

Boletín 3: Elementos Multimedia

Crea una carpeta para el proyecto, llamada Boletin3
Dentro de ella, crea carpetas llamadas img, audio y video.

Ejercicio 1: Busca en internet una imagen relacionada con la informática (un ratón, un teclado, un ordenador, etc) y guárdala en la carpeta del directorio correspondiente a las imágenes (img). Crea una página web llamada Ejercicio1.html donde incluyas esa imagen, con texto alternativo en caso de que no se vea la imagen, un tamaño apropiado y un título.

Convierte ahora la imagen en un enlace a una web de compras de productos informáticos.

Ejercicio 2: Busca y descarga un vídeo corto (por ejemplo de pixabay), sin mucho movimiento y sin sonido importante. Guárdalo en la carpeta de recursos de vídeo con el nombre “video-fondo.mp4”. Inserta el vídeo en la página llamada Ejercicio2.html con las siguientes características:

- Que se reproduzca automáticamente.
- Que se repita en bucle.
- Que no se muestren los controles de gestión del vídeo.
- Muestra una imagen (puedes hacer un recorte del inicio del vídeo), como portada del vídeo en carga (o en caso en que no se pueda reproducir).

Ejercicio 3: Busca y descarga un archivo de audio, guardándolo en los archivos de recursos para audio.

Crea una página web llamada Ejercicio3.html que simule ser un post de un podcast (no hace falta encontrar un audio adecuado al motivo del ejercicio):

- Indica un título para el podcast.
- Indica un párrafo descriptivo.
- Muestra el audio con las siguientes características:
 - Investiga el uso de preload para que al cargar la página solo se cargue información básica (duración) en vez de cargar todo el archivo de audio.
 - Muestra los controles de gestión del audio.
 - Muestra un mensaje en el caso en que no se pueda cargar el audio por problemas de compatibilidad.

Ejercicio 4: Descarga un nuevo vídeo (mp4, lo llamaremos “video4.mp4”) y un nuevo audio (mp3, lo llamaremos “audio4.mp3”) y guárdalos en la carpeta correspondiente.

Duplica los archivos cambiándoles la extensión (“video4.webm” y “audio4.ogg”).

Una vez tengas los archivos, vamos a crear elementos de vídeo y audio en la página, pero en este caso en vez de usar el atributo src, usa <source> para indicar los archivos de origen de esos recursos.

En ambos casos pon como primer <source> el elemento duplicado (debería fallar) y después el correcto.

Añade también un texto “fallback”, para que se muestre en caso en que no se pueda reproducir el recurso.

Prueba la ejecución y prueba luego a renombrar el archivo correcto en la carpeta del proyecto para que no lo encuentre y fíjate en qué sucede.