

EJERCICIOS TEMA 1

INDICE:

EJERCICIO 1..... 1

EJERCICIO 2..... 1

EJERCICIO 3..... 2

EJERCICIO 4..... 2

EJERCICIO 5..... 2

LENGUAJES DE MARCAS T1 –ACTIVIDADES

EJERCICIO 1.

Visita la página [http:// www.danielsternlicht.com](http://www.danielsternlicht.com) y dime al menos 5 utilidades de su web en cuanto a funcionalidad y en qué lenguajes de programación están realizadas.

- 1) Botones de dirección para desplazar al personaje.
- 2) Con el botón derecho del ratón teletransporta al personaje.
- 3) Se abren las puertas de los edificios cuando nos acercamos con el personaje.
- 4) Nos muestra información cuando entramos en un edificio.
- 5) Disponemos de una barra de navegación.

Los lenguajes utilizados son:

- 1) HTML.
- 2) JAVASCRIPT.
- 3) CSS3.

EJERCICIO 2.

Abre la página (www.google.es en su explorador. Pulsa el botón derecho del ratón y marque la opción “Ver código fuente”. Nombra al menos 5 etiquetas que veas e intenta explicar para qué sirven.

<title> Elemento que define el título de la página**</title>**

<head> Elemento que se usa para definir la información necesaria para configurar la página web**<head/>**

<style> Elemento encargado de la información de estilo **</style>**

<body> Elemento que delimita el contenido del documento (la parte visible de la página) **</body>**.

<script> Elemento usado para cargar o declarar código *JavaScript***</script>**

EJERCICIO 3.

¿En qué se diferencia un lenguaje de marcas a un lenguaje de programación? ¿Tienen funciones? ¿Y estructuras de control?

Un lenguaje de marcas es una forma de codificar un documento que, junto con el texto, incorpora etiquetas o marcas que contienen información adicional acerca de la estructura del texto o su presentación, mientras que un lenguaje de programación es aquel que es utilizado dar órdenes mediante de códigos o sintaxis tecleados por el programador, sirve para crear formatos, programas, aplicaciones

EJERCICIO 4.

Busca información en Internet sobre la organización W3C. ¿Para qué sirve?

El Consorcio WWW, en inglés: World Wide Web Consortium (W3C), es un consorcio internacional que genera recomendaciones y estándares que aseguran el crecimiento de la World Wide Web a largo plazo.

EJERCICIO 5.

¿Qué es un User-Agent?

Un agente de usuario es una aplicación informática que funciona como cliente en un protocolo de red; el nombre se aplica generalmente para referirse a aquellas aplicaciones que acceden a la World Wide Web.

¿Y el User Agent Switcher?

Es una aplicación que permite cambiar el agente de usuario de tu navegador.