

UNIDAD 8 JSON

ACTIVIDAD 8.1 Pasar de XML a JSON, de la unidad 6 el primer ejercicio. Vivien-
das.

ACTIVIDAD 8.2 Representación de un lenguaje de programación

Representar en un fichero JSON un lenguaje de programación. La información que va a contener es la siguiente información:

- Nombre del lenguaje
- Año de creación
- Nombre de los autores
- Indicar si es compilado o no

Como mínimo 4 lenguajes de programación: Javascript, Java, Python, C++

ACTIVIDAD 8.3 Representación de un equipo de baloncesto

Representar en un fichero JSON del equipo de baloncesto 1º clasificado de la liga 2023-2024 en la jornada 10. La información que va a contener es la siguiente:

- Nombre del equipo
- Color de la equipación
- Nombre del estadio
- Nombre del entrenador
- Indicador de si la plantilla del equipo se corresponde con una plantilla histórica
- Referencia a su página web (si está disponible)
- Jugadores: por cada jugador que se almacena el nombre y el dorsal. Se agrupan según las posiciones:
 - base
 - alero
 - pivote

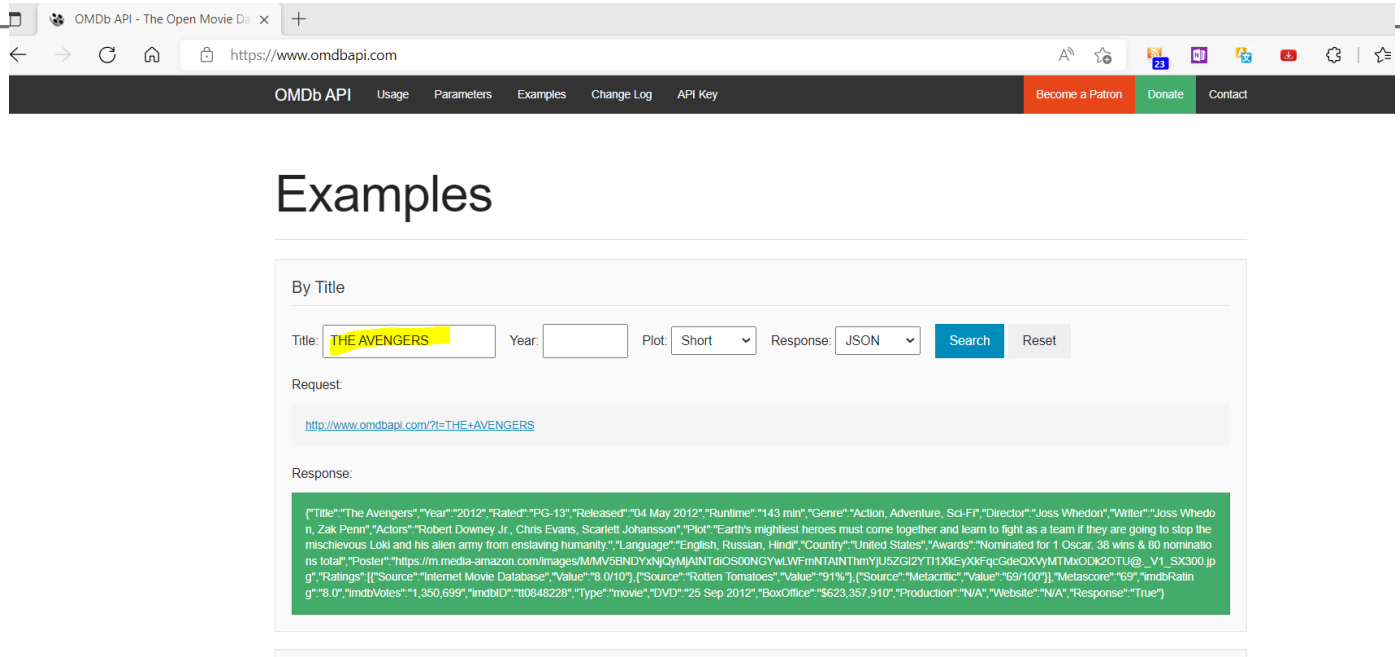
ACTIVIDAD 8.4 Pon un ejemplo de una herramienta de desarrollo que se configura con JSON.

ACTIVIDAD 8.5 Enumera 2 APIs gratis para desarrolladores frontend. Crea una página web, con dos links a dichas APIs.

ACTIVIDAD 8.6 Web Service - Intercambio de datos

La web **OMDb API** proporciona un servicio web con información sobre películas. Esta web ofrece la posibilidad de obtener la respuesta eligiendo que esta se represente en XML o JSON

Se pide comprobar el funcionamiento de este servicio



ACTIVIDAD 8.7 Prácticamente todas las aplicaciones permiten crear configuraciones personalizadas para los usuarios (usuario1, usuario2,...) que las utilizan. Estos pueden establecer los valores apropiados para los parámetros correspondientes y adaptar los sistemas a sus gustos o necesidades. Suponiendo que una aplicación que permite configurar los siguientes parámetros para los diferentes usuarios:

- Color primer plano
- Color fondo
- Tipo de fuente
- Tamaño del fuente
- negrita
- cursiva
- subrayado
- Idioma Representa los letras según el código ISO 639-1