

IV.2.- Como superponer imágenes una encima de otra.

Desde que **div** tiene propiedades diversas en CSS3 y puede estructurar el código html de cierta forma y complejidad, aquí está la Solución.

Las imágenes deben estar contenidas cada una en su propio **div**, pero como fondo y metemos los **divs** uno dentro de otro.

Teniendo mucho cuidado con los **padding**s y los márgenes.

Este es el código CSS3 que van a utilizar:

```
#uno{
  margin-left:10px; //éste sí puede tener márgenes, pues se trata del primero.
  width:240px;
  height:180px;
  background-image: url('nombre imagen.png');
}

#dos{
  width:240px;
  height:180px;
  background-image: url('nombre imagen.png');
  background-position: -175px; //sólo para ajustar la imagen superior, por ser mayor.
}
```

y en el código html

```
<div id="uno">
<div id="dos"></div>
  </div>
```

Esto es todo del código CSS3, lo demás es asunto del alumno para que complete el código en conjunto con HTML5, donde formará el **programa #35**.

Programa #35. Objetivo: superponer imágenes. Con el código anterior complete el código que debe contener el **Programa #35** cumpliendo con el objetivo. No olvide colocar sus datos personales y el objetivo del programa en tablas al inicio del programa. Colocar en el nuevo index.htm el enlace para que se muestre el **Programa #35** y entre title **Programa #35**.

IV.3.- Nuevos selectores. Para desarrollar los siguientes **10 Programas**, del #36 al #45, es necesario que se apoye el alumno en el **video #8** que el Maestro mostrará en la web y podrá bajar el alumno de su Web.

1.- Selector que permite apuntar a aquellos elementos que tengan el atributo name.

```
P[name="miseslementos"]{
  Color:#F00;
}
```

Programa #36. Objetivo: Comprobar el Selector que permite apuntar a aquellos elementos que tengan el atributo name. No olvide colocar sus datos personales y el objetivo del programa en tablas al inicio del programa. Colocar en el nuevo index.htm el enlace para que se muestre el **Programa #36** y entre title **Programa #36**. Debe usar datos distintos y parámetros a los mostrados en el video.

2.- Aplicación del símbolo ^ (acento circunflejo del código ascii); aplica el color a las etiquetas p que tengan un atributo name que inicie con mis.

```
P[name="miselementos"]{
    Color:#F00;
}
```

Programa #37. Objetivo: Comprobar la Aplicación del símbolo ^ (acento circunflejo del código ascii). No olvide colocar sus datos personales y el objetivo del programa en tablas al inicio del programa. Colocar en el nuevo index.htm el enlace para que se muestre el **Programa #37** y entre title **Programa #37**. Debe usar datos distintos y parámetros a los mostrados en el video.

3.- Aplicación del símbolo \$ (dólar); aplica el color a las etiquetas p que tengan un atributo name que terminen con tos.

```
P[name="miselementos"]{
    Color:#F00;
}
```

Programa #38. Objetivo: Comprobar la Aplicación del símbolo \$ (dólar). No olvide colocar sus datos personales y el objetivo del programa en tablas al inicio del programa. Colocar en el nuevo index.htm el enlace para que se muestre el **Programa #38** y entre title **Programa #38**. Debe usar datos distintos y parámetros a los mostrados en el video.

4.- Aplicación del símbolo * (asterisco); aplica el color a las etiquetas p que tengan un atributo name en cualquier lugar en que se encuentren en la cadena de caracteres.

```
P[name="miselementos"]{
    Color:#F00;
}
```

Programa #39. Objetivo: Comprobar la Aplicación del símbolo * (asterisco). No olvide colocar sus datos personales y el objetivo del programa en tablas al inicio del programa. Colocar en el nuevo index.htm el enlace para que se muestre el **Programa #39** y entre title **Programa #39**. Debe usar datos distintos y parámetros a los mostrados en el video.

Pseudoclasses:

5.- Selector nth-child: aplica un estilo a los elementos p de acuerdo al número del elemento señalado entre paréntesis.

```
P:nth-child(2){
    Color:#F00;
}
```

Programa #40. Objetivo: Comprobar la Aplicación del Selector nth-child(?). No olvide colocar sus datos personales y el objetivo del programa en tablas al inicio del programa. Colocar en el nuevo index.htm el enlace para que se muestre el **Programa #40** y entre title **Programa #40**. Debe usar datos distintos y parámetros a los mostrados en el video.

6.- Selector nth-child: aplica un estilo a los elementos p impares.

```
P:nth-child(odd){
    Color:#F00;
}
```

Programa #41. Objetivo: Comprobar la Aplicación del Selector nth-child(odd). No olvide colocar sus datos personales y el objetivo del programa en tablas al inicio del programa. Colocar en el nuevo index.htm el enlace para que

se muestre el **Programa #41** y entre title **Programa #41**. Debe usar datos distintos y parámetros a los mostrados en el video.

7.- Selector nth-child: aplica un estilo a los elementos p pares.

```
P:nth-child(even){
    Color:#F00;
}
```

Programa #42. Objetivo: Comprobar la Aplicación del Selector nth-child(even). No olvide colocar sus datos personales y el objetivo del programa en tablas al inicio del programa. Colocar en el nuevo index.htm el enlace para que se muestre el **Programa #42** y entre title **Programa #42**. Debe usar datos distintos y parámetros a los mostrados en el video.

8.- Selector first-child: aplica un estilo a los elementos p primeros hijos.

```
P:first-child{
    Color:#F00;
}
```

Programa #43. Objetivo: Comprobar la Aplicación del Selector first-child. No olvide colocar sus datos personales y el objetivo del programa en tablas al inicio del programa. Colocar en el nuevo index.htm el enlace para que se muestre el **Programa #43** y entre title **Programa #43**. Debe usar datos distintos y parámetros a los mostrados en el video.

9.- Selector last-child: aplica un estilo a los elementos p últimos hijos.

```
P:last-child{
    Color:#F00;
}
```

Programa #44. Objetivo: Comprobar la Aplicación del Selector last-child. No olvide colocar sus datos personales y el objetivo del programa en tablas al inicio del programa. Colocar en el nuevo index.htm el enlace para que se muestre el **Programa #44** y entre title **Programa #44**. Debe usar datos distintos y parámetros a los mostrados en el video.

10.- Selector only-child: aplica un estilo a los elementos p hijas únicas de una lista.

```
P:only-child{
    Color:#F00;
}
```

Programa #45. Objetivo: Comprobar la Aplicación del Selector only-child. No olvide colocar sus datos personales y el objetivo del programa en tablas al inicio del programa. Colocar en el nuevo index.htm el enlace para que se muestre el **Programa #45** y entre title **Programa #45**. Debe usar datos distintos y parámetros a los mostrados en el video.

IV.4.- Nuevas reglas:

- a).- Uso de textos: Estilos de CSS3
- b).- Creación de una caja.
- c).- Sombra a la caja y texto.
- d).- Tamaño y estilo del texto.

e).- Alineación de texto y de la caja.

Programa #46. Objetivo: Nuevas reglas. Crear un programa donde demuestre la creación de una caja con texto con las reglas que se dan a conocer en el **video #8**. Debe usar datos y parámetros distintos a los mostrados en el video. No olvide colocar sus datos personales y el objetivo del programa al inicio del programa. Colocar en el nuevo index.htm el enlace para que se muestre el **Programa #46** y entre title **Programa #46**.

Programa #47. Objetivo: En apoyo del **video #9** demostrar el uso de una fuente en donde sea exclusiva para su Web demostrable en este programa con el texto que guste, aplicar degradado en la caja hecha en el programa #49 ejecutable en cuatro navegadores con el elemento o presentación que le agrade, en especial con el último efecto que consiste en que se mueva la caja al pasar el mouse sobre ella. No olvide colocar sus datos personales y el objetivo del programa al inicio del programa. Colocar en el nuevo index.htm el enlace para que se muestre el **Programa #47** y entre title **Programa #47**.

Programa #48. Objetivo: Investigar en internet el código en HTML5 para insertar o poder leer un video con el formato AVI o MP4, máximo 30 segundos o menor a los 5MB; su creación debe ser utilizando algún tema de las otras materias que cursa en este semestre. El material a utilizar será su propio celular y el software Format Factory para convertir el video. No olvide colocar sus datos personales y el objetivo del programa en tablas al inicio del programa. Colocar en el nuevo index.htm el enlace para que se muestre el **Programa #48** y entre title **Programa #48**.

Programa #49. Objetivo: *aplicar algo de lo visto anteriormente en apoyo con los videos #10 y #11 con el tema ejercicio guiado, crear un álbum fotográfico con HTML5 y CSS3 como se muestra en la conclusión de los videos.* Las imágenes deben ser distintas a las usadas en los videos. No olvide colocar sus datos personales y el objetivo del programa en tablas al inicio del programa. Colocar en el nuevo index.htm el enlace para que se muestre el **Programa #49** y entre title **Programa #49**.

IV.5.- JavaScript en HTML5.

En apoyo del **video #12** realizar los Programas #50, #51 y #52

Programa #50. Objetivo: *Como introducir código dentro de una etiqueta que se encuentre en body, uso de onClick-alert.* En lugar del texto que aparece en la ventana al correr el programa que muestra el video, **Hola. Que hay de nuevo?**, debe colocar: **Hola, soy... Código dentro de una etiqueta.** En lugar de los tres puntos que coloco debes escribir tu nombre. No olvide colocar sus datos personales y objetivo del programa en tablas al principio del programa y en el nuevo index.htm el enlace para leer el **Programa #50** y en title **Programa #50**.

Programa #51. Objetivo: *Como introducir código dentro head, uso de alert.* En lugar del texto que aparece en la ventana al correr el programa que muestra el video, **Hola. Que hay de nuevo?**, debe colocar: **Hola, soy... Código dentro head.** En lugar de los tres puntos que coloco debes escribir tu nombre. No olvide colocar sus datos personales y objetivo del programa en tablas al principio del programa y en el nuevo index.htm el enlace para leer el **Programa #51** y en title **Programa #51**.

Programa #52. Objetivo: *Como introducir código en archivo independiente. Uso de onmouseover.* En lugar del texto que aparece en la ventana al correr el programa que muestra el video, **Hola. Que hay de nuevo?**, debe colocar: **Hola, soy... Código en archivo independiente.** En lugar de los tres puntos que coloco debes escribir tu nombre. No

olvide colocar sus datos personales y objetivo del programa en tablas al principio del programa y en el nuevo index.htm el enlace para leer el **Programa #52** y en title **Programa #52**.

JavaScript en HTML5. En apoyo del video #13 realizar los Programas #53, #54, #55, #56 y #57.

Programa #53. Objetivo: *Identificación de un elemento con una función.* En lugar del texto que aparece en la ventana al correr el programa que muestra el video, **Que hay de nuevo?**, debe colocar: **Hola, soy... Identificación de un elemento con una función.** En lugar de los tres puntos que coloco debes escribir tu nombre. No olvide colocar sus datos personales y objetivo del programa en tablas al principio del programa y en el nuevo index.htm el enlace para leer el **Programa #53** y en title **Programa #53**.

Programa #54. Objetivo: *Identificación de varios elementos con una función y un ciclo for.* En lugar del texto que aparece en la ventana al correr el programa que muestra el video, **Que hay de nuevo?**, debe colocar: **Hola, soy... Identificación de varios elementos con una función y un ciclo for.** En lugar de los tres puntos que coloco debes escribir tu nombre. No olvide colocar sus datos personales y objetivo del programa en tablas al principio del programa y en el nuevo index.htm el enlace para leer el **Programa #54** y en title **Programa #54**.

Programa #55. Objetivo: *Identificación de un elemento con una función y el atributo id.* En lugar del texto que aparece en la ventana al correr el programa que muestra el video, **Que hay de nuevo?**, debe colocar: **Hola, soy... Identificación de un elemento con una función y el atributo id.** En lugar de los tres puntos que coloco debes escribir tu nombre. No olvide colocar sus datos personales y objetivo del programa en tablas al principio del programa y en el nuevo index.htm el enlace para leer el **Programa #55** y en title **Programa #55**.

Programa #56. Objetivo: *Identificación de un elemento con una función y el atributo class.* En lugar del texto que aparece en la ventana al correr el programa que muestra el video, **Que hay de nuevo?**, debe colocar: **Hola, soy... Identificación de un elemento con una función y el atributo class.** En lugar de los tres puntos que coloco debes escribir tu nombre. No olvide colocar sus datos personales y objetivo del programa en tablas al principio del programa y en el nuevo index.htm el enlace para leer el **Programa #56** y en title **Programa #56**.

Programa #57. Objetivo: *Identificación varios elementos con una función, el atributo class y el ciclo for.* En lugar del texto que aparece en la ventana al correr el programa que muestra el video, **Que hay de nuevo?**, debe colocar: **Hola, soy... Identificación de un elemento con una función, el atributo class y el ciclo for.** En lugar de los tres puntos que coloco debes escribir tu nombre. No olvide colocar sus datos personales y objetivo del programa en tablas al principio del programa y en el nuevo index.htm el enlace para leer el **Programa #57** y en title **Programa #57**.

Programa #58. Aplicación de JavaScript. Objetivo: lo debe describir el alumno de acuerdo al tema o temas elegidos. Debe tener opción para capturar como mínimo 4 datos alfanuméricos (sólo texto) y 4 numéricos. Debe realizar cálculos (matemáticos) de acuerdo al objetivo e imprimir resultados numéricos acompañados de texto. No olvide colocar sus datos personales y objetivo del programa en tablas al principio del programa y en el nuevo index.htm el enlace para leer el **Programa #58** y en title **Programa #58**.