DEPARTAMENTO CIENCIAS DE COMPUTACION – FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y TECNOLOGIA – UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUCUMAN



LABORATORIO I – Programador Universitario – Licenciatura en Informática LABORATORIO DE SOFTWARE I – Ingeniería en Informática LABORATORIO DE COMPUTACIÓN I - Agrimensura

TRABAJO PRÁCTICO Nº 2 - Año: 2024

Tema: Metatags, enlaces, clases, id, flexbox

- Realice una página web de tipo single page, es decir, el menú de enlaces desplaza el foco siempre sobre la misma página. El contenido del sitio debe ser sobre algún deporte de su elección.
 - Para ello cree un archivo con el nombre **index.html** y arme la estructura de manera que luzca como el bosquejo de la Figura 1. Recuerde utilizar unidades de medida relativas (em, rem, %, vh, vw). Para ello:
 - a. Cree un archivo estilo.css y aplique (limpiar) para todo el sitio border, padding y margin igual a 0. En este archivo debe establecer todas las propiedades necesarias para lograr los detalles que se vayan pidiendo en los próximos apartados. Recuerde linkear dicho archivo en la página html principal.
 - b. Realice un menú con 4 opciones: Historia, Reglas, Torneos y Equipos que redirijan a la sección correspondiente, utilice para ello, las imágenes adjuntas. Trabaje la alineación del menú con flex y aplique la alineación correspondiente para que quede como la imagen. Además, el menú debe estar fijo todo el tiempo en la parte superior. Nota: Si establecemos el menú fijo, el mismo quedará superpuesto sobre el resto del contenido de la página, para solucionar este inconveniente tenga en cuenta de dejar un margen superior en la página.



Figura 1

- c. En el encabezado establezca como título el nombre del deporte elegido, el cual debe estar alineado al centro.
- d. En la sección de historia debe poner información respecto al deporte elegido, además, debe contener al menos una imagen del mismo, con un epígrafe (figcaption).
- e. En la sección reglas, escriba las mismas implementando una lista desordenada.
- f. En la sección torneos, muestre los mismos de acuerdo al bosquejo de la figura 2, debe mostrar al menos 3. Cada torneo (articulo) tiene un color diferente de

DEPARTAMENTO CIENCIAS DE COMPUTACION – FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y TECNOLOGIA – UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUCUMAN



LABORATORIO I – Programador Universitario – Licenciatura en Informática LABORATORIO DE SOFTWARE I – Ingeniería en Informática LABORATORIO DE COMPUTACIÓN I - Agrimensura

manera intercalada, una imagen representativa (con borde redondeado), un nombre como título y un texto que detalle algo respecto a dicho torneo. Note que la imagen está alineada respecto a los textos, y el orden de los mismos varia de manera intercalada como en el bosquejo.



Figura 2

g. En la sección equipos, muestre al menos dos como ejemplo, de acuerdo al bosquejo de la figura 3. Cada equipo tiene una imagen representativa (puede ser el escudo), un nombre como título, el texto que se ve en la imagen y los 3 iconos en la parte inferior que deben ser enlaces gráficos a un teléfono, mail y alguna url externa, respectivamente.



Figura 3

h. Trabaje en el archivo **estilo.css** cambiando el color de fondo y letra donde considere adecuado. Tenga en cuenta que los section de cada sección tienen colores diferentes de manera intercalada.

DEPARTAMENTO CIENCIAS DE COMPUTACION – FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y TECNOLOGIA – UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUCUMAN



LABORATORIO I – Programador Universitario – Licenciatura en Informática LABORATORIO DE SOFTWARE I – Ingeniería en Informática LABORATORIO DE COMPUTACIÓN I - Agrimensura

- i. Utilice margin y padding donde resulte necesario.
- j. Utilice los nuevos metatags vistos en clase teórica.
- k. En el footer incluya la leyenda: © copyright xxxx donde xxxx es su nombre completo. Siendo su nombre un enlace a su casilla de mail.
- Compruebe la Accesibilidad de todas las páginas de este práctico, subiéndolas a http://examinator.net/ y copie los informes (recuerde que el puntaje ideal es 10 y que, si no lo logra de entrada, siempre se puede mejorar).
- 3. Realice un breve informe indicando cuáles de las etiquetas o atributos que utilizó respalda la accesibilidad y de qué manera (consultar apunte de teoría). Se recomienda redactarlo en un procesador de texto como Word, Writer, etc.