

2º DAW	CURSO 2023/24
DISEÑO DE INTERFACES WEB	
PRÁCTICA 2	Maquetación con Flex

1. DEFINICIÓN DE LA PRÁCTICA

Elabora el simulacro de práctica, la práctica 1, el simulacro de examen y el examen de maquetación tradicional usando las propiedades **flex**.

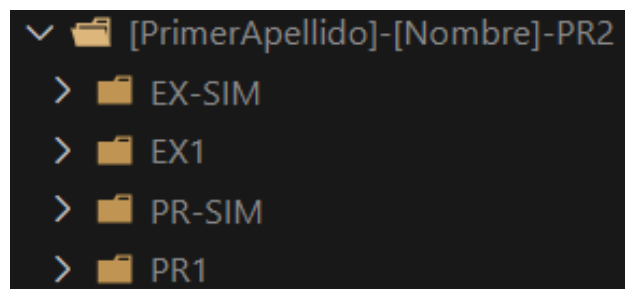
1.1. Consideraciones generales

- Debes seguir las consideraciones indicadas individualmente para cada práctica y examen, pero teniendo en cuenta que ahora deberás utilizar flex.
- Debes entregar las 4 partes.
- El uso de **float** está **prohibido** para todos los casos en los que pueda ser sustituido por propiedades **flex**.
- Debes utilizar la práctica o examen que entregaste en su momento. Si tenías cosas mal, arréglalas, tengan o no que ver con **flex**. Puedes utilizar el código proporcionado como solución en cada caso, pero sólo como inspiración.

Cualquier práctica que no cumpla con cualquiera de estas consideraciones será considerada **no válida**, obteniendo una puntuación de **0 puntos**.

2. ENTREGA

Debes crear una estructura de directorios como la siguiente:



Coloca dentro de cada una de las 4 carpetas interiores los ficheros de cada parte, incluyendo imágenes.

Cuando tengas la estructura finalizada, comprime esa carpeta en un **archivo zip** y entrega ese archivo como respuesta a la tarea de Classroom creada a tal efecto.

El fichero se deberá nombrar igual que la carpeta contenedora:

[PrimerApellido] - [Nombre] - PR2.zip

Utiliza una correcta estructura de directorios y rutas relativas para archivos css, js o imágenes. **Es tu responsabilidad que esas rutas funcionen al empaquetar la práctica.** No cumplir con este requisito será considerado un error grave.

Debes completar la entrega **antes de la fecha indicada** en la tarea de Classroom.

Recuerda validar tu código antes de entregarlo en <https://validator.w3.org/>

Será puntuada con 0 puntos cualquier práctica entregada fuera de plazo.

Será puntuada con 0 puntos cualquier práctica con errores de validación.

3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Toda práctica será calificada de inicio con 10 puntos. Sobre esos 10 puntos se restarán puntos en base a elementos sin desarrollar, errores e imprecisiones.

Elementos sin desarrollar: Se restarán entre 2 y 5 puntos por cada elemento de la práctica no desarrollado, según su magnitud. Se entenderá por *elemento* a aquella parte o zona de una página web con entidad propia o que representa una sección concreta (*header, aside, footer, section*, zona particular representativa del *main*, etc.).

Errores: Se restarán entre 1 y 3 puntos por error, en función de su gravedad y/o repetición. Se entenderá por *error* a un desarrollo ineficaz, ineficiente o deficiente de una parte de la práctica, se haya cometido en HTML, CSS o JavaScript/JQuery. No entran en esta categoría los errores de validación o uso de estilos en línea o internos, que implican una puntuación global de 0 puntos.

Imprecisiones: Se restarán entre 0,25 y 1 punto por imprecisión, en función de su gravedad y/o repetición. Se entenderá por *imprecisión* a situaciones como:

- Definir una propiedad CSS que no es necesaria o que es su valor por defecto.
- Definir clases o identificadores con nombres no representativos.
- Utilizar tags HTML no semánticamente correctos.
- Presentar un código poco legible.

4. PLAGIOS

Ante cualquier indicio de fragmentos de código copiados entre alumnos, estos alumnos podrán ser llamados a la defensa de la práctica. Esta defensa consistirá en una batería de preguntas relacionadas con el código de la práctica durante el tiempo que el profesor estime necesario.

En el caso de que un alumno no supiera responder a una cantidad significativa de preguntas acerca de la práctica se considerará que la ha copiado y **suspenderá automáticamente la evaluación en curso.**