



Llenguatge de marques XHTML

M04 – LLENGUATGES DE MARQUES I SISTEMES DE GESTIÓ DE LA INFORMACIÓ

UF1 – Programació amb XML

NF1 – Utilització de llenguatges de marques en entorns Web

NOM ALUMNE:

Exercici1

L'objectiu d'aquesta activitat és aprendre com es validen pàgines web i com es corregeixen errors per a aconseguir que una pàgina sigui vàlida.

Passos

Partint de la següent pàgina web, es demana que, utilitzant el validador del W3C i fent les correccions necessàries al codi font, aconseguïxis una pàgina XHTML 1.1 vàlida:

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.1//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml11/DTD/xhtml11.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="es">
<head>
  <meta name="author" content="Pepito Perez" />
  <meta name="description" content="Resumen de las 10 leyes no oficiales
de Internet" />
  <meta name="keywords" content="ley, internet" />
  <meta name="robots" content="all" />
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
</head>
<body>
  <h1>Leyes de Internet</h1>
  <p><a HREF="http://es.wikipedia.org/wiki/Internet" title=Definición de
Internet en la Wikipedia>Internet</a> ha crecido a un <font
color="#0000FF">ritmo vertiginoso</font> en pocos años. Tanto como para poder
observar comportamientos relativamente uniformes en ella. Estos son los 10
más importantes.</p>

  <h2>Ley de Godwin</h2>
  <p>Enunciada por <cite>Mike Godwin</cite> en 1990:</p>
  <blockquote><p>A medida que una discusión en Internet se alarga, la
probabilidad de que aparezca una comparación en la que se mencione a Hitler o
a los nazis se acerca.</p></blockquote>

  <h2>Ley de Poe</h2>
  <p>Enunciada por <cite>Nathan Poe</cite> en 2005, hablando sobre la
evolución con los fundamentalistas cristianos:</p>
  <p><blockquote>Si no se utiliza un smiley, o alguna otra demostración
obvia de la intención humorística del texto, es imposible crear una parodia
del fundamentalismo que alguien no confunda con fundamentalismo de
verdad.</p></blockquote>

  <h2>Regla 34</h2>
  <p>Sin autor reconocido:</p>
  <blockquote><p>Si existe, hay porno sobre ello.</p></blockquote>

  <H2>Ley de Skitt</H2>
  <p>Atribuida a <cite>Bryan Lord</cite>, hablando sobre un usuario
llamado Skitt:</p>
  <blockquote><p>Todo mensaje que corrija el mensaje de otro usuario
```

contendrá a su vez al menos un error.</p></blockquote>

<h2>Ley de Scopiem</h2>

<p>Ley sobre las webs con teorías de conspiración:</p>

<blockquote><p>En cualquier discusión sobre ciencia o medicina, citar a Whale.to como fuente fiable equivaldrá a perder la discusión automáticamente, y a ser expulsado con sorna por el resto de usuarios.</p></blockquote>

<h2>Ley de Danth</h2>

<p>Esta ley recibió este nombre por un usuario de los foros de rpg.net:</p>

<blockquote><p>Si en una discusión de Internet tienes que insistir en que ganaste, es probable que hayas perdido de forma escandalosa.</p></blockquote>

<h2>Ley de Pommer</h2>

<p>Enunciada por <cite>Rob Pommer</cite> en 2007:</p>

<blockquote><p>La opinión de una persona puede cambiar tras leer información al respecto en internet. La naturaleza del cambio es tal que se pasa de no tener opinión a tener una opinión equivocada.</p></blockquote>

<h2>Ley de DeMyer</h2>

<p>0 ley de las citas:</p>

<blockquote><p>Cualquier persona cuyo argumento consista principalmente en citas enormes puede ser ignorado sin miedo, y se considera que perdió la discusión antes de haber empezado.</p></blockquote>

<h2>Ley de Cohen</h2>

<p>0 ley de los argumentos:</p>

<blockquote><p>Cualquiera que recurra al argumento de que "cualquiera que recurra al argumento de que... pierde el debate automáticamente", pierde el debate automáticamente.</p></blockquote>

<h2>Ley de la exclamación</h2>

<p>La última ley dice:</p>

<blockquote><p>Cuantos más signos de exclamación contenga un correo electrónico (o cualquier otro mensaje en internet), más posibilidades hay de que sea todo mentira. Esto también se aplica para el exceso de letras mayúsculas.</p></blockquote>

</html>

Apunta en un document tots els passos que vagis donant per a aconseguir que la pàgina web sigui una pàgina web vàlida.



Exercici 2.

L'objectiu d'aquesta activitat és comprovar quant es preocupen els dissenyadors de pàgines web professionals que les pàgines web que creen siguin vàlides o no.

Passos

Comprova si validen o no les següents pàgines i anota, en cas que no ho facin, el nombre d'errors que presenta cadascuna d'elles:

- lavanguardia.com
- nytimes.com
- myspace.com
- elmundo.es
- 20minutos.com
- elpais.com
- youtube.com
- ebay.es
- fotolog.com
- google.com
- live.com
- finetunes.com
- apple.com
- flickr.com
- microsoft.com
- blogger.com
- wikipedia.com
- msn.com
- marca.com

Anota aquesta informació en un document de manera que estàs pàgines quedin ordenades de menor a major nombre d'errors.