Instrucciones

- La corrección del examen se realizará en términos de (funciona/ no funciona) para cada uno de los apartados y después se entrará a valorar aspectos del código.
- Optimice las reglas utilizando los selectores adecuados, se penalizará redundancias innecesarias.
- En los apartados se le puede indicar que utilice o no determinados elementos, si no lo realiza como se solicita se penalizará, la penalización dependerá de la importancia o gravedad en cuestión.
- Entregar fichero .css de la actividad 2 y el fichero .html de la actividad 1, comprimido en un .zip con su nombre.
- Es responsabilidad del alumno/a tener una maquina virtual con todo el software necesario para la realización de esta prueba (vale la misma utilizada durante las clases).
- Se permite utilizar apuntes y cualquier otro material en formato digital que el alumno considere de interés para la realización de esta prueba, incluso internet.
 NO se permite el intercambio de información entre el alumnado. Cualquier acto "sospechoso" invalidará la prueba para las personas implicadas. Si durante la corrección de un ejercicio queda probado que se ha producido una copia a todas las personas implicadas se les invalidará la prueba.
- En cada uno de los apartados de esta prueba, se penalizará la puntuación si se detectan elementos innecesarios o que no está relacionados con lo que se pide en el apartado.
- No se podrá salir del aula durante la realización del ejercicio, en estos casos no se recogerá la prueba.
- Para la prueba dispone de 2 horas

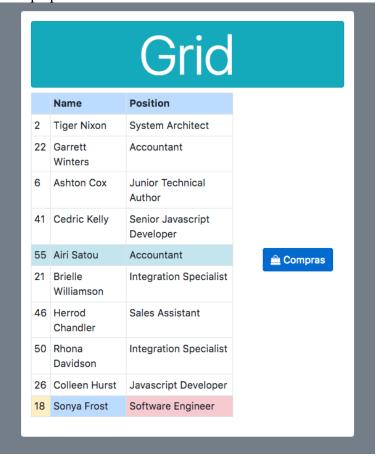
Actividad 1

Utilice Bootstap 4 para definir la siguiente página web. **NO utilice estilos**, sólo use clases bootstrap.

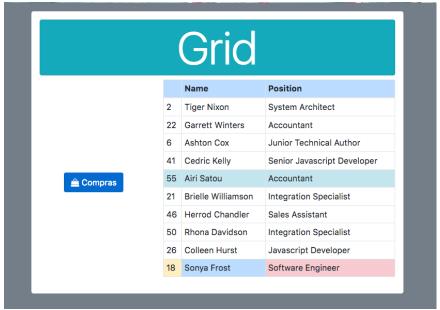
- 1. **(0,5 pto)** Defina el fichero actv1.html y enlace las librerías de Bootstap o FontAwesome que se le pasan junto con el enunciado. Utilizaremos los iconos de Font Awesome 4.7.0, la documentación sobre esta versión la puede encontrar en la siguiente web https://fontawesome.com/v4.7.0/
- 2. **(4,5 pto)** Se pide definir un grid con bootstrap (NO css-Grid). Defina un contenedor donde incluirá distintos elementos según el tamaño de la pantalla:
 - a. Pantalla extra pequeña: El código html de la tabla se da en el fichero de texto adjunto, **tabla.txt**, así que no tiene que definirla desde cero.

Grid		
	Name	Position
2	Tiger Nixon	System Architect
22	Garrett Winters	Accountant
6	Ashton Cox	Junior Technical Author
41	Cedric Kelly	Senior Javascript Developer
55	Airi Satou	Accountant
21	Brielle Williamson	Integration Specialist
46	Herrod Chandler	Sales Assistant
50	Rhona Davidson	Integration Specialist
26	Colleen Hurst	Javascript Developer
18	Sonya Frost	Software Engineer

b. Pantalla pequeña:



c. Pantalla mediana:



d. Pantalla grande:



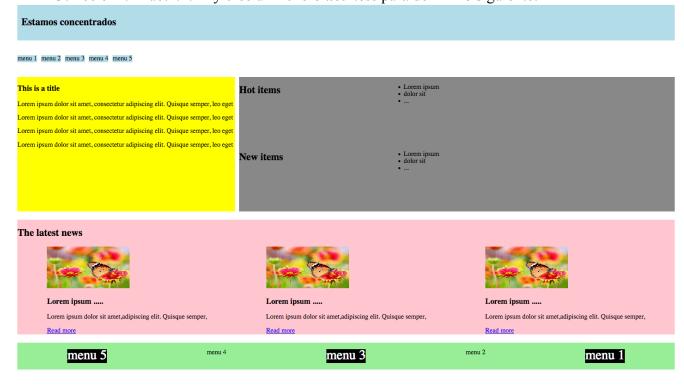
e. Pantalla extra grande:



- f. Se puntuará de la siguiente manera:
 - i. (0.5 pto) Clases utilizadas en la tabla
 - ii. (1 pto) Uso del grid según el tamaño de la pantalla. NOTA: Utilizar las clases de bootstrap, no se valorará css.
 - iii. (1 pto) Se ocultan y muestran los elementos según el tamaño de la ventana.
 - iv. (0.5 pto) Posicionamiento de los objetos según el tamaño de la pantalla.
 - v. (1 pto) Por la alineación del botón.
 - vi. (0.5 pto) Se ha utilizado el icono fa-shopping-bag en el botón

Actividad 2

Utilice el html act2.html y cree un fichero act2.css para definir lo siguiente:



Para algunas listas no ordenadas es posible que tenga que quitar el margen (valor a 0) y los estilos de los li.

Las imágenes tienen un tamaño de 100x200 px

Si observa que un contenedor no ocupa todo el tamaño deseado puede utilizar width: 100%;

- 3. (2 pto) Utilice CSS Grid para definir la estructura principal. NOTA: ojo con los espacios entre los elementos, utilice <u>las propiedades del grid</u> para definirlas y no margin
- 4. (2 pto) Utilice flexbox para colocar los objetos.
- 5. (1 pto) Definas las reglas necesarias, se penalizará las redundancias.