

Examen 1º Trimestre 1ºDAW-1ºDAM

MÓDULO: Lenguaje de Marcas y Sistema de Gestión de Información

CURSO: 1º DAW

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Indicador	%	Criterios		
		Excelente (8-10)	Suficiente (5-7)	Insuficiente (0-4)
Organización de las carpetas	5	Organiza todas las carpetas correctamente, para alojar imágenes relativas y el archivo html del proyecto	Omite alguna de las carpetas de organización de archivos locales o alguno de los archivos locales	Omite toda la creación de carpetas y archivos locales
Estructuración HTML	10	Diseña correctamente la estructura de todas las etiquetas html incorporando las obligatorias	Diseña la estructura de las etiquetas html pero omite alguna de las obligatorias	Diseño insuficiente de las etiquetas html o mal organización y disposición de las mismas Todo o parte del contenido es un plagio realizado a través de Inteligencia artificial
Manejo de Tablas	20	Construye correctamente la estructura de tablas incorporando correctamente las etiquetas necesarias y solicitadas	Incluye la estructura de tablas, pero omite algunos de los formatos solicitados	No incluye la estructura de tablas u omite totalmente el formato solicitado
Elementos de diseño CSS	10	Utiliza correctamente todos los estilos solicitados en la página de manera general o particular según lo solicitado	Utiliza correctamente los estilos solicitados, aunque obviando alguno de ellos o utilizándolos de manera incorrecta	No utiliza correctamente los estilos CSS
Manejo de mapas de imagen	10	Utiliza correctamente los elementos de mapa de imagen tal y como se solicita con sus enlaces y textos alternativos correctamente establecidos	Utiliza correctamente los elementos de mapa de imagen obviando alguno de los elementos que se solicitan	Utiliza incorrectamente los elementos de mapa de imagen
Manejo de listas	20	Utiliza correctamente la estructura y formatos de listas que se solicitan	Utiliza correctamente la estructura de lista, pero omite algún formato o estructura mal diseñada	Utiliza incorrectamente la estructura de lista
Manejo de formatos de citas y anotaciones	15	Utiliza correctamente todos los formatos y anotaciones que se solicitan	Utiliza correctamente los formatos y anotaciones, pero omite alguno de ellos	Utiliza incorrectamente el formato de anotaciones y citas
Manejo de imágenes y enlaces	10	Utiliza correctamente los enlaces a imágenes, incluyendo correctamente todos los elementos como textos alternativos y detalles que se soliciten	Utiliza correctamente los enlaces a imágenes, pero omite alguno de los elementos que se solicitan	Utiliza incorrectamente los enlaces a imágenes

NORMAS DEL EXAMEN

1. Si se observa a cualquier alumno/a copiando de otro compañero/a, automáticamente dejará de hacer el examen, teniendo el examen suspenso.
2. El alumno/a tendrá internet cortado, solamente podrá solicitar su conexión a red para poder realizar entrega de su examen, bajo supervisión del profesor. Podrá utilizar los apuntes del curso y ejercicios prácticos realizados durante el mismo si los tiene previamente descargados en el equipo.
3. Está prohibido utilizar cualquier tecnología de Inteligencia Artificial, si se detecta el uso de esta, automáticamente el resultado del examen será suspenso, dejando el alumno de realizar el mismo.

ENTREGA DEL EXAMEN

El examen se entregará en un archivo comprimido, que contenga todos los archivos fuentes, el nombre de este será:

LMSGI_Nombre_Apellido.zip

DESCRIPCIÓN DEL EXAMEN

EJERCICIO 1 - CLASIFICACIÓN EQUIPO EUROPEO DE TENIS Y ENCUENTRA A WALLY

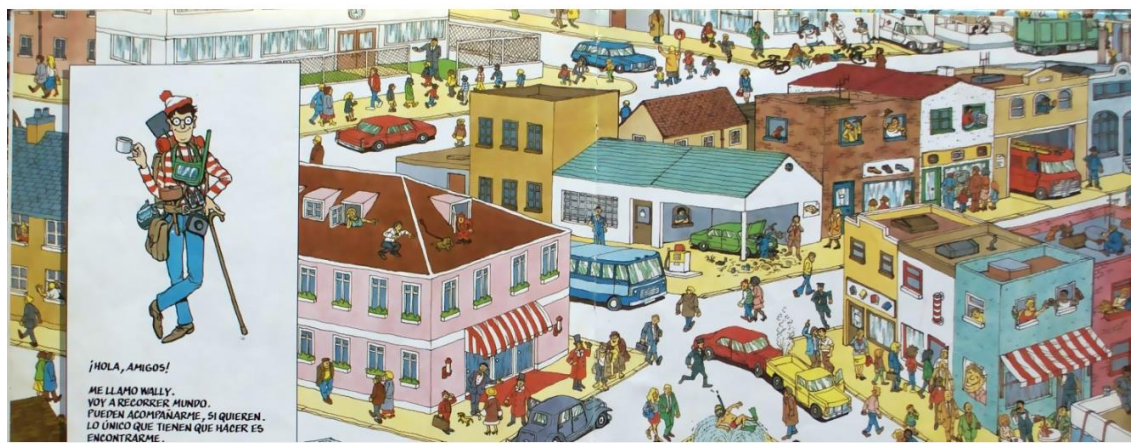
A) PARA EL APARTADO DE CLASIFICACIÓN EQUIPO EUROPEO DE TENIS TENDRÁ EL SIGUIENTE ASPECTO:

Clasificación Tenis Equipos Europeos

Posición	Fotografía	Nombre	Nacionalidad	Puntuación		
				Partidos Jugados	Partidos Ganados	Puntuación Total
1		Carlos Alcaraz		50	45	9500
2		Novak Djokovic		48	42	9200
3		Jannik Sinner		46	40	8900
4		Alexander Zverev		46	37	7900
5		Holger Rune		45	34	6900
Total				235	198	42400

B) PARA EL APARTADO DE ENCUENTRA A WALLY, TENDRÁ EL SIGUIENTE ASPECTO:

Encuentra a Wally



Para la realización del ejercicio el/la alumno/a deberá seguir los siguientes pasos:

1. Se creará una página html denominada **"tenis.html"**.
2. En el mismo directorio se creará unas **carpeta** para contener las imágenes que se cargaran como direcciones relativas denominada:
 - a. **imagenes**

3. Se creará un **favicon** para cargar en la página html con referencia al tenis, el alumno podrá generar o cargar el favicon que desee. Este archivo favicon se debe alojar en la carpeta “imágenes”.
4. El **título** de la página html será: “Clasificación Tenis Equipos Europeos”.
5. En el cuerpo de la página html, pondremos una **cabecera “h2”** con el siguiente texto:

“Clasificación Tenis Equipos Europeos”

Con los siguientes estilos:

- Centrado horizontal.
 - Color de letra a elegir por el/la alumno/a.
 - Tipo de fuente de letra a elegir por el/la alumno/a.
6. Crearemos una tabla tal y como se muestra en la imagen, en la que usaremos **rowspan y colspan** para poder tener el formato de esta. La tabla debe ocupar todo el ancho de la pantalla y con los bordes colapsados.
 7. Todos los contenidos de las celdas de la tabla deberán tener el **borde a 1 pixel sólido y en color gris “#ddd”, también un padding de 8 píxeles** a todos los lados y el texto e imágenes centrados horizontalmente dentro de la propia celda.
 8. Las **filas cabecera** dentro del thead, tendrán el color de fondo: “#f2f2f2”.
 9. **Las imágenes de los jugadores de tenis y las imágenes de las banderas** tendrán un ancho de 50 píxeles y un alto automático recogidos dichos valores de una clase.
 10. Las imágenes de bandera tendrán un tooltip que cuando pase el ratón por encima de ellas tendrá que aparecer la bandera de que país es.
 11. Todas las imágenes de los tenistas y banderas serán direcciones relativas y deberá descargarse a su respectiva carpeta desde las siguientes direcciones web:
 - **Carlos Alcaraz:**
 - o Cara:

```
- https://www.atptour.com/-/media/alias/player-headshot/a0e2
```
 - o Bandera:

```
- https://www.atptour.com/-/media/images/flags/esp.svgEspaña
```
 - **Novak Djokovic:**
 - o Cara:

```
- https://www.atptour.com/-/media/alias/player-headshot/d643
```
 - o Bandera:

```
- https://www.atptour.com/-/media/sites/finals/images/flags/serbia.png
```
 - **Jannik Sinner:**
 - o Cara:

```
- https://www.atptour.com/-/media/alias/player-headshot/s0ag
```

- Bandera:

```
- https://www.atptour.com/-/media/images/flags/ita.svg
```

- **Alexander Zverev:**

- Cara:

```
- https://www.atptour.com/-/media/alias/player-headshot/z355
```

- Bandera:

```
- https://www.atptour.com/-/media/images/flags/ger.svg
```

- **Holger Rune:**

- Cara

```
Cara: https://www.atptour.com/-/media/alias/player-headshot/r0dg
```

- Bandera

```
Bandera: https://www.atptour.com/-/media/images/flags/den.svg
```

12. La parte de debajo de la tabla “tfoot” debe estar en negrita.
13. En el tbody de la tabla a nivel de fila, se usará la función “hover” para que al pasar por cada fila de un tenista se ilumine toda la fila en el siguiente color de fondo: `rgba(135,28,28,0.3)`.
14. Las tres últimas columnas, a través de “colgroup” deben tener los colores de fondo siguientes, a través de sus clases respectivas:
 - Lightgreen.
 - Lightyellow.
 - Lightblue.
15. A continuación, pondremos una línea horizontal de separación para hacer la siguiente parte de la página: “El juego de encuentra a Wally”:
16. Con el mismo estilo de cabecera h2, pondremos la frase “Encuentra a Wally”.
17. Descargaremos también en local para cargar de forma relativa el siguiente mapa de imagen:

```
https://4.bp.blogspot.com/\_SUVfPxTYp5Q/TMdPlAKzQOI/AAAAAAAAAF0/b48TOnJTinU/s1600/02.JPG
```

18. Se deberá de poner una zona poligonal respecto a la figura de Wally en la que ponga: “ENHORABUENA ENCONTRASTE A WALLY”.



CEU

*Centro de Estudios
Profesionales*

Fundación San Pablo Andalucía

19. Se pondrán 2 zonas más en el dibujo a elegir por el alumno en la que se pondrá una zona circular y una zona rectangular con el título que el alumno vea adecuado.
20. Todos los enlaces del mapa de imagen se abrirán en una pestaña nueva y llevarán a una página de la Wikipedia que tenga referencia a la zona de enlace.

Por ejemplo, la zona de wally podría hacer referencia al siguiente enlace:

```
href="https://es.wikipedia.org/wiki/%C2%BFD%C3%B3nde_est%C3%A1_Wally%3F"
```

EJERCICIO 2 – CLASIFICACIÓN CAMPEONATO DE TENIS

El contenido completo a elaborar en el ejercicio se muestra en la siguiente imagen:

Clasificación Campeonato de Tenis

Categoría Absoluta

- Sevilla
 - Provincia
 - Aljarafe
 - Campiña
 - Centro
- Córdoba
 - Zona Sur
 - Zona Norte

Categoría Infantil

- Huelva
 - Centro
 - Provincia
- Almería
 - Centro
 - Provincia

Ejemplo de Notaciones Matemáticas y Químicas

Notaciones Matemáticas

La fórmula para calcular el área de un círculo es:

$$A = \pi r^2$$

Notaciones Químicas

El agua tiene la fórmula química:



Otras notaciones

El siguiente es un texto insertado en el documento.

Este es un texto en tamaño pequeño.

*Puedes encontrarme en:
123 Calle CEU, Bormujos, Sevilla*

ejemplo@email.com
[607666666](tel:607666666)

Para el desarrollo de esta actividad debéis tener en cuenta:

1. Crear un fichero llamado “campeonato.html”, los recursos adicionales (imágenes y/o estilos) deberán ubicarse en su carpeta correspondiente.
2. El documento tendrá por título “Clasificación resultados tenis y anotaciones”.
3. Se creará un **favicon** para cargar en la página html con referencia al mundo de la ciencia, el alumno podrá generar o cargar el favicon que desee. Este archivo favicon se debe alojar en la carpeta “imágenes”.
4. El título principal denominado “Clasificación Campeonato de Tenis” irá con el tag “h1”, los otros dos subtítulos “Categoría Absoluta” y “Categoría Infantil” irán con el tag “h2”.
5. En el apartado notaciones, el título principal irá con el tag “h1” y los subtítulos con el tag “h2”.

6. En las notaciones matemáticas se deberá de usar el tag para subíndice y superíndice.
7. En las notaciones químicas se deberá usar el tag subíndice y el tag de remarcar.
8. En otras anotaciones se usará el tag de texto insertado, el de texto pequeño, y el de dirección.
9. Al final del apartado, después de una línea divisoria se crearán los dos enlaces para enviar correo y poder llamar por teléfono.

PARA SUBIR NOTA

Para subir nota se creará el siguiente ejercicio:

CAMPEONATO DE JUEGOS

Nombre del Juego	Jugadores Ganadores		
	Posición	Nombre Jugador	Puntuación
Juego Arkanoid	1	Antonio Fernández Ariza	400
	2	Maria Galia Roman	350
	3	Ivan dos más	250
Juego Spiderman	1	Rosa Gómez Berniel	350
	2	Pablo Bernal Pons	340
	3	Alfonso Caparrós Iazo	285
Total Puntos			1.975

Se creará una página html que mostrará una tabla con la clasificación final de 2 juegos, en los que aparecerán los primeros 3 clasificados en cada uno de ellos.

Para la realización del ejercicio el/la alumno/a deberá seguir los siguientes pasos:

1. Se creará una página html denominada **“juegos.html”**.
2. En el mismo directorio se creará la carpeta de imágenes para contener las imágenes:
 - a. **imagenes**
3. Se creará un **favicon** para cargar en la página html con referencia a los juegos, el alumno podrá generar o cargar el favicon que desee. Este archivo favicon se debe alojar en la carpeta “imagenes”.
4. El **título** de la página html será: “Campeonato de juegos”.
5. En el cuerpo de la página html, pondremos una **cabecera “h1”** con el siguiente texto: “CAMPEONATO DE JUEGOS”

Con los siguientes estilos:

- Centrado horizontal.
- Color de letra a elegir por el/la alumno/a.
- Tipo de fuente de letra a elegir por el/la alumno/a.

6. Se **creará una tabla** dentro de la capa con las siguientes características:
 - a. Bordes colapsados.
 - b. Ancho de pantalla.
 - c. Color de texto blanco.
 - d. Color de fondo: rgba(22,103,147,0.5)
7. La anchura de la **columna “posición”** tendrá un ancho fijo **de 20 píxeles**.
8. **Todas las celdas** de la tabla tendrán las siguientes características:
 - a. Borde de un píxel sólido y con el color: #dddddd.
 - b. Un padding general de 8 píxeles.

- c. Texto alineado a la izquierda.
- 9. **Las filas cabecera** tendrán el siguiente color de fondo: #485ad1 y tendrán el texto alineado horizontalmente.
- 10. Se hará un **Hover por celda**, para que cada vez que pasemos por cada celda, el color de fondo cambie a: #49146b.