

**PROGRAMACIÓN WEB I**

**PRACTICA # 2, NOMBRE: Tabla, Duración aproximada: 20 minutos**  
**Mtra. Imelda Deyanira Hernández Martínez.**  
**Primavera 2023.**







**1 INSTRUCCIONES**

Elabora una página web que contenga una tabla, párrafos y listas anidadas, tal como se muestra en la imagen:

**2 IMAGEN EJEMPLO DEL RESULTADO**

## Videojuegos

### Los más vendidos

Videojuego	Desarrollador	Año de lanzamiento	Ventas	Imagen
Minecraft	Mojang Studios	2011	350 millones de copias	
GTA V	Rockstar Games		215 millones de copias	
Tetris	EA	1984	100 millones de copias	
Wii Sports	Nintendo	2006	82.9 millones	
PUBG		2016	75 millones de copias	
Super Mario Bros		1985	58 millones de copias	

### Videojuegos

Durante bastante tiempo ha sido complicado señalar cual fue el primer videojuego, principalmente debido a las múltiples definiciones de este que se han ido estableciendo, pero se puede considerar como primer videojuego el Nought and crosses, también llamado OXO, desarrollado por Alexander S.Douglas en 1952. El juego era una versión computerizada del tres en raya que se ejecutaba sobre la EDSAC y permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina.

En 1958 William Higginbotham creó, sirviéndose de un programa para el cálculo de trayectorias y un osciloscopio, Tennis for Two (tenis para dos): un simulador de tenis de mesa para entretenimiento de los visitantes de la exposición Brookhaven National Laboratory.

Este videojuego fue el primero en permitir el juego entre dos jugadores humanos. Cuatro años más tarde Steve Russell, un estudiante del Instituto de Tecnología de Massachussets, dedicó seis meses a crear un juego para computadora usando gráficos vectoriales: Spacewar.

En 1966 Ralph Baer empezó a desarrollar junto a Albert Maricon y Ted Dabney, un proyecto de videojuego llamado Fox and Hounds dando inicio al videojuego doméstico. Este proyecto evolucionaría hasta convertirse en la Magnavox Odyssey, el primer sistema doméstico de videojuegos lanzado en 1972 que se conectaba a la televisión y que permitía jugar a varios juegos pregrabados.

A principios de los años 90 las videoconsolas dieron un importante salto técnico gracias a la competición de la llamada "generación de 16 bits", compuesta por la Mega Drive, la Super Nintendo Entertainment de Nintendo, la PC Engine de NEC, conocida como Turbografx en occidente y la CPS Changer de (Capcom).

En el 2000 Sony lanzó la anticipada PlayStation 2 y Sega lanzó otra consola con las mismas características técnicas de la Dreamcast, nada más que venía con un monitor de 14 pulgadas, un teclado, altavoces y los mismos mandos llamados Dreamcast Drivers 2000 Series CX-1. Microsoft entra en la industria de las consolas creando la Xbox en 2001.

### Los más populares

- 80's
  1. Pac-Man
  2. Tetris
  3. Super Mario Bros.
- 90's
  1. Sonic
  2. Street Fighter II
  3. Doom
  4. FIFA
  5. Pokémon
  6. Final Fantasy
  7. The Legend of Zelda
- 2000's
  1. Metal Gear Solid
  2. Los Sims
  3. Halo
  4. Call of Duty
  5. Angry Birds
  6. Mario Kart
- 2010 y posterior
  1. Minecraft
  2. Gran Theft Auto

<https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>  
<https://videojuegos.roams.es/rankings/videojuegos-mas-vendidos/>



## 3 CODIGO O INFORMACIÓN BASE

### Títulos dentro de un header

Encabezado 1: Videojuegos

Encabezado 2: Los más vendidos

### Párrafos dentro de un section

Párrafos justificados:

Durante bastante tiempo ha sido complicado señalar cual fue el primer videojuego, principalmente debido a las múltiples definiciones de este que se han ido estableciendo, pero se puede considerar como primer videojuego el Nought and crosses, también llamado OXO, desarrollado por Alexander S.Douglas en 1952. El juego era una versión computerizada del tres en raya que se ejecutaba sobre la EDSAC y permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina.

En 1958 William Higginbotham creó, sirviéndose de un programa para el cálculo de trayectorias y un osciloscopio, Tennis for Two (tenis para dos): un simulador de tenis de mesa para entretenimiento de los visitantes de la exposición Brookhaven National Laboratory.

Este videojuego fue el primero en permitir el juego entre dos jugadores humanos. Cuatro años más tarde Steve Russell, un estudiante del Instituto de Tecnología de Massachussets, dedicó seis meses a crear un juego para computadora usando gráficos vectoriales: Spacewar.

En 1966 Ralph Baer empezó a desarrollar junto a Albert Maricon y Ted Dabney, un proyecto de videojuego llamado Fox and Hounds dando inicio al videojuego doméstico. Este proyecto evolucionaría hasta convertirse en la Magnavox Odyssey, el primer

sistema doméstico de videojuegos lanzado en 1972 que se conectaba a la televisión y que permitía jugar a varios juegos pregrabados.

A principios de los años 90 las videoconsolas dieron un importante salto técnico gracias a la competición de la llamada "generación de 16 bits" compuesta por la Mega Drive, la Super Nintendo Entertainment de Nintendo, la PC Engine de NEC, conocida como Turbografx en occidente y la CPS Changer de (Capcom).<

En el 2000 Sony lanzó la anticipada PlayStation 2 y Sega lanzó otra consola con las mismas características técnicas de la Dreamcast, nada más que venia con un monitor de 14 pulgadas, un teclado, altavoces y los mismos mandos llamados Dreamcast Drivers 2000 Series CX-1. Microsoft entra en la industria de las consolas creando la Xbox en 2001.

<b>4</b>	<b>FORMA DE ENTREGA</b>
Deberás realizar el montaje en GitHub y colocar la liga de acceso a tu ejercicio en el link de blackboard indicado. Guarda la práctica con el nombre <b>Práctica 2 Tablas</b>	