

OVA DE APOYO AL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL NUCLEO TEMATICO  
DE SISTEMAS OPERATIVOS EN TECNOLOGÍA EN DESARROLLO DEL  
SOFTWARE DE LA UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA, EXTENSION  
SOACHA

PRESENTADO POR:

JOSE IVAN MELO ACOSTA

SERGIO ESTEBAN BERNAL CASTILLO

MANUAL TECNICO

UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA

FACULTAD DE INGENIERIA

TECNOLOGIA EN DESARROLLO DE SOFTWARE

SOACHA

2016

**TABLA DE CONTENIDO**

1. Introducción.....	3
2. Html.....	4
3. Php.....	5
4. CSS.....	6
5. Adobe Dreamweaver CC.....	7
6.Hot potaroos.....	8
7.Desarrollo del proyecto.....	9
8.Intalación.....	14

## **INTRODUCCIÓN.**

El Desarrollo web es una de las ramas de la informática actual que define la creación de sitios web para Internet o una intranet. Sus objetivos en la construcción hacen uso de tecnologías de software del lado del servidor y del cliente que involucran un conjunto de procesos de base de datos con el uso de un navegador web a fin de mostrar información.

Este trabajo de grado se realizo gracias a la combinación entre el conocimiento en diferentes lenguajes de programación y manejos de herramientas tecnológicas que depuran códigos de cierto tipo de programación, a continuación se explica los recursos seleccionados en este trabajo de grado.

## HTML.

En programación web es el lenguaje de programación por excelencia y por consecuencia el más utilizado al momento de desarrollos de prototipos, plataformas o páginas web.

Su sigla que corresponde a HyperText Markup Language, es decir, Lenguaje de Marcas de Hipertexto. Es un lenguaje de programación que se encarga de desarrollar una descripción sobre los contenidos que aparecen como textos y sobre su estructura, complementando dicho texto con diversos objetos (fotografías, animaciones).

El lenguaje HTML es un lenguaje de etiquetas, estas marcas o etiquetas son fragmentos de texto escrito de una forma especial que permiten la definición de las distintas instrucciones de lenguaje.

Las etiquetas tienen atributos que permiten definir diferentes posibilidades de la instrucción HTML.

```
1 <!doctype html>
2 <html>
3 <head>
4 <meta charset="utf-8">
5 <title>Ova sistemas operativos</title>
6 <link rel="shortcut icon" href="favicon.jpg" />
7 <link href="HOJASDEESTILO/styles/estilopaginasdeentrada.css" rel="stylesheet" type="text/css">
8 <style type="text/css">
9 </style>
10 <script>var _adobeWebFontsAppname = "dreamweaver"</script><script src="http://use.edgefonts.net/montserrat:n4:default" />
11 </head>
```

## PHP.

Es un lenguaje de programación de uso general de código del lado del servidor originalmente diseñado para el desarrollo web de contenido dinámico. Fue uno de los primeros lenguajes de programación del lado del servidor que se podían incorporar directamente en el documento HTML en lugar de llamar a un archivo externo que procese los datos. El código es interpretado por un servidor web con un módulo de procesador de PHP que genera la página Web resultante. PHP ha evolucionado por lo que ahora incluye también una interfaz de línea de comandos que puede ser usada en aplicaciones gráficas independientes. Puede ser usado en la mayoría de los servidores web al igual que en casi todos los sistemas operativos y plataformas sin ningún costo.

PHP se considera uno de los lenguajes más flexibles, potentes y de alto rendimiento conocidos hasta el día de hoy[cita requerida], lo que ha atraído el interés de múltiples sitios con gran demanda de tráfico, como Facebook, para optar por el mismo como tecnología de servidor.

```
1 <?php
2
3
4 $mysqli=new mysqli("localhost","UdeC","1234","ovadatabase");
5 if(mysqli_connect_errno()){
6     echo 'Conexion Fallida : ', mysqli_connect_error();
7     exit();
8 }
9 ?>
```

## CSS.

Hoja de estilo en cascada o CSS (siglas en inglés de cascading style sheets) es un lenguaje usado para definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en HTML o XML

La idea que se encuentra detrás del desarrollo de CSS es separar la estructura de un documento de su presentación.

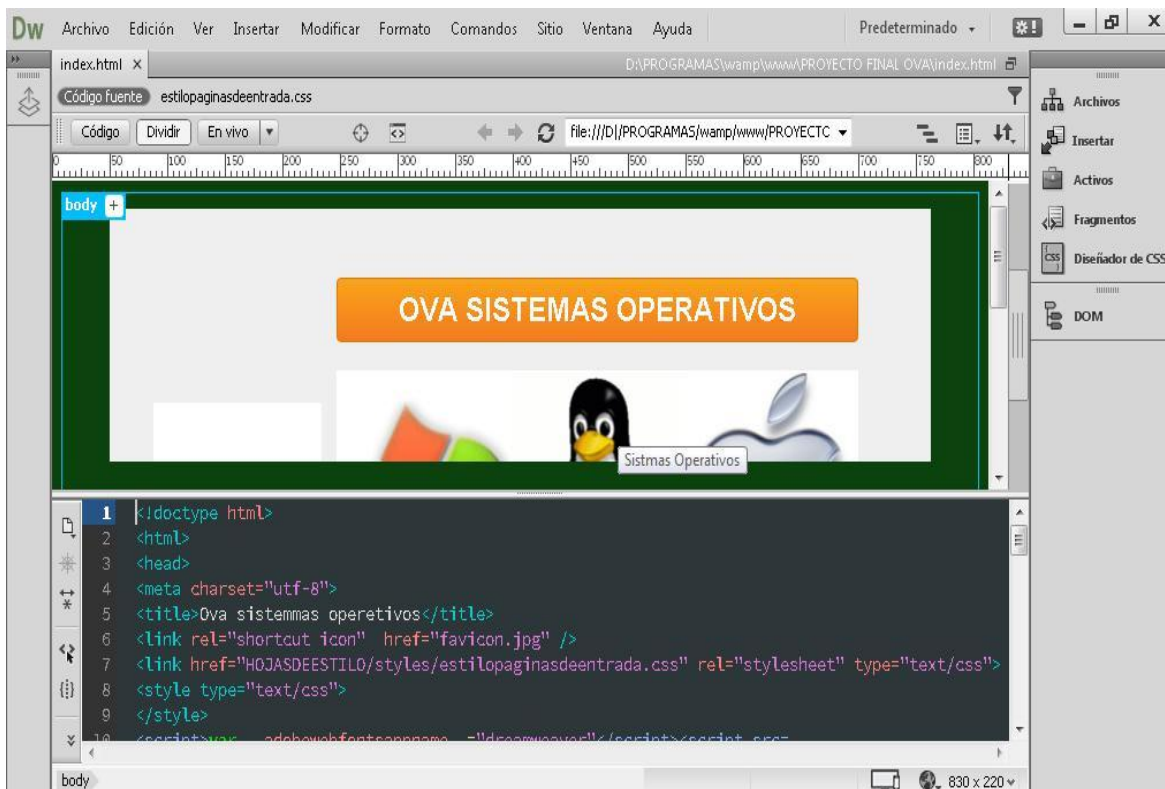
La información de estilo puede ser definida en un documento separado o en el mismo documento HTML. En este último caso podrían definirse estilos generales con el elemento «style» o en cada etiqueta particular mediante el atributo «style».

```
1 @charset "UTF-8";
2
3
4 #top, #bottom, #left, #right {
5     background: #0C420E ;
6     position: fixed;
7 }
8 #left, #right {
9     top: 0; bottom: 0;
10    width: 50px ;
11 }
12 #left { left: 0; }
13 #right { right: 0; }
14
15 #top, #bottom {
16    left: 0; right: 0;
17    height: 20px;
18 }
19 #top { top: 0; }
20 #bottom { bottom: 0; }
21
```

## ADOBE DREAMWEAVER CC 2015

Adobe Dreamweaver es entorno de desarrollo integrado que está destinada a la construcción, diseño y edición de sitios, vídeos y aplicaciones Web basados en estándares. Creado inicialmente por Macromedia (actualmente producido por Adobe Systems) es uno de los programas más utilizados en el sector del diseño y la programación web por sus funcionalidades, su integración con otras herramientas como Adobe Flash y, recientemente, por su soporte de los estándares del World Wide Web Consortium.

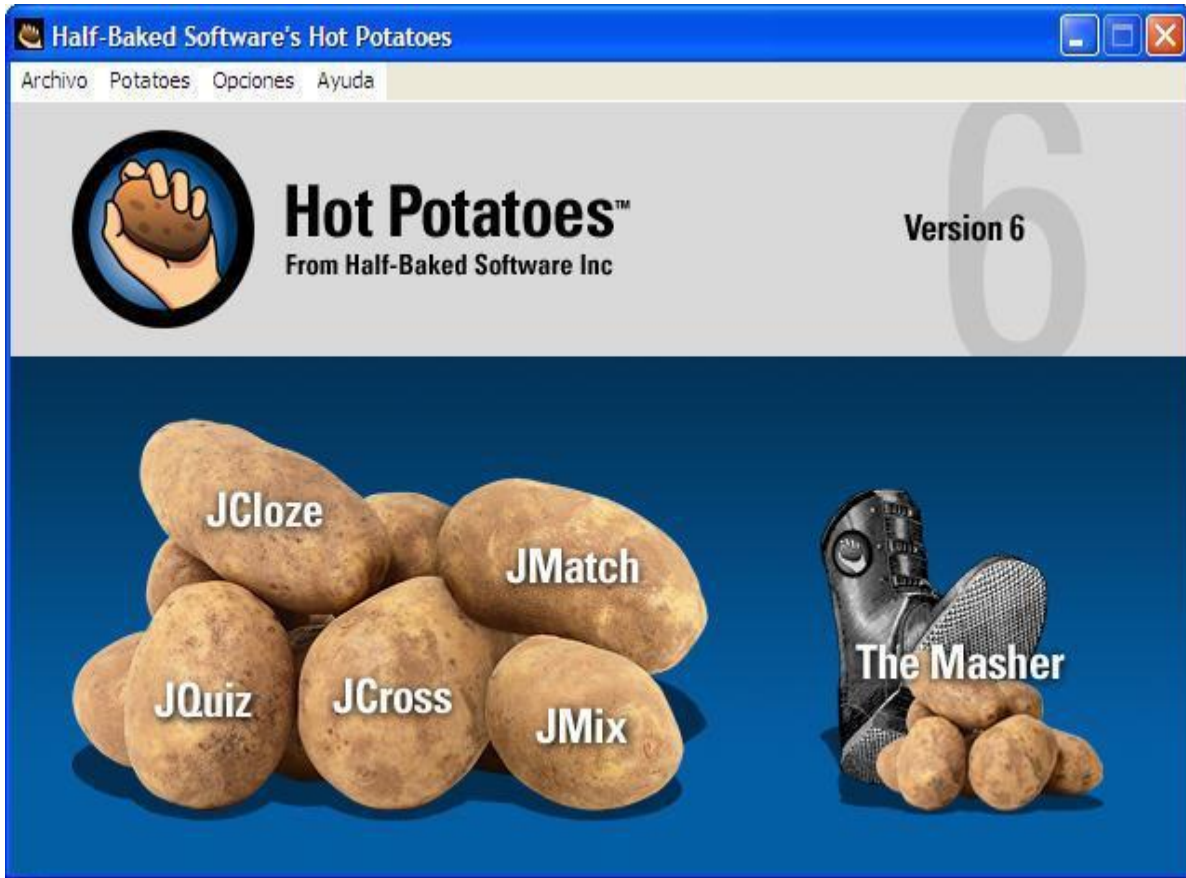
Sus principales competidores son Microsoft Expression Web y BlueGriffon (que es de código abierto) y tiene soporte tanto para edición de imágenes como para animación a través de su integración con otras. Hasta la versión MX, fue duramente criticado por su escaso soporte de los estándares de la web, ya que el código que generaba era con frecuencia sólo válido para Internet Explorer y no validaba como HTML estándar. Esto se ha ido corrigiendo en las versiones recientes.



## HOT POTATOES

Hot Potatoes es una herramienta didáctica educativa que se desarrollo por el Centro de Humanidades de la Universidad de Victoria (UVIC), en Canadá. Consta de varios software o esquemas predeterminados que sirven para la elaboración de diversos tipos de ejercicios interactivos multimedia.

Estos ejercicios se podrán publicar en un servidor Web y difundir a través de Internet, y ofrecen la gran ventaja de ser soportados por todos los navegadores modernos.





## DESARROLLO DEL PRODUCTO

Se utilizaron las siguientes tecnologías en la aplicación del proyecto:

1. **HTML:** En él se visualiza el contenido como información, videos. Este lenguaje de programación se basa en etiquetas o marcas, que son las cuales encapsulan código prediseñado para su posterior uso. A continuación se presenta algunas etiquetas utilizadas en el proyecto a través de **HTML:**

**<p>:** Es la etiqueta de párrafo, y se utiliza para insertar todo tipo de texto que interfiera dentro de un párrafo:

```

17 <header>
18 </header>
19 <div id="content">
20
21 <section id="mainContent">
22
23 <center><h1>FUNDAMENTACIÓN DEL NUCLEO</h1></center>
24 <p>Dentro del avance de la tecnología es cada vez más creciente la importancia
25 <center><h1>OBJETIVOS</h1></center>
26 <h1 align="left">Objetivos Generales</h1>
27 <p>suministrar sólidos conocimientos referidos a los sistemas operativos como
28 <h1 align="left">Objetivos Especificos</h1>
29 <p>Que el alumno se familiarice con los elementos del marco teórico referencial.
30 <p>que el alumno comprenda la importancia de buscar la optimización en la gest:
31 <h1 align="center">COMPETENCIAS</h1>
32 <MENU>
33 <p>
34 <LI>Capaz de instalar, configurar el sistema operativo.</LI>
35 <LI>Dimensionar el alcance del sistema operativo.</LI>

```

yper Text Markup Language file      length : 3541    lines : 74      Ln : 24    Col : 5    Sel : 0 | 0      Dos\Windows    UTF-8    INS

**<img>:** Esta etiqueta muestra imágenes a través una ruta en específico el cual se encuentra la imagen, la imagen debe tener un ancho y un alto.

```

23
24
25 ef="Queesunaova.html" title="¿Que es una ova ?" target="_blank">¿Que es una ova ?</a
26 ef="acercadelcurso.html" title="Acerca del núcleo temático " target="_blank">Acerca
27 ef="Introduccion.html" title="Introduccion General " target="_blank">Introduccion Ge
28 ef="Procesos_y_administracion_del_procesador.html" title="Primer tema" target="_blan
29
30
31
32 inContent">
33
34 VA SISTEMAS OPERATIVOS</h1></center>
35 e"</c
36 s al curso virtual ova sistemas operativos, este curso es un apoyo educativo para el
37 /h1></center>
38
39
40
41

```

Hyper Text Markup Language file      length: 1883    lines: 41      Ln: 41    Col: 1    Sel: 0 | 0      Dos\Windows    UTF-8      INS

**<li>**: Esta etiqueta muestra listas ordenadas o enlazadas en ella se pueden evidenciar ítems ordenados y enlistados.

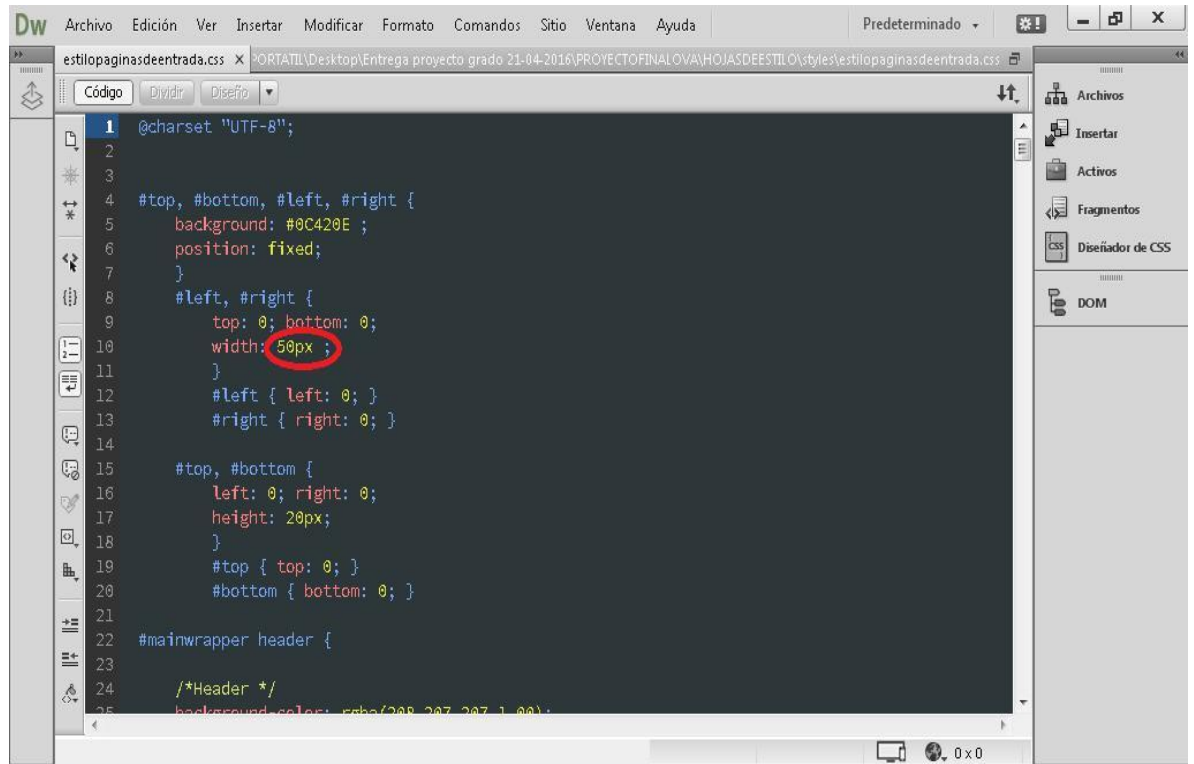
```

23 <nav>
24 <ul>
25 <li><a href="Queesunaova.html" title="¿Que es una ova ?" target="_blank">¿?
26 <li><a href="acercadelcurso.html" title="Acerca del núcleo temático " tar
27 <li><a href="Introduccion.html" title="Introduccion General " target="_blan
28 <li><a href="Procesos_y_administracion_del_procesador.html" title="Primer
29 </ul>
30 </nav>
31 </section>
32 <section id="mainContent">
33
34 <center><h1>OVA SISTEMAS OPERATIVOS</h1></center>
35 <div id="bannerImage">Bienvenidos al curso virtual ova sistemas operativos, este curso es un apoy
37 <center><h1></h1></center>
38 </section>
39 </body>
40 </html>
41

```

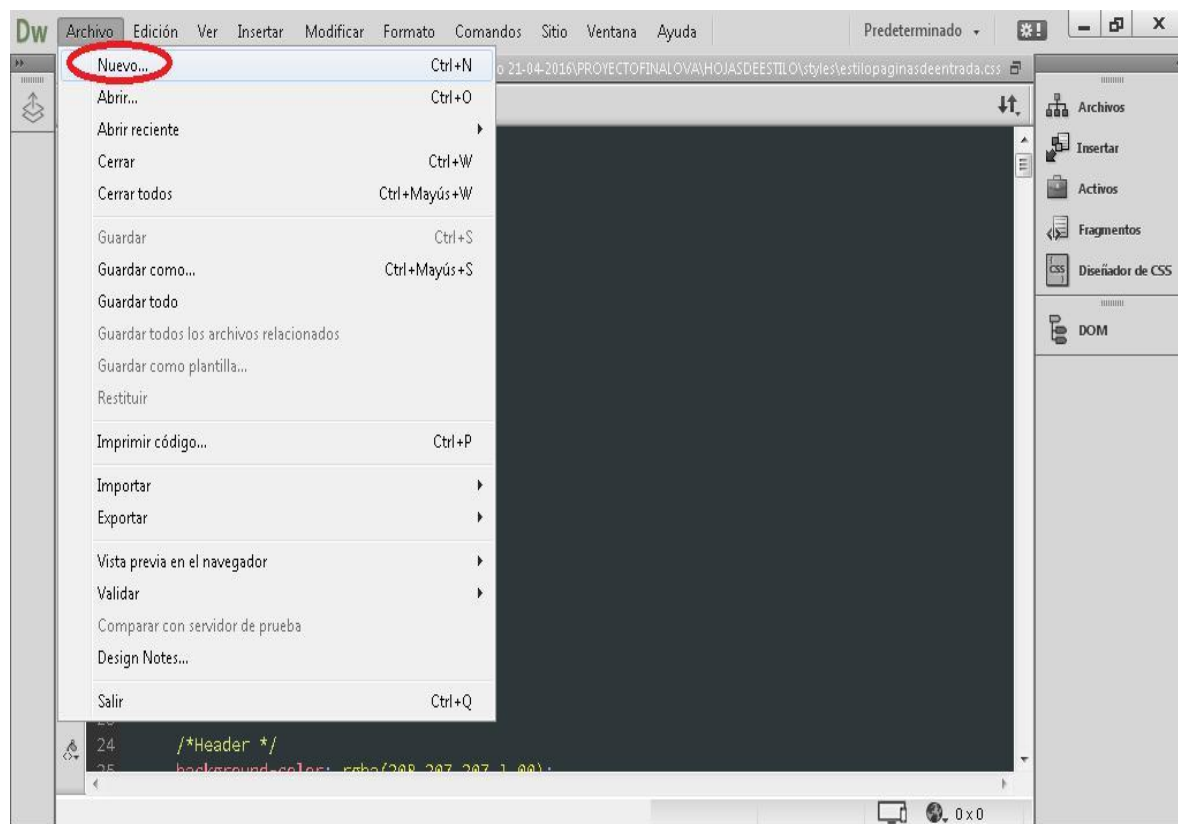
Hyper Text Markup Language file      length: 1883    lines: 41      Ln: 41    Col: 1    Sel: 0 | 0      Dos\Windows    UTF-8      INS

2. **CSS:** A través de este lenguaje de programación se muestra un diseño atractivo en la página web en donde se utilizan dos características principales:
  - a. Es un lenguaje de programación que utiliza pixeles (px), es decir la ubicación o el tamaño de cada cuerpo incrustado sobre la pagina se maneja por medio de esta notación.

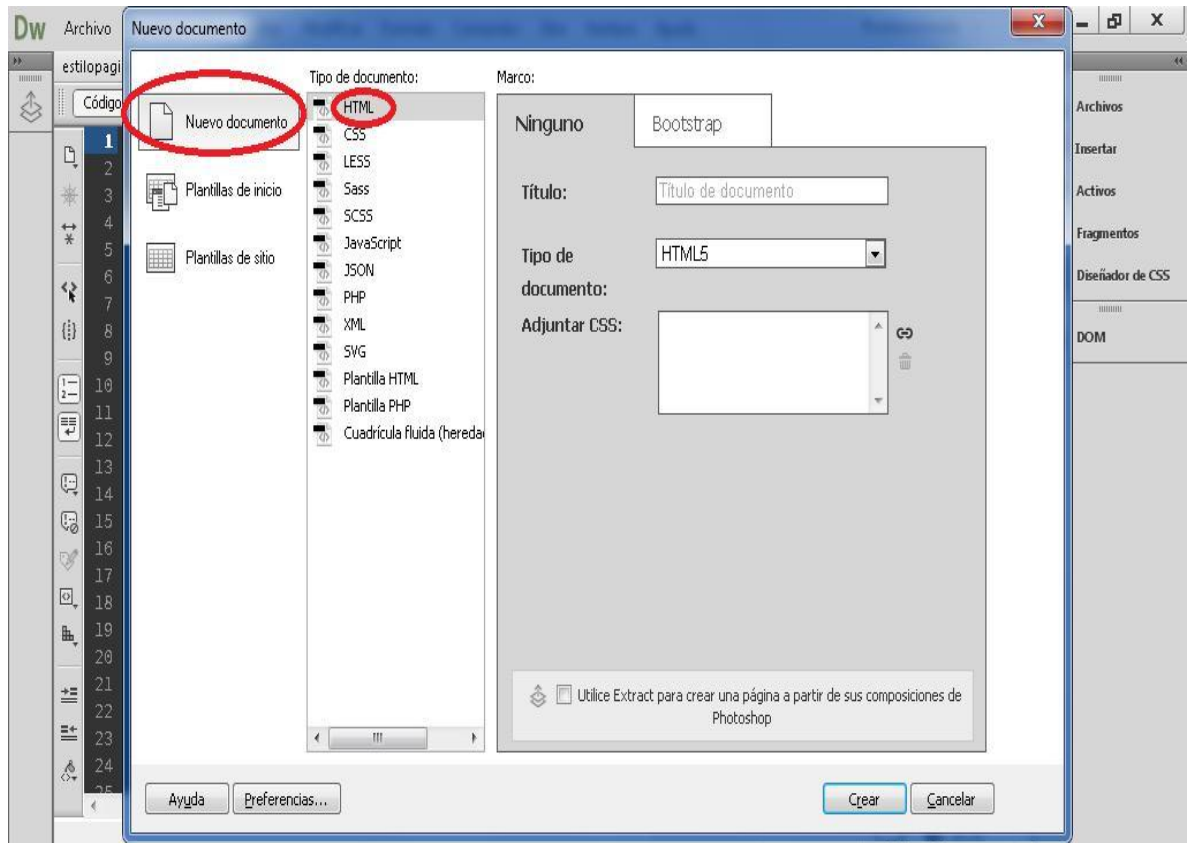


```
1 @charset "UTF-8";
2
3
4 #top, #bottom, #left, #right {
5     background: #0C420E ;
6     position: fixed;
7 }
8 #left, #right {
9     top: 0; bottom: 0;
10    width: 50px ;
11 }
12 #left { left: 0; }
13 #right { right: 0; }
14
15 #top, #bottom {
16     left: 0; right: 0;
17     height: 20px;
18 }
19 #top { top: 0; }
20 #bottom { bottom: 0; }
21
22 #mainwrapper header {
23
24     /*Header */
25     background-color: rgba(208, 207, 207, 1.00);
```

- b. Por medio de este lenguaje de programación las páginas se podrán visualizar mejor desde cualquier dispositivo móvil o computador.
3. **Dreamweaver:** Es un entorno de desarrollo integrado por el cual se pueden desarrollar páginas o plataformas web. Para crear un nuevo proyecto ejecutar el programa, buscar la pestaña **Archivo** y luego ir a la opción **Nuevo**



Para finalizar se busca la pestaña **Nuevo documento**, y posterior escoger la opción **HTML**. Al terminar todas estas instrucciones se dará inicio a la programación de la OVA en sistemas operativos



## INTALACION

Para visualizar la página web se debe hacer uso un servidor local:

**Servidor local:** Por medio de esta herramienta se podrá visualizar las páginas creadas, manejo de base de datos e interacción con el lenguaje HTML y PHP, por medio de APACHE (servidor). Después de descargar wampserver (servidor local) a través de su página principal, se instala y ejecuta.

En la barra de tareas de Windows, buscar el icono de wampserver (icono de color verde), dar clic y buscar la opción **www directory**. Después copiar y pegar el proyecto OVA sistemas operativos en este directorio.

