

Academia de Tecnologías de Información y Telemática Centro de Nuevas Tecnologías MANUAL DE PRACTICAS



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 Año de Videojuego Desarrollador Ventas lanzamiento 350 millones de /X/K/EERRA Mojang Studios 2011 Minecraft copias 215 millones de Rockstar GTA V Games copias 100 millones de EΑ 1984 Tetris copias Wii Sports 82.9 millon 2006 Nintendo 75 millones de PUBG 2016 copias 58 millones de uper Mario 1985

Videojuegos

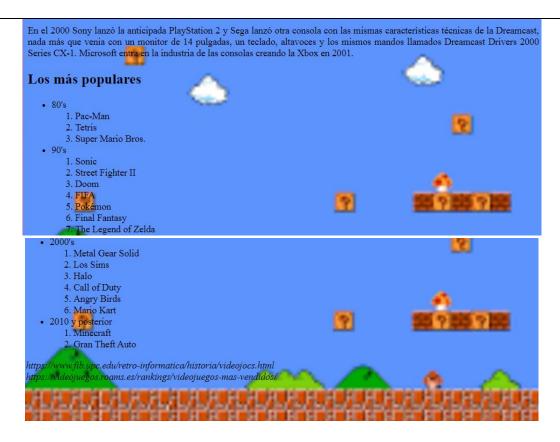
Durante bastante tiempo ha sido complicado señalar cual fue el primer videojuego, principalmente debido a las múltiples definiciones de este que se han ido estableciendo, pero se puede considerar como primer videojuego el Nought and crosses, también llamado OXO, desarrollado por Alexander S.Douglas en 1952. El juego era una versión computerizada del tres en raya que se ejecutaba sobre la EDSAC y permitia 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 Entertainmet de Nintendo, la PC Engine de NEC, conocida como Turbografx en occidente y la CPS Changer de (Capcom).



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 Entertainmet 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.

4 FORMA DE ENTREGA

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 **Práctica 2 Tablas**