

Creación de páginas web con el lenguaje de marcas.

TEST FINAL

1. ¿Cuáles son las etiquetas que abren y cierran un documento HTML?

- a. .
- 2. .
- 3. .
- 4. .

Puedes encontrar la solución a esta pregunta en el apartado 1.2.1.

2. ¿Qué identificador debe ir dentro de la estructura básica para validar el documento?

- a. Class.
- b. Meta.
- c. DOCTYPE
- d. Title.

Puedes encontrar la solución a esta pregunta en el apartado 1.2.

3. ¿Cuál es la mejor forma de dar estilos a nuestro documento?

- a. Incluyendo instrucciones de estilo en el encabezado.
- b. A través de la etiqueta style.
- c. Añadiendo instrucciones de estilo a etiquetas concretas.
- d. A través de una hoja de estilos CSS externa.

Puedes encontrar la solución a esta pregunta en el apartado 1.2.4.

4. ¿Qué podemos cambiar con el atributo ?

- a. El color.
- b. El tamaño.
- c. La fuente.
- d. El tipo de letra.

Puedes encontrar la solución a esta pregunta en el apartado 1.4.4.

5. ¿Para qué sirve el elemento ?

- a. Para dividir el documento en marcos.
- b. Para dar formato al texto.
- c. Para vincular a otro sitio.
- d. Para dividir la estructura con capas, formando bloques de contenido.

Puedes encontrar la solución a esta pregunta en el apartado 1.6.2.1.

6. ¿Para qué sirve el atributo align del elemento img?

- a. Para controlar el grosor de una imagen.
- b. Para alinear dentro del documento un archivo.

- c. Para alinear dentro del documento una imagen.
- d. Para poner la URL de una imagen en el documento.

Puedes encontrar la solución a esta pregunta en el apartado 2.1.3.

7. ¿En qué consiste un mapa de imagen?

- a. Crear trozos de imágenes.
- b. Dibujar una imagen.
- c. Insertar una imagen en una página web.
- d. Crear vínculos o zonas interactivas dentro de una imagen.

Puedes encontrar la solución a esta pregunta en el apartado 2.2.1.

8. ¿Con qué elemento podemos introducir elementos multimedia?

- a. img.
- b. href.
- c. Param.
- d. Object.

Puedes encontrar la solución a esta pregunta en el apartado 2.3.1.

9. ¿La tasa de muestreo a qué tipo de parámetros configura?

- a. Imágenes.
- b. Sonido.
- c. Vídeo.
- d. Enlaces.

Puedes encontrar la solución a esta pregunta en el apartado 2.4.3.

10. ¿Qué etiqueta se usa para hacer marquesinas?

- a.
- 2.
- 3.
- 4.

Puedes encontrar la solución a esta pregunta en el apartado 2.5.1.

11. ¿Cómo definimos una web que permite a personas con discapacidad interactuar con ésta?

- a. Usable.
- b. Accesible.
- c. Cómoda.
- d. Interactiva.

Puedes encontrar la solución a esta pregunta en el apartado 3.1.1.

12. ¿Quién debe tener el control de la web?

- a. La W3C.

- b. El diseñador.
- c. El usuario.
- d. El desarrollador.

Puedes encontrar la solución a esta pregunta en el apartado 3.5.1.

13. **¿Qué elemento debe ir siempre en nuestro documento web para que sea validado y especifique en qué código está hecho?**

- a. HTML.
- b. DOCTYPE.
- c. HEAD.
- d. Elemento alt.

Puedes encontrar la solución a esta pregunta en el apartado 3.3.2.

14. **¿Para que una página web sea usable, cómo debemos estructurar el documento?**

- a. Separando la estructura de las hojas de estilo.
- b. Introduciendo los elementos de html.
- c. Usando atributos obsoletos.
- d. Diseñando con elementos en línea.

Puedes encontrar la solución a esta pregunta en el apartado 3.4.2.

15. **¿Con qué debe ser compatible una página web usable?**

- a. Con diferentes formatos.
- b. Con cualquier diseño.
- c. Con todos los navegadores.
- d. Con el HTML.

Puedes encontrar la solución a esta pregunta en el apartado 3.4.1.

16. **¿Qué herramienta usamos para desarrollar páginas web con lenguaje de marcas?**

- a. Editor de Imagen.
- b. Editor de Texto.
- c. Word.
- d. Textos.

Puedes encontrar la solución a esta pregunta en el apartado 4.1.

17. **¿A qué programa le podremos configurar el auto cerrado de etiquetas?**

- a. Notext.
- b. Word.
- c. Gimp.
- d. Notepad++.

Puedes encontrar la solución a esta pregunta en el apartado 4.1.

18. ¿Para qué sirve la herramienta Reemplazar de Notepad++?

- a. Para reemplazarlo por un texto copiado.
- b. Para buscar un texto.
- c. Para copiar un texto.
- d. Para buscar un texto y reemplazarlo por otro.

Puedes encontrar la solución a esta pregunta en el apartado 4.2.3.

19. ¿Para qué sirve la herramienta Grabar macro del editor de texto Notepad++?

- a. Para grabar acciones que posteriormente podrán repetirse.
- b. Para grabar textos.
- c. Para grabar acciones pero no se podrán repetir.
- d. Para grabar imágenes.

Puedes encontrar la solución a esta pregunta en el apartado 4.2.3.

20. ¿Desde dónde podremos acceder a los plugins del editor de texto Notepad++?

- a. Desde Archivo/Plugins.
- b. Desde el Menú principal en Plugins.
- c. Desde las herramientas, bajo el menú principal.
- d. Desde el menú principal en Edición / Plugins.

Puedes encontrar la solución a esta pregunta en el apartado 4.2.3.