

CIFP Carlos III > LMSGI > UT02 > Actividad 5

Diseñar una página web que responda al aspecto y a las especificaciones que se dan a continuación. Cada especificación cumplida sumará la puntuación que aparezca junto a ella. Además, el alumno deberá entregar un documento de texto (.doc, .docx, .odt o .pdf) en el que justificará mediante qué etiqueta, atributos o técnica ha resuelto cada ítem. Este es el aspecto final:



Ítem	Descripción
1	La página debe cumplir con el estándar HTML 5, indicando que está en español y codificada como UTF-8.
2	El título de la página será "LMSGI02 - Ejercicio" y, como metadato, se indicará el autor de la página (usando tu nombre).
3	La hoja de estilos se desarrollará en un fichero diferenciado y se enlazará en el código HTML.
4	La página tendrá un ancho fijo de 1600 píxeles. El fondo sobrante se muestra negro.
5	La página deberá rellenar toda la altura de la pantalla. Para ello, la parte que crece es la central, entre el banner y el pie turquesa (que siempre queda en la parte inferior).
6	Se mostrará un encabezado haciendo uso de las etiquetas semánticas que HTML5 propone para ello.
7	El encabezado contendrá la imagen proporcionada como "banner.jpg", la cual debería mostrar como texto alternativo "Pensar diferente no es raro, es ser especial".
8	Todos los datos de un jugador deberán estar contenidos en un mismo contenedor, de tipo "sección" y con identificadores "player" y "player2", respectivamente.
9	La composición de cada sección de jugador debe mostrar el marcador de tantos (40) a la derecha y maximizar el área donde están el nombre del jugador y los sets (los números "6,4,3", por ejemplo).
10	Debe preverse un hueco para un máximo de 5 sets para cada jugador.
11	Incluso ocupando los 5 sets, debe existir un área vacía de 150 píxeles entre el quinto set y el marcador de tantos (40).
12	Todos los números (sets y tantos), así como el pie de página, deben verse centrados en sus contenedores.
13	Los nombres de los jugadores se muestran como título de nivel 1.
14	Se crean clases para los sets en juego (sombreados en amarillo) y también para resaltar el borde (rojo) y fondo del jugador que está sacando (en la captura es el "Jugador 2").
15	El color amarillo del set en juego y de jugador activo se expresa en hexadecimal "ffc".
16	Aquellos ítems que se repitan deberán ser agrupados por clases y sus estilos aplicados a nivel de clase. Se hace uso también de identificadores para los ítems únicos.
17	La estructura de capas diseñada por el alumno es coherente y permite llevar a cabo la composición visual requerida.
18	La apariencia de la práctica desarrollada por el alumno se asemeja a la mostrada en este enunciado (colores, tamaño de los textos, etc).