



Pràctica 1 – Reconeixement de les característiques del Llenguatge de Marques

1. Dels següents fragments XML marca, a on són els errors:

```
<?xml version="1.0" encoding="iso-8859-1" ?>
<agenda>
  <contacto>
    <nombre>Luis</nombre>
    <apellido1>Garcia</apellido1>
    <Apellido2>Garcia</Apellido2>
    <direccion>Santa Petra 14</direccion>
    <telefono>958225522</telefono>
  </contacto>
```

```
<?xml version="1.0" encoding="iso-8859-1" ?>
<vivenda>
  <poblacio>Palma</poblacio>
  <direccio>Avinguda d'Aragó</direccio>
</vivenda>
<provincia>
</provincia>
```

```
<?xml version="1.0" encoding="iso-8859-1" ?>
<ORDINADOR>
  <TIPUS>portatil</.TIPUS>
  <Preu>1500 &#8364;</Preu>
  <perifèrics>ratoli</perifèrics>
</ORDINADOR>
```

```
<?xml version="1.0" encoding="iso-8859-1" ?>
<mobiliari>
  <xmltipus>taula</.xmltipus>
  <xmelmaterial>fusta</xmelmateral>
  <xMLpreu>1500 &#8364;</xMLpreu>
</mobiliari>
```

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<deportistas>
  <deportista>
    <deporte Atletismo />
    <nombre>Jesse Owens</nombre>
  <deportista>
```

```
    <deporte Natación />
    <nombre>Mark Spitz</nombre>
</deportista>
</deportistas>
```

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<pelicula>
  <titulo>Con faldas y a lo loco</titulo>
  <director>Billy Wilder</director>
</pelicula>
<pelicula>
  <director>Leo McCarey</director>
  <titulo>Sopa de ganso</titulo>
</pelicula>
<autor />barto</autor>
```

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<texto>
  <Titulo>XML explicado a los niños</titulo>
  <párrafo>El <abreviatura>XML</abreviatura>define cómo crear
  lenguajes de marcas.</párrafo>
  <párrafo>Las marcas se añaden a un documento de texto
  para añadir información.</párrafo>
  <http://>www.example.org</http://>
</texto>
```

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<geografia mundial>
  <pais>
    <pais>España</pais>
    <continente>Europa</continente>
    <capital></capital nombre="Madrid">
  </pais>
</geografia mundial>
```

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<programas>
  <programa nombre="Firefox" licencia="GPL" licencia="MPL" />
  <programa nombre="LibreOffice" licencia="LGPL" />
  <programa nombre="Inkscape" licencia=GPL />
</programas>
```

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<mundiales-de-futbol>
  <mundial>
    <pais="España" />
    <1982 />
  </mundial>
</mundiales-de-futbol>
```

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<mediosDeTransporte>
  <bicicleta velocidad="v<100km/h" />
  <patinete velocidad maxima="50 km/h"
</mediosDeTransporte>
```

2. Crea un XML ben format que representi la estructura adequada per emmagatzemar informació dels clients d'una empresa de telefonia mòbil. Entre altres dades, es vol emmagatzemar:

Nom del client, marca del mòbil, model del mòbil, numero de telèfon, tarifa, minuts de la tarifa, dades de la tarifa, si te permanència, antiguitat a la empresa. Realitza el XML utilitzant l'estructura jeràrquica que penses més adequada.

El XML té que incloure:

Prologo, exemplar (elements, atributs, afegeix caràcters especials i comentaris)

3. La empresa de telefonia mòbil demana tindre suport per a tarifes de persones físiques o jurídiques. I aquestes dades es poden utilitzar en altres jocs de la empresa i es tenen que distingir les dades. Desenvolupa el XML adequat per donar suport a aquestes necessitats.