

Práctica 2

Desarrollo de un sitio web en HTML

En esta práctica se creará una web en HTML5 y sus versiones “equivalentes” en XHTML. La web carecerá de estilo (CSS), pero se valorará su organización y estructura eligiendo los elementos HTML más adecuados. Se utilizará el lenguaje XSLT para transformar XML.

Parte 1: HTML5 y XHTML

Realizar los siguientes ejercicios y demuestra que has aprendido las diferentes tecnologías estudiadas.

Ejercicio 1.1 Infografías

La web Canva permite crear infografías (<https://www.canva.com/es-es/infografias/plantillas/>) a partir de plantillas. Pese a la variedad de diseños disponibles, si las analizáis identificaréis que todas ellas están bien estructuradas y son sencillas de entender por los usuarios. Elegir dos infografías y para cada una de ellas:

- a) Generar una página web HTML5 bien estructurada que contenga todo su contenido (no el diseño). La página HTML5 deberá ser un *layout* de una única columna ya que no es necesario utilizar CSS para posicionar los elementos. Indicar como comentario o en la memoria cual es la infografía base que se ha utilizado como referencia. Además, validar la página usando la herramienta del W3C: <https://validator.w3.org/>.
- b) Generar una versión alternativa que sea compatible con XHTML 1.0 transicional o XHTML 1.1. Valida que el sitio en <https://validator.w3.org/> y asegúrate de que no tienes errores ni avisos. Consigue la insignia como que has pasado la validación e inclúyela en el pie de página.

Ejercicio 1.2 Currículum

El formato de CV Europass es uno de los formatos de currículum más reconocido en Europa (<https://europa.eu/europass/es/create-europass-cv>). Aunque puedes crear el CV directamente desde su web donde, además, podrás recibir valiosos consejos, en este ejercicio vamos a analizar su versión en Word (<https://www.modelocurriculum.net/wp-content/plantilla-cv-europass-espanol.doc>) para generar un documento web equivalente.

- a) Generar una página web HTML5 bien estructurada que sea equivalente a la plantilla anterior. El layout será de una columna y se usarán tablas para maquetar los distintos apartados del CV (Información Personal, Experiencia Profesional, Competencias Personales, Información Adicional y Anexos). Además, validar la página usando la herramienta del W3C: <https://validator.w3.org/>.
- c) Generar una versión alternativa que sea compatible con XHTML 1.0 transicional o XHTML 1.1. Valida que el sitio en <https://validator.w3.org/> y asegúrate de que no tienes errores ni avisos. Consigue la insignia como que has pasado la validación e inclúyela en el pie de página.

Parte 2: XSLT

Ejercicio 2.1 Disaster chefs

El próximo 01/11/2023, el *streamer* Ibai Llanos planea realizar un nuevo evento en la plataforma Twitch, el cual ha llamado "Disaster chefs. Para ello, se ha creado un documento XML donde se incluye toda la información de dicho evento. El documento es el siguiente:

```
<?xml version="1.0" standalone="yes" ?>
<eventos_2023>
<programa id="1" creador="Ibai" presupuesto="20.000">
<titulo>Disaster Chefs</titulo>
<participantes>
<equipo id="1" experiencia="amateur">
<tag_name>IbaiSoloQ</tag_name>
<integrante_amt id="1" edad="35">Ibai Llanos</integrante_amt>
<integrante_amt id="2" edad="30">BarbeQ</integrante_amt>
</equipo>
<equipo id="2" experiencia="amateur">
<tag_name>CandC</tag_name>
<integrante_amt id="1" >Carola</integrante_amt>
<integrante_amt id="2" edad="31">Cristinini</integrante_amt>
</equipo>
<equipo id="3" experiencia="profesional">
<tag_name>LaMalagueta</tag_name>
<integrante_prof id="1" edad="17" titulos="0">Illo Juan</integrante_prof>
<integrante_prof id="2" titulos="1">Er Bokeron</integrante_prof>
</equipo>
<equipo id="4" experiencia="profesional">
<tag_name>BadPatos</tag_name>
<integrante_prof id="1" edad="33" titulos="5">El Xokas</integrante_prof>
<integrante_prof id="2" edad="54" titulos="12">Knecro</integrante_prof>
</equipo>
</participantes>
<jurado>
<miembro id="1">Mr.Jagger</miembro>
<miembro id="2">Reven</miembro>
<miembro id="3">Gerard Pique</miembro>
<miembro id="4">David Broncano</miembro>
</jurado>
</programa>
<programa id="2" creador="Ibai" presupuesto="55.000">
</programa>
</eventos_2023>
```

- a) Desarrolla una transformación XSLT para crear un fichero HTML5 que permita poder votar al equipo ganador en cada una de las pruebas. Solo se mostrarán los nombres de los integrantes del grupo profesionales. El HTML resultante deberá ser el siguiente:

EQUIPO DISASTER CHEFS

IbaiSoloQ
<input type="radio"/>
CandC
<input type="radio"/>
LaMalagueta
Illo Juan
Er Bokeron
<input type="radio"/>
BadPatos
El Xokas
Knecro
<input type="radio"/>

- b) Si no lo has hecho en el apartado a), generar una versión de la hoja de transformación XSLT que defina obligatoriamente una plantilla para cada elemento del XML y haga uso de la instrucción recursiva `apply-templates` para recorrer el árbol.

Ejercicio 2.2 Generación de Podcast

La UMH dispone de un fichero XML en el que se recoge información de los últimos Podcast publicados por su servicio de radio: <https://radio.umh.es/category/programas-radio-umh-2012-2013/feed/>.

Construir una hoja de transformación XSLT para generar una página bien estructurada en HTML5 a partir del fichero XML anterior. Para cada podcast se debe mostrar únicamente su información más relevante: fecha de publicación, título del programa, enlace a la web con el programa, enlace al fichero del podcast y duración. Además, los podcasts del listado deben mostrarse ordenados según su título.

Video-Memoria

Una vez finalizada la práctica, crear una video-memoria (duración máxima 6-8 minutos) donde se explique brevemente el trabajo realizado y decisiones que habéis tomado para modelar cada solución. Ambos miembros del equipo deberán contribuir a la explicación aportada. Las explicaciones deberán realizarse sobre el código implementado, y durante las mismas se deberá mostrar que los ejercicios funcionan. Finalmente, incluir una breve valoración personal de la práctica.

Para la realización de la memoria, podéis usar herramientas como la extensión del navegador Google Chrome Screencastify (<https://www.screencastify.com/>).

Normas de entrega

La práctica se realizará **en grupos de dos alumnos**. La **fecha de entrega** de la tarea se comunicará en clase y estará visible en el Campus Virtual. Revisar las condiciones de Opción Continua y Opción Final en la presentación de la asignatura.

La práctica deberá entregarse a través de la tarea disponible en el Campus Virtual (Moodle) de la asignatura. Se deberá adjuntar a la tarea **un único fichero** en formato **ZIP** con todos los **ficheros generados**. En todos los ficheros deben aparecer, en un comentario, los nombres y apellidos de los dos miembros del grupo.

- Si el tamaño del ZIP supera los 20MB, seguir el tutorial "[Tutorial subida de tareas en varios ficheros de 20MB](#)" para dividirlo y subir a la tarea las diferentes partes. Usar enlaces externos a Drive o similar será penalizado.

Calificación y evaluación

Esta práctica tendrá un peso del **15% de la nota de prácticas de la asignatura**. Además, se deberá tener en cuenta lo siguiente:

Apartado	Puntuación máxima (en puntos)	¿Requisito mínimo?
Ej 1.1. Infografías		
a) HTML5	1	Sí
b) XHTML 1.0 Transicional	0,5	Sí
c) XHTML 1.1	0,5	No
Ejercicio 1.2. Currículum		
a) HTML5 (5 apartados)	0,3 por apartado	2 apartados
b) XHTML 1.0 Transicional	0,5	No
c) XHTML 1.1	0,5	No
Ejercicio 2.1 Disaster Chefs		
a) XSLT Programación libre	1,5	Sí
b) XSLT Programación recursiva	1,5	No
Ejercicio 2.2. Generación de Podcast		
a) XSLT Programación libre	1,5	No
Video-Memoria	1	Sí

Para que la tarea sea corregida, se deberán cubrir y desarrollar los **requisitos mínimos** descritos en la tabla anterior. Además, se podrá requerir la **defensa de la práctica (obligatoria en la Opción Final)** donde el alumno/a deberá hacer modificaciones y responder a las preguntas planteadas sobre la práctica. No realizar o superar la defensa supondrá una calificación de 0 y sus respuestas podrán influir en la nota final.