



# Girls Who Code en casa

Libro digital de recuerdos  
Diseño web adaptable con Flexbox

## Descripción de la actividad

¿Alguna vez has querido crear tu propio sitio web para guardar tus recuerdos? ¿Estás buscando una manera de crear un anuario digital para ti y tus amigas? Si tu respuesta fue “sí”, esta actividad es para ti. Los medios digitales, como fotografías, audio y video, son maneras importantes de recordar las personas, los sucesos y los lugares que queremos y nos gustan. En esta actividad, programaremos principalmente en HTML y CSS para crear y diseñar un libro digital de recuerdos. Primero, usaremos HTML para añadir y organizar las fotos y el texto de cada recuerdo; después, usaremos Flexbox, una herramienta en CSS, para diseñar cada recuerdo y organizar todas las tarjetas de recuerdos en una disposición de cuadrícula.

**Flexbox** es una herramienta utilizada por los desarrolladores web para disponer y posicionar elementos visuales, como imágenes o cuadros de texto, en un sitio web. Flexbox es especialmente útil para crear disposiciones web más **adaptables** que permiten que los elementos en una página cambien de tamaño y ajusten su disposición para distintos tamaños de pantalla. El diseño adaptable se ha vuelto cada vez más importante, a medida que más y más personas acceden a los sitios web desde pantallas más pequeñas, como las de teléfonos y tabletas.

**Nota:** No programaremos en Javascript en esta actividad. Consulta nuestra [actividad de excursión virtual](#) para aprender más sobre Javascript y la manera en que los desarrolladores lo utilizan para añadir interactividad a un sitio web. Si quieres un repaso rápido de HTML y CSS, te recomendamos que consultes nuestra tercera actividad: [Comparte tus habilidades](#) antes de comenzar esta actividad.

## Materiales

- [Glitch](#) o un editor de textos de tu elección
- [Código inicial del libro digital de recuerdos](#)
- [Ejemplo de libro digital de recuerdos \(sin extensiones\)](#)
- [Ejemplo de libro digital de recuerdos \(con extensiones\)](#)
- Opcional: Guía de planificación (página 18)
- Opcional: Lápiz, pluma o marcadores

## Artículo destacado «Mujeres en tecnología»: Nancy Douyon



Fuente de la imagen: [Medium](#)

Nancy Douyon ha trabajado en la industria de la tecnología durante 18 años. Actualmente, trabaja en Google como diseñadora de UX, o experiencia del usuario. Los diseñadores UX son responsables de diseñar o pensar en toda la experiencia que un usuario tendrá con un producto. Esto puede incluir la opinión del usuario sobre el producto, cómo es la experiencia de uso del producto y cómo se siente el usuario antes, durante y después de usar el producto.

En 2017, Nancy comenzó la Conferencia sobre el Impacto Social de la Tecnología, que explora las repercusiones más amplias de la tecnología en la sociedad y fomenta una conversación sobre cómo el diseño y la tecnología pueden ofrecer beneficios sociales y éticos para todo el mundo. Aprenderás acerca de Nancy y la Conferencia sobre el Impacto Social de la Tecnología, y verás una entrevista en la que habla acerca de lo que representa ser una mujer en el sector de tecnología.

Mira [esta entrevista](#) para conocer sobre su oposición con respecto a mudarse a Silicon Valley y los cambios que le gustaría ver en la industria de la tecnología para que sea más inclusiva. Si tienes más tiempo, lee este [artículo destacado de Techies](#) sobre Nancy.

### Reflexión

Ser una experta informática significa mucho más que simplemente ser buena programando. Toma unos minutos para reflexionar sobre cómo Nancy y su trabajo reflejan las características que todos los verdaderos expertos informáticos deben desarrollar en sí mismos: valentía, resistencia, creatividad y propósito.



**PROPÓSITO**

¿Qué responsabilidad tienen los desarrolladores y diseñadores de pensar en el impacto social de sus productos?

Comparte tus respuestas con un familiar o amigo. Anima a otras personas para que lean sobre Nancy y se unan a la charla.

## Paso 1: Lluvia de ideas del libro de recuerdos (15 minutos)

En esta actividad, crearás un libro digital de recuerdos. Incluirás una imagen y un texto para cada tarjeta de recuerdo y, luego, dispondrás estas tarjetas en una cuadrícula para capturar todos tus recuerdos en un mismo lugar. Toma 5 minutos para explorar algunas de las características del [proyecto muestra](#) que hemos creado.

Al explorar el sitio web, piensa en las siguientes preguntas:

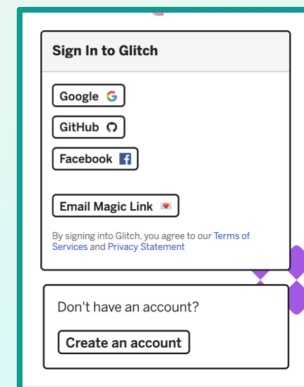
- **¿De qué quieres que se trate tu libro de recuerdos?** Puede ser un libro de recuerdos acerca de un club, un grupo de amigas, un proyecto creativo o un viaje familiar.
- **¿Qué imágenes quieres incluir?** Las imágenes pueden ser de personas, paisajes, arte, etc.
- **¿Qué tipo de texto escribirás para cada imagen?** ¿Quieres incluir citas para cada imagen, texto descriptivo, nombres de las personas que aparecen en ella, etiquetas?

Usa el documento de planificación en la **página 18** como ayuda en tu lluvia de ideas y planifica tu libro de recuerdos antes de comenzar.

## Paso 2: Comienza con Glitch (5 a 10 minutos)

Glitch es una sencilla herramienta para la creación de aplicaciones web. Viene con un editor de texto que te permite ver los cambios a tu página web en tiempo real. Te permite publicar tu proyecto fácilmente, para que todo el mundo lo pueda ver. Si encuentras un proyecto genial creado por otra persona, puedes mirar su código y hacer un remix con él.

1. **Inicia sesión en [Glitch](#) usando tu cuenta de Google, Facebook o GitHub.**
  - Para guardar y compartir tu trabajo en Glitch, tendrás que iniciar sesión. Glitch te permite iniciar sesión usando tu cuenta de Google, Facebook o GitHub. Si eres menor de 13 años, necesitarás el permiso y la dirección de correo electrónico de uno de tus padres o tutores para inscribirte.
2. **Adapta este [código inicial](#) para tu libro digital de recuerdos.** Mira este [video](#) para conocer instrucciones más detalladas.
3. **Explora la interfaz de Glitch.** Lo primero que verás será el contenido del archivo [README .md](#). Los archivos README (LÉEME) son documentos que verás frecuentemente en los proyectos de otros. Normalmente contienen información sobre cómo están estructurados los archivos del proyecto y cómo ejecutar el programa. Mira este [video](#) para aprender a editar el archivo README.
4. **Haz clic en el botón *Show* (Mostrar) y selecciona la opción *Next To The Code* (Junto al código).** Esto te permitirá ver el código y el aspecto del proyecto lado a lado. Mira este [video](#) para conocer instrucciones más detalladas.

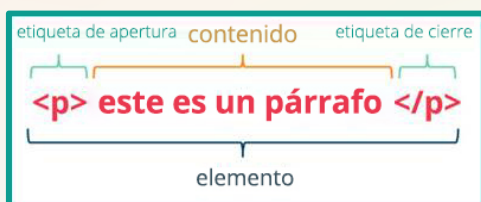


Encontrarás muchos elementos distintos en el código inicial que ya se ha escrito para ti. En esta actividad, tu objetivo es aprender a usar estos elementos web existentes y organizarlos o disponerlos utilizando CSS y Flexbox. Si te interesa aprender más sobre los conceptos básicos de HTML y CSS, consulta nuestra [actividad "Comparte tus habilidades"](#).




## Paso 3: Explora el archivo HTML del proyecto inicial (5 a 15 minutos)

Veamos primero el archivo `index.html`. Haz clic en el archivo `index.html` en el menú de navegación de la izquierda. **HTML**, siglas de Hypertext Markup Language (lenguaje de marcas para hipertexto), utiliza **etiquetas** para organizar el contenido de un sitio web. Todo el contenido que aparece en tu ventana de vista previa online está incluido dentro de una etiqueta de apertura `<body>` y otra etiqueta de cierre `</body>`. Las etiquetas son parte de la anatomía de un elemento HTML, que normalmente se compone por una etiqueta de apertura, el contenido y una etiqueta de cierre. En las siguientes imágenes se muestran ejemplos de las etiquetas HTML de distintos tipos de elementos. La etiqueta `<p>` se usa para indicar “párrafo”, mientras que la etiqueta `<a>` es una más genérica usualmente asignada a enlaces.

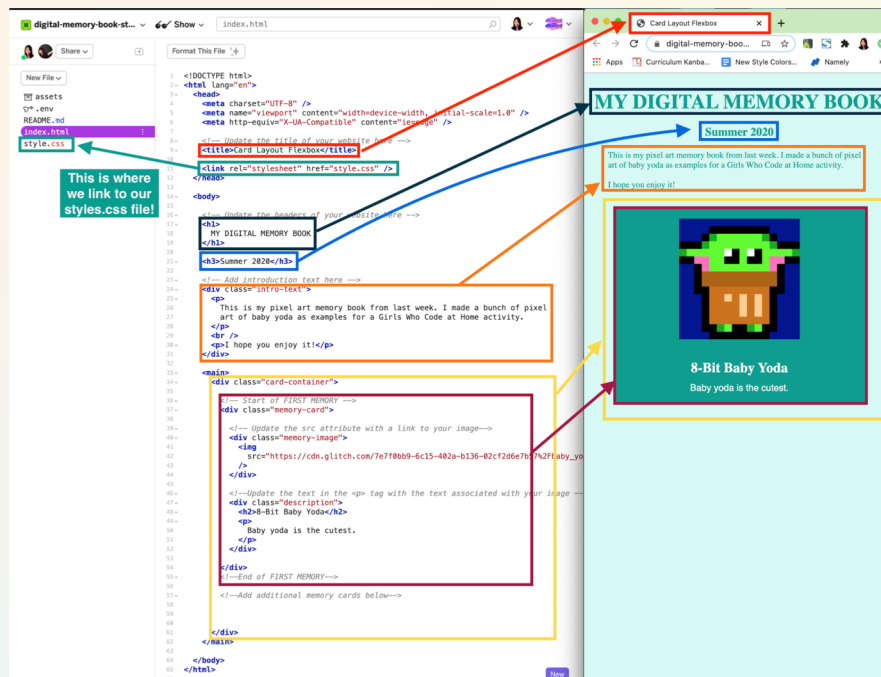


Estas son las etiquetas que verás en este proyecto:

Etiqueta	Uso	Sintaxis	Ejemplo
<code>&lt;h1&gt;</code> <code>&lt;h2&gt;</code> <code>&lt;h3&gt;</code>	Usa estas etiquetas para crear encabezamientos que separan distintas secciones de información.	<code>&lt;h1&gt;Descripción general&lt;/h1&gt;</code> <code>&lt;h3&gt;Materiales&lt;/h3&gt;</code>	<b>Descripción general</b> Materiales
<code>&lt;div&gt;</code>	Usa la etiqueta <code>&lt;div&gt;</code> para definir una división o sección en un archivo HTML. Usamos las etiquetas <code>&lt;div&gt;</code> para organizar y agrupar elementos.	<code>&lt;div class="intro-text"&gt;</code> <code>&lt;p&gt; Este es mi libro de recuerdos&lt;/p&gt;</code> <code>&lt;br /&gt;</code> <code>&lt;p&gt;¡Espero que te guste!&lt;/p&gt;</code> <code>&lt;/div&gt;</code>	<div>Este es mi libro de recuerdos ¡Espero que te guste!</div>
<code>&lt;p&gt;</code>	Usa la etiqueta <code>&lt;p&gt;</code> para crear párrafos de texto.	<code>&lt;p&gt;Perrito gatito ipsum dolor siéntate buen perro palo canario.&lt;/p&gt;</code>	Perrito gatito ipsum dolor siéntate buen perro palo canario.
<code>&lt;a&gt;</code>	Puedes usar la etiqueta <code>&lt;a&gt;</code> para crear hipervínculos.	Esto es un <code>&lt;a href="www.glitch.com"&gt;</code> enlace <code>&lt;/a&gt;!</code>	Esto es un <a href="#">enlace</a> .
<code>&lt;img&gt;</code>	Usa esta etiqueta para incluir imágenes.	<code>&lt;img src="kitten.png" alt="gatito"&gt;</code>	

## Paso 3: Explora el archivo HTML del proyecto inicial (continuación)

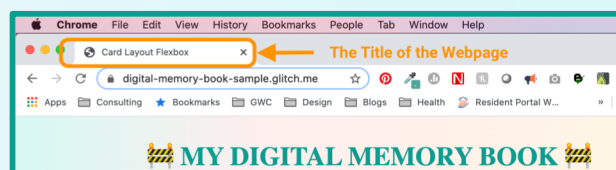
En la imagen siguiente se relacionan las etiquetas del código inicial con la manera en que se verán en vivo en tu sitio web.



Tal vez notes que en el archivo index.html hay varias líneas de código en gris. Estas líneas de código se conocen como **comentarios de código**. Los programadores usan los comentarios de código para dejar notas y organizar el código, de modo que sea más fácil de leer para otras personas. Aquí, usamos comentarios de código para realzar partes de las instrucciones. En HTML, todo código que comience con `<!--` y termine con `-->` es un comentario de código.

**¡Intenta programar tú misma en HTML!**

1. **Cambia el título del sitio web.** El título del sitio web es el nombre que aparece cuando cargas el sitio web.



**Nota:** esto no es lo mismo que cambiar la URL del sitio web. Si quieres comprobar que el título de tu página web esté correcto, haz clic en **Show** (Mostrar) y selecciona la opción **New Window** (Ventana nueva) en el menú.

- Localiza la etiqueta `<title>` en el archivo HTML. (Está señalada con el cuadro rojo en la imagen de arriba).
- Reemplaza el texto entre la etiqueta de apertura `<title>` y la etiqueta de cierre `</title>` por el nombre de tu página web.

Ejemplo: `<title> Mi libro de recuerdos de arte pixelado </title>`

## Paso 3: Explora el archivo HTML del proyecto inicial (continuación)

3. **Cambiar el texto de introducción del sitio web.** En el código muestra, creamos una sección con una etiqueta `<div>` y el nombre de clase "intro-text" (texto-intro). (Está señalada con el cuadro **anaranjado claro** en la imagen de arriba). La etiqueta `<div>` se usa para definir una división o sección en un archivo HTML. Usamos las etiquetas `<div>` para organizar y agrupar elementos. Incluso puedes asignarle un nombre de clase a las etiquetas `<div>`, para que puedas distinguirlas y personalizarlas en tu código CSS; hablaremos más sobre esto en la siguiente sección. En esta sección, hay dos párrafos para introducir y describir el sitio web. Estos párrafos están separados por una etiqueta `<br />`, que nos ayuda a añadir un espacio entre los elementos.
  - Localiza la etiqueta `<p>` en el archivo HTML. (Está señalada con el cuadro **anaranjado** en la imagen de arriba).
  - Actualiza el texto en `<p>` para introducir tu sitio web. Tú decides si quiere incluir más o menos elementos de párrafo en la sección texto-intro. Puedes usar la etiqueta `<br />` para añadir saltos de línea o espaciado entre los elementos.

## Paso 4: Explora el archivo CSS del proyecto inicial (5 a 10 minutos)

**CSS**, o Cascading Style Sheets (hojas de estilo en cascada), describe qué reglas de presentación –o estilos– se deben aplicar a los elementos HTML. Por ejemplo, si quieres hacer que el texto sea más grande o más pequeño, lo harías usando CSS. CSS te permite cambiar el aspecto del contenido de tu sitio web, incluido el color o el tamaño del texto, las fuentes usadas, los colores o imágenes de fondo y mucho más. En esta actividad, en lugar de añadir todas las CSS, hemos incluido una gran parte por ti, para que podamos centrarnos en darle estilo a la disposición de las imágenes y las tarjetas de recuerdos. Te recomendamos que veas [este](#) recurso o que pruebes nuestra actividad [Comparte tus habilidades](#) si te interesa aprender más sobre CSS. Repasemos rápidamente la estructura de un conjunto de reglas CSS para especificar el estilo de elementos específicos. ¡Adelante!

**CSS crea reglas para la presentación de contenido a través de conjuntos de reglas.**

Un **conjunto de reglas** está compuesto por:

- un **selector**, que determina dónde se aplicarán los estilos. Para conocer más sobre los selectores, consulta [esta](#) referencia.
- un **bloque de declaración**, que va entre llaves `{ }` y enumera todos los estilos individuales que se aplicarán. Estas declaraciones de estilo individuales tienen un nombre de propiedad, que corresponde a un valor. Cada declaración se separa con un punto y coma (;).

```
selector  property name  property value
  ↓      ↓              ↓
h1 {     font-style: italic;
        color: #373fff;
}
```

declaration block

## Paso 4: Explora el archivo CSS del proyecto inicial (continuación)

### Conjuntos de reglas en `style.css`

Veamos rápidamente el código que ya está escrito en `style.css`. Tal vez notes que algunas líneas de código están en gris. De manera similar a las líneas de código en gris en `index.html`, estas líneas también son **comentarios de código**. En CSS, un comentario de código comienza con `/*` y termina con `*/`.

En la primera sección, etiquetada `RESET VALUES` (Restablecer valores), hemos incluido un conjunto de reglas para restablecer los márgenes, el relleno y el tamaño del cuadro. Tal vez notes que este conjunto de reglas contiene un selector `*`. Un selector `*` aplica todas las reglas de estilo a TODOS los elementos, sin importar su tipo, clase o id. Los navegadores de sitios web (Chrome, Firefox, etc.) pueden tener distintos márgenes y tamaños de relleno predeterminados, de modo que este conjunto de reglas asegura que el contenido luzca igual en todos los navegadores.

En la siguiente sección, etiquetada `BODY & HEADER` (Cuerpo y encabezamiento), hemos incluido estilo para establecer el color de fondo de todo el cuerpo del sitio web y los estilos de tipo de letra para los encabezamientos. Aquí, usamos selectores de etiqueta (por ejemplo, `<h1>`) para aplicar las reglas de estilo a todos los elementos del encabezamiento.

En la siguiente sección, etiquetada `MEMORY CARD` (Tarjeta de recuerdo), incluimos estilo para cada componente de las tarjetas de recuerdos. Quizá notes que estos selectores tienen un aspecto ligeramente diferente. Aquí, usamos el selector de clase para darle estilo a cada contenedor `<div>` por separado. Recuerda que, en el archivo `index.html`, le asignamos un atributo de clase a cada `<div>`. Podemos usar este atributo de clase como selector de clase en el archivo `style.css` y enlazar el elemento HTML con un conjunto de reglas CSS. Al usar un selector de clase, debemos añadir un punto, `.`, antes del nombre de la clase. Esto aplica las reglas de estilo a un grupo de elementos con el mismo atributo de clase.

Finalmente, en la última sección, etiquetada `FLEXBOX STYLES` (Estilos de Flexbox), notarás que no hay conjuntos de reglas de estilo escritos. La razón de esto es que aprenderás qué es Flexbox y por qué es útil para darle estilo a un sitio web, y crearás varios estilos de Flexbox en esta actividad. En los pasos siguientes, añadirás conjuntos de reglas CSS a esta sección del código para incorporar reglas de estilo de Flexbox y crear una disposición adaptable.

### RESET VALUES (Restablecer valores)

```
* {  
  margin: 0;  
  padding: 0;  
  box-sizing: border-box;  
}
```

### BODY & HEADER (Cuerpo y encabezamiento)

```
body {  
  background: #D7F9F4;  
}  
  
/* Header Styles */  
  
h1 {  
  text-align: center;  
  color: #0d9c90;  
  font-size: 35px;  
  padding: 30px 15px 15px 15px;  
}  
  
h3 {  
  text-align: center;  
  color: #0d9c90;  
  font-size: 20px;  
  padding: 5px;  
}
```

### MEMORY CARD (Tarjeta de recuerdo)

```
main {  
  width: 100%;  
  /*border-style: dotted;*/  
}  
  
.card-container {  
  width: 90%;  
  margin: 0 auto;  
  padding: 0.5em 0;  
  /*border-style: dotted;*/  
}  
  
.intro-text {  
  width: 90%;  
  margin: 0 auto;  
  padding: 0.5em 0;  
  color: #0d9c90;  
  font-size: 11pt;  
  padding: 1em 1em;  
  /*border-style: dotted;*/  
}
```

## Paso 5: Añadir tu primer recuerdo (10 a 15 minutos)

Localiza el código HTML de tu primera tarjeta de recuerdo. Está entre los comentarios que dicen `<!-- Start of FIRST MEMORY -->` (Inicio del PRIMER RECUERDO) y `<!--End of FIRST MEMORY-->` (Fin del primer recuerdo). Examinemos la estructura de una tarjeta de recuerdo.

```
37<!-- Start of FIRST MEMORY -->
38<div class="memory-card">
39
40<!-- Update the src attribute with a link to your image-->
41<div class="memory-image">
42
45</div>
46
47<!--Update the text in the <p> tag with the text associated with your image -->
48<div class="description">
49<h2>8-Bit Baby Yoda</h2>
50<p>
51Baby yoda is the cutest.
52</p>
53</div>
54</div>
55<!--End of FIRST MEMORY-->
56
```

- Cada tarjeta de recuerdo está agrupada por una etiqueta `<div>` con un atributo de clase `"memory-card"` (tarjeta-recuerdo).
- En el contenedor `<div>` de tarjeta de recuerdo hay otras dos etiquetas `<div>`: una con el atributo de clase `"memory-image"` (imagen-recuerdo) y la otra con el atributo de clase `"description"` (descripción).
- El contenedor `<div>` `"memory-image"` tiene un elemento `<img>` con un atributo `src`. El atributo `src` contiene la dirección URL de la imagen. De esta forma, el sitio web obtiene la imagen específica que queremos.
- El contenedor `<div>` `"description"` tiene dos elementos: un elemento `<h2>` con un título y un elemento `<p>` con una descripción breve de la imagen.

### Adición de la primera imagen

Ten listo tu documento de planificación: es hora de añadir tu primer recuerdo. Lo primero que debemos hacer es obtener la dirección URL de las imágenes.

- **Si estás usando una imagen de Internet, localiza su dirección URL.** Puedes ver este [video](#) para conocer cómo obtener la dirección URL de una imagen.
- **Si estás usando tus propias imágenes, asegúrate de que estén guardadas digitalmente en tu computadora.** Para cargar imágenes en Glitch, puedes ver este [video](#).

Ahora que tiene la dirección URL de la imagen, localiza la etiqueta `<img>` en el contenedor `<div>` `"memory-image"`. Reemplaza el texto después de `src=` en la etiqueta `<img>`. Al pegar la dirección URL de la imagen, asegúrate de incluir comillas dobles `" "` alrededor de la dirección URL.

```
<!-- Start of FIRST MEMORY -->
<div class="memory-card">
  <!-- Update the src attribute with a link to your image-->
  <div class="memory-image">
    
  </div>
  <!--Update the text in the <p> tag with the text associated with your image -->
  <div class="description">
    <h2>8-Bit Baby Yoda</h2>
    <p>
      Baby yoda is the cutest.
    </p>
  </div>
</div>
<!--End of FIRST MEMORY-->
```

Replace this text with the URL address for your image. Be sure to include `" "` around the URL address.

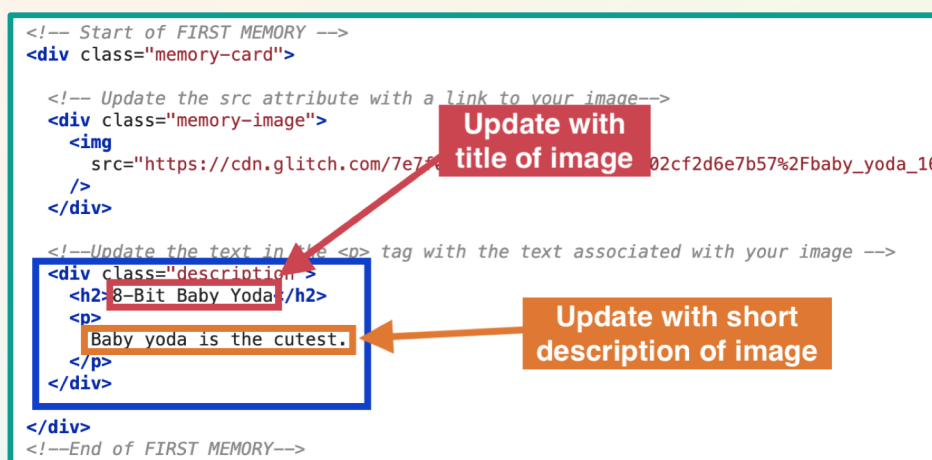


## Paso 5: Adición de tu primera imagen (continuación)

Observa el sitio web en vivo. ¿Cambió la imagen? Si no ves cambios, verifica que tengas la dirección URL correcta. Copia y pega la dirección en una ventana nueva y fíjate si aparece la imagen. Comprueba también que la dirección URL esté entre comillas dobles en el archivo HTML.

### Adición del título y del texto descriptivo de la primera imagen

Consulta tu documento de planificación. Localiza el contenedor `<div>` "description" y sus dos elementos: `<h2>` y `<p>`. Actualiza el texto en las etiquetas `<h2>` con el título de la imagen y actualiza la etiqueta `<p>` con una descripción breve de la imagen.



Observa el sitio web en vivo, ¿cambió el texto? Si no ves cambios, comprueba que hayas añadido el texto *entre* las etiquetas de apertura y cierre de cada elemento. Por ejemplo, el título de la imagen debe estar entre las etiquetas `<h2>` y `</h2>`, y la descripción debe estar entre las etiquetas `<p>` y `</p>`.

## Paso 6: Adición de más tarjetas de recuerdos (10 a 15 minutos)

Ahora que has añadido tu primera tarjeta de recuerdo con una imagen, título y texto descriptivo, es hora de añadir más a tu libro de recuerdos.

Para cada recuerdo, **copia** el código de toda la primera tarjeta de recuerdo. Recuerda: el código de la primera tarjeta de recuerdo está entre los comentarios `<!-- Start of FIRST MEMORY -->` (Inicio del PRIMER RECUERDO) y `<!--End of FIRST MEMORY-->` (Fin del PRIMER RECUERDO).

**Pega** el código debajo del primer recuerdo y actualiza los comentarios de código para que digan `<!-- Start of SECOND MEMORY -->` (Inicio del SEGUNDO RECUERDO) y `<!--End of SECOND MEMORY-->` (Fin del SEGUNDO RECUERDO).



## Paso 6: Adición de más tarjetas de recuerdos (continuación)

```
<main>
<div class="card-container">

  <!-- Start of FIRST MEMORY -->
  <div class="memory-card">

    <!-- Update the src attribute with a link to your image-->
    <div class="memory-image">
      
    </div>

    <!--Update the text in the <p> tag with the text associated with your image -->
    <div class="description">
      <h2>8-Bit Baby Yoda</h2>
      <p>
        Baby yoda is the cutest.
      </p>
    </div>

  </div>
  <!--End of FIRST MEMORY-->

  <!--Add additional memory cards below-->

</div>
</main>
```

Sigue las instrucciones en el **paso 5** para añadir las imágenes y el texto de los demás recuerdos. Asegúrate de verificar y probar el código, viendo el sitio web en vivo, para confirmar los cambios.

Veamos qué aspecto tiene nuestra página con todas nuestras tarjetas de recuerdos. Tal vez notes que el sitio web es muy, pero muy largo. Esto se debe a que las tarjetas de recuerdos aparecen una después de otra. Experimentemos con darle estilo a nuestro sitio web con una disposición de CUADRÍCULA, para que la organización de la página tenga un aspecto más agradable. Para hacerlo, necesitamos una pequeña herramienta llamada **Flexbox**.

## Paso 7: ¿Qué es Flexbox? (2 minutos)

**Flexbox** es una herramienta utilizada por los desarrolladores web para disponer y posicionar elementos visuales en un sitio web de una manera más fácil. Los desarrolladores usan Flexbox para crear disposiciones web más **adaptables**, diseñadas de modo que los elementos en una página cambien de tamaño y ajusten su disposición para distintos tamaños de pantalla. El diseño adaptable se ha vuelto cada vez más importante, a medida que más y más personas acceden a los sitios web desde pantallas más pequeñas, como las de teléfonos y tabletas.

En Flexbox, usamos una etiqueta `<div>` para definir un contenedor para los elementos que queremos hacer adaptables. Un **contenedor flex** puede encoger los elementos que contiene para evitar un sobreflujo o expandir los elementos para llenar el espacio libre en una página web. Los elementos incluidos en el contenedor flex se consideran **elementos flex**. El estilo de un contenedor flex afectará a todos los elementos dentro del contenedor, pero puedes añadir propiedades al elemento flex individual para obtener una mayor personalización de la disposición. Pero ¿cómo creamos un contenedor flex y elementos flex?

## Paso 8: Creación de un contenedor flex (10 a 15 minutos)

Veamos de nuevo el archivo `index.html` y recordemos los contenedores `<div>` en nuestro código.

- `card-container`: (contenedor-tarjeta) Este contenedor `<div>` con nombre de clase `card-container` contiene el código de TODAS las tarjetas de recuerdos.
  - Esta `<div>` será nuestro **contenedor flex**.
- `memory-card`: Este contenedor `<div>` contiene el código de **una** tarjeta de recuerdo. Dentro de este contenedor `<div>` están los contenedores de la imagen y la descripción del recuerdo.
  - Los elementos con esta `<div>` serán nuestros **elementos flex**.
- `memory-image`: Este contenedor `<div>` contiene el código de la imagen de una tarjeta de recuerdo.
- `description`: Este contenedor `<div>` contiene el código del título en una etiqueta `<h2>` y una descripción breve en una etiqueta `<p>`.

Todo el estilo de Flexbox se codifica en el archivo CSS. Naveguemos hasta `style.css` y vayamos al final del archivo para localizar la sección etiquetada `FLEXBOX STYLES` (Estilos de Flexbox).

Comencemos por crear el contenedor flex. Puesto que queremos que todas las tarjetas de recuerdos estén organizadas en una disposición específica, debemos cerciorarnos de que el contenedor de TODAS las tarjetas de recuerdos (el contenedor `<div>` con el nombre de clase `card-container`) contenga la propiedad `flex`.

Necesitamos crear un nuevo conjunto de reglas que utiliza el selector de clase para seleccionar la clase `card-container` y ajustar la propiedad `display` (mostrar) al valor `flex`. Al añadir la regla, `display: flex;` esto convierte nuestro contenedor `<div>` en un contenedor flex. Recuerda que, al usar un selector de clase, debemos incluir un `.` antes del nombre de la clase.

```
108 ~ /*****  
109 ~ /***** FLEXBOX STYLES *****/  
110 ~ /*****  
111  
112 ~ /* Add flexbox styles here! */  
113 ~ .card-container{  
114 ~     display: flex;  
115 ~ }
```

Observa tu sitio web en vivo, ¿qué notas?

¿Cambió algo?

Deberás ver algo similar a lo que se muestra en la imagen de la derecha, con todas tus tarjetas de recuerdos alineadas en una fila. Experimenta cambiando el tamaño de la ventana. Deberás notar que el tamaño de las imágenes y de las descripciones de texto cambia proporcionalmente con el tamaño de la ventana. ¡Fabuloso!

Si añadiste muchas tarjetas de recuerdos a tu libro de recuerdos, quizá notes que tener todas las tarjetas en una misma línea no es lo mejor. Todo queda demasiado apretado.



## Paso 8: Creación de un contenedor flex (continuación)

Ahora que tenemos nuestro contenedor flex, exploremos algunas propiedades de los contenedores flex.

- **flex-direction**: Establece la dirección principal en la que se colocan los elementos flex en un contenedor flex. Los elementos flex pueden colocarse en filas horizontales o columnas verticales. A la propiedad flex-direction pueden asignarse los valores row (fila), row-reverse (fila inversa), column (columna) o column-reverse (columna inversa).
- **flex-wrap**: Por defecto, se intentará colocar los elementos flex en una misma línea. En ocasiones, querrás cambiar esto y permitir que los elementos se ajusten y puedan colocarse en la siguiente línea. A la propiedad flex-wrap pueden asignarse los valores nowrap (sin ajuste), wrap (ajuste) o wrap-reverse (ajuste inverso).

Hay muchas propiedades más para los contenedores flex. Para aprender más sobre las propiedades de Flexbox y sus valores, consulta la [guía completa de Flexbox, de CSS Tricks](#). También te recomendamos jugar [Flexbox Froggy](#) para practicar de manera divertida las propiedades de Flexbox.

Comencemos por añadir más estilo a nuestro contenedor flex para obtener nuestra disposición de **cuadrícula**. En el conjunto de reglas card-container, añade estas reglas de estilo:

- Añade la propiedad **flex-direction** y ajústala a row (fila).
- Añade la propiedad **flex-wrap** y ajústala a wrap (ajuste). Esta regla permitirá que tus tarjetas de recuerdos excedentes se ajusten a una nueva fila. Esto es sensacional cuando tienes muchas tarjetas de recuerdos en tu sitio web y no quieres que aparezcan apretadas en una misma fila.

```
.card-container{  
  display: flex;  
  flex-direction: row;  
  flex-wrap: wrap;  
}
```

Ahora, revisemos nuestro sitio web. Notarás que no ha cambiado mucho. ¿Por qué? Hemos establecido los cimientos de nuestro contenedor y elementos flex, pero aún queda trabajo por hacer. Ahora que le hemos dado estilo a nuestro contenedor flex, es hora de darle estilo a los elementos flex.

## Paso 9: Estilo de cada tarjeta de recuerdo (5 a 15 minutos)

Los elementos flex también tienen propiedades que podemos aplicarles, además de las propiedades utilizadas en el contenedor flex. Veamos cuáles son:

- **flex-grow**: Define la capacidad de que un elemento flex crezca si es necesario para llenar el contenedor flex. La propiedad puede aceptar valores sin unidad y tiene un valor predeterminado de 0.
- **flex-shrink**: Define la capacidad de que un elemento flex se encoja si es necesario. También acepta valores sin unidades y tiene un valor predeterminado de 1.
- **flex-basis**: Establece el tamaño inicial del elemento flex antes de que el espacio sea distribuido según las reglas del contenedor flex. La propiedad flex-wrap puede ajustarse a auto (automático), que por defecto utiliza el tamaño del elemento; a un tamaño específico utilizando la unidad px o em; o incluso a un porcentaje para que su tamaño sea proporcional al tamaño de la ventana.

Para aprender más sobre las propiedades de los elementos flex y sus valores, consulta la [guía completa de Flexbox, de CSS Tricks](#).

## Paso 9: Estilo de cada tarjeta de recuerdo (continuación)

Comencemos por darle estilo a nuestros elementos flex, ¿pero a cuál? Queremos añadir reglas de estilo para cada tarjeta de recuerdo. Podemos hacerlo fácilmente añadiendo un nuevo conjunto de reglas utilizando el selector de clase en todos los contenedores `<div> memory-card`.

- En la parte inferior del archivo `style.css`, crea un nuevo conjunto de reglas que utilice el selector de clase en los segmentos `memory-card`.  
**Nota:** Dado que `memory-card` es un elemento flex en el contenedor `card-container`, no es necesario utilizar aquí la propiedad `display`. El ajuste de la propiedad `display` a flex solo se usa para contenedores flex.
- Añade la propiedad `flex-grow` y ajústala a un valor de `1`. Esto distribuirá el espacio de manera igual al incrementar el tamaño de la ventana del navegador.
- Añade la propiedad `flex-shrink` y ajústala a un valor de `0`. Queremos ajustar el valor a 0 para preservar el tamaño original de la imagen. Al ajustar la propiedad `flex-shrink` a 0, esto impide que la imagen sea menor que su tamaño original en el navegador.
- Añade la propiedad `flex-basis` y ajústala a un valor de `50%`. Para crear la disposición de cuadrícula, decidimos tener solo dos tarjetas por línea. Dado que queremos solo dos tarjetas por línea, queremos que cada tarjeta de memoria ocupe solo el 50 % del espacio del navegador. Si quisiéramos tres tarjetas por línea, ajustaríamos la propiedad `flex-basis` al 33 %.

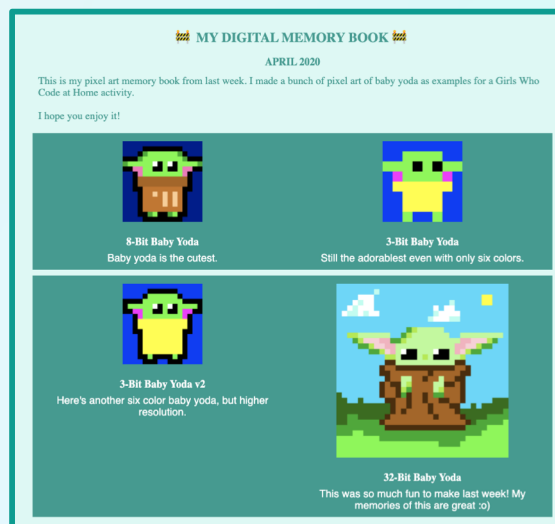
```
/* Add flexbox styles here! */
.card-container{
  display: flex;
  flex-direction: row;
  flex-flow: wrap;
}

.memory-card{
}
```

```
.memory-card{
  flex-grow: 1;
  flex-shrink: 0;
  flex-basis: 50%;
}
```

Veamos ahora nuestro sitio web. Experimenta ampliando y reduciendo la ventana del navegador. ¿Crecen las imágenes al ampliar la ventana del navegador? ¿Aparecen dos tarjetas de recuerdos por fila? ¿Deja de reducirse la ventana del navegador si intentas hacerla demasiado pequeña?

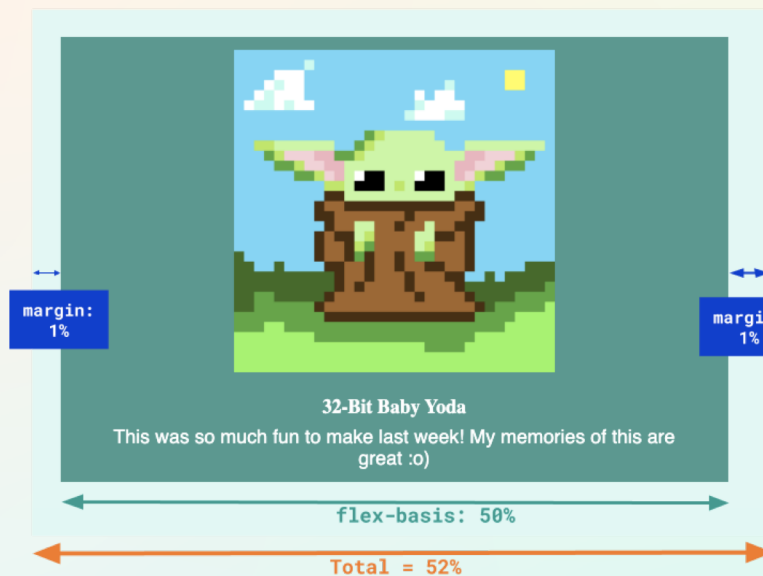
Tal vez notes un pequeño divisor entre las dos filas, pero no entre las columnas. Añade una propiedad más a `memory-card` que ajuste el margen al `1 %`. Esto asignará 1 por ciento alrededor como separación entre las tarjetas de recuerdos. Depende de ti si quieres que el espaciado sea más grande o más pequeño.



## Paso 9: Estilo de cada tarjeta de recuerdo (continuación)

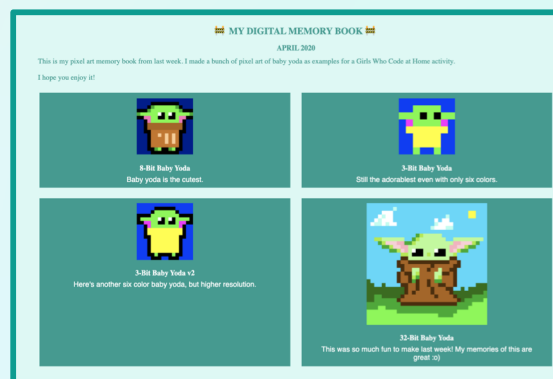
Revisemos si tenemos espaciado alrededor de todas las imágenes. ¡Oh, no! ¿Por qué ya no tenemos dos tarjetas de recuerdos en una misma fila? Es un simple problema de matemáticas.

Ahora que asignamos 1 % de espacio al lado izquierdo y 1 % de espacio al lado derecho de la tarjeta de recuerdo, más un 50 % del espacio para la tarjeta de recuerdo en sí, cada tarjeta en realidad ocupa el 52 %. Si tenemos dos tarjetas de recuerdos que ocupan el 104 % de la fila; por esta razón, la tarjeta de recuerdo se ajusta a la siguiente fila.



Para ajustar los márgenes, debemos restar el 2 % de nuestro valor en flex-basis. Ajustemos la propiedad `flex-basis` al 48 %.

```
.memory-card{  
  flex-grow: 1;  
  flex-shrink: 0;  
  flex-basis: 48%;  
  margin: 1%;  
}
```



¡Perfecto! Hemos creado con éxito una disposición de cuadrícula ajustable para todas nuestras tarjetas de recuerdos.



## Paso 10: Extensiones (5 a 30 minutos)

### Agregar fuentes elegantes (5 a 10 minutos)

En los navegadores como Chrome y Firefox, las fuentes predeterminadas son New Roman o Arial, pero puedes cambiarlas para tu proyecto. Importar y usar fuentes elegantes en tu sitio web es muy fácil usando [Google Fonts](#). Mira este [video](#) para aprender a cambiar las fuentes en tu sitio web.

### Cambiar los colores del fondo (5 a 10 minutos)

Cambiamos los colores del fondo por otros más interesantes. Se asignan valores numéricos a los colores para que le resulte más fácil a la computadora distinguir los distintos colores. Los colores pueden representarse por su valor hexadecimal, rgb o hsl. Te recomendamos elegir un mismo tipo de representación para todos los colores, para ser congruente. W3Schools tiene un excelente [selector de colores](#) que te ayuda a encontrar los valores de los colores que tal vez quieras añadir a tu sitio web. ¿Quieres añadir un increíble efecto degradado, como en nuestro proyecto muestra? Usa este [sitio web](#) como ayuda para planificar y generar el código CSS. Mira este [video](#) para conocer instrucciones detalladas sobre cómo cambiar colores.

### Investigar más estilos de CSS (10 a 20 minutos)

Puedes hacer mucho más con CSS para que tu sitio web sea único. Hemos compilado una lista de recursos que puedes explorar para obtener más consejos sobre el uso de CSS.

- W3Schools tiene una fantástica sección de [referencias](#) para CSS.
- Mozilla tiene mucha información útil en su módulo CSS, entre otras cosas:
  - [Cómo dar estilo al texto](#)
  - [Diseño CSS](#)
  - [Cómo usar CSS para resolver problemas habituales](#)
  - [Depuración de tu código CSS](#)

### Añadir reglas de @media para que su sitio web sea adaptable (15 a 20 minutos)

El diseño web adaptable significa que diseñas el estilo de los sitios web para que cambie según el tamaño de la pantalla. ¿Alguna vez has visto un sitio web no diseñado para dispositivos móviles? Es casi imposible verlo o hacer clic en los botones. Podemos hacerlo creando reglas de @media que solo incluyan propiedades de CSS si cierta condición es verdadera (por ejemplo, una pantalla con tamaño superior a 700 píxeles, para que sepamos que no es un teléfono inteligente). Todo el código CSS que tenemos hasta ahora está diseñado para funcionar con pantallas pequeñas, de modo que necesitamos añadir estilo para pantallas más grandes. Consulta este tutorial de [Mozilla](#) o este de [W3 Schools](#) para comenzar.

### Añadir emojis a tu texto (5 a 10 minutos)

Puedes añadir emojis como parte del texto con solo agregar el símbolo `&#`, seguido por una referencia numérica al emoji, para luego finalizar con `;`. Cada emoji tiene un número diferente, que podrás encontrar [aquí](#). En todas las etiquetas de elemento de texto, puedes añadir este código para mostrar un emoji.

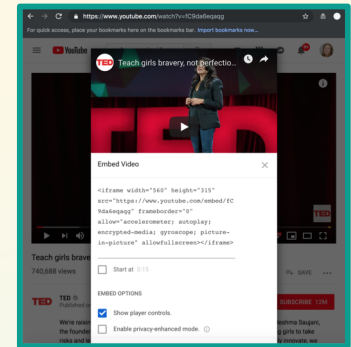


## Paso 10: Extensiones (continuación)

### Incrustar vídeos de YouTube en tu sitio web (5 a 10 minutos)

Incrustar vídeos de YouTube es una forma divertida de hacer que tu sitio web sea interactivo.

- Navega a tu vídeo de YouTube favorito
- Pulsa en el botón **"SHARE"** (Compartir) que aparece debajo del vídeo
- Selecciona la opción **"Embed"** (Incrustar)
- Copia el elemento HTML `<iframe>` que te proporcionará YouTube y pégalo en tu archivo HTML. ¡Eso es todo!

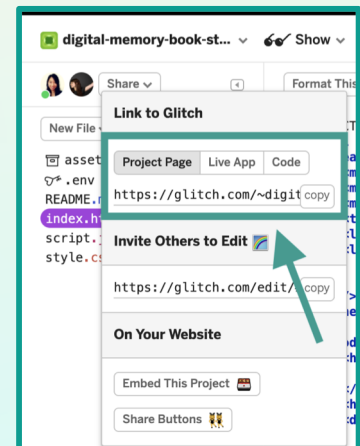


## Paso 11: Compartir tu proyecto de Girls Who Code en casa (5 minutos)

Nos encantaría ver tus proyectos de libro digital de recuerdos. No olvides etiquetar @girlswhocode #codefromhome, ¡y quizá te destaquemos en nuestra cuenta!

### Para compartir tu proyecto de Glitch:

1. Haz clic en el botón **Share** (Compartir) en la parte superior izquierda, junto al icono de perfil.
2. Puedes optar por compartir el enlace de tu página de proyecto (lo que permitirá que otras personas vean tu código) o solo la aplicación en vivo. Haz clic en la opción que quieras compartir y copia el enlace provisto.



# Hoja de trabajo de planificación del proyecto de libro digital de recuerdos

## Planificación general del proyecto

**Tema:** ¿De qué quieres que se trate tu libro de recuerdos? *Podría ser un libro de recuerdos acerca de un club, un grupo de amigas, un proyecto creativo o un viaje familiar.*

**Contenido de imágenes:** ¿Qué tipos de imágenes quieres incluir? *Las imágenes pueden ser de personas, paisajes, arte, etc.*

**Contenido de texto:** ¿Qué tipo de texto escribirás para cada imagen? *¿Quieres incluir citas para cada imagen, texto descriptivo, nombres de las personas que aparecen en ella, etiquetas?*

## Planificación de imágenes

Selecciona por lo menos **tres** imágenes que quieras destacar en tu libro digital de recuerdos. Llena la siguiente tabla e incluye la imagen, su dirección URL y el texto.

Imagen	Fuente de la imagen <i>(Indica si será una imagen propia o de otro sitio web. Si usas una imagen de un sitio web, documenta el enlace a la imagen. Para obtener la dirección de una imagen, mira este <a href="#">video</a>.)</i>	Título	Descripción <i>(¿Qué texto quieres mostrar con la imagen?)</i>

## Planificación de imágenes (continuación)

Imagen	Fuente de la imagen (Indica si será una imagen propia o de otro sitio web. Si usas una imagen de un sitio web, documenta el enlace a la imagen. Para obtener la dirección de una imagen, mira este <a href="#">vídeo</a> .)	Título	Descripción (¿Qué texto quieres mostrar con la imagen?)