|  |  |
| --- | --- |
| https://lh6.googleusercontent.com/vr-k_EztV4xogwMBRA_bv3mg_sW-88S4GNFDvkS7rDdTvuIP0L00eCYbeDRrQ8ajM_IGm1Px6jhUwb_NLW0HbLNCyB8Qfd6X4sh3suj9Motoqhb_NIwPrA80Om9i3813JJ2yvyM=s0 | INFORMATIKA |
| PLATAFORMA ANITZEKO APLIKAZIOEN GARAPENA. (1. MAILA) |
| MARKATZE LENGOAIAK ETA INFORMAZIOA KUDEATZEKO SISTEMAK. |
|  | |

|  |  |
| --- | --- |
| Erronka | |
| **Hasiera data:** | 2022/01/18 |
| **Iraupena:** | 12 ordu (3 aste) |
| **Moduluak:** | * Markatze lengoaiak eta informazioa kudeatzeko sistemak (4 ordu astean) |
| **Antolaketa:** | 2 pertsonako taldeak |
| **Helburua:** | Erronka honek helburu nagusi hauek izango ditu:   * Markatze Lengoaiak ikasgaian XML datuak XHTML eta CSSko txantiloi baten nola bistaratu ikastea. * Zeharkako konpetentzia hauek lantzea:   + Puntualtasuna.   + Inplikazioa norberaren talde barruan eta baita beste taldeei laguntzean ere.   + Arazoak konpontzeko gaitasuna   + Lanak eskatutako egutegian entregatzea   + Idatzizko eta ahozko komunikazio trebetasunak |
| **Erronkaren azalpena:** | Aukeratu zuek nahi duzuen XHTML eta CSSko txantiloi bat eta zuek nahi dituzuen XML datuak bistaratu. Txantiloiaren diseinuan (XHTML,CSS) aldaketak egin beharko dituzue. |
| Planifikazioa | |

|  |  |
| --- | --- |
| **1. ataza: Erronka ulertu** | Eguna: Urtarrilak 18 |
| Dokumentu hau irakurri eta zalantzak argitu. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **2. ataza: Taldeak sortu eta rolak banatu** | Eguna: Urtarrilak 18 |
| Taldeak bi pertsonez osatuko dira eta taldeen arteko elkarlana bultzatuko da. Hauk izan beharko dira bete beharko dituzuen Rolak:   * Bozeramailea * Idazkaria * Web inguruneko arduraduna * Dokumentazioaren arduraduna * ……   Rolak ez du esan nahi lan mota konkretu bakarra egiten behar duzunik, baizik eta lan mota bakoitzaren “gidaria” izango zarela.  Taldearen kontratua bete. (1. Eranskina) | |

|  |  |
| --- | --- |
| **3. ataza: Egin beharreko lanak** | Epea: Urtarrilak 27 |
| Aukeratu zuek nahi duzuen XHTML eta CSSko txantiloi bat eta zuek nahi dituzuen XML datuak bistaratu. Txantiloiaren diseinuan aldaketak egin beharko dituzue, horretarako 1. Ebaluaketan ikasitako guztia aplikatu ahalko duzue, hala nola DIV etiketak erabiltzea, position, float, Google fonts, transition, animation, opacity, overflow eta abar.  XMLko datuak bistaratzeko orduan ere taula sinpleak erabili beharrena pentsatu zerbait erakargarriagoa eta politagoa erabiltzea. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **4. ataza: Proiektuen aurkezpena** | Egunak: Otsailak 1 eta 3 |
| Talde bakoitzak bere proiektua aurkeztu beharko du. Ingleseko taldekoak inglesez, noski. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **5. ataza: Erronkaren ebaluazioa** | Eguna: Otsailak 3 |
| * Teknikoa (Taldeko nota izango da eta irakasleak betetzen du) ………..........….%50   + Web orria (%35)   + Aurkezpena (%10)   + Dokumentazioa (%5) * Zeharkakoa (Bakarkako nota non irakasleak eta ikaslegoak betetzen du)………%50   + Koebaluazioa (Puntualtasuna, Inplikazioa norberaren talde barruan eta baita beste taldeei laguntzean ere, Arazoak konpontzeko gaitasuna, Lanak eskatutako egutegian entregatzea). | |