los 16 tonos posibles de rojo y valor 2 permite elegir entre otros 16 tonos posibles por cada uno del valor 1

  09 es el verde, valor 1 y valor 2, sigue la misma lógica de tonos que el rojo para el verde

  FF es el azul, valor 1 y valor 2, sigue la misma lógica de tonos que el rojo para el azul

  Hay una forma abreviada de definir los colores en hexadecimal que es usar sólo tres valores, cuando no nos interesa la especificidad del segúndo valor de cada color, en este caso estaríamos escogiendo sólo entre los 16 tonos principales de cada color

  Siguiendo el ejemplo anterior tendríamos

  #rgb

  #503

  Cantidad de colores que hay en hexadecimal

  4294967296

  También tiene un canal alfa

  https://rgbacolorpicker.com/

  HSL y HSLA: tiene menos colores que los otros dos. También tiene.

  El hue es básicamente una rueda que nos permite seleccionar el matiz

  hue es la color

  saturación o luminancia

  iluminación: los colores al 50% son los más fuertes

  Los colores pastel se caracterizan por tener poca saturación y mucha iluminación

  Los colores que voy a usar de fondo siempre tienen que contrastar, si uso un fondo oscuro tengo que usar un texto claro

  https://thumbs.dreamstime.com/z/la-rueda-de-colores-del-color-nombra-los-grados-rgb-78027630.jpg

  Selector de colores en los tres sistemas

  https://htmlcolorcodes.com/

  Cuando uno trabaja va a responder a la paleta colores de la empresa, pero es importante saber la teoría de colores para aprender y trabajar nuestros proyectos

hsl(319, 50%, 86%) es lo mismo que escribir red, la capa del rojo esta al máximo

\*/

/\*

UNIDADES DE MEDIDA

No es correcto utilizar siempre pixeles como unidad de medida para todo al hacer un diseño

MEDIDAS ABSOLUTAS

Son ideales cuando queremos tener medidas precisas, para diseños muy específicos o imágenes que tienen tamaños fijos, pero no son la mejor opción para diseños responsive

pixeles: unidad absoluta. Son pequeñitos área de luz en nuestra pantalla. El área mínima de luz que tenemos en nuestra pantalla es el pixel

Medidas físicas y absolutas

Se usan por ejemplo para dar alto y ancho a las imágenes, para el tamaño de los textos para los márgenes y los padding

Son aquellas que se van a aplicar a la vida real, en el mundo físico. Necesitamos control, funciona para responsive

puntos (pt) y picas (pc): provienen del mundo de la impresion, cuando queremos crear un diseño para imprimir. También son medidas absolutas. No vamos a profundizar en estas unidades porque no se usan

milimetros (cm), centímetros (mm) y pulgadas (in): se usan tembíen para impresión. estas sí se usan un poquito más, en la pantalla puede cambiar, pero si lo imprimimos va a tener el tamaño exacto. Son formas de medir para definir cosas que se van a aplicar de forma físicas al mundo real, si lo voy a imprimir sí lo vamos a usar estas unidades, para banners, para maquetar interfaces táctiles, carteles

UNIDADES RELATIVAS

El valor de la unidad depende de otro valor, va a depender o otro elemento, el tamaño del contenedor, el tamaño de la fuente, etc. Estas unidades se usan en responsive design. Son ideales para crear diseños responsive

Porcentaje: es la más común, siempre es relativo al contenedor, responde al objeto contenedor. Definen algo respecto al objeto contenedor. En texto el porentaje funciona sobre el tamaño que tenga la fuente de la caja contenedora. En el margin usa como referencia al tamaño del padre, No se suele usar para margin, padding ni font-size. Se suele usar para dar a una imagen un porcentaje del contenedor

em: es la mejor forma de definir muchas cosas. Vale lo mismo que el font-size del elemento padre y este valor se multiplica por el numero delante de la unidad.

Ejemplo: padre 14px, 2em = 28px

rem: en lugar de busar el elemento padre va a busca el elemento raíz, que es <html>, luego funciona igual que el em

Si el elmento padre no tiene un font-size definido sigue hacia arriba buscando cual lo tiene y usa ese.

Si no lo encuentra en ningún lado usa el font-size por defecto del navegador que es 16px

MEDIDAS DEL VIEWPORT

Viewport es el espacio disponible que tengo en la ventana

vh: mide un porcentaje del tamaño viewport horizontal

vw: mide un porcentaje del tamaño viewport vertical

Estas unidades pueden usarse para hacer una ventana modal

vmax: compara el valor de vh y vw y toma el más grande

vmin: compara el valor de vh y vw y toma el más chico

Las siguientes unidades se aplican a tipografía

ex: Usualmente se lo usamos para el line-height, Toma el alto de la x y eso es un ex

ch: Toma el ancho del 0 y eso es 1ch

Estas dos unidades se utilizan para cosas muy específicas, nosotros no la vamos a trabajar

box-sizing: border-box hace que no aparezcan las barras de desplazamiento, y que el elemento entre en el espacio que tengo

USOS

Para todo lo relacionado a tipografía y espaciado em y rem son ideales

Para layout se usa cualquiera de las unidades vistas

Si queremos algo muy preciso usamos pixeles

Entrar a páginas conocidas y ver cuando usan cada udidad

\*/

/\*

  FONDOS

  Background: es un shorthand engloba todas las posibilidades que tiene background, reune varias propiedades de background

  Ejemplo

  background: imagen posición / size reapeat attachement color

  Entre el position y el size sí o sí hay que poner la barra, de otra manera no funciona

  Al fondo le puedo dar una transparencia, con el cuarto valor o quinto y sexto valores del hexadecimal podemos dar transparencia al color elegido o la opacidad. Es normal aplicar transparencias

  background-color: define el color del fondo

    background-image: url("dirección de la imagen), permite usar una imagen como fondo

    background-size: puedo trabajar con porcentajes, 100%, ajusta la imagen al ancho del contenedor, con 100px la imagen se repite,

    - con contain se ajusta lo más posible para que la imagen entre, es decir obliga a la imagen a adaptarse. Fuerza al navegador a mostrar la imagen entera aunque sea una vez

    - con cover hace que no importa la resolución o tamaño la imagen entre entera en la pantalla

  background-position: con center, left, right, top o bottom, acomoda la imagen en el contenedor. También se pueden dar valores específicos en pixeles, da coordenadas específicos

    background-repeat:

    - no-repeat, no repite la imagen aunque sobre espacio

    - con repeat-x se repite a la derech

    - con repeat-y se repite hacia abajo

    background-attachment:

    - fixed permite dejar una imagen u objeto como fondo detrás de otro objeto al hacer scroll se ve como a través de una ventana

      - scroll: es la propiedad por defecto, para que no se salga de la página

\*/

/\*

  GRADIENTES

  Son una transición de colores, es una magnitud física en función de la distancia, tenemos dos valores en los extremos y en el medio hay una transición que muestra como los valores van cambiando

  Se puede aplicar gradiente tanto con background como con background-image

    linear-gradient(color1, color2): es una función

  Ejemplo: linear-gradient(red, green)

  Va a convertir el fondo en un gradiente lineal, es interesante para hacer gradientes transparentes

    Para darle inclinación a los gradientes podemos usar to top, to bottom, to left, to right o un ángulo específico

  Se puede indicar desde donde queremos que inicie cada color, para eso usamos un porcentaje al lado del color

    radial-gradient(igual lineal), pero desde el centro

    conic-gradient(igual lineal): formato de cono

  Si como primer parámetro en el lineal usamos un angulo (20deg) el degradado se logra en diagonal

  El uso más común en diseño para el gradiente es usarlo para separar un texto claro de un fondo en el que no contresta

  Los gradientes conic y radial no se usan en diseño web

\*/

/\*

  SOMBRAS

  Las sombras son muy importantes en el diseño web, porque lo hacen ver más realista y hasta tridimensional. Después crear como una jerarquía visual porque te ayudan a destacar un elemento, además te ayudan a la legibilidad a veces cuando hay que estar separando contenido del fondo

  Hay tres tipos de sombras

  1. box-shadow: la sombra que le damos a una caja

  2. text-shadow: la sombra que le damos a un texto

  3. drop-shadow: es la sombre que le damos a un componente x

  box-shadow: cuanto se corre la sombre hacia  derecha, cuanto se corre la sombre hacia abajo, difuminado o desenfoque, expansión de la sombre y finalmente color.

  El primer parámetro es el movimiento horizontal, también se le puede dar valores negativos, el segundo parámetro es el moviemiento vertical, el tercer parámetro es la difuminación, el cuarto parámetro es la extensión de la sombra que se va a difuminar, el último parámetro es el color, que se suele usar con transparencia

  text-shadow: misma estructura que box-shadow sin la expansión

  filter: drop-shadow(0px 0px 3px #000) por ejemplo, sólo sirve para imagenes png sin fondo o con un canal alfa

  No exagerar con sombres muy marcadas, probar en varios navegadores para verificar compatibilidad

\*/

HTML INTERMEDIO/AVANZADA

<!--

  METATAGS, COMENTARIIOS E ÍCONOS

  COMENTARIOS

  Es un código que escribimos que solamente es legible para el programador, el navegador también lo puede leer pero no lo va a hacer nada no lo va a interpretar

  se escribe con signo menor, exclamación, dos guines medios para la apertura y dos guines medios y el simbolo de mayor para el cierre

  FAVICONS

  Es el iconito o logo que aparece en la pestaña o parte superior de navegador junto al title del head.

  Imagen de 32 x 32 o 64 x 64 pixeles porque se ve muy chiquita

  Se recomienda el atributo type="image/png" para que el navegador la cargue más rápido que sirve, suma y ayuda

  En el atributo rel ponemos icons, rel viene de relationship e indica al navegador la relación del objeto que estamos incorporando

  Hay quienes usan la extensión .ico para tener más compatibilidad con windows, pwro hay sistemas que no lo muestran, entonces recomiendo usar .png con fondo transparene

  METATAGS

  Son etiquetas que tienen como única finalidad brindar información.

  Es un tag que proporcionar información de la página. Van en el head, son importante para el SEO, como se muestra en las redes sociales, y nadie va a ver nuestros metatags. Es importante también cuando un enlace la llame en una red social y también a veces para la accesibilidad

  Todas las metatags tienen dos atributos

  - name: define que tipo de información estas declarando

  - content: indica el contenido

  ATRIBUTOS DE LOS METATAGS

    - meta charset es la etiqueta META permite especificar los caracteres que se utilizarán en la página, UTF-8, le dice al navegador que codificación va a utilizar la página, es importante para usuaris con navegadores antiguos, permiten todos tipo de caracteres

  Ejemplo

  <meta charset="UTF-8">

    - lang de la etiqueta HTML: le indica al navegador en que idioma va a estar la página y le ahorra el tiempo de tener que entender en que lenguaje está la página

  Ejemplo

  <html lang="es">

      - meta viewport: con qué estamos trabajando

  Valor width=device-width: ajusta nuestra página a la pantalla de cualquier dispositivo

  initial-scale=1.0: se carga la página siempre en zoom 1

  Clave al trabajar con responsive design

  Ejemplo

  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0" />

  width=device-width: dice que el ancho total de la página va a ser igual al ancho del dispositivo

  initial-scale=1.0: hace que al abrir la página se cargue sin zoom o con zoom normal, haciendo que el contenido se adapte al dispositivo

    - meta description: una descripción de por lo menos 100 caracteres que descibe de qué trata la página

  - meta keyword: indica todas las palabras clave de la página. Si en la búsqueda de alguien figura una de tus palabras clave tu página va a tener más posibilidades de aparecer porque se trata de ese tema. El SEO da más prioridad en las búsquedaº

    - meta author: indica quien es el autor o creador de la página

  - meta robots: si content dice

      nofollow le dice a google no indixes me página en la busqueda

      nosnippet no permite que los buscadores extraigan una sección de la página y la muestre

      noarchive no permite a google pueda guardar nuestra página en caché, está bueno cuando nuestra página depende los cambios, y se mantiene en constante actualización, en este caso no tiene sentido guardarla en caché

      noimageindex es para que no se indexen las imágenes, no permite que las guarde o aparezcan en google fotos

    - meta title: guarda el título de la página

  - meta og: indica que mostrar en la búsqueda, title, image, description, url esta última muestra la dirección a donde se debe redirigir a la persona

  metatags.io

  Para utilizar esta página ya debemos tener subida la página a internet

  En esta página se puede crear los metatags necesarios para nuestra página y ayuda también a mejorar el SEO

-->

<!--

  TEXTAREA

  Es básicamente como un input que permite excribir texto más largo, texto en varias líneas

  div: es sólo un bloque, no tiene ninguna función especial o semántica, se pueden usar todos los que se quiera, pero no se pueden reemplazar las etiquetas específicas aunque funcionen igual

  readonly en el textarea evita que se pueda modificar el contenido de la misma. El contenido se envia con el formulario y puedo hacer focus en el objeto, también se puede leer pero no modificar

  Hay atributos que no necesitan valor, con ponerlos es suficientes, se llaman atributos booleanos. tienen sólo dos valores, si está puesto es true y si no es false, sólo asigna esos dos valores

  disabled desactiva el campo de texto, la diferencia es que no se puede modificar y el contenido no es enviado con el formulario y no puedo hacer foco en él

  max-length determina la cantidad de caracteres máximos que se pueden escribir en el cuadro. Lo que se suele hacer en ese caso es que cuando alcance el límite de caracteres le aparezca un mensajitos diciendo que no puede escribir más de (la cantidad de caracteres límite)

  Para hacer que el borde no se aplique a todos los lados, lo definimos primero en 0 y luego definimos el borde del lado que queremos estilizar

  Para que el placeholder dentro del textarea se vea no hay que dejar espacio ni línea entre la etiqueta de apertura y la de cierre

  wrap: controla como se controlan los saltos de línea

  - soft: no incluye los saltos de línea en el texto

  - hard: sí incluye los saltos de línea en el texto

  Con el que viene por defecto es sufieciente porque en la mayoría de los casos lo usamos así, si lo vamos a usar es porque vamos a darle alguna funcionalidad puntual que dependa de esos espacios de línea, para esto tenemos que saber más de programación

  col: es la cantidad de columnas que puede tener

  rows: es la cantidad de filas o líneas que puede tener, esto lo usamos para no tener que calcular específicamente el alto del textarea

-->

/\*

  TEXTAREA

  min-width El textarea viene configurado para que si le ponemos un width del 100% no se pone al 100%, esto es por sus propiedades iniciales, las que trae configuradas por defecto, si quieren que se aplique ese porcentaje tenemos que usar min-width: 100%, esta propiedad evita que se amplie hacia los costados, pero solo hacia adentro, porque hacia afuera se puede cambiar el tamaño

  min-heigth: como mínimo puede tener este alto

  max-height: como máximo puede tener este alto

  Al cargar la página lo hace con el alto y/o ancho mínimo

  resize define si puede cambiarse el tamaño del textarea

  - both permite cambiar el tamaño en el eje x y en el eje y

  - vertical se agranda solo en el eje vertical

  - horizontal se agranda solo en el eje horizontal

  - none el tamaño no cambia, no se expande en ninguna dirección, sólo agrega una scroll bar

  La tipografía no va a ser la que nosotros le pongamos en body, si la queremos cambiar debemos hacerlo en el propio textarea, no va a tomar lo que pongamos en body

  form-sizing permite que el textarea crezca con nuestro texto, esta

  - content: el contenido se adapta

  propiedad todavía no está disponible

  Lo que hace Dalto es dejar el resize en none y darle un min-width y dejarlo así

\*/

<!--

  LABEL

  El label acompaña a los imputs, permitiendo hacer foco en ellos cuando se hace click en su label

  Todos los imputs tienen que estar etiquetados por un label. Mejora la accesibilidad

  Para enlazarla a los inputs podemos

  usar for en el label y id en el input con el mismo valor

  envolver el input con el label. Otra forma de hacer esto es envolver el input con las etiquetas de label, esta forma no necesitamos agregar ni el for ni el id

  Esta última forma es buena para dar click a términos y condiciones, ya que es difícil clickear el checkbox

  Lo único malo de esta forma de asociar el label al input es que si los queremos por separado no los vamos a poder tener, ya que siempre van a ir de la mano

  Los textos deben ser cortos, concisos y claros

    Sirve también con los checkbox para no tener que darle click al cuadradito que a veces se hace dificil, clickeamos en el label y ya está

  No es bueno que el placeholder de un input diga lo mismo que el label de ese input, lo que hacemos es poner un ejemplo

  nombre completo: John Doe

  email: ejemploe@gmail.com

  con esto le estamos dando una idea al usuario de como debe completar los campos

-->

/\*

  LABELS

  Los labels son elementos en lñínea y no podemos darles margen así nomás. Lo que se puede hacer es darle un line-height para separar las líneas de texto

\*/

<!--

  SELECT, DATALIST Y OPTION

  SELECT (desplegable): es como un campo de entrada que nos permite seleccionar una opción de entre varias opciones.

  La primera vez aparece solo la flechita, no hay opciones, tenemos que agregárselas

  El select debe tener un name

  value: es importante porque es el valor que el servidor va a recibir una vez enviado el form en lugar de la opción seleccionada en la lista.

  No tenemos que hacer que el servidor reciba acentos o espacios, etc. todo en una frase, todo en minúsculas

  Lo que el usuario ve son los options, pero el servidor recibe el value de la opción que eligió el usuario

  DATALIST: es un input en el que escribimos algo y se completa automáticamente con opciones que nosotros predefinimos

    OPTIONS: son los items de los select y los datalist. Los options tienen un value, esto es algo interno, no lovemos nosotros, es para cuando trabajamos con javascript saber leer este dato

  En el caso del datalist si no le pongo un value al option al enviar el formulario se le autoasigna el contenido del option

  También el contenido se puede poner como value y en el contenido usar un texto como descripción, este último no se va a enviar al servidor, sólo se envía el value, por eso esta es una mejor opción

  El datalist tiene que tener un input que lleva un atributo list y el datalist lleva un atributo id igual al list del input

  No es necesario cerrar la etiqueta option, cuando esta no se cierra, html le dice a los navegadores que la pueden cerrar ellos automáticamente. Si no lo cerramos los navegadores antiguos no lo van a ver. Es importante hacer las cosas para que los navegadores antiguos las puedan ver

-->

/\*

  SELECT

  Para cambiar el color de fondo de las options debemos ponerle un background color del mismo color que el formulario

  Los navegadores están programados para no retocar mucho las options por lo que no podemos usar padding, margin, etc. Para esto debemos utilizar una librería de javascript

\*/

<!--

  FIELDSET Y LEGEND

  Sirven para agrupar y etiquetar los elementos de un formulario

    Fieldset: delimita los datos

  Legend: da un título a la sección

input type number: permite escribir solamente números y la letra e, también agrega las flechitas arriba y abajo

-->

<!--

  DETAILS AND SUMMARY

  Crean una funcionalidad nativa para crear estos contenidos  desplegables. Se puede poner el contenido que queramos

    Se utilizan juntos y permiten crear contenido desplegable en la página, también se puede usar para mostrar información adiciónal

  Summary: es lo que se va a ver

  Datails: es el contenido oculto que se muestra al hacer click en el summary

  Sirven para preguntas frecuentes o información adiciónal entre otras cosas

 -->

/\*

  Para dar estilo a un detail sólo cuando está abierto usamos

  details[open] {}

  Se puede dar estilo a cada estado

\*/

<!--

  ENLACES AVANZADOS

  Un link permite navegar a través de la web, dentro y fuera de nuestro sitio web

  Link a un archivo local: se usa el elemento <a href="archivoalquevoy.extensión">

  Link a un sección específica de una página: se coloca un id en el lugar de la página al que queremos ir y ponemos en el elemento <a href="#iddellugardondevamos", El id del elemento al que queremos ir con un numeral. Es un enlace que nos manda a otro elemento en lugar de a otra página

  El atributo download en el elemento <a> permite descargar un archivo local

  Target="\_blank" abre la posibilidad a ser redirigido a sitios maliciosos u otro sitio que no es al que quiere ir a través de windows opener. Al abrir la publicidad, esa página me puede redirigir a otra página, no va a poder hacer cambios

  rel="noopener" evita ese posible redireccionamiento. También puede mejorar el rendimiento porque la página se abre en separado y podemos evitar ataques de phishing

  rel="noreferrer" además de no permitir el acceso al objeto windows.opener, tampoco permite ver los encabezados, por lo tanto la página no va a saber de donde vino el link, también evita el robo de datos.

  rel="nofollow" dice a los motores de búsqueda esta página no la sigas, no la indexes. La web es una red de enlaces relacionados. Permite no darle identidad a enlaces que no conocemos que pueden compartir usuarios de nuestra página. Si una página de una empresa grande enlaza una página, google dice esa página tiene que ser importante, pero después ya no va a tomar encuenta las recomendaciones de esa empresa, de esta manera no se pierde posicionamiento

  href="mailto:correo@gmail.com" permite direccionar al editor de correo que usamos para enviar directamente un mensaje desde el link

  href="tel:nrodeteléfono" permite llamar a ese número a partir del enlace

-->

<!--

  TABLAS

  Son una forma de organizar datos en filas y columnas

  Haces años las tablas se usaban para todo, estructurar páginas, diseño, etc. Hoy en dia la única razón para usar tablas es principalmente cuando queremos mostrar datos tabulares y tenemos la necesidad de hacer algo, que tengan relación entre sí.

  No se usa para listar datos de usuario, no para organizar elementos. Se usa para desarrollar correos. También se puede armar su firma

  <table></table>: define la tabla

  <tr></tr>: arma una fila

  <td></td>: define celdas para esa fila. Son las celdas de la tabla

  Fila: se presentan en forma horizontal

  columna: se muestra en forma vertical

  No se pueden crear columnas, estas se crean a partir de las filas

  <th></th>: determina los encabezados de columna. Posiciona la página mejor, porque asocia el encabezado a su contenido, van dentro de un tr. El navegador nos ayuda a tener mejor el SEO si utilizamos th para los encabezados en lugar de usar td, cuando google ve la página dice ah estos son los encabezados. También lo usamos para crear subtotales y totales

  - colspan: permite permite unir celdas de forma horizontal

  - rowspan: permite unir celdad de foma vertical

  <thead></thead>: indica una sección con encabezados y sin datos

  <tbody></tbody>: es donde van a estar todos los datos

  <tfoot></tfoot>:

  Estas tres etiquetas determinan toda una sección

 -->

/\*

Para visualizar la tabla le damos estilo de borde

\*/

<!--

  AUDIO Y VIDEO

  Hace cinco años todavía se oía hablar de Flash, hoy eso ya prácticamente no existe, es completamente inseguro y ya no va más. En ese momento HTML5 dijo no puedo depender de flash para la carga del contenido multimedia

  Después de que flash dejó de ser soportado por los navegadores html5 creó dos nuevas etiquetas

  Para reproducir videos se usa la etiqueta video y el atributo src con el nombre del archivo de video o el enlace al video.

  El video no se reproduce al cargar la página

  <audio> permite reproducir audio

  <video> permite reproducir video

  - autoplay: reproduce el video automáticamente, pero al recargar la página ya no lo hace, el video no se puede reproducir a menos que el usuario haga click o interactúe de alguna manera con la página

  - controls: agrega controles de reproducción al video, permite que el video se reproduzca automáticamente

  - muted: mutea el video pero al recargar la página lo reproduce automáticamente, si no lo ponemos no se reproduce, y el usuario tiene que subir el volumen

  Autoplay sólo funciona si está con muted también, hace unos años se modificó para que el usuario tenga que interactuar sí o sí con la página aunque sea una vez

  El texto entre la etiqueta de apertura y la de cierre de video sólo aparece si el navegador no soporta al video y no lo puede cargar

  El atributo poster="imagen.png" permite mostrar una pantalla de preloading o una miniatura

  Si en lugar de video usamos audio con un archivo de video el navegador carga todo el video completo y luego reproduce sólo el audio, no es recomendable hacer esto porque tarda más en cargar el audio, primero se debe convertir a audio y luego usar este nuevo archivo con la etiqueta audio

  Antes el formato de youtube era 16:9, tenía un formato fijo, y si la resolución del video no era la correcta le ponía un fondo negro, que se veía como barras, a los costados o arriba y abajo

  - loop: permite reproducir el video en loop

  La etiqueta <track> permite agregar subtítulos al video, es autocerrable

  src: permite agregar un archivo con el subtítulo, idnicando el nombre del archivo

  - default: permite que aparezca por defecto, de lo contrario tenemos que ponerlos nosotros

  - kind: permite indicar si son subtítulos o caption

  - srclang="lenguaje": indica el idioma de los subtítulos

-->

/\*

  Los archivos web vtt para subtítulos tienen un formato propio que no se puede modificar.

  Si queremos darle formato al texto tenemos que formatear el archivo o utilizar javascript para hacerlo

\*/

<!--

  CARGA DIFERIDA O LAZY LOADING

  Es un concepto que dice que el contenido de una página se tiene que ir cargando a medida que el usuario va llegando a esas secciones. Va cargando lo que el usaurio va viendo, si hay imágenes más abajo fuera de la visión no las va a cargar, primero carga lo que el usuario va viendo para que la página no se haga lenta.

  Es la prioridad que le estamos dando a la imagen en cuanto a tiempo de carga

  loading="lazy" permite cargar la imagen al último y cuando llego a ella, sin esto carga primero las imágenes y no carga el resto de la página. Damos prioridad de carga, le decimos al navegador cargá la imagen cuando puedas y le da prioridad a todo lo demás. Recomiendo no aplicarlo por ahora,  hasta que no sea necesario, porque puede crear problemas y no cargar algunos elementos si se usa de manera peligrosa

  <br> son atributos que ya no se usan, que sirve para dejar línea en blanco

-->

<!--

  HTML OBSOLETO

  Son etiquetas que fueron discontinuadas y no se recomienda usarla en HTML en ninguna circunstancia

  Por qué una etiqueta se vuelve obsoleta?

  Primero porque los estándares avanzan y son innecesarias o se reeemplazan por alternativas mejores. Después  por su enfoque en css, hay etiquetas cuya funcionalidad se puede hacer con css, como la funcionalidad de HTML no es dar estilo ni diseño a la página, aquellas cuya función era dar estilo se descontinuaron. Otra razón es por compatibilidad y rendimiento algunas etiquetas pueden trear problemas de compatibilidad entre navegadores y perjudicar el rendimiento de la página. Después accesibilidad web

  Las etiquetas que aparecen en blanco no van, son obsoletas

  font: para dar formato al texto, permitía dar tamaño y color a la fuente

  center: para centrar texto

  blink: para que el texto titile

  big: para agrandar el texto

  strike: para tachar texto, ahora se usa la etiqueta del que se utiliza para indicar que algo no es más de esa manera o s para indicar que algo ya no va

  tt: texto monospace para código, se reemplazó por la etiqueta code que muestra el texto con el formato de un editor de texto

  u: subraya texto, no es obsoleta pero no se recomienda

  Los atributos que suelen dar estilo a un elemento desde el atributo ya no se usan

  b: negrita, no es obsoleta pero no se recomienda, se recomienda usar,porque esto se hace desde CSS, si se quiere resaltar algo se usa strong porque tiene un sentido semántico para el seo que dice esto es importante. strong se usa para algo más serio, más importante

  em: pone en negrita y cursiva el texto, da énfasis a ese texto

-->

<!--

  HTML SEMÁNTICO

  Significa utilizar etiquetas que tienen un significado para dar un significado a la sección que estamos creando, es darle significado a lo que estamos haciendo, porque la otra forma es divs y spans para todo

  div: etiqueta general de bloque

  span: etiqueta general de línea

  No usar sólo divs y spans da mejor accesibilidad a la página para los lectores de pantalla y una mejor comprensión a los motores de búsqueda para el SEO o que aumenta nuestro ranking de posicionamientos, no ubica más aarriba en las búsquedas y mantenibilidad, hace que sea más fácil de mantener y que otros desarrolladores lo entiendan cuando lo trabajen

  header: es el encabezado de la página, contiene logotipos, barra de navegación...

  nav: le indica al navegador que esa sección es para navegar

  Puede haber varios headers en una página

  section: hace referencia a una sección del contenido dividiéndolo en secciones o temas

  main: es el contenido principal de nuestra página o apartado más importante

  aside: es una sección secundaria pero que en cierta forma tiene que ver con el contenido principal

  Recomendación: no usen etiquetas sólo por usarlas, búsquenle un sentido a las etiquetas, que estoy queriendo hacer?, hay alguna etiqueta parecida?

  footer: es el pie de página, allí van los links, términos y condiciones, copyright

-->

<!--

  ACCESIBILIDAD WEB

  Es hacer una página  web que sea accesible para todos

  Una página web con mejor accesibilidad es una página web con mejor posicionamiento en los buscadores

  Es una página que todos sin importar sus discapacidades o capacidades pueden utilizar

  Entender el DOM

  Decimos este codigo html lo lee el navegador y nos da un resultado lindo, esto no es así, el navegador crea un dom, un árbol que contiene todas las propiedades o elementos de html

  Código html pasa al navegador que lo convierte en el dom y eso es lo que nosotros vemos al final la página web hermosa

  Para las personas con discapacidad el navegador crea una copia del dom que pasa por tecnologías de accesibilidad que después el usuario que utiliza las tecnología accesible puede acceder al contenido, este es el flujo real del contenido. Esta copia está hecha especialmente para las tecnologías de accesibilidad

  Intención: crear un HTML que pueda ser entendido por las personas con discapacidad a través de sus herramientas de accesibilidad

  widows+ctrl+enter

  Extensión chrome box especial para chrome, herramienta de accesibilidad

  Para esto necesito usar texto alternativo, con el atributo alt de las imágenes, en los a el texto entre las etiquetas de apertura y cierre es lo que va a leer el lector de pantalla

  Toda página web debería poder ser navegable con la tecla tab y el enter para hacer todo lo que se hace con el mouse, este es el principio más básico de todos

  aria-label: es el alt para los lectores de pantalla en cualquier elemento

  role del id: indica el rol que va a cumplir una etiqueta

  En los formularios

  TAREA:

  1. Ver video: Cómo hacer PÁGINAS WEB INCLUSIVAS (Accesibilidad)

  Analizar->lighthouse sirve para analizar la página por accesibilidad

  Todos los elementos tienen que ser focuseables, y tienen que seguir un orden para usar tab

-->

CSS INTERMEDIO

/\*

SELECTORES AVANZADOS

CSS básicamente funciona tomando un elemento o seleccionando algo y cambiando o sobreescribiendo sus propiedades

Dos cosas que son las más importantes para hacer cualquier cosa con CSS

1. Saber cómo darle estilo a un elemento, conocer sus propiedades. Las propiedades nos permiten modificar las características de un elemento, las características que sobre todo son visibles

2. Saber cómo seleccionar eso que queremos modificar. Pero tenemos muchas formas en las que podemos tener problemas si no sabemos seleccionar correctamente

Podemos utilizar condiciones para seleccionar elementos que cumplen esas condiciones, tambien podemos seleccionar por estados.

Selector de atributo: vamos a dar estilo a un lemento que tenga un atributo específico.

Se usa

elemento[atributo="valor"]{}.

Si un elemento tienen un atributo definido o ese atributo tienen un valor específico. Si uso el signo $ después del atributo le digo que puede arrancar con algo pero tiene que terminar con lo que figura como valor. Significa termina con...

Se usa

img[src$="severus"]{}

El símbolo ^ significa arranaca o comienza con...

Los tres puntos que aparecen cuando me posiciono sobre el selector significa hay algo más

Se usa

img[src^="severus"]{}

Sin los símbolos anteriores ($ o ^) tiene que ser el valor exacto

Selectores descendientes:

Se usa

elemento1 elemento\_dentro\_elemento1{}

Selecciona de forma descendente

Selector de hijo directo

elemento\_padre > elemento\_hijo{}: indica que elemento interno tiene que ser hijo directo de elemento externo

Selector Hermano Adyascente: hermano1 + hermano2 {} Permite seleccionar al siguiente elemento, que sigue inmediatamente después del indicado

Selector de Hermanos Generales: da estilo a todos los elementos que vengan después del indicado en su mismo nivel

hermano1 ~ hermano2 {}

Los selectores de hijos y hermanos se pueden usar con más de un elemento siguiendo a otro

Selector de múltiples elementos: elemento1, elemento2{} Dan estilo a varios tipos de elementos al mismo tiempo, con las mismas propiedades

\*/

/\*

HERENCIA

Dice que algunas propiedades pueden heredarse y otras no

Por ejemplo a veces aplico un estilo que se termina aplicando al hijo pero no se aplica al padre

Si le pongo un color al body, todo el texto dentro de él toma ese color. esto se debe a que body tiene una popiedad que dice que si le doy un estilo los hijos lo heredan, la propiedades que le doy a body se van heredando hasta que la cambio en un elemento especificamente y ahí ya no se aplica el estilo dado en body para ese elemento. Esto se aplica a todos los padres e hijos en el documento

color: inherit es el color por defecto que el elemento hereda de su padre o del elemento siguiente hacia arriba.

inherit intenta agarrarse de un objeto que da la propiedad buscada más arriba

La propiedad width no es heredable por defecto, no tiene inherit por defecto, se lo tengo que dar manualmente

Los elementos en bloque por defecto tienen un width del 100% y para los elementos en línea es auto

initial: indica que la propiedad que tiene ese valor no hereda los valores de su padre, toma el valor que tiene el navegador por defecto.

unset: restablece al valor inicial y actúa como inherit, revierte al valor del navegador. El estilo del usuario es por ejemplo el que se le da a través de un plugin o modifia el navegador.

revert: intenta primero encontrar el estilo del usuario, si el usuario definió un estilo lo revierte a eso y si no lo revierte a inherit, al valor del navegador

inherit se puede usar para los textareas que no toman el formato a heredar, ya que los inputs y los textarea no tienen esta propiedad pof defecto

Se define el font-family una vez y se hereda en los inputs de los formularios si usamos inherit

El a también podemos hacer que herede los colores con esta propiedad

En este caso todos los elementos toman estos estilos hasta que los cambie independientemente

\*/

/\*

CASCADA Y ESPECIFICIDAD

CSS como ya sabemos significa Cascading Stylesheets u Hojas de EStilo en Cascada. Es una de las cosas que componen el CSS

Cuando están trabajando en un sitio ustedes observan que aplican un estilo a un elemento y ese elemento no está tomando ese estilo, esto se debe a que ese estilo depende de una puntuación

La especificidad y la cascada se encargan de resolver los conflictos que ocurren cuando dos estilos chocan sobre un elemento o se sobreescriben.

Ciertas formas de seleccionar tienen mayor puntuación y se le va a dar prioridad a ella

La especificidad: es como la puntuación de un estilo. Si tienen la misma especificidad sigue el orden en que aparecen las reglas. Si pongo dos selectores o aplico los métods de selección combinados se adicionan las especificidades

Ejemplo: body .titulo{} es más específico que .título

Esto puede aplicarse como fallback, cuando no se puede aplicar una regla, se pasa a la siguiente

La cascada nos díce: el orden en el que damos los estilos sí importa

Si dos reglas tienen el mismo valor de especificidad se va a decidir cual aplicar por el orden y va a quedar la última regla que apliquemos

Qué pasa si un elemento tiene más especificidad? Esto significa que ese elemento es más específico. Por ejemplo una clase es más específica que un elemento como selector

Ejemplo

.class (0, 1, 0)

h1 (0, 0, 1)

En este caso la cascada ya no aplica porque la clase tiene mayor especifididad, la importancia está dada de derecha a izquierda

#id (1, 0, 0) este tiene la mayor especificidad

En estos casos el orden no es importante

La especificidad es la forma de resolver confilctos

La prioridad la da la especificidad, la cual es un concepto de cascada

Hay algo aún más importante al aplicar estilos y es el estilo en línea, cuando se aplica directamente a un elemento en el archivo HTML

Acá ya no funciona la especificidad, lo menos importante es lo que indica el navegador

Niveles de importancia

De mayor a menor los niveles son los siguiente:

- !IMPORTANT: tiene más importancia que todo lo demás en los estilos

- Atributo Style

- Etiqueta Style - Archivo CSS externo: tienen el mismo nivel de importancia

- Cambios hechos por el usuario (extensiones, configuración, etc)

- Navegador

fallback: es un estilo que se usa en caso que no funcione lo que aplicamos, son opciones de respaldo

\*/

/\*

  PSEUDO-CLASES

  una forma de seleccionar ciertos estados o momentos putuales de un elemento

  Son palabras clave que nos permiten seleccionar un estado específico de un elemento que seleccionamos. Cuando la agrego voy a poder modificar el elemento cuando esté en este estado

  :hover selecciona el elemento cuando paso el mouse por encima. Este evento es mouse over, cuando el mouse está por encima del elemento se activa la regla. Es la pseudoclase más utilizada

  :active define el color de un elemento cuando está activo, mientras se esté clickeando el elemento. Se aplica con los dos clicks izquierdo y derecho

  :first-child aplica la regla sólo al primer elemento que encuentra del tipo indicado

  :last-child aplica la regla sólo al último elemento que encuentre de ese tipo

  :nth-child(número elemento) selecciona al elemento indicado entre los paréntesis. Si entre paréntesis ponemos un número acompañado por n, va a comenzar en el elemento indicado y va a saltar de número en numero. Por ejemplo

  :nth-child(3n) a partir del tercer elemento va a saltar de tres en tres. Esta pseudo-clase se usa para dar estilo a tablas. Tiene en cuenta a todos los hijos

  :nth-of-type() hace lo mismo pero sólo con elementos del mismo tipo. Tiene sólo en cuenta a los elementos del mismo tipo

  :not() no aplica la regla al elemento, clase o id indicado entre paréntesis

  :empty selecciona sólo aquellos elementos del tipo indicado que estén vacíos. Se usa, por ejemplo. para en caso de tener un contenido mostrar un estilo y en caso de estar vacío que no se muestre nada

  :root selecciona al elemento raíz. Va siempre arriba de todo en el css y no acompaña a ningún elemento, va solo. Es el elemento base, y todos los demas lo heredan

  :checked selecciona un checkbox sólo si está chequeado o tildado

  :link y :visited se usan con el elemento a, el primero lo selecciona si el link no fue visitado aún, y el segundo se selecciona si el link ya fue visitado

  :invalid se usa con input y se selecciona si lo que se ingresó al input no es válido

  :valid se selecciona si lo que se introdujo al input es válido

  Material de referencia

  mdn pseudo-clases, muestra toda la lista de pseudo-clases de css.

\*/

/\*

  PSEUDO-ELEMENTOS

  Son palabras clave que trabajan con partes de un elemento, no es un elemento como tal sino una parte de un elemento

  Los pseudoelementos empiezan con dos puntos ::seudoelemento

  Los pseudoelementos tienen sus dificultades, hay propidades o estilos que no funcionan en ellos

  ::first-letter toma la primera letra de un texto

  ::first-line toma la primera línea de un texto, a medida que se agranda la línea va tomando el estilo indicado para la primera línea

  ::selection permite cambiar el estilo de selección del contenido de la página o del elemento indicado

  ::placeholder permite cambiar el estilo del texto en el placeholder de los inputs. El padding se aplica lateralmente

  ::marker cambia el color de las viñetas de los li

  ::before permite poner un texto antes del elemento indicado utilizando la propiedad content. Este texto no va a aparecer si inspeccionamos la página y no puede seleccionarse

  ::after hace lo mismo pero coloca el texto al después de un elemento

\*/

/\*

METODOLOGÍA BEM

BEM: Block Element Modifier. Se compone de Bloques, elementos y modificadores

Metodología: es una forma específica de trabajar.

En CSS se utiliza una metodología porque:

1. Nos permite reutilizar código que es el propósito principal de esta metodología, que es optimizar código

Por ejemplo: si tenemos dos botones diferentes lo que hacemos es darle un estilo a un botón y otro estilo a otro botón, entonces tenemos dos botones diferentes pero hay partes del código que se repiten.

Esta metodología es una clase de estilo predefinido nos permite crear una base que luego con los modificadores podemos ir modificando para no tener que estar escribiendo el código una y otra y otra vez

2. Se resuelven problemas de especificidad. Si van a generadores de especificidad o páginas que revisan la especificidad de su código normalmente es complicada la forma con que manejan la especificidad los proyectos que no trabajan con una metodología. BEM nos permite crear clases para con sólo verlas saber a que se refieren.

3. Tienen código más legible. Si voy a un elemento sé que hace, donde está y qué quiero modificar

Bloque: componente independiente que no depende de nadie para existir. Ejemplo: una barra de navegación, una tarjeta es un bloque, un formulario es un bloque

Elemento: hace refeencia a una parte de un bloque, un pedazo del bloque que por sí solo no tiene sentido pero dentro del bloque sí

Modificadores; son una forma de modificar un bloque o un elemento

ESTILO SIN METODOLOGÍA BEM

.lista {

  border: 2px solid #000;

}

.ingrediente {

  color: grey;

  margin: 10px 0;

  list-style: square;

}

.ingrediente-importante {

  color: blue;

  margin: 10px 0;

  list-style: square;

}

.ingrediente-danino {

  color: red;

  margin: 10px 0;

  list-style: square;

}

Con la metodología BEM vamos a no repetir código

Ejemplo

El bloque principal es lista

Los elementos de la lista se esriben lista\_\_item, se usan dos guiones bajos para no confundir con un nombre u otro valor

La clase modificadora se agrega luego de dejar un espacio después de la clase de cada elemento, y se escribe con el nombre del elemento, en este caso item, dos guienes medios y el nombre de la modificación que vamos a hacer, en este caso danino e importante, entonces ambos elementos quedarían;

item--danino e item--importante

Si quisiéramos modificar un bloque en lugar de poner el nombre del elemento ponemos el nombre del bloque, en este caso sería lista lista--vieja

La propiedad opacity cambia la opacidad o transparencia de un elemento

\*/

/\*

  DISPLAY

  display block: convierte el elemento en un bloque, lo primero que hacemos es decirle que ocupe todo el ancho disponible, lo segundo es que comienza una nueva línea. Permiten un margin, permiten un padding, pero si le saco el block, no acepta que margin y padding que funcionen correctamente, en este caso no afectan el tamaño de la caja

  La propiedad por defecto es inline

  inline: hace que un bloque se convierta en un elemento en línea algunos elemento son inline,están en la misma línea. No aceptan margin ni padding un poco se rompe. Sólo acepta margin y padding de forma horizontal, de forma vertical no afectan el flujo del diseño, no aceptan cambios con width o height, el tamaño se ajusta al contenido

  inline-block: es una mezcal entre inline y block, no ocupan todo el ancho, no empiezan una nueva línea y se pueden apilar. Acepta width y height

  none: el elemento sigue estando pero no se muestra y no ocupa espacio en la página y los elementos adyascentes actúan como si no existiera, no forma el flujo de la página

  Hay varios tipos de display

\*/

/\*

  POSICIÓN RELATIVA

  Es una forma de posicionar elementos. Estas dos formas son absolute y relative, vamos a ver qué significan estas dos formas de posicionar elementos

  Contexto de Apilamiento: permite apilar u ordenar los elementos en capas en el eje z, es como tridimensionalizar el html. Podemos hacer que una capa aparezca detrás de otra o adelante de otra

  Separa los elementos por capa

  relative: le dice al navegador, elemento mantené tu posición original pero yo si quiero ahora puedo moverte arriba o abajo o hacia los costados y además vas a ser un punto de referencia para los elementos que estén adentro tuyo. Mantengo el lugar original de la caja pero puedo moverme visualmente. El siguiente elemento parte al final de la posición original del elemento anterior aunque a este lo hayamos movido, es como si el lugar de la caja lo estuviéramos reservando aunque lo hayamos movido

  No podemos considerar un elemento posicionado si tiene position static, si es estático

  Tenemos cuatro propiedades que se aplican a la posición

  top, bottom, left y right: estas indican cuanto se va a desplazar desde arriba, desde abajo, desde la iquierda o desde la derecha, y el desplazamiento es en sentido contrario a su nombre. Ejemplo si uso top, desde arriba se mueva una x distancia hacia abajo, y así con todas

  top y left tienen prioridad sobre bottom y right y se van a aplicar no importa si uso las últimas

  position funciona como capas y cada una nueva se ubica por encima de la anterior

  La propiedad top tiene más prioridad que bottom

  La propiedad left tiene más prioridad sobre right. Las dos propiedades más importante son top y left

  z-index: permite mover un elemento en el eje <, adelante y atrás, usa sólo un número, no lleva ninguna unidad. El elemento que se quiere ubicar por encima o delante de otro debe tener un valor de z-index mayor que el que va a quedar por detrás. Una buena técnica es darle valores de 10 en adelante y luego de diez en diez. Sólo funciona si las cajas están posicionadas, si no, no

  static: no se puede considerar que un elemento está posicionado cuando está static

\*/

/\*

  POSICIÓN ABSOLUTA

  Las cajas que están posicionadas crear un contexto de apilamiento y se posicionan más adelante, el elemento no desaparece, sigue atrás

  El elemento ya no ocupa espacio en la página, y se coloca encima del elemento que le sigue. Le dice al objeto que no ocupe lugar en el flujo de la página pero su posición sigue siendo absoluta, no mantiene el lugar

  El desplazamiento va a ser en función del html, del margen superior iquierdo y no relativo a su posición original como en el caso de relative

  Pero si queremos que el punto de referencia sea un contenedor, si a este le asignamos position relative el punto de referencia o de partida del elemento con posición absoluta va a ser el contenedor

  Para top, bottom, left y right el elemento con position absolute va a tomar como referencia los bordes del contenedor que tenga posicion relativ. Si ponemos estas cuatro propiedades en cero y damos margin auto al elemento, este se centra.

  Pierde el espacio en la página.

  Con relative los objetos toman como punto de referencia su propia posición original, pero con absolute toman como pumto de referencia al elemento contenedor

  Si al objeto le damos top, botton, left, right en 0 y a margin auto el elemento se centra en el contenedor

  Los objetos con posicion absoluta se mueven de forma diferente

  Son relativos a su contenedor si ningún contenedor tiene posición relativa toma como refeerencia al html

\*/