

Módulo Profesional 06:

Lenguaje de marcas

Actividad UF1

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR EN

DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA

MODALIDAD ONLINE

Nombre del alumno







Lenguajes de marcas

Objetivos

Conocer e implementar lenguajes de marcas, particularmente HTML, CSS, XML.

Competencias asociadas:

- Manejo de lenguajes de marcas

Metodología	Entrega
- Preparación individual	En PDF hasta el 22/03/21

Dedicación estimada	Documentos de referencia
30 horas	Teoría, Videos, Videoconferencias

Resultados de aprendizaje

RA1. Reconocimiento de las características de lenguajes de marcas

RA2 Utilización de lenguajes de marcas en entornos web

RA3 Definición de esquemas y vocabularios en XML

Criterios de evaluación

- Criterio del 1 al 5 del RA1, RA2, RA3.

2



Desarrollo de la actividad

Para la realización de los ejercicios vas a necesitar ver las videoconferencias, ver los videos del campus, y realizar tareas de investigación.

Bloque 1: Reconocimiento de las características de lenguajes de marcas

1. Cita los principales lenguajes de marcas y explica brevemente la utilidad de cada uno de ellos.

HTML Representa la base de una web.

XHTML Fusión (fallida) de HTML y XML con sintaxis más estricta y formal. Podemos hacer páginas web con el mismo etiquetado y funcionalidad que HTML.

CSS Maquetación web.

XML Transportar y almacenar datos.

Dialectos XML:

SVG Sirve para representar gráficos vectoriales en dos dimensiones.

MathML se usa para representar notaciones matemáticas.

NewsML se usa para representar noticias electrónicas.

FXML representa interfaces de usuario en la tecnología JavaFX de Java.

XAML define interfaces de usuario en aplicaciones de Windows desarrolladas con tecnología Microsoft.

RSS y Atom es la para distribución de contenido de fuentes a usuarios suscritos. Canales

2. Explica las diferentes versiones que existen de HTML.

HTML 2 Simplifica al máximo la estructura del documento para agilizar su edición y la declaración de los elementos body, HTML y head es opcional.

HTML 3.2 Es la primera recomendación HTML publicada por la W3C y se incorporaron tecnologías recientes de entonces como los applets de Java y texto que fluye alrededor de las imágenes.

HTML 4.0 Supone un gran salto desde las versiones anteriores, destacan las hojas de estilos CSS, la posibilidad de incluir pequeños programas o scripts en las páginas web, mejora de la accesibilidad de las páginas diseñadas, tablas complejas y mejoras en los formularios.

HTML 5 Hay nuevas etiquetas, se introduce la posibilidad de introducir audio y video de forma directa en la web sin necesidad de plugins o complementos en los navegadores, y otras novedades.



el

Principales diferencias:

3.

- Los nombres de las etiquetas de elementos y los nombres de los atributos deben ir en minúscula, con el fin de mantener el mismo criterio en todo el documento.
- Los valores de los atributos deben ir entre comillas dobles (") o comillas simples (').
- Todos los elementos tienen que estar cerrados, ya tengan contenido (...) o no (
br/>).
- Los elementos deben estar correctamente anidados.
- Los valores de pares atributo = valores iguales no pueden ser simplificados, por ejemplo <dlcompact = 'compact'> no puede expresarse como <dlcompact>.
- Algunos elementos son obligatorios, como html, body, head, etc.
- Debe incluir una declaración de tipo de documento al principio del documento.
- Además, existen ciertas incompatibilidades en el anidamiento de elementos; por ejemplo, <a> no puede contener otros elementos <a>.
- No se puede escribir contenido en el body sin introducirlo en una etiqueta.
- Todos los atributos tienen valor, no se pueden minimizar los atributos; es decir, todos deben tener un valor asignado. Un ejemplo de ello es el atributo "selected" de un elemento OPTION que se indicaba para decir que debe aparecer como seleccionado por defecto. Debemos colocarlo siempre asignándole algún valor.
- No se deben insertar elementos block dentro de los elementos inline. Los elementos de tipo "bloque", como o <div>, son mas generales que los elementos de tipo "en línea", como o . Por ello, no podemos colocar elementos tipo bloque dentro de otros menos generales como los en línea.
- Los scripts y estilos deben colocarse en bloque CDATA. Debido a las características del XML, caracteres como "<" o "&" pueden ser interpretados como parte del propio etiquetado del documento XHTML y, para evitar que esto ocurra, se encapsulan los bloques de script o estilos; de tal modo que, cuando se abre un bloque de script o de estilos CSS, para evitar casos de incompatibilidad, debemos colocar su contenido dentro de un bloque CDATA.



4. Explica la utilidad del XML hoy en día.

1. Facilita el intercambio de datos

Como los datos XML están almacenados en formato de texto simple permite almacenar y compartir la información entre diferentes sistemas o aplicaciones de manera más rápida y sencilla también pueden ser leídos por diferentes plataformas o sistemas que, aunque incompatibles, permiten a los desarrolladores intercambiar fácilmente los datos entre una y otra.

2. Separa los datos de HTML

Los datos HTML pueden almacenarse en archivos XML separados, lo que hace más sencilla su edición cada vez que sea necesario.

3. Simplifica el cambio a una nueva aplicación, sistema o plataforma

Como los datos XML se almacenan en formato de texto simple, hacen más sencilla la futura expansión o actualización a un nuevo sistema de información, navegador o plataforma.

4. Útil para crear nuevos lenguajes de marcado de datos

XML ha permitido la creación de diferentes lenguajes, capaces de ser codificados por distintos tipos de máquinas de lectura. Así, podemos nombrar el RSS (usado en noticias), WAP, WML, XHTML y SMIL, entre otros.



Bloque 2: Utilización de lenguajes de marcas en entornos web

5. Define y que son los elementos en línea y en bloque respecto al lenguaje HTML y cita algunos ejemplos.

Los elementos "en línea" son los que su contenido se encuentra en una misma línea, así que, si colocamos dos o más elementos en línea sin hacer un salto de línea, estos elementos salen uno seguido de otro en la misma línea. Toma todo el ancho que sea necesario.

```
<a href="https://www.zooplus.es">ENLACE DE TEXTO</a>
<img src="https://www.zooplus.es/magazine/wp-
content/uploads/2019/02/Wellensittichpaar-768x512.jpg" width="150px"
height="100px"/>
<input/>
<img src="https://www.zooplus.es/magazine/wp-
content/uploads/2018/10/Wellensittiche-k%C3%BCssen-1024x775.jpg"
width="150px" height="100px"/>
```

Los elementos "en bloque" son los que siempre empiezan en una nueva línea y toman todo el ancho disponible.

```
<h1>Título principal</h1>
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit,
    sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore
   magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud
   exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea
   commodo conseguat. Duis aute irure dolor in reprehenderit
    in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat
   nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non
   proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit
   anim id est laborum.
<h2>Subtítulo del artículo</h2>
<0l>
 Blanco
 Negro
 Rojo
```



6. Realiza tareas de investigación para rellenar la siguiente tabla en referencia a los atributos de los **enlaces web** en HTML5:

Atributo	Uso	Valores explicados
href	Especifica la URL de la página donde apunta el enlace.	
target	Especifica dónde abrir el documento enlazado.	_blank abre el documento enlazado en una ventana o pestaña nuevaself abre el documento enlazado en el mismo marco donde fue picadoparent abre el documento enlazado en marco padre o superior a estetop abre el documento enlazado ocupando toda la ventana. Framename abre el documento enlazado en el iframe nombrado.
download	Especifica que el archivo especificado con el href será bajado al picar en él.	Filename Opcional. Especifica el nuevo nombre del archivo para el archivo bajado.
rel	Especifica la relación entre el documento actual y el vinculado. Sólo se usa si href está presente.	alternate da al enlace una representación alternativa del documento (ej. imprimir) autor da un enlace al autor del documento. bookmark URL permanente usado para marcar páginas. external indica que el documento referenciado no es parte de la misma web de la que es el documento actual. help da un enlace al documento de ayuda. nofollow enlaza a un documento no recomendable, como un enlace de pago. noopener hace que sitios web externos no entren al sitio web del enlace. noreferrer evita que el navegador recopile información sobre la página principal. next da un enlace al siguiente documento de la serie. prev documento previo en una selección. license da un enlace a la información de licencia del documento. search enlace a la herramienta de búsqueda para el documento. tag etiqueta para el documento



7. Realiza tareas de investigación para rellenar la siguiente tabla en referencia a los atributos de las **imágenes** en HTML5:

Atributo	Uso	Valores explicados
alt	proporciona información alternativa para una imagen si el usuario por alguna razón no puede verla.	
height	especifica la altura de un elemento en píxeles	
ismap	Indica que la imagen es parte de un mapa de imagen del servidor.	
longdesc	especifica un hipervínculo a una descripción detallada de una imagen. (obsoleto)	
sizes	define los tamaños en los que el icono puede ser cargado.	height x width especifica uno o más tamaños para el icono enlazado. any el icono es escalable
src	especifica la URL de la imagen.	URL del contenido integrable
srcset	Una lista de una o más cadenas separadas por comas indicando las posibles fuentes para usar.	
title	Texto a ser mostrado cuando el cursor esté sobre el elemento.	
width	especifica el ancho de un elemento en píxeles	

8. Realiza tareas de investigación para rellenar la siguiente tabla en referencia a los atributos de los **formularios** en HTML5:

Atributo	Uso	Valores explicados
type	muestra el tipo de control. Su valor	button : botón sin un
	predeterminado es "text", si no se especifica	comportamiento específico.
	este atributo.	checkbox: casilla de selección.
		color: control para especificar
		un color.
		date: control para introducir una
		fecha (año, mes y día, sin
		tiempo)
		email: campo para introducir
		una dirección de correo
		electrónico.
		file: control que permite al
		usuario seleccionar un archivo.
		password: control de línea
		simple cuyo valor permanece
		oculto
		submit: botón que envía el
		formulario.
		text: campo de texto de línea
		simple.



	1	,
		time: control para introducir un
		valor de tiempo sin zona horaria
		específica.
		url: campo para editar una URL.
name	El nombre del control, el cual es enviado con	
11441110	los datos del formulario.	
value	El valor inicial del control.	
required	especifica que el usuario debe llenar el control	
	antes de enviarlo al formulario.	
size	El tamaño inicial del control. Este valor es en	
	píxeles, a menos que el	
	atributo type sea text o password, en cuyo	
	caso será el número entero de caracteres. A	
	partir de HTML5, este atributo aplica sólo	
	cuando el	
	atributo type es text, search, tel, url, email,	
	o password, de otro modo es ignorado.	
Maxlenght	Indica el número máximo o mínimo de	
minlenght	caracteres (Unicode code points) que el	
	usuario puede insertar. Si no está especificado	
	entonces el usuario puede insertar un número	
	ilimitado de caracteres.	
autofocus	Este atributo Booleano permite especificar que	
	un control de formulario tenga el cursor	
	cuando la página se carga, a menos que el	
	usuario lo reemplace, por ejemplo, escribiendo	
	en un control diferente.	
textarea	crea una entrada de texto sin limitación.	

9. Investiga como realizar listas(ul/li) en HTML y realiza el siguiente ejemplo:

Lista con elementos

- M1
- M2M3

Lista con sublistas

- M1
- M2
 - UF1
 - o UF2 o UF3
- Inserta el código y pantallazo del resultado en el navegador

```
<h4>Lista con elementos</h4>
<l
  M1
  M2
  M3
<h4>Lista con sublistas</h4>
  M1
  M2
```





10. Realiza la siguiente web con enlaces a una web externa y a una web interna.

Lista con enlaces web internos y externos

- Enlace a una pagina web externa
- Enlace a una pagina web interna
- Enlace a una pagina web interna

```
Inserta el código y pantallazo del resultado en el navegador
El índex
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-</pre>
scale=1.0">
    <title>index enlaces</title>
</head>
<body>
    <h3>Lista con enlaces web internos y externos</h3>
        <
            <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jXZAbnn1kTU"</pre>
target="_blank">Enlace a página web externa</a>
        <
```



página 1

página 2



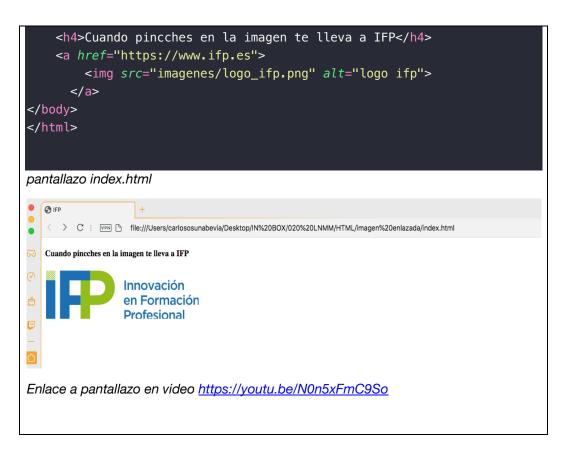


11. Realiza la siguiente web con la siguiente imagen, que apunta a www.ifp.es, texto alternativo: logo ifp. Titulo: IFP.

Cuando pulso sobre la imagen, me lleva a la pagina web de ifp







- 12. Realiza la siguiente web en la que vamos a trabajar la estructura de una web en HTML5:
 - a. Header-> Página web de IFP
 - b. Nav-Ir a sección
 - c. Article-> Contenido principal
 - d. Aside-> Banner de publicidad/ Testimonios
 - e. Footer -> Avisos legales

Pagina web de IFP

IR SECCIÓN 1 IR SECCIÓN 2

CONTENIDO PRINCIPAL

Este es el contenido principal de mi web

Banner de publicidad



Testimonios

Me gusta mucho esta página.

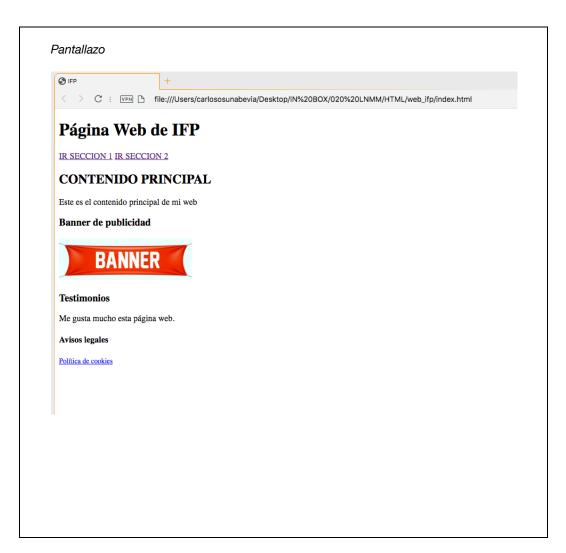
Avisos legales

Política de cookies



Inserta el código y pantallazo del resultado en el navegador <!DOCTYPE html> <html lang="en"> <head> <meta charset="UTF-8"> <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge"> <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-</pre> scale=1.0"> <title>IFP</title> </head> <body> <header> <h1>Página Web de IFP</h1> </header> <nav> IR SECCION 1 IR SECCION 2 </nav> <section> <h1>CONTENIDO PRINCIPAL</h1> Este es el contenido principal de mi web </article> </section> <aside> <h3>Banner de publicidad</h3> </aside> <section> <h3> Testimonios </h3> Me gusta mucho esta página web. </section> <footer> <h4>Avisos legales</h4> <small> Política de cookies </small> </footer> </body> </html>







- 13. En el siguiente ejercicio vamos a trabajar con tablas en HTML.
 - Para este ejercicio necesitaras ver el video de tablas e investigar como combinar celdas.
 - -El sistema solar, la tabla lleva un pie con las celdas combinadas.
 - -El planeta Júpiter, las celdas de la primera columna van combinadas, y puedes poner la imagen que tu quieras.

Turnos semanales

```
DíaMañanaTardeLunesJuanPedroMartesLuisaMaríaMiércolesAndrésJuanJuevesMaríaLuisaViernesPedroAndrés
```

```
Inserta el código y pantallazo del resultado en el navegador
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
  <meta name="viewport" content="widtd=device-widtd, initial-scale=1.0">
  <title>Turnos semanales</title>
</head>
<body>
  <caption><h3>Turnos semanales</h3></caption>
      <tdead>
         Día
            Mañana
            Tarde
         </tdead>
      Lunes
            Juan
            Pedro
         Martes
            Luisa
            María
         Miércoles
            Adrés
            Juan
```



```
Jueves
                María
                Luisa
            Viernes
                Pedro
                Andrés
            </body>
</html>
 Turnos semanales
                 El sistema Solar
                                  a Acceso rápido
  C: VPN ( file:///Users/carlososunabevia/Desktop/IN%20BOX/020%20LNMM/HTML/turnos_semanales.html
   Turnos semanales
   Día Mañana Tarde
  Lunes Juan Pedro
  Martes Luisa
            María
  Miércoles Adrés Juan
  Jueves María Luisa
  Viernes Pedro Andrés
```

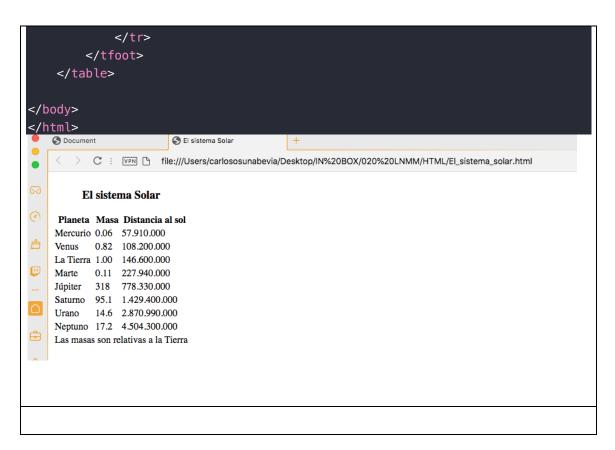
El sistema solar

Planeta Masa Distancia al sol Mercurio 0.06 57.910.000 Venus 0.82 108.200.000 La Tierra 1.00 146.600.000 Marte 0.11 227.940.000 Júpiter 318 778.330.000 Saturno 95.1 1.429.400.000 Urano 14.6 2.870.990.000 Neptuno 17.2 4.504.300.000 Las masas son relativas a la Tierra



```
Planeta
   Masa
   Distancia al sol
 </tdead>
Mercurio
   0.06
   57.910.000
 Venus
   0.82
   108.200.000
 La Tierra
   1.00
   146.600.000
 Marte
   0.11
   227.940.000
 Júpiter
   318
   778.330.000
 Saturno
   95.1
   1.429.400.000
 Urano
   14.6
   2.870.990.000
 Neptuno
   17.2
   4.504.300.000
 <tfoot>
 Las masas son relativas a la Tierra
```









```
Datos
                                                                         </thead>
                                                <img src="img/jupiter.png">
                                                                                                 Distancia desde el Sol
                                                                                                 778,5 millones km
                                                                         Radio
                                                                                                 69.911 km
                                                                         Gravedad
                                                                                                 24,79 m/s<sup>2</sup>
                                                                         Masa
                                                                                                 1898 x 10<sup>27</sup> kg
                                                                         Superficie
                                                                                                 61,42 miles de millones km<sup>2</sup>
                                                                         Duración del día
                                                                                                 0d 9h 56m
                                                                         </body>
</html>
               Júpiter
                                                                                                                      +
                 \begin{tabular}{lll} \hline & & & & \\ \hline & & & \\ \hline & & & \\ \hline & & \\
                                                                                                                                El planeta Júpiter
                                                           Imagen
                                                                                                                                                                                                              Datos
                                                                                                                                   Distancia desde el Sol 778,5 millones km
                                                                                                                                                                                                              69.911 km
                                                                                                                                   Radio
                                                                                                                                   Gravedad
                                                                                                                                                                                                              24,79 m/s<sup>2</sup>
9
                                                                                                                                   Masa
                                                                                                                                                                                                              1898 \times 10^{27} \text{ kg}
                                                                                                                                   Superficie
                                                                                                                                                                                                              61,42 miles de millones km<sup>2</sup>
                                                                                                                                   Duración del día
                                                                                                                                                                                                              0d 9h 56m
```



14. En el siguiente ejercicio vamos a trabajar formularios en HTML, visualiza el video de formulario y realiza tareas de investigación. Realiza el siguiente formulario, no te preocupes por la posición de los elementos, tamaño de letra etc (son cosas que dependen del navegador)

	Matriculate en IFP
Nombre:	
Apellidos:	
Email: @	
Población:	
Provincia:	
Ciclo formativo:	¿Cómo conociste IFP ?
○ SMR	☐ Instagram.
DAW	☐ Google.
○ DAM	☐ Boca a boca.
○ ASIR	□ Otros
Desea indicar algun comentario	
Escriba aquí sus comentarios	
¿Cuantas horas de estudio dispones? (Señala la opción que más se acerque) 2 horas al día. 4 horas al día.	
Matricular	rme Borrar datos



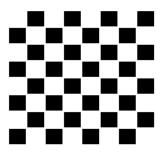
```
Matriculate en IFP<br>
              <label>Nombre: <input type="text"</pre>
size="25"></label><br>
                 <label>Apellidos: <input type="text"</pre>
size="40"></label><br><br>
                 <label>Email: <input type="email" placeholder="@"</pre>
size="45"></label><br>
                 <label>Población: <input type="text"></label><br><br>
                 <label>Provincia: <input type="text"></label><br><br>
              Ciclo formativo<br>
                 <input type="radio">SMR<br>
                 <input type="radio">DAW<br>
                 <input type="radio">DAM<br>
                 <input type="radio">ASIR<br>
              ¿Cómo conociste IFP?<br>
                 <input type="checkbox">Instagram<br>
                 <input type="checkbox">Google<br>
                 <input type="checkbox">Boca a boca<br>
                 <input type="checkbox">0tros<br>
              Desea indicar algún comentario<br>
                 <textarea rows="40" cols="80" name="texto">Escriba aquí
sus comentarios..</textarea><br>
              ¿De cúantas horas de estudio dispones? (Señala la opción
que más se acerque) <br>
                 <select name="devices" size="2">
                     <option value="2 horas dia">2 horas dia
                     <option value="4 horas dia">4 horas dia
                     <option value="6 horas dia">6 horas dia
                     <option value="8 horas dia">8 horas dia
                 </select>
```



<th colspan="3"><pre></pre></th>	<pre></pre>		
	→ Matriculate → C: VPN file:///Users/carlososunabevia/Desktop/IFP/020%		
	Matriculate en IFP		
	Nombre: Apellidos: Email: @ Población: Provincia: Ciclo formativo SMR DAW DAW Google DAM Boca a boca		
2	○ ASIR □ Otros Desea indicar algún comentario Escriba aquí sus comentarios		
() ()	¿De cúantas horas de estudio dispones? (Señala la opción que más se acerque) 2 horas dia 4 horas dia Matricularme Borrar datos		
<u> </u>			



15. En el siguiente ejercicio vamos a trabajar con CSS, necesitaras ver los videos de CSS. Crea una tabla con HTML+CSS, en la cual haya una tabla 8x8 y define con CSS el color de las casillas formando un tablero de ajedrez (blanco/negro), y hacer que todas las casillas sean cuadradas.



Inserta el código y pantallazo del resultado en el navegador

HTML

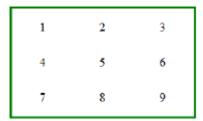
```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
 <meta charset="UTF-8">
 <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
 <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
 <title>ajedrez</title>
 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="ajedrez.css"/>
</head>
<body>
```





```
</body>
</html>
CSS
   table {
     width: 500;
     height: 500;
   .blanco{background-color: white; padding: 10px;}
   .negro{background-color: black;padding: 10px;}
      C : VPN ( file:///Users/carlososunabevia/Desktop/IFP/020%20LNMM/HTML/Ajedrez/ajedrez.html
```

16. Crea una tabla con HTML+CSS con los siguientes atributos: ancho 250px, altura 150 px, borde 3px. Texto centrado.



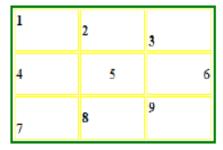


```
Inserta el código y pantallazo del resultado en el navegador
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>grid</title>
  <link rel="stylesheet" type="text/css" href="grid.css"/>
</head>
<body>
  1
        2
        3
     4
        5
        6
     7
        8
        9
     </body>
</html>
CSS
table {
  width: 250px;
  height: 150px;
  border: 3px solid green;
.grid {
  text-align: center;
```





17. Crea una tabla con HTML+CSS con los siguientes atributos: bordes en todas las celdas, tabla centrada y diferentes alineaciones en los textos.



```
Inserta el código y pantallazo del resultado en el navegador
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>grid</title>
  <link rel="stylesheet" type="text/css" href="grid2.css"/>
</head>
<body>
  1
      2
      3
    4
      5
      6
    7
      8
      9
    </body>
```

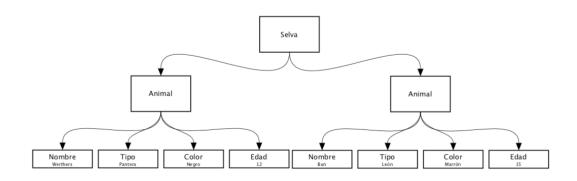


```
</html>
CSS
table {
    width: 250px;
    height: 150px;
    border: 3px solid green;
.grid_center{
    text-align: center;
    border: 2px solid yellow;
.grid_left{
    text-align: left;
    border: 2px solid yellow;
.grid_top_left{
    text-align: left;
    vertical-align: top;
    border: 2px solid yellow;
.grid_bottom_left{
    text-align: left;
    vertical-align: bottom;
    border: 2px solid yellow;
.grid_right{
    text-align: right;
    border: 2px solid yellow;
      C: VPN (a) file:///Users/carlososunabevia/Desktop/IFP/020%20LNMM/HTML/Grid2/grid2.html
                   3
               5
(
```

Bloque 3: Definición XML



18. Representa en forma de árbol el siguiente documento XML (https://app.diagrams.net):



19. Construye un documento XML que describa personas: nombre, ocupación, aficiones... Realiza el XML con los datos de tres personas rellenadas.

```
Inserta el código y pantallazo del resultado en el navegador
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<lista_de_personas>
    <persona>
        <nombre>Antonio</nombre>
        <ocupacion>Joyero</ocupacion>
        <aficiones>Ping Pong</aficiones>
         <edad>35</edad>
    </persona>
    <persona>
        <nombre>Manuel</nombre>
        <ocupacion>Enfermero</ocupacion>
        <aficiones>Cria de pájaros</aficiones>
         <edad>32</edad>
    </persona>
    <persona>
        <nombre>Dean</nombre>
        <ocupacion>Jubilado</ocupacion>
        <aficiones>Viajar</aficiones>
```





20. Construye un documento XML para almacenar los datos de las viviendas de una inmobiliaria. Rellena el XML con 5 viviendas.

```
Inserta el código y pantallazo del resultado en el navegador
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<inmobiliaria>
    <vivienda>
        <referencia>JV744</referencia>
        <tipo>Chalet</tipo>
        <m2>500</m2>
        <habitaciones>5</habitaciones>
        <banyos>3</banyos>
        <precio>1.000.000</precio>
    </vivienda>
     <vivienda>
        <referencia>JV844</referencia>
        <tipo>Ático</tipo>
        <m2>325</m2>
        <habitaciones>5</habitaciones>
        <banyos>2</banyos>
        <precio>900.000</precio></precio>
    </vivienda>
     <vivienda>
        <referencia>HM778</referencia>
        <tipo>Piso</tipo>
        < m2 > 75 < /m2 >
        <habitaciones>2</habitaciones>
        <banyos>1</banyos>
        <precio>180.000</precio>
    </vivienda>
     <vivienda>
        <referencia>HC322</referencia>
        <tipo>Casa Pueblo</tipo>
        <m2>2000</m2>
        <habitaciones>7</habitaciones>
```

