

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA VILLA FLORA	CÓDIGO: ED-F-35	VERSIÓN 2
	Taller - Guía	FECHA: 25-06-2020	

Marque el tipo de taller: Complementario ___ Permiso ___ Desescolarización ___ Otro: Trabajo en casa
 Asignatura(s): Media Técnica Grado: 11° Fecha: Semanas 9, 10, 11, 12 P2

Docentes: Gloria Cecilia Rios Muñoz

Nombre y Apellidos de estudiante: _____

Semana 9, 10, 11 y 12

Propósito (indicador de desempeño):

- **Actitudinal:** Adquirir capacidades y habilidades para distinguir entre las diferentes notaciones, estrategias y paradigmas en el diseño de software.
- **Conceptual:** Identifica los patrones de diseño en una estructura arquitectónica
- **Procedimental:** Realizar Programas enfocados al Software con Conexión a la Base de Datos.

Pautas para la realización del taller: (Seguir cada uno de los pasos de forma secuencial)

- Tener en cuenta que se dará continuidad al documento elaborado en Google Drive, de forma individual, llamado MTNombre_ApellidoPII, (Enviar nuevamente el enlace) y en hojas quienes lo hacen de forma física, donde contestarán las preguntas de la presente guía.
- Interacción en el lenguaje de programación Raptor o Pseint
- Sólo trabajarán de forma individual.
- Los archivos que vayan trabajando con el docente SENA, también deben ir publicándolos en Team.
- Las preguntas se responden en el cuaderno digital Periodo II antes mencionado, si trabaja de forma manual las actividades que se puedan tomar fotos y publicar.
- Apoyarse con los contenidos (textos, ejemplos, videos) enunciados en la presente guía.
- Participar en los encuentros sincrónicos programados.
- Si utiliza enunciados que no son de autoría, recuerde los derechos de autor, debe citar. Evite copiar y pegar, eso es Plagio
- Si presentan dudas e inquietudes, consultar mediante la mensajería de Edmodo, chat de Team o el correo electrónico.
- Todas las actividades de Media técnica deben ser publicadas como archivos adjuntos comprimidos, mediante fotos y enlaces de acuerdo al requerimiento en la plataforma Team,, en la pestaña **Tareas**, Asignación llamada Semana_9,10,11,12 MTPII.
- Es importante que publique las evidencias completas y no parcialmente.

Describir ítems de evaluación del taller para el estudiante:

- Documento escrito del proyecto en Word, actualizado con todos los elementos que se han trabajado hasta el momento, siguiendo la plantilla adjunta en recursos. La pueden publicar en google drive en la carpeta de Media técnica y compartir el enlace a todos los integrantes del equipo y al docente. . Actitudinal 100%,
- Página Web con todos los elementos enunciados en carpetas comprimidas que se deben adjuntar en Team. Indicador Conceptual 100%.
- Taller de Java y avances del curso de IUNGO. Indicador Procedimental 100%. (2 Notas).

ACTIVIDADES:

Exploración

1. Recuerda que las hojas CSS (coding style sheets), hojas de cascada son los archivos responsables de definir la Apariencia de una página web.

Para esto es muy fundamental tener en cuenta su estructura del css y las propiedades que se pueden usar para darle la presentación al sitio web.

CSS RESET: Cada navegador tiene su propia hoja de estilos interna. Esto implica que el estilo por defecto de algunos elementos puede ser diferente para cada navegador, pues hay múltiples diferencias visuales a la hora de mostrar una misma página web en diferentes navegadores. Por este motivo se recomienda hacer un reinicio de los estilos a los elementos añadiendo una CSS especial (una css reset) al principio de nuestras páginas web. Existen múltiples CSS que realizan esta tarea (como las de frameworks yahoo YUI, html5 BoilerPlate o Normalize [<http://cssreset.com/>], pero una de las más populares es: <https://meyerweb.com/eric/tools/css/reset/>

Podemos ver un caso:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <link rel="stylesheet"href="./css/reset.css">
  </head>
</html>
```

CÓMO APLICAR CSS: El elemento <style> permite definir propiedades de estilos que se aplicaran a lo largo del documento o pagina

Método estilo Externo: Para aplicar el método externo debemos crear un archivo aparte y que tenga la extensión .css. Podemos con el siguiente ejemplo incluirlo dentro de la página, dentro de la etiqueta <head>

```
<link rel="stylesheet" href="css/reset.css">
```

Método de estilo en Cabecera o Interno: Este se aplica dentro del documento de html dentro de la etiqueta <head> Ejemplo

```
<style type ="text/css"> # menu{
}
</style>
```

En relación a **JavaScript** debes tener en cuenta que no es un lenguaje de programación propiamente dicho, es un lenguaje de Script u orientado a documento, es una secuencia de comandos que se evalúa y ejecuta sobre la marcha, es usado para crear pequeños programas dentro de una página web que permiten interactuar con el usuario. Algunas características son:

- Permite interactuar con el usuario (a pesar de haberlo dicho anteriormente, creo que es necesario reiterarlo).
- Crear efectos especiales
- Se pueden validar datos de un formulario.
- Crear rollovers (cambia la imagen cuando se pasa el mouse).
- Crear navegadores desplegados.
- Se puede realizar la apertura de ventanas secundarias.
- Trabajar con la barra de estado, Etc.

Para programar en JavaScript debes tener en cuenta:

- Cualquier editor de textos como bloc de notas ya que los textos no necesitan ser enriquecidos, si lo hace con word, asegúrese de guardar el archivo como de solo texto.
- Navegador compatible con JavaScript.

Las rutinas de JavaScript se escriben en un documento HTML, esto significa que en la página web conviven dos lenguajes de programación: HTML y JavaScript. Para que HTML interprete el lenguaje “invasor” (JavaScript) es necesario que se incorporen determinados tags propios de JavaScript de manera que el HTML reconozca que se trata de un script de JavaScript, así se deben incorporar los siguientes tags de acuerdo al navegador de que disponga, las posibilidades son:

```
<script>.....</script>  
<script language="JavaScript">....</script>  
<script type="text/javascript">.....</script>
```

2. Puedes profundizar un poco más con los siguientes enlaces donde encontrarás enunciados, ejemplos ya realizados y guías elaboradas por el SENA:

- La guía rápida para aprender CSS básico desde cero: <https://www.ciudadano2cero.com/aprender-css-basico-desde-cero/>
- Guía de Html: <https://drive.google.com/file/d/1wuPbRvFdBsRQaHMPS8wQprg-tVwe0VNU/view?usp=sharing>
- Guía CSS: https://drive.google.com/file/d/1i4wtAX5d9UgYKjk2JJpW0r_SeP611qWI/view?usp=sharing
- Guía de JavaScript: <https://drive.google.com/file/d/1PZFf8uYil-C6S4Dkjd0w18eWKfeoYpQ3/view?usp=sharing>

3. Sabías que **IUNGO**, es una plataforma que permite o tiene la capacidad de resolver los retos que involucran al mismo tiempo análisis de tipo numérico, métrico y espacial; os cuales consolidará su pensamiento lógico, numérico y espacial; a través de retos con mayores niveles de complejidad, en los que demostrará todo su potencial para ampliar sus conocimientos en situaciones como la comprensión de la potenciación en los números naturales; los fenómenos de variación para resolver ecuaciones sencillas; y la predicción en la ocurrencia de eventos. Abordándose los siguientes contenidos mediante un número de retos.

- **Secuenciación (Pensamiento Numérico):** Hace referencia al orden de ejecución de instrucciones que se hace de forma secuencial, o sea, una instrucción después de la otra.
- **Depuración (Pensamiento espacial):** Es el proceso de identificar y corregir errores de programación.
- **Acciones (Pensamiento Numérico):** Son eventos, en este caso el estudiante debe Identificar los verbos en las oraciones y reconocerlos como acciones en programación
- **Parámetros (Pensamiento Variacional y Espacia):** Es una variable utilizada para recibir valores de entrada en una rutina, subrutina o método
- **Ciclos (Pensamiento métrico):** Es una secuencia que ejecuta repetidas veces un trozo de código, hasta que la condición asignada a dicho bucle deja de cumplirse.
- **Ciclos con acciones (Pensamiento Variacional y Espacia):** Optimizar la construcción de algoritmos integrando los conceptos de depuración, secuenciación, acciones y ciclos.

4. Ingresa a este enlace donde iniciarás la aplicación de Retos. Aquí pueden observar los elementos que deben tener en cuenta al realizar cada uno de ellos en relación a los temas enunciados. <https://juegos.iungo.club/sections/RFZSDP>, ingresa y digita la clave de acuerdo a la imagen como usuario de las tarjetas compartidas al final en recursos (Ver enlace).

5. Desarrolla en la plataforma lungo los retos de cada contenido o pensamiento de forma secuencial y con un proceso completo.

6. Recordando los conceptos vistos en la Gestión de proyectos, hay que dar continuidad a la documentación del proyecto de Media Técnica de acuerdo a la plantilla con todos los elementos que se han trabajado hasta la fecha.

7. Puedes profundizar un poco más con los siguientes videos elaborados por el docente SENA donde encontrarás información y explicación de los temas que aportan a la actividad: los videos son los que se enuncian y los puedes encontrar en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=52NOaPscsTE&list=PLmLWcuCh9fb45f4-iKhZU867BbRj3LHQ>

- 07 Ambito o alcance
- 20 JumpBreak PPO
- 25 ClaseEnJava PPO
- 26 ClaseObjetoInstanciaEj. PPO
- 27 MetodoConstructor PPO

- Qué es instanciar una clase?: <https://www.youtube.com/watch?v=bzYeLfSCPPA>
- Instancias y constructores: <https://es.slideshare.net/mellcv/instancias-y-constructores-en-java>

Estructuración

8. Resuelve las siguientes preguntas en el cuaderno digital de Media Técnica con fecha. Nombre de la actividad o en hojas de block si lo está haciendo de forma física:

- Teniendo en cuenta la información dada sobre el CSS y los enlaces de apoyo compartidos: ¿Qué propiedades básicas de CSS aplicaste en la página web del proyecto? Justifica la respuesta.
- Enuncia que procesos se resaltan cuando se quiere aplicar los métodos de estilo interno y externos en una página Html.
- Explica como usar JavaScript en una página web
- Explica que es para ti JavaScript en páginas web
- Explica para qué sirve JavaScript
- ¿Cómo se declara un constructor?, ¿Cuál es el constructor en Java? Justifica con tus palabras o con ejemplos la respuesta.
- Explica con tus palabras que es instanciar un objeto de una clase en Java
- Para ti que son ventanas emergentes en Java y para que se aplican.

Transferencia

9. Hacer entrega del diseño de la página web donde se evidencie la aplicación de CSS y JAVA SCRIPT, con información concreta de su autoría (No al plagio) en referencia al proyecto de Media Técnica, debe tener buena ortografía y gramática. La Página web debe tener creado los siguientes sitios: (Carpeta comprimida y fotos):

- El logo y slogan del proyecto creado por ustedes
- ¿Quiénes somos?
- Descripción del problema
- Objetivos (General y específicos)
- Metodología
- Proyecto/solución
- Contacto - Ubicación
- Lista de referencias

10. Hacer entrega del proyecto de media Técnica en Word de acuerdo a la plantilla compartida al inicio del año lectivo con todos los avances trabajados hasta el momento. Debe estar actualizado con todos los elementos que se han trabajado hasta el momento. Recuerden que el proyecto debe estar publicado Google Drive en la carpeta de Media Técnica y compartido a todos los integrantes y al docente. (Compartir el enlace al correo: gloria.rios@ievillaflora.edu.co) y en Team.

11. Elabora en Java los ejercicios 6 y 7 propuestos por el docente SENA acerca de instancias y método constructor, recuerda que los ingresos e informes deben ser por ventanas emergentes.

12. Participa e interactúa con la plataforma lungo, elaborando los ejercicios propuestos y presenta los avances mediante pantallazos de cada contenido o pensamiento propuesto, elaborando secuencialmente y en su totalidad cada reto.

Recursos:

- Hojas, Cuaderno Digital MT Nombre_apellido PII, Google Drive, compartir el enlace
- Plataforma Team (Media Técnica)
- Internet, Pc, Celular
- Guías HTML, CSS y JavaScript (SENA)
- Enlace JavaScript: <http://www.programacionyrobotica.com/wordpress/wp-content/uploads/2016/01/conceptos-bsicos-de-javascript-con-ejemplos.pdf>
- Programa Word, Google Drive
- Plantilla Proyecto de Media técnica: <https://drive.google.com/file/d/1VskGO0K4kXCOPFkcSCsSB-xxiHbZxU00/view?usp=sharing>
- Editor Texto Html –CSS <https://www.sublimetext.com/>, Bloc de Notas, Notepad

- Programa: Xampp – PHP, Access, MSQL
- Programa: Java – Netbean
- Manual de Java: <https://desarrolloweb.com/manuales/57>
- Plataforma IUNGO: <https://juegos.iungo.club/sections/RFZSDP>
- Enlace tarjetas con Usuarios y contraseñas de IUNGO:
<https://drive.google.com/file/d/1OArmbLNZtVxsuDUbn7W9cWO2GkeniT5o/view?usp=sharing>

Lista de Referencias:

- Alvarado, P., J. C., Rodríguez Bos, Z., Sosa Botana, N. E., Montenegro Áreas, L., & Barceló Bos, A. (2010). Diseño de una página web para perfeccionar la actuación del tutor en la formación del estudiante de Licenciatura en Enfermería. Medisur.
- De Morena, A., M. F. (2016). Viaje Por Los Senderos Del Color: Descubre El Significado Psicológico Y Espiritual De Cada Color Y Cómo Aplicarlo a Tu Vida Diaria. Balboa Press.
- Leino, K. R. M., Nelson, G., & Saxe, J. B. (2000). ESC/Java user's manual. ESC, 2000, 002.
- Merlo, V., J. A. (2003). La evaluación de la calidad de la información web: aportaciones teóricas y experiencias prácticas.