

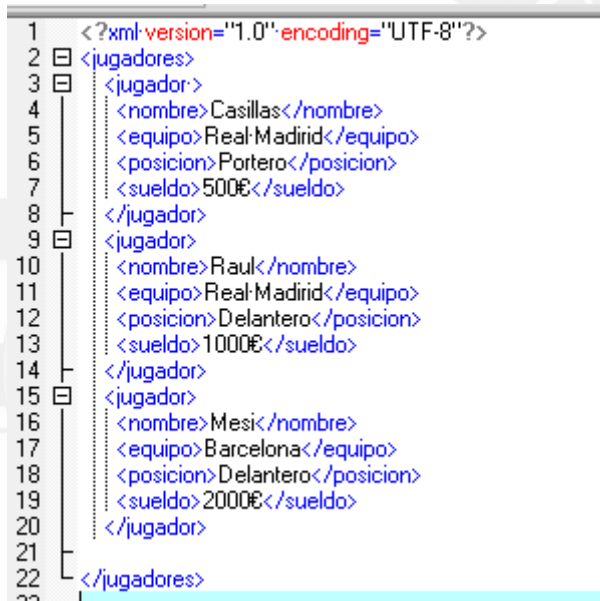
# Módulo: Lenguaje de Marcas y Sistemas de Gestión

## Unidad: 1 – Lenguaje de marcas

### Comprobar un XML bien formado

#### Descripción:

Supongamos que tenemos el siguiente XML:



```
1 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
2 <jugadores>
3   <jugador>
4     <nombre>Casillas</nombre>
5     <equipo>Real Madrid</equipo>
6     <posicion>Portero</posicion>
7     <sueldo>500€</sueldo>
8   </jugador>
9   <jugador>
10    <nombre>Raul</nombre>
11    <equipo>Real Madrid</equipo>
12    <posicion>Delantero</posicion>
13    <sueldo>1000€</sueldo>
14  </jugador>
15  <jugador>
16    <nombre>Messi</nombre>
17    <equipo>Barcelona</equipo>
18    <posicion>Delantero</posicion>
19    <sueldo>2000€</sueldo>
20  </jugador>
21 </jugadores>
22
```

Deseamos saber si está bien formado, es decir si cumple las normas básicas de un XML.

#### Objetivos:

- Identificar las características generales de los lenguajes de marcas
- Analizar las características propias del lenguaje XML
- Identificar la estructura de un documento XML y sus reglas sintácticas
- Contrastar la necesidad de crear documentos XML bien formados

#### Recursos:

- U1- Lenguaje de marcas.
- Editor de texto plano

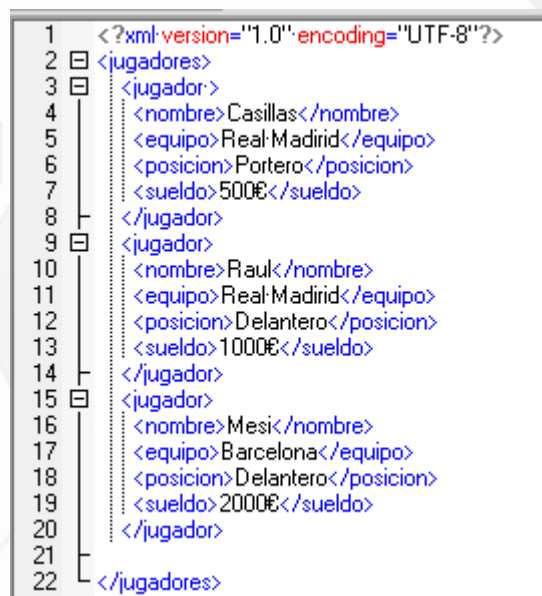
## Resolución:

Vamos a ver un método de validación de ficheros XML.

- **A través de una aplicación de escritorio, en este caso el editor XML Copy Editor**

Comenzamos con la aplicación de escritorio:

1. Vamos a usar un editor que nos permite trabajar con XML -> XML Copy Editor
2. Editamos el fichero en este editor:

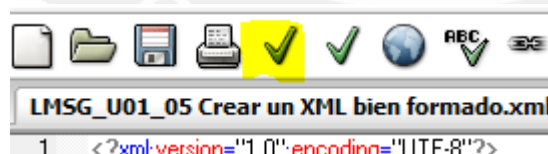


```

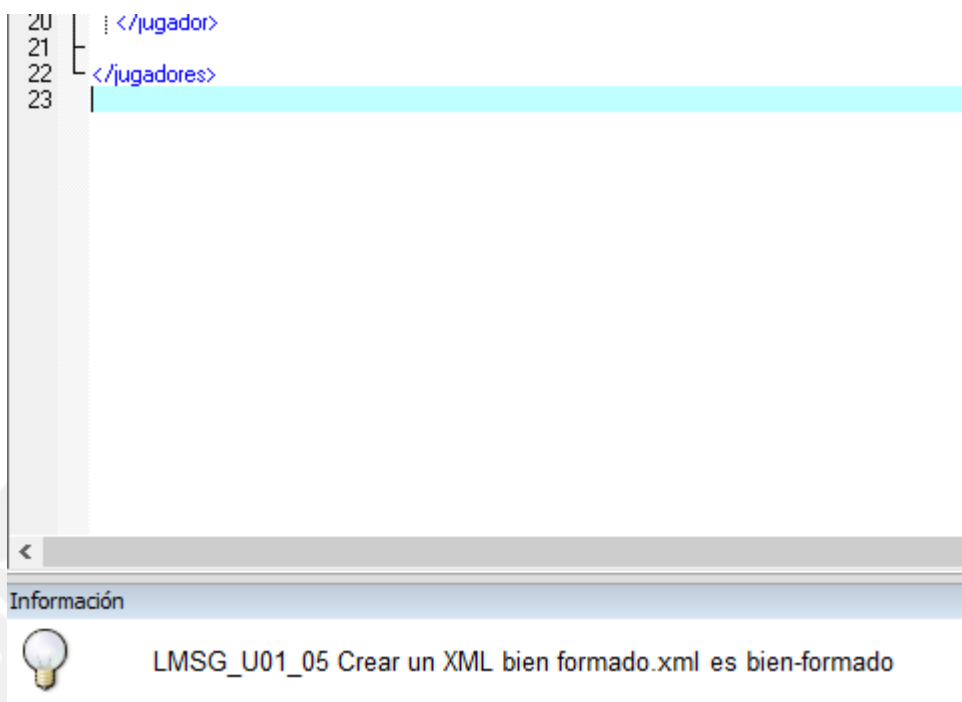
1  <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
2  <jugadores>
3  <jugador>
4      <nombre>Casillas</nombre>
5      <equipo>Real Madrid</equipo>
6      <posicion>Portero</posicion>
7      <sueldo>500€</sueldo>
8  </jugador>
9  <jugador>
10     <nombre>Raul</nombre>
11     <equipo>Real Madrid</equipo>
12     <posicion>Delantero</posicion>
13     <sueldo>1000€</sueldo>
14 </jugador>
15 <jugador>
16     <nombre>Mesi</nombre>
17     <equipo>Barcelona</equipo>
18     <posicion>Delantero</posicion>
19     <sueldo>2000€</sueldo>
20 </jugador>
21 </jugadores>
22

```

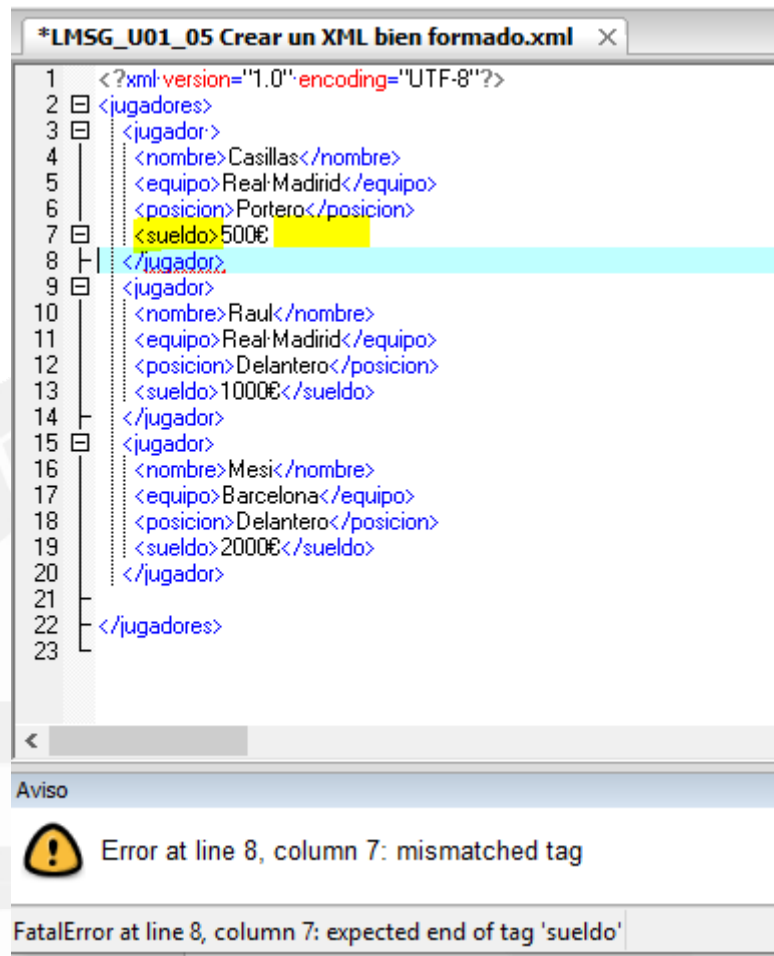
3. A través del icono seleccionado recibimos un mensaje en la parte inferior con el resultado del análisis



4. Al hacer click vemos el mensaje en la parte de abajo del editor como el siguiente:




5. Vamos a introducir un error en el fichero y vamos comprobar de nuevo



```
1 <?xml version='1.0' encoding='UTF-8'?>
2 <jugadores>
3 <jugador>
4   <nombre>Casillas</nombre>
5   <equipo>Real Madrid</equipo>
6   <posicion>Portero</posicion>
7   <sueldo>500€
8 </jugador>
9 <jugador>
10  <nombre>Raul</nombre>
11  <equipo>Real Madrid</equipo>
12  <posicion>Delantero</posicion>
13  <sueldo>1000€</sueldo>
14 </jugador>
15 <jugador>
16  <nombre>Mesi</nombre>
17  <equipo>Barcelona</equipo>
18  <posicion>Delantero</posicion>
19  <sueldo>2000€</sueldo>
20 </jugador>
21
22 </jugadores>
23
```

Aviso

 Error at line 8, column 7: mismatched tag

FatalError at line 8, column 7: expected end of tag 'sueldo'

6. Puesto que ahora hay una etiqueta que no tiene cierre al validar obtenemos el mensaje de error correspondiente