

Técnico de Grado Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web

Examen 2º Trimestre

Módulo	Lenguaje de Marcas y Sistema de Gestión de Información
Curso	Primero
Fecha	08/03/2024
Profesor	Fernando Gallego Valenzuela

1. Rubrica

Indicador	%	Criterios		
		Excelente	Suficiente	Insuficiente
Organización de las carpetas y los archivos	5	Crea todas las carpetas para alojar: páginas (HTML), imágenes y hojas de estilos (CSS), siguiendo la siguiente estructura: Examen: - imagenes - imagen1.png - imagen2.png - estilos - estilo1.css - estilos.css - pagina1.html - pagina2.html	Crea algunas las carpetas del sitio web para alojar: páginas (HTML), imágenes u hojas de estilos (CSS), omitiendo la creación de alguna de ellas	Omite la creación de carpetas del sitio web para alojar: páginas (HTML), imágenes y hojas de estilo (CSS)
Estructuración de páginas HTML	10	Diseña correctamente la estructura de etiquetas HTML, incorporando todas las obligatorias.	Diseña la estructura con etiquetas HTML, pero omite algunas de las obligatorias	Diseño deficiente por falta de etiquetas HTML o mal uso o disposición de estas Todo o parte del contenido es un plagio o se ha obtenido usando herramientas de Inteligencia Artificial
Manejo de tablas	20	Incluye correctamente la estructura de tablas incorporando correctamente las etiquetas apropiadas	Incluye la estructura de tablas, pero omite en parte el formato solicitado	No incluye la estructura de tablas u omite completamente el formato solicitado

Elementos de diseño CSS	15	Utiliza CSS de manera externa. Aplica de manera correcta, coherente y eficiente los estilos necesarios para la página	Aplica estilos en línea, dentro de los elementos HTML	Uso incorrecto o incoherente de selectores para establecer los estilos
Manejo de listas y capas	20	Organiza la información contenida en las páginas mediante la incorporación de contenedores adecuados (listas o capas). Además, respeta la posición y el orden de los elementos	Organiza la información contenida en las páginas mediante la incorporación de contenedores adecuados, omitiendo elementos HTML obligatorios	No se establece la información contenida en las páginas mediante contenedores adecuados.
Manejo de formatos, citas y anotaciones	15	Aplica correctamente todos los formatos, citas y anotaciones necesarios para elaborar la prueba	Omite algunos de los formatos, citas o anotaciones necesarios para elaborar la prueba	No establece los formatos, citas o anotaciones indicados en el desarrollo de la prueba
Manejo de imágenes y enlaces	15	Aplica correctamente las etiquetas y los atributos necesarios para el desarrollo de las imágenes y los enlaces de la actividad	Omite algunos de los elementos o atributos necesarios para el desarrollo de las imágenes y los enlaces de la actividad	Omite los elementos o atributos necesarios para el desarrollo completo de las imágenes y enlaces de la actividad

2. 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 podrá utilizar internet para buscar ayuda semántica de la asignatura, también se le dejarán en el examen los apuntes del curso y ejercicios prácticos realizados durante el mismo.
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.

3. Entrega del examen

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

LMSGI_Nombre_Apellido.zip

EJERCICIO 1 – Clasificación equipo europeo de tenis y encuentra a Wally.

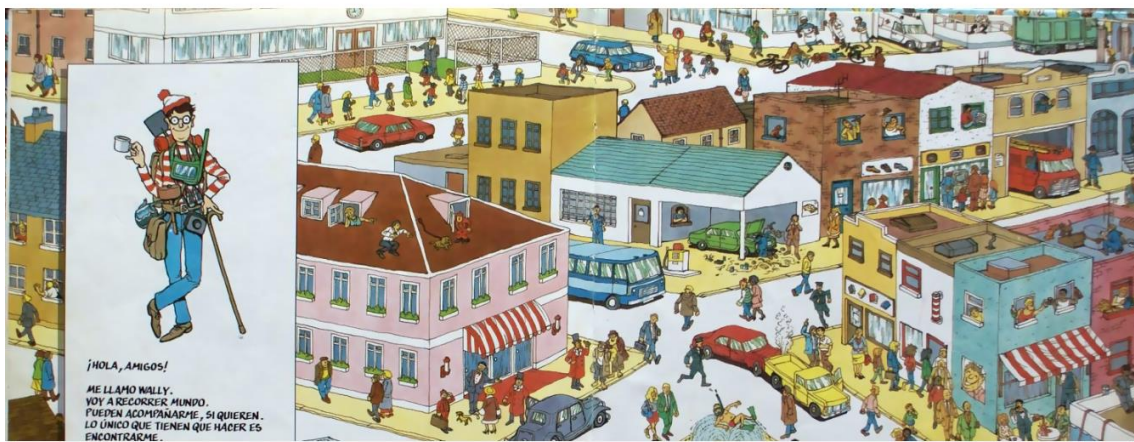
a) La clasificación del equipo europeo de tenis se muestra en la siguiente imagen:

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) Encuentra a Wally se muestra en la siguiente imagen:

Encuentra a Wally



Para la realización del ejercicio debéis tener en cuenta:

1. Se creará una página HTML denominada “tenis.html”.
2. En el mismo directorio se crearán dos carpetas para contener las imágenes y las hojas de estilo, denominadas:
 - a. imagenes.
 - b. estilos.

3. Se creará un favicon para la página HTML con referencia al tenis, se podrá generar o cargar el favicon que se desee. Este archivo favicon se debe alojar en la carpeta “imagenes”.
4. El título de la página HTML será: “Clasificación Tenis Equipos Europeos”.
5. Se generará una hoja de estilos externa, alojada en el directorio estilos y denominada “tenis.css”.
6. En el cuerpo de la página HTML, pondremos una cabecera “h2” con el siguiente texto: “Clasificación Tenis Equipos Europeos” y 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.
7. Se creará una tabla tal y como se muestra en la imagen de ejercicio 1.a., en la que se usará 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.
8. 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.
9. Las filas cabecera dentro del “thead”, tendrán el color de fondo: “#f2f2f2”.
10. 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.
11. 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.
12. Todas las imágenes deberán tener una descripción en su parámetro “alt” que describa las mismas.
13. Todas las imágenes de los tenistas y banderas son direcciones absolutas y se ponen a continuación:

Carlos Alcaraz:

- Cara:

<https://www.atptour.com/-/media/alias/player-headshot/a0e2>

- Bandera:

<https://www.atptour.com/-/media/images/flags/esp.svg> España

Novak Djokovic:

- Cara:

<https://www.atptour.com/-/media/alias/player-headshot/d643>

- Bandera:

<https://www.atptour.com/-/media/sites/finals/images/flags/serbia.png>

Jannik Sinner:

- 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

<https://www.atptour.com/-/media/alias/player-headshot/r0dg>

- Bandera

<https://www.atptour.com/-/media/images/flags/den.svg>

14. La parte de debajo de la tabla “tfoot” debe estar en negrita.
15. 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)`.
16. Las tres últimas columnas, a través de “colgroup” deben tener los colores de fondo siguientes, a través de sus clases respectivas:
 - Lightgreen.
 - Lightyellow.
 - Lightblue.
17. A continuación, se pondrá una línea horizontal de separación para hacer la siguiente parte de la página: “El juego de encuentra a Wally”
18. Con el mismo estilo de cabecera “h2”, se pondrá la frase “Encuentra a Wally”.
19. Se cargará un mapa de imagen con el enlace absoluto que será el siguiente:

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

20. Se deberá de poner una zona poligonal respecto a la figura de Wally en la que ponga: “ENHORABUENA ENCONTRASTE A WALLY”.
21. Se pondrán 2 zonas más en el dibujo a elegir por la alumna o el alumno en la que se pondrá una zona circular y una zona rectangular con el título que la alumna o el alumno vea adecuado.
22. 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:

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

EJERCICIO 2 – Descripción de 5 mujeres que transformaron la informática.

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

5 mujeres que han transformado la informática

Grace Murray Hopper ¹

Es considerada la madre de la programación informática, y creó el lenguaje COBOL, que es el primer lenguaje complejo de ordenador.

Ada Lovelace ²

Trabajó con **Charles Babbage**, padre de la computación, y describió un lenguaje de programación cuyos aportes marcaron precedentes dentro del campo de la informática.

Hedy Lamarr ³

Lamarr inventó y patentó la primera versión del espectro ensanchado que permitiría las comunicaciones inalámbricas de larga distancia, y por ello es considerada precursora del Wifi y el Bluetooth.

Jude Milhon ⁴

Era una famosa hacker y defensora de los derechos personales en internet. Acuñó el término *ciberpunk*, y fue miembro de la asociación Computer Professionals for Social Responsibility.

Lynn Conway ⁵

Es una informática estadounidense, pionera de los chips microelectrónicos, y coautora del libro "Introducción a sistemas VLSI". En 1973 se incorporó al PARC donde sus innovaciones han tenido un gran impacto en el diseño de chips a nivel mundial.



**Grace M.
Hopper ¹**



**Ada
Lovelace ²**



**Hedy
Lamarr ³**



**Jude
Milhon ⁴**



**Lynn
Conway ⁵**

Para el desarrollo de esta actividad debéis tener en cuenta:

1. Crear un fichero llamado "informaticas.html", los recursos adicionales (imágenes y/o estilos) deberán ubicarse en su carpeta correspondiente. El archivo de estilos se denominará: "informaticas.css".
2. El documento tendrá por título "Mujeres en la Informática".
3. Se creará un favicon para cargar en la página HTML con referencia al mundo de la informática, se podrá generar o cargar el favicon que desee. Este archivo favicon se debe alojar en la carpeta "imagenes".
4. Todos los elementos HTML tendrán como fuente arial de 14px.
5. El estilo del documento ("body") será:

- color de fondo #f4f3ff.
- margen superior e inferior de 10px.
- margen a izquierda y derecha de 50px.

6. Seguidamente se incluirá todo el contenido dentro de una capa con el siguiente estilo:

- borde con color #c9c9ff.
- color de fondo #e7e7ff.
- padding inferior de 5px.

7. Se continuará con un título en “h1” con el texto: “5 mujeres que han transformado la informática “. Se personalizará el estilo para que cumpla con:

- margen superior de 0px.
- color blanco.
- texto en negrita.
- color de fondo #c9c9ff.
- padding (para todos los lados) de 10px.
- tamaño de fuente a 125%.

8. Posteriormente se incluirá una lista de definición con los estilos padding a izquierda y derecha de 10px y con los siguientes términos y definiciones:

Término: “**Grace Murray Hopper** ¹” (de aquí en adelante, ponded atención a los estilos usados en este texto, ya que se deberán usar en la actividad).

Descripción: “Es considerada la madre de la programación informática, y creó el lenguaje COBOL, que es el primer lenguaje complejo de ordenador.” “COBOL” deberá de ir dentro de un etiquetado de abreviación o acrónimo, indicando en su título “Lenguaje Común Orientado a Negocios”.

Término: “**Ada Lovelace** ²”

Descripción: “Trabajó con **Charles Babbage**, padre de la computación, y describió un lenguaje de programación cuyos aportes marcaron precedentes dentro del campo de la informática. “

Término: “**Hedy Lamarr** ³”

Descripción: “Lamarr inventó y patentó la primera versión del espectro ensanchado que permitiría las comunicaciones inalámbricas de larga distancia, y por ello es considerada precursora del Wifi y el Bluetooth.”. Se enlazará “Wifi” a la dirección

<https://es.wikipedia.org/wiki/Wifi>

abriendo este contenido en una pestaña nueva del navegador. También se enlazará “Bluetooth” a la dirección

<https://es.wikipedia.org/wiki/Bluetooth>

abriendo este contenido en una pestaña nueva del navegador

Término: “**Jude Milhon** ⁴”

Descripción: “Era una famosa hacker y defensora de los derechos personales en internet. Acuñó el término *ciberpunk*, y fue miembro de la asociación Computer Professionals for Social Responsibility.”

Término: “**Lynn Conway** ⁵”

Descripción: “Es una informática estadounidense, pionera de los chips microelectrónicos, y coautora del libro Introducción a sistemas VLSI. En 1973 se incorporó al PARC donde sus innovaciones han tenido un gran impacto en el diseño de chips a nivel mundial.”. Se incluirá “Introducción a sistemas VLSI” dentro de una etiqueta de cita corta, con la dirección

https://es.wikipedia.org/wiki/Revoluci%C3%B3n_en_dise%C3%B1o_VLSI_de_Mead_y_Conway

en su atributo de cita.

9. Por último, se añadirá otra capa con 100% de ancho y texto centrado, donde se incluirán 5 capas seguidas con el estilo ancho de 9%, texto centrado, margen arriba y abajo de 15px y margen a izquierda y derecha de 40px. En cada una de ellas se pondrá una imagen (todas con 100% de ancho) y debajo el nombre, concretamente:

a. Fuente de la imagen de Grace Murray Hooper:

https://afiescuela.storage.googleapis.com/cms_multimedia/cms_medias/files/000/001/542/original/Grace_Hopper.png?1607668526

texto alternativo "Foto de Grace Murray Hopper". Debajo en "h3", el texto "Grace M. Hopper ¹". Tanto el texto como la imagen estarán enlazados a la dirección

https://es.wikipedia.org/wiki/Grace_Murray_Hopper

abriendo este contenido en una pestaña nueva del navegador.

b. Fuente de la imagen Ada Lovelace:

https://afiescuela.storage.googleapis.com/cms_multimedia/cms_medias/files/000/001/544/original/Ada_Lovelace.png?1607668674

texto alternativo "Foto de Ada Lovelace". Debajo en "h3", el texto "Ada Lovelace ²". Tanto el texto como la imagen estarán enlazados a la dirección

https://es.wikipedia.org/wiki/Ada_Lovelace

abriendo está contenido en una pestaña nueva del navegador.

c. Fuente de la imagen de Hedy Lamarr:

https://afiescuela.storage.googleapis.com/cms_multimedia/cms_medias/files/000/001/541/original/hedy.png?1607668426

texto alternativo "Foto de Hedy Lamarr". Debajo en "h3", el texto "Hedy Lamarr ³". Tanto el texto como la imagen estarán enlazados a la dirección

https://es.wikipedia.org/wiki/Hedy_Lamarr

abriendo está contenido en una pestaña nueva del navegador.

d. Fuente de la imagen de Jude Milhon:

https://afiescuela.storage.googleapis.com/cms_multimedia/cms_medias/files/000/001/537/original/jude.png?1607668392

texto alternativo "Foto de Jude Milhon". Debajo en "H3", el texto "Jude Milhon ⁴".

Tanto el texto como la imagen estarán enlazados a la dirección

https://es.wikipedia.org/wiki/Jude_Milhon

abriendo está contenido en una pestaña nueva del navegador.

e. Fuente de la imagen de Lynn Conway:

https://afiescuela.storage.googleapis.com/cms_multimedia/cms_medias/files/000/001/545/original/Lynn_Conway.png?1607668767

texto alternativo "Foto de Lynn Conway". Debajo en "h3", el texto "Lynn Conway ⁵".

Tanto el texto como la imagen estarán enlazados a la dirección

https://es.wikipedia.org/wiki/Lynn_Conway

abriendo está contenido en una pestaña nueva del navegador.

EJERCICIO 3 – Para subir nota.

Para subir nota se creará el siguiente ejercicio:

CAMPEONATO DE JUEGOS

Nombre del Juego	Jugadores Ganadores		
	Posición	Nombre Jugador	Puntuación
Juego Arkanoïd	1	Antonio Fernández Ariza	400
	2	María Galian 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			1975

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 la alumna o el alumno deberá seguir los siguientes pasos:

1. Se creará una página HTML denominada “juegos.html”.
2. En el mismo directorio se crearán dos carpetas para contener las imágenes y las hojas de estilo, denominadas:
 - a. imagenes.
 - b. estilos.
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. Se generará una hoja de estilos externa, alojada en el directorio estilos y denominada “juegos.css”.
6. 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 la alumna o el alumno.
 - Tipo de fuente de letra a elegir por la alumna o el alumno.
7. Se creará una capa que tenga la siguiente imagen de fondo, mediante clase:

`https://articles-img.sftcdn.net/f_auto,t_article_cover_xl/auto-mapping-folder/sites/2/2020/02/fondos-pantalla-videojuegos-header-1.jpg`

Esta imagen debe de cubrir todo el ancho de la pantalla y no repetirse.

8. Se creará una tabla dentro de la capa con las siguientes características:
 - Bordes colapsados.
 - Ancho de pantalla.
 - Color de texto blanco.
 - Color de fondo: `rgba(22,103,147,0.5)`
9. La anchura de la columna “posición” tendrá un ancho fijo de 20 píxeles.
10. Todas las celdas de la tabla tendrán las siguientes características:
 - Borde de un píxel sólido y con el color: `#dddddd`.
 - Un padding general de 8 píxeles.
 - Texto alineado a la izquierda.
11. Las filas cabecera tendrán como color de fondo `#485ad1` y el texto alineado horizontalmente.
12. Se hará un “hover” por celda, para que cada vez que pasemos por cada celda, el color de fondo cambie a `#49146b`.