

1. CSS: cómo incluir CSS en un documento (X)HTML

El objetivo de esta actividad es familiarizarse con los mecanismos existentes para añadir CSS a una página (X)HTML.

Pasos

1. Se pide que crees 4 páginas web **XHTML 1.1 válidas**. Cada una de ellas debe contener:
 - Un **título**: debe ser el nombre de un *gadget* o producto tecnológico (una consola, un ordenador, un móvil, etc.) elegido por tí.
 - Una **imagen**: una imagen cuadrada de 300x300 píxeles que muestre el *gadget* o producto en cuestión.
 - Un **texto descriptivo**: un parrafo indicando para que sirve el *gadget* o producto y por qué lo has escogido.
2. Una vez que la página esté terminada, debes conseguir utilizando CSS que el texto descriptivo de muestre en **verde** y con fuente "[sans-serif](#)". En cada página debes usar una técnica diferente para añadir el código CSS necesario.

Preguntas

- Adjunta el código fuente de los archivos correspondientes a tu página número 1.
- Adjunta el código fuente de los archivos correspondientes a tu página número 2.
- Adjunta el código fuente de los archivos correspondientes a tu página número 3.
- Adjunta el código fuente de los archivos correspondientes a tu página número 4.
- Adjunta una captura de pantalla del navegador mostrando una de las páginas.

2. CSS: selectores básicos

El objetivo de esta actividad es comprender y utilizar los selectores básicos de CSS.

Pasos

A partir del siguiente texto:

Isaac Newton, el científico de la manzana

Sir Isaac Newton (4 de enero de 1643 GR – 31 de marzo de 1727 en Gran Bretaña) fue un físico, filósofo, inventor, alquimista y matemático inglés, autor de los *Philosophiae naturalis principia mathematica*, más conocidos como los Principia, donde describió la ley de gravitación universal y estableció las bases de la Mecánica Clásica mediante las leyes que llevan su nombre. Entre sus otros descubrimientos científicos destacan los trabajos sobre la naturaleza de la luz y la óptica (que se presentan principalmente en su obra *Óptica* (libro)) y el desarrollo del cálculo matemático.

Newton fue el primero en demostrar que las leyes naturales que gobiernan el movimiento en la Tierra y las que gobiernan el movimiento de los cuerpos celestes son las mismas. Es, a menudo, calificado como el científico más grande de todos los tiempos, y su obra como la culminación de la Revolución científica.

Entre sus hallazgos científicos se encuentran los siguientes: el descubrimiento de que el espectro de color que se observa cuando la luz blanca pasa por un prisma es inherente a esa luz, en lugar de provenir del prisma (como había sido postulado por Roger Bacon en el siglo XIII); su argumentación sobre la posibilidad de que la luz estuviera compuesta por partículas; su desarrollo de una ley de convección térmica, que describe la tasa de enfriamiento de los objetos expuestos al aire; sus estudios sobre la velocidad del sonido en el aire; y su propuesta de una teoría sobre el origen de las estrellas.

Albert Einstein, la física moderna

Albert Einstein (Ulm, 14 de marzo de 1879 – Princeton, 18 de abril de 1955) fue un físico de origen alemán, nacionalizado posteriormente suizo y estadounidense. Está considerado como el científico más importante del siglo XX, además de ser el más conocido.

En 1905, siendo un joven físico desconocido, que estaba empleado en la Oficina de Patentes de Berna, en (Suiza), publicó su teoría de la relatividad especial. En ella incorporó, en un marco teórico simple, fundamentado en postulados físicos sencillos, conceptos y fenómenos estudiados anteriormente por Henri Poincaré y por Hendrik Lorentz. Probablemente, la ecuación más conocida de la física a nivel popular, es la expresión matemática de la equivalencia masa-energía, $E=mc^2$, deducida por él como una consecuencia lógica de esta teoría. Ese mismo año publicó otros trabajos que sentarían algunas de las bases de la física estadística y la mecánica cuántica.

En 1915 presentó la Teoría General de la Relatividad, en la que reformuló por completo el concepto de gravedad. Una de las consecuencias fue el surgimiento del estudio científico del origen y evolución del Universo por la rama de la física denominada cosmología. En 1919, cuando las observaciones británicas de un eclipse solar confirmaron sus predicciones acerca de la curvatura de la luz, fue idolatrado por la prensa.³ Einstein se convirtió en un icono popular de la ciencia mundialmente famoso, un privilegio al alcance de muy pocos científicos.

Se pide que crees una página web **XHTML 1.1 válida** que, mediante un **archivo externo CSS**, se muestre de la siguiente manera:

Isaac Newton, el científico de la manzana

Sir [Isaac Newton](#) (4 de enero de 1643 GR - 31 de marzo de 1727 en [Woolsthorpe](#)) fue un **físico**, filósofo, inventor, alquimista y matemático inglés, autor de los *Philosophiæ naturalis principia mathematica*, más conocidos como los **Principia**, donde describió la ley de gravitación universal y estableció las bases de la Mecánica Clásica mediante las leyes que llevan su nombre. Entre sus otros descubrimientos científicos destacan los trabajos sobre la naturaleza de la luz y la óptica (que se presentan principalmente en su obra *Óptica* (libro)) y el desarrollo del cálculo matemático.

Newton fue el primero en demostrar que las leyes naturales que gobiernan el movimiento en la [tierra](#) y las que gobiernan el movimiento [de los cuerpos celestes](#) son las mismas. Es, a menudo, calificado como el científico más grande de todos los tiempos, y su obra como la culminación de la [Revolución científica](#).

Entre sus hallazgos científicos se encuentran los siguientes: el descubrimiento de que el espectro de color que se observa cuando la luz blanca pasa por un prisma es inherente a esa luz, en lugar de provenir del prisma (como había sido postulado por Roger Bacon en el siglo XIII); su argumentación sobre la posibilidad de que la luz estuviera compuesta por partículas; su desarrollo de una ley de convección térmica, que describe la tasa de enfriamiento de los objetos expuestos al aire; sus estudios sobre la velocidad del sonido en el aire; y su propuesta de una teoría sobre el origen de las estrellas.

Albert Einstein, la física moderna

[Albert Einstein](#) (Ulm, 14 de marzo de 1879 - Princeton, 18 de abril de 1955) fue un **físico** de origen alemán, nacionalizado posteriormente suizo y estadounidense. Está considerado como el científico más importante del siglo XX, además de ser el más conocido.

En 1905, siendo un joven físico desconocido, que estaba empleado en la Oficina de Patentes de Berna, en ([Suiza](#)), publicó su teoría de la relatividad especial. En ella incorporó, en un marco teórico simple, fundamentado en postulados físicos sencillos, conceptos y fenómenos estudiados anteriormente por Henri Poincaré y por Hendrik Lorentz. Probablemente, la ecuación más conocida de la física a nivel popular, es la expresión matemática de la equivalencia masa-energía, $E=mc^2$, deducida por él como una consecuencia lógica de esta teoría. Ese mismo año publicó otros trabajos que sentarían algunas de las bases de la física estadística y la mecánica cuántica.

En 1915 presentó la **Teoría General de la Relatividad**, en la que reformuló por completo el concepto de gravedad. Una de las consecuencias fue el surgimiento del estudio científico del origen y evolución del Universo por la rama de la física denominada cosmología. En 1919, cuando las observaciones británicas de un eclipse solar confirmaron sus predicciones acerca de la curvatura de la luz, fue idolatrado por la prensa.³ Einstein se convirtió en un ícono popular de la ciencia mundialmente famoso, un privilegio al alcance de muy pocos científicos.

Para realizar la actividad, debes tener en cuenta los siguientes puntos:

- Para poner el color de fondo en gris: `background-color: #AAAAAA;`
- Para poner el color de fondo en blanco: `background-color: #FFFFFF;`
- Para poner el color de fondo en verde claro: `background-color: #CDFFCC;`
- para poner el color de fondo en verde oscuro: `background-color: #00AA00;`
- Para poner el color de fondo en rojo claro: `background-color: #FFAAAA;`
- para poner el color de fondo en azul claro: `background-color: #5555FF;`
- Para poner una fuente sans-serif: `font-family: sans-serif;`
- Para poner un borde ancho negro: `border: 4px solid #000000;`
- Para poner un borde rojo ancho y punteado: `border: 4px dotted red;`
- Para poner un subrayado: `text-decoration: underline;`
- Para poner el tamaño de letra en grande: `font-size: 30px;`

Los enlaces que aparecen en la página deben llevarnos hacia las páginas de la Wikipedia correspondientes (por ejemplo, al hacer clic en "Isaac Newton" debe aparecer la página de la Wikipedia que hable sobre este científico).

Preguntas

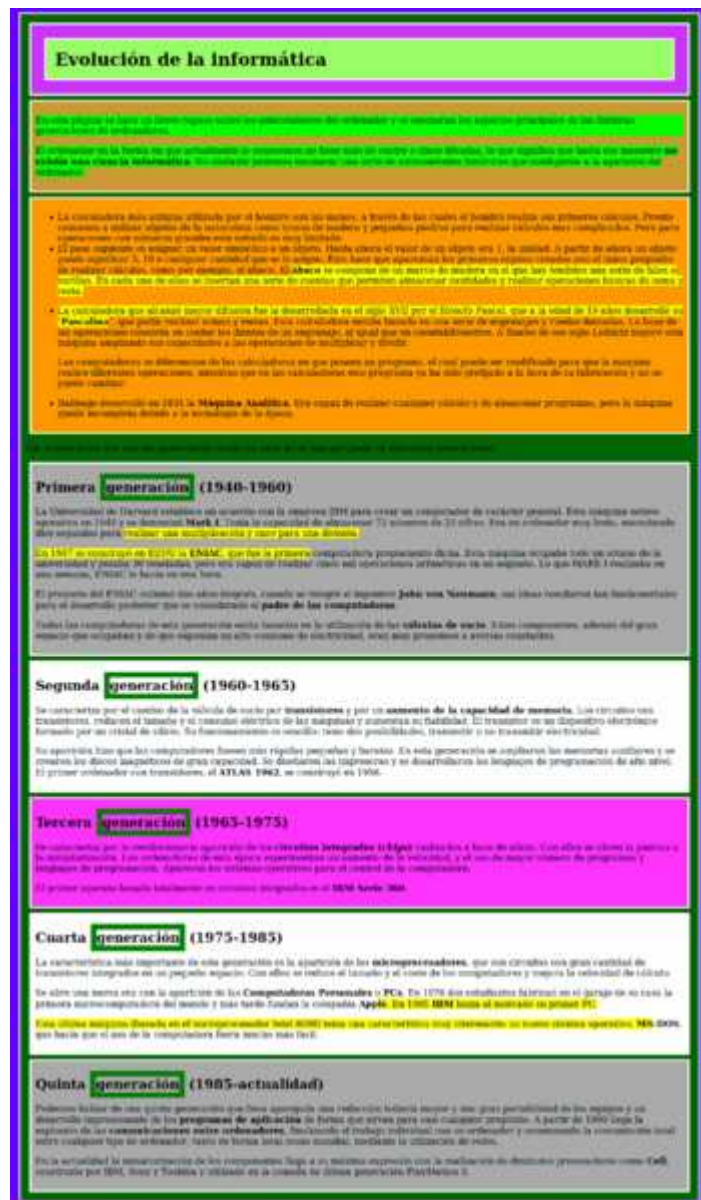
- Adjunta el código fuente de la página XHTML creada.
- Adjunta el código fuente del archivo CSS externo.
- Adjunta una captura de pantalla del navegador mostrando la página.

3. CSS: agrupación de reglas

El objetivo de esta actividad es practicar la utilización de los elementos (X)HTML de agrupación `div` y `span`.

Pasos

Se pide que crees una página **XHTML 1.1 válida** que utilice un **archivo externo CSS** y que se muestre de la siguiente manera:



para realizarla, ten en cuenta que para poner el color de fondo en los siguientes colores debes utilizar el código CSS adjunto:

- `background-color: #6600FF;`
- `background-color: #006600;`

-  → background-color: #CC33FF;
-  → background-color: #CC9933;
-  → background-color: #FF9900;
-  → background-color: #99FF66;
-  → background-color: #AAAAAA;
-  → background-color: #FFFFFF;
-  → background-color: #FF33FF;
-  → background-color: #FFFF00;
-  → background-color: #00FF00;

Para hacer una caja blanca, usa el siguiente código CSS:

```
border: 3px solid white;
margin: 0.5em;
padding: 0.5em;
```

Para hacer una caja verde, usa el siguiente código CSS:

```
border: 10px solid green;
```

El texto de la página es el siguiente:

Evolución de la informática

En esta página se hace un breve repaso sobre los antecedentes del ordenador y se enumeran los aspectos principales de las distintas generaciones de ordenadores.

El ordenador en la forma en que actualmente lo conocemos no tiene más de cuatro o cinco décadas, lo que significa que hasta ese momento no existía una ciencia informática. No obstante podemos enumerar una serie de antecedentes históricos que condujeron a la aparición del ordenador.

La calculadora más antigua utilizada por el hombre son las manos, a través de las cuales el hombre realiza sus primeros cálculos. Pronto comienza a utilizar objetos de la naturaleza como trozos de madera y pequeñas piedras para realizar cálculos mas complicados. Pero para operaciones con números grandes este método es muy limitado. El paso siguiente es asignar un valor simbólico a un objeto. Hasta ahora el valor de un objeto era 1, la unidad. A partir de ahora un objeto puede significar 5, 10 o cualquier cantidad que se le asigne. Esto hace que aparezcan los primeros objetos creados con el único propósito de realizar cálculos, como por ejemplo, el ábaco. El ábaco se compone de un marco de madera en el que hay tendidos una serie de hilos o varillas. En cada uno de ellos se insertan una serie de cuentas que permiten almacenar cantidades y realizar operaciones básicas de suma y resta. La calculadora que alcanzó mayor difusión fue la desarrollada en el siglo XVII por el filósofo Pascal, que a la edad de 19 años desarrolló su "Pascalina", que podía realizar sumas y restas. Esta calculadora estaba basada en una serie de engranajes y ruedas dentadas. La base de las operaciones consistía en contar los dientes de un engranaje, al igual que un cuentakilómetros. A finales de ese siglo Leibnitz mejoró esta máquina ampliando sus capacidades a las operaciones de multiplicar y dividir.

Las computadoras se diferencian de las calculadoras en que poseen un programa, el cual puede ser modificado para que la máquina realice diferentes operaciones, mientras que en las calculadoras este programa ya ha sido prefijado a la hora de su fabricación y no se puede cambiar.

Babbage desarrolló en 1834 la Máquina Analítica. Era capaz de realizar cualquier cálculo y de almacenar programas, pero la máquina quedó incompleta debido a la tecnología de la época.

Los ordenadores que han ido apareciendo desde los años 40 se han agrupado en diferentes generaciones:

Primera generación (1940-1960)

La Universidad de Harvard establece un acuerdo con la empresa IBM para crear un computador de carácter general. Esta máquina estuvo operativa en 1944 y se denominó Mark I. Tenía la capacidad de almacenar 72 números de 23 cifras. Era un ordenador muy lento, necesitando diez segundos para realizar una multiplicación y once para una división.

En 1947 se construyó en EEUU la ENIAC, que fue la primera computadora propiamente dicha. Esta máquina ocupaba todo un sótano de la universidad y pesaba 30 toneladas, pero era capaz de realizar cinco mil operaciones aritméticas en un segundo. Lo que MARK I realizaba en una semana, ENIAC lo hacía en una hora.

El proyecto del ENIAC culminó dos años después, cuando se integró el ingeniero John von Neumann; sus ideas resultaron tan fundamentales para el desarrollo posterior que es considerado el padre de las computadoras.

Todas las computadoras de esta generación están basadas en la utilización de las válvulas de vacío. Estos componentes, además del gran espacio que ocupaban y de que suponían un alto consumo de electricidad, eran muy propensos a averías constantes.

Segunda generación (1960-1965)

Se caracteriza por el cambio de la válvula de vacío por transistores y por un aumento de la capacidad de memoria. Los circuitos con transistores, reducen el tamaño y el consumo eléctrico de las máquinas y aumentan su fiabilidad. El transistor es un dispositivo electrónico formado por un cristal de silicio. Su funcionamiento es sencillo: tiene dos posibilidades, transmitir o no transmitir electricidad.

Su aparición hizo que las computadoras fuesen más rápidas pequeñas y baratas. En esta generación se ampliaron las memorias auxiliares y se crearon los discos magnéticos de gran capacidad. Se diseñaron las impresoras y se desarrollaron los lenguajes de programación de alto nivel. El primer ordenador con transistores, el ATLAS 1962, se construyó en 1956.

Tercera generación (1965-1975)

Se caracteriza por la revolucionaria aparición de los circuitos integrados (chips) realizados a base de silicio. Con ellos se abren las puertas a la miniaturización. Los ordenadores de esta época experimentan un aumento de la velocidad, y el uso de mayor número de programas y lenguajes de programación. Aparecen los sistemas operativos para el control de la computadora.

El primer aparato basado totalmente en circuitos integrados es el IBM Serie 360.

Cuarta generación (1975-1985)

La característica más importante de esta generación es la aparición de los microprocesadores, que son circuitos con gran cantidad de transistores integrados en un pequeño espacio. Con ellos se reduce el tamaño y el coste de los computadores y mejora la velocidad de cálculo.

Se abre una nueva era con la aparición de las Computadoras Personales o PCs. En 1976 dos estudiantes fabrican en el garaje de su casa la primera microcomputadora del mundo y más tarde fundan la compañía Apple. En 1981 IBM lanza al mercado su primer PC.

Esta última máquina (basada en el microprocesador Intel 8088) tenía una característica muy interesante: su nuevo sistema operativo, MS-DOS, que hacía que el uso de la computadora fuera mucho más fácil.

Quinta generación (1985-actualidad)

Podemos hablar de una quinta generación que lleva aparejada una reducción todavía mayor y una gran portabilidad de los equipos y un desarrollo impresionante de los programas de aplicación de forma que sirvan para casi cualquier propósito. A partir de 1990 llega la explosión de las comunicaciones entre ordenadores, finalizando el trabajo individual con un ordenador y comenzando la comunicación total entre cualquier tipo de ordenador, tanto de forma local como mundial, mediante la utilización de redes.

En la actualidad la miniaturización de los componentes llega a su máxima expresión con la realización de diminutos procesadores como Cell, construido por IBM, Sony y Toshiba y utilizado en la consola de última generación PlayStation 3.

Una vez terminada la página y la hoja de estilos, debes hacer las modificaciones necesarias para que la hoja de estilos tenga el menor número de líneas posible.

Preguntas

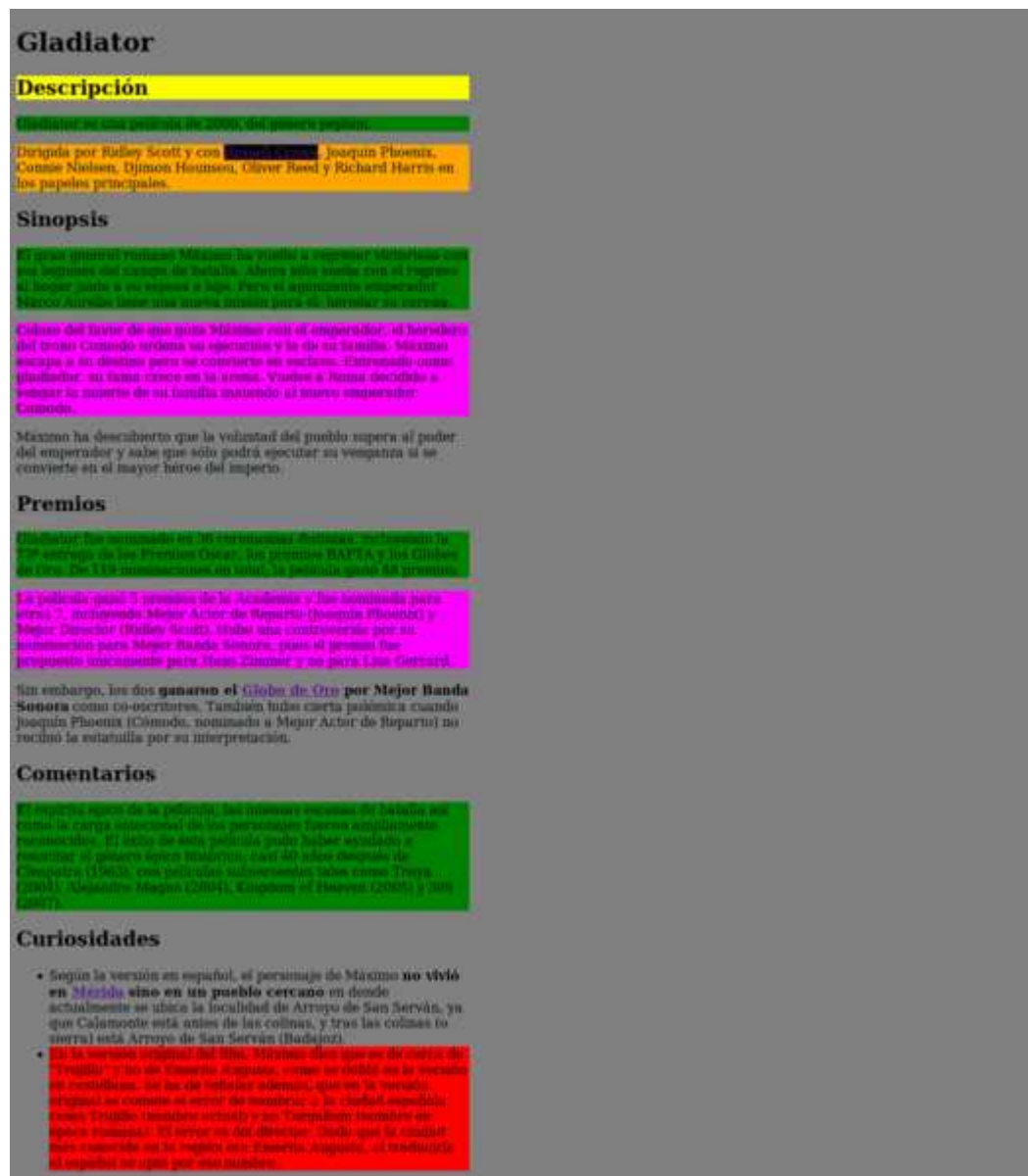
- Adjunta el código fuente de la página XHTML creada.
- Adjunta el código fuente del archivo CSS externo.
- Adjunta una captura de pantalla del navegador mostrando la página.

4. CSS: selectores avanzados

El objetivo de esta actividad es comprender el uso de los selectores avanzados.








Pasos

Se pide que crees una página **XHTML 1.1 válida** que utilice un **archivo externo CSS** y que se muestre de la siguiente manera:



Los enlaces deben apuntar a las páginas de la Wikipedia correspondientes al termino indicado. El archivo externo CSS debe contener como mucho **7 reglas**. Para completar esta actividad no está permitido usar etiquetas `div` o `span` ni atributos `class` o `id`.

Ten en cuenta que para poner el color de fondo en los siguientes colores debes utilizar el código CSS adjunto:

-  → background-color: orange;
-  → background-color: grey;
-  → background-color: green;
-  → background-color: yellow;
-  → background-color: fuchsia;
-  → background-color: black;
-  → background-color: red;

La etiqueta body debe tener la siguiente regla:

```
margin-right: 700px;
```

La página XHTML debe mostrarse de esta forma si eliminamos la hoja de estilos:

Gladiator

Descripción

Gladiator es una película de 2000, del género peplum.

Dirigida por Ridley Scott y con [Russell Crowe](#), Joaquín Phoenix, Connie Nielsen, Djimon Hounsou, Oliver Reed y Richard Harris en los papeles principales.

Sinopsis

El gran general romano Máximo ha vuelto a regresar victorioso con sus legiones del campo de batalla. Ahora sólo sueña con el regreso al hogar junto a su esposa e hijo. Pero el agonizante emperador Marco Aurelio tiene una nueva misión para él: heredar su corona.

Celoso del favor de que goza Máximo con el emperador, el heredero del trono Comodo ordena su ejecución y la de su familia. Máximo escapa a su destino pero se convierte en esclavo. Entrenado como gladiador, su fama crece en la arena. Vuelve a Roma decidido a vengar la muerte de su familia matando al nuevo emperador Comodo.

Máximo ha descubierto que la voluntad del pueblo supera al poder del emperador y sabe que sólo podrá ejecutar su venganza si se convierte en el mayor héroe del imperio.

Premios

Gladiator fue nominado en 36 ceremonias distintas, incluyendo la 73ª entrega de los Premios Óscar, los premios BAFTA y los Globos de Oro. De 119 nominaciones en total, la película ganó 48 premios.

La película ganó 5 premios de la Academia y fue nominada para otras 7, incluyendo Mejor Actor de Reparto (Joaquín Phoenix) y Mejor Director (Ridley Scott). Hubo una controversia por su nominación para Mejor Banda Sonora, pues el premio fue propuesto únicamente para Hans Zimmer y no para Lisa Gerrard.

Sin embargo, los dos **ganaron el Globo de Oro por Mejor Banda Sonora** como co-escritores. También hubo cierta polémica cuando Joaquín Phoenix (Cómico, nominado a Mejor Actor de Reparto) no recibió la estatuilla por su interpretación.

Comentarios

El espíritu épico de la película, las intensas escenas de batalla así como la carga emocional de los personajes fueron ampliamente reconocidos. El éxito de ésta película pudo haber ayudado a resucitar el género épico histórico, casi 40 años después de Cleopatra (1963), con películas subsecuentes tales como Troya (2004), Alejandro Magno (2004), Kingdom of Heaven (2005) y 300 (2007).

Curiosidades

- Según la versión en español, el personaje de Máximo **no vivió en Mérida sino en un pueblo cercano** en donde actualmente se ubica la localidad de Arroyo de San Serván, ya que Calamonte está antes de las colinas, y tras las colinas (o sierra) está Arroyo de San Serván (Badajoz).
- En la versión original del film, Máximo dice que es de cerca de "Trujillo" y no de Emerita Augusta, como se dobló en la versión en castellano. Se ha de señalar además, que en la versión original se comete el error de nombrar a la ciudad española como Trujillo (nombre actual) y no Turgalium (nombre en época romana). El error es del director. Dado que la ciudad más conocida en la región era Emerita Augusta, al traducirla al español se optó por ese nombre.

El texto de la página es el siguiente:

Gladiator
<div> <div></div> <div>Descripción</div> </div> <p>Gladiator es una película de 2000, del género peplum.</p> <p>Dirigida por Ridley Scott y con Russell Crowe, Joaquín Phoenix, Connie Nielsen, Djimon Hounsou, Oliver Reed y Richard Harris en los papeles principales.</p>

Sinopsis

El gran general romano Máximo ha vuelto a regresar victorioso con sus legiones del campo de batalla. Ahora sólo sueña con el regreso al hogar junto a su esposa e hijo. Pero el agonizante emperador Marco Aurelio tiene una nueva misión para él: heredar su corona.

Celoso del favor de que goza Máximo con el emperador, el heredero del trono Comodo ordena su ejecución y la de su familia. Máximo escapa a su destino pero se convierte en esclavo. Entrenado como gladiador, su fama crece en la arena. Vuelve a Roma decidido a vengar la muerte de su familia matando al nuevo emperador Comodo.

Máximo ha descubierto que la voluntad del pueblo supera al poder del emperador y sabe que sólo podrá ejecutar su venganza si se convierte en el mayor héroe del imperio.

Premios

Gladiator fue nominado en 36 ceremonias distintas, incluyendo la 73ª entrega de los Premios Óscar, los premios BAFTA y los Globos de Oro. De 119 nominaciones en total, la película ganó 48 premios.

La película ganó 5 premios de la Academia y fue nominada para otras 7, incluyendo Mejor Actor de Reparto (Joaquín Phoenix) y Mejor Director (Ridley Scott). Hubo una controversia por su nominación para Mejor Banda Sonora, pues el premio fue propuesto únicamente para Hans Zimmer y no para Lisa Gerrard.

Sin embargo, los dos ganaron el Globo de Oro por Mejor Banda Sonora como co-escritores. También hubo cierta polémica cuando Joaquín Phoenix (Cómico, nominado a Mejor Actor de Reparto) no recibió la estatuilla por su interpretación. Comentarios

El espíritu épico de la película, las intensas escenas de batalla así como la carga emocional de los personajes fueron ampliamente reconocidos. El éxito de ésta película pudo haber ayudado a resucitar el género épico histórico, casi 40 años después de Cleopatra (1963), con películas subsecuentes tales como Troya (2004), Alejandro Magno (2004), Kingdom of Heaven (2005) y 300 (2007).

Curiosidades

Según la versión en español, el personaje de Máximo no vivió en Mérida sino en un pueblo cercano en donde actualmente se ubica la localidad de Arroyo de San Serván, ya que Calamonte está antes de las colinas, y tras las colinas (o sierra) está Arroyo de San Serván (Badajoz).

En la versión original del film, Máximo dice que es de cerca de "Trujillo" y no de Emerita Augusta, como se dobló en la versión en castellano. Se ha de señalar además, que en la versión original se comete el error de nombrar a la ciudad española como Trujillo (nombre actual) y no Turgalium (nombre en época romana). El error es del director. Dado que la ciudad más conocida en la región era Emerita Augusta, al traducirla al español se optó por ese nombre.

Preguntas

- Adjunta el código fuente de la página XHTML creada.
- Adjunta el código fuente del archivo CSS externo.
- Adjunta una captura de pantalla del navegador mostrando la página.

5. CSS: colisiones de estilos

El objetivo de esta actividad es repasar el uso de los selectores CSS.

Pasos

Se pide que, a partir de la pagina XHTML que figura a continuación:

```
<!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"><head><meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" /><title>AC5656
</title><link rel="stylesheet" type="text/css" href="estilos.css" media="screen" /></head><body><div id="contenido"><div
id="encabezado"><h1 id="titulopagina"><span id="span1">AC5656</span></h1></div><div id="explicacion"><h2><span id="span2">Separando
contenido y presentación</span></h2><p id="primerparrafo" class="parrafo">Desde hace algunos años se encuentran disponibles ciertas
tecnologías que permiten la separación del contenido y el diseño de los sitios web. Sin embargo estas tecnologías no han sido
aprovechadas tan <span id="span3">ampliamente</span> como se supondría al conocer sus ventajas inherentes, esto se debe
principalmente a la falta de difusión de su existencia y sus ventajas, tanto entre los creadores de páginas web como entre las
empresas, personas e instituciones que las utilizan.</p><blockquote id="citadanshafer" class="cita"><div class="quote"><p><span
id="span4">CSS dará la libertad a los expertos del diseño -artistas, diseñadores gráficos y tipógrafos- de determinar los aspectos
estéticos de un sitio, independientemente de su contenido.</span></p></div><div id="autorcitadanshafer" class="autorcita">
<p><cite><span id="span5">Dan Shafer</span></cite></p></div></blockquote><p id="ultimoparrafo" class="parrafo">Estas tecnologías
de las que estamos hablando son <acronym title="Cascading Style Sheets, Hojas de estilo en cascada"><span
id="span6">CSS</span></acronym> y <acronym title="(eXtensible) Hypertext Markup Language, Lenguaje de marcado de hipertexto
(extensible)">(X)HTML</acronym>. Estas tecnologías o lenguajes, utilizados según su definición por la instancia que elabora las
recomendaciones (también conocidos como los estándares), el <acronym title="World Wide Web Consortium">W3C</acronym>, representan
un gran paso hacia el futuro de las comunicaciones en línea al permitir que los expertos en contenido y programación se ocupen de
lo suyo, permitiendo a los expertos en diseño hacerse cargo de los aspectos estéticos.</p></div></div></body></html>
```

- Dibujes el árbol XHTML correspondiente en tu cuaderno.
- Apuntes en tu cuaderno todos los **selectores o combinaciones de selectores posibles** que se te ocurran para seleccionar **únicamente** cada una de las 5 etiquetas `span` existentes:

6. CSS: colores

El objetivo de esta actividad es practicar la inclusión de códigos de colores en hojas de estilo CSS.

Pasos

Se pide que crees una página web **XHTML 1.1 válida** que utilice una **hoja de estilos CSS externa** y que sea idéntica a la que se muestra a continuación:

Colores con CSS

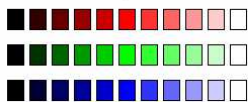
Utilizando palabras clave

A continuación se muestran los distintos colores que se pueden indicar por medio de palabras claves:



Utilizando RGB hexadecimal

Los colores representados a continuación utilizan códigos RGB hexadecimales:



Utilizando RGB hexadecimal abreviado

Los colores de los siguientes colores utilizan códigos RGB hexadecimales abreviados:



Los colores de la primera fila han de indicarse utilizando palabras clave. Los colores de la segunda, tercera y cuarta fila, utilizando códigos RGB hexadecimales. Finalmente, los colores de la última fila deben ser indicados por medio de códigos RGB hexadecimales abreviados.

Para realizar la actividad te serán útiles las siguientes reglas:

- Establecer el color de fondo: `background-color: color;`
- Establecer un border negro: `border: 1px solid #000;`

Preguntas

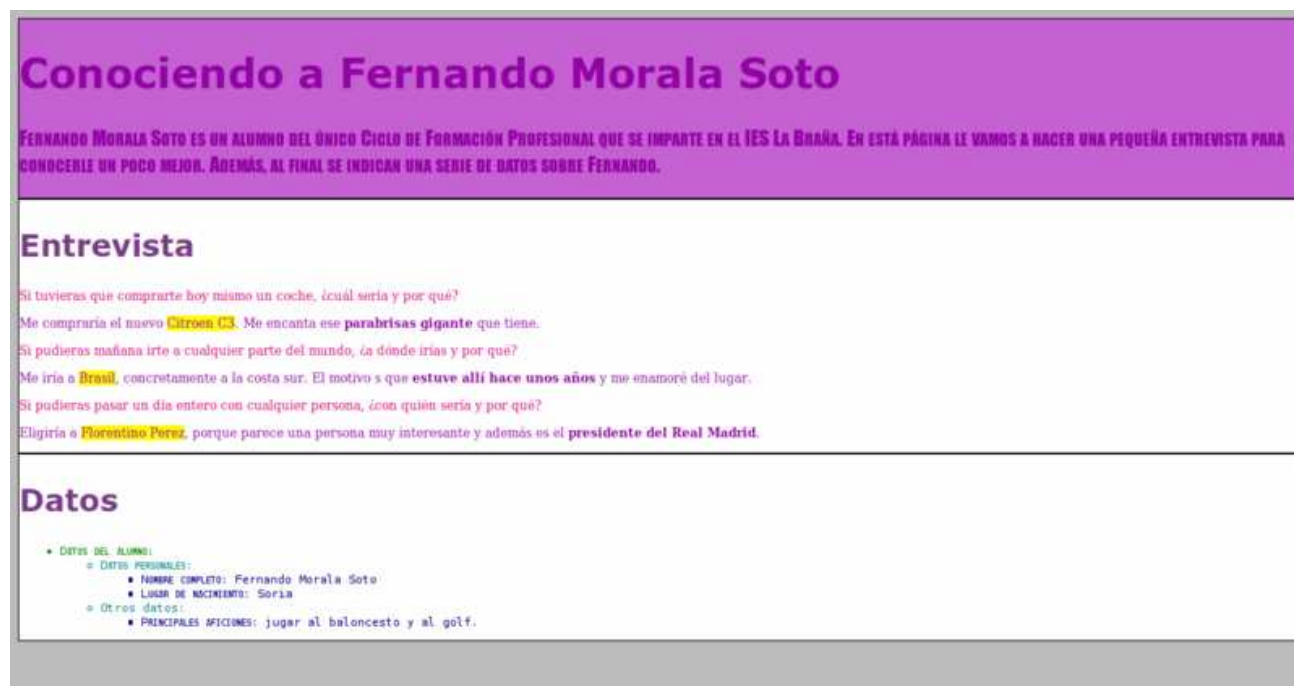
- Adjunta el código fuente de la página XHTML creada.
- Adjunta el código fuente del archivo CSS externo.
- Adjunta una captura de pantalla del navegador mostrando la página.

7. CSS: tipografía

El objetivo de esta actividad es practicar el uso de las principales propiedades relativas a la tipografía y familiarizarse con las distintas unidades de medida que permite CSS.

Pasos

Elige a un compañero de tu clase y consigue los datos necesarios para realizar una página web **XHTML 1.1 válida** como la que se ve a continuación:



Debes crear 3 hojas externas de estilos CSS diferentes, de modo que se use la que se use, el resultado sea el mismo que el mostrado arriba. La única diferencia radica en:

- **Hoja 1:** sólo se permite utilizar `px` como unidad de medida.
- **Hoja 2:** sólo se permite usar `em` como unidad de medida.
- **Hoja 3:** sólo se permite usar *porcentajes* como unidades de medida.

Debes tener en cuenta que:

- La tipografía del título de la página tiene un tamaño de 40 píxeles.
- La tipografía de los dos titulares de la página tiene un tamaño de 30 píxeles.
- La tipografía de la parte en versales tiene un tamaño de 20 píxeles.
- La tipografía de la entrevista tiene un tamaño de 12 píxeles.
- La tipografía de las listas tiene un tamaño de 11,25 píxeles y la fuente es "Andale Mono" (o monoespaciada en caso de que el ordenador de la persona que ve la página no tenga instalada esa fuente).
- Las respuestas deben tener marcado unas palabras como **muy importantes** y otras como *importantes*.

Además, para realizar la página debes tener en cuenta que la misma se muestra sin estilos de la siguiente manera:

Conociendo a Fernando Morala Soto

Fernando Morala Soto es un alumno del único Ciclo de Formación Profesional que se imparte en el IES La Braña. En esta página le vamos a hacer una pequeña entrevista para conocerle un poco mejor. Además, al final se indican una serie de datos sobre Fernando.

Entrevista

Si tuvieras que comprarte hoy mismo un coche, ¿cuál sería y por qué?

Me compraría el nuevo **Citroen C3**. Me encanta ese *parabrisas gigante* que tiene.

Si pudieras mañana irte a cualquier parte del mundo, ¿a dónde irías y por qué?

Me iría a **Brasil**, concretamente a la costa sur. El motivo es que *estuve allí hace unos años* y me enamoré del lugar.

Si pudieras pasar un día entero con cualquier persona, ¿con quién sería y por qué?

Eligiría a **Florentino Perez**, porque parece una persona muy interesante y además es el *presidente del Real Madrid*.

Datos

- Datos del alumno:
 - Datos personales:
 - Nombre completo: Fernando Morala Soto
 - Lugar de nacimiento: Soria
 - Otros datos:
 - Principales aficiones: jugar al baloncesto y al golf.

Preguntas

- Adjunta el código fuente de la página XHTML creada.
- Adjunta el código fuente del primer archivo CSS externo.
- Adjunta el código fuente del segundo archivo CSS externo.
- Adjunta el código fuente del tercer archivo CSS externo.
- Adjunta una captura de pantalla del navegador mostrando la página.

Una vez terminada, añade una **hoja externa CSS** para conseguir que el diseño de la página quede como se muestre a continuación:



Donde:

- Las etiquetas h1, h2, h3 y p tienen un tamaño de fuente de 20px, 15px, 11.7px y 10px respectivamente.

Preguntas

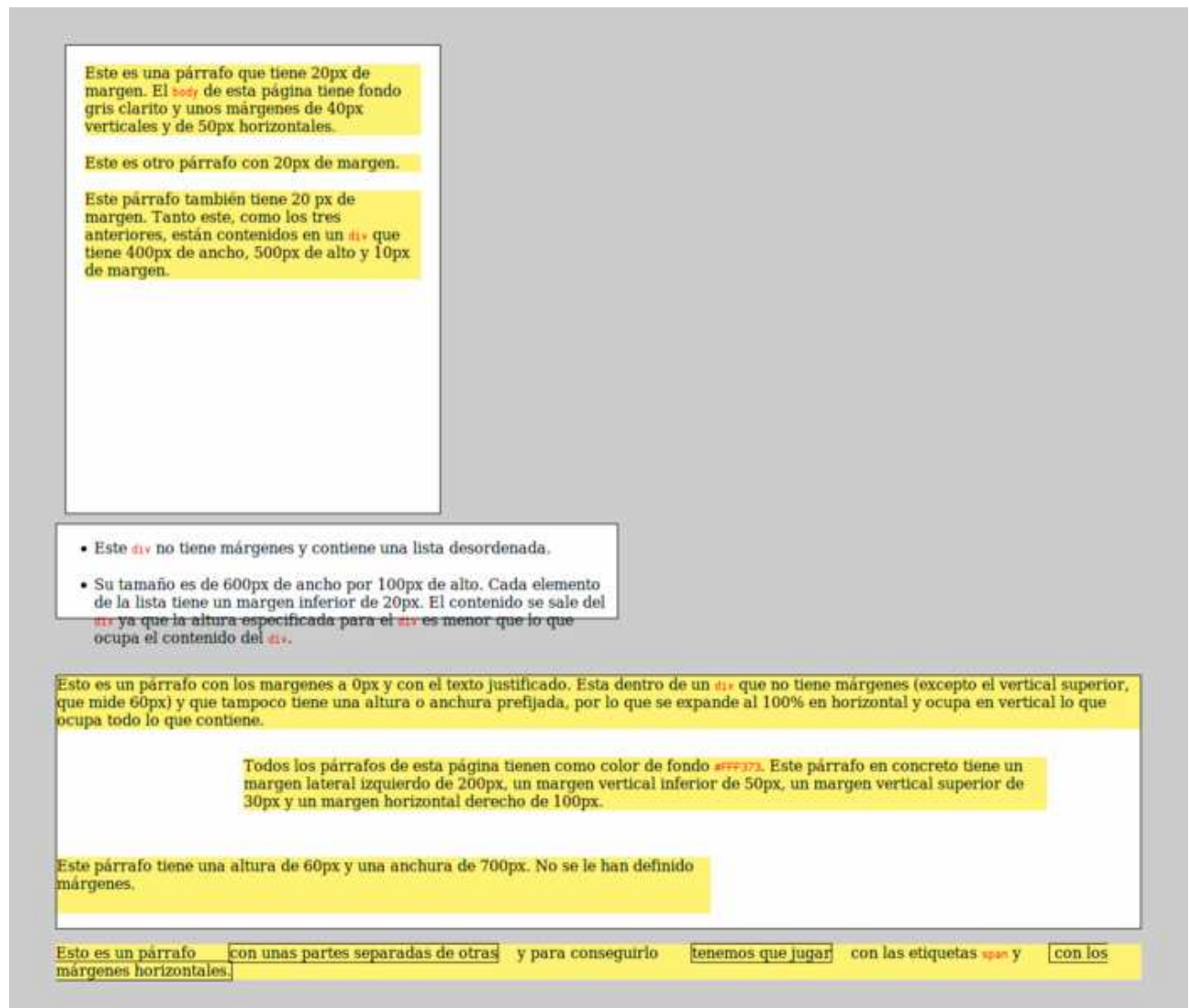
- Adjunta el código fuente de la página XHTML creada.
- Adjunta el código fuente del archivo CSS externo.
- Adjunta una captura de pantalla del navegador mostrando la página.

9. CSS: márgenes

El objetivo de esta actividad es practicar ciertas propiedades del modelo de cajas de CSS como la altura, la anchura o los márgenes.

Pasos

Se pide que realices una página web **XHTML 1.1 válida** que utilice una **hoja de estilos CSS externa** y se visualice como la que se muestra a continuación:



Si se eliminan todos los estilos CSS, la página debe mostrarse de la siguiente manera:

Este es un párrafo que tiene 20px de margen. El `body` de esta página tiene fondo gris claro y unos márgenes de 40px verticales y de 50px horizontales.

Este es otro párrafo con 20px de margen.

Este párrafo también tiene 20 px de margen. Tanto este, como los tres anteriores, están contenidos en un `div` que tiene 400px de ancho, 500px de alto y 10px de margen.

- Este `div` no tiene márgenes y contiene una lista desordenada.
- Su tamaño es de 600px de ancho por 100px de alto. Cada elemento de la lista tiene un margen inferior de 20px. El contenido se sale del `div` ya que la altura especificada para el `div` es menor que lo que ocupa el contenido del `div`.

Esto es un párrafo con los márgenes a 0px y con el texto justificado. Esta dentro de un `div` que no tiene márgenes (excepto el vertical superior, que mide 60px) y que tampoco tiene una altura o anchura prefijada, por lo que se expande al 100% en horizontal y ocupa en vertical lo que ocupa todo lo que contiene.

Todos los párrafos de esta página tienen como color de fondo `#FFF373`. Este párrafo en concreto tiene un margen lateral izquierdo de 200px, un margen vertical inferior de 50px, un margen vertical superior de 30px y un margen horizontal derecho de 100px.

Este párrafo tiene una altura de 60px y una anchura de 700px. No se le han definido márgenes.

Esto es un párrafo con unas partes separadas de otras y para conseguirlo tenemos que jugar con las etiquetas `span` y con los márgenes horizontales.

Preguntas

- Adjunta el código fuente de la página XHTML creada.
- Adjunta el código fuente del archivo CSS externo.
- Adjunta una captura de pantalla de tu página web.

10. CSS: bordes

Objetivo

El objetivo de esta actividad es acostumbrarse a usar las propiedades relativas al relleno y los bordes del modelo de caja de CSS.

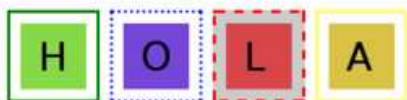
Pasos

Se pide que realices una página web **XHTML 1.1 válida** que utilice una **hoja de estilos CSS externa** y se visualice como la que se muestra a continuación^[1]:

Saludos del mundo

Saludando de forma gráfica

Saludando en español



Saludando en hawaiano



Diferencias entre España e Italia¹

En España lo normal son dos besos cuando son conocidos y apretón de manos cuando no, pero siempre entre hombres. Entre mujeres y hombres se ha impuesto la tradición de los dos besos siempre, aunque en familia se suele dar uno. Este beso recaracteriza porque es un leve roce de mejillas únicamente. En Italia también son dos besos, pero comenzando desde el lado contrario, y sin importar el sexo de la persona, siempre que sean conocidos, cuando no lo sean se impondrá el apretón de manos.

En España lo normal son dos besos cuando son conocidos y apretón de manos cuando no, pero siempre entre hombres. Entre mujeres y hombres se ha impuesto la tradición de los dos besos siempre, aunque en familia se suele dar uno. Este beso recaracteriza porque es un leve roce de mejillas únicamente. En Italia también son dos besos, pero comenzando desde el lado contrario, y sin importar el sexo de la persona, siempre que sean conocidos, cuando no lo sean se impondrá el apretón de manos.

Notas

¹: el primer párrafo anterior tiene 20 px de relleno y 0px de margen; el segundo tiene 0px de relleno y 20px de margen. Ambos están metidos en dos div con 2px de relleno y 5px de margen.

Si se eliminan todos los estilos CSS, la página debe mostrarse de la siguiente manera:

Saludos del mundo

Saludando de forma gráfica

Saludando en español



Saludando en hawaiano



Diferencias entre España e Italia¹

En España lo normal son dos besos cuando son conocidos y apretón de manos cuando no, pero siempre entre hombres. Entre mujeres y hombres se ha impuesto la tradición de los dos besos siempre, aunque en familia se suele dar uno. Este beso recaracteriza porque es un leve roce de mejillas únicamente. En Italia también son dos besos, pero comenzando desde el lado contrario, y sin importar el sexo de la persona, siempre que sean conocidos, cuando no lo sean se impondrá el apretón de manos.

En España lo normal son dos besos cuando son conocidos y apretón de manos cuando no, pero siempre entre hombres. Entre mujeres y hombres se ha impuesto la tradición de los dos besos siempre, aunque en familia se suele dar uno. Este beso recaracteriza porque es un leve roce de mejillas únicamente. En Italia también son dos besos, pero comenzando desde el lado contrario, y sin importar el sexo de la persona, siempre que sean conocidos, cuando no lo sean se impondrá el apretón de manos.

Notas

¹: el primer párrafo anterior tiene 20 px de relleno y 0px de margen; el segundo tiene 0px de relleno y 20px de margen. Ambos están metidos en dos div con 2px de relleno y 5px de margen.

Preguntas

- Adjunta el código fuente de la página XHTML creada.
- Adjunta el código fuente del archivo CSS externo.
- Adjunta una captura de pantalla de tu página web.

Notas

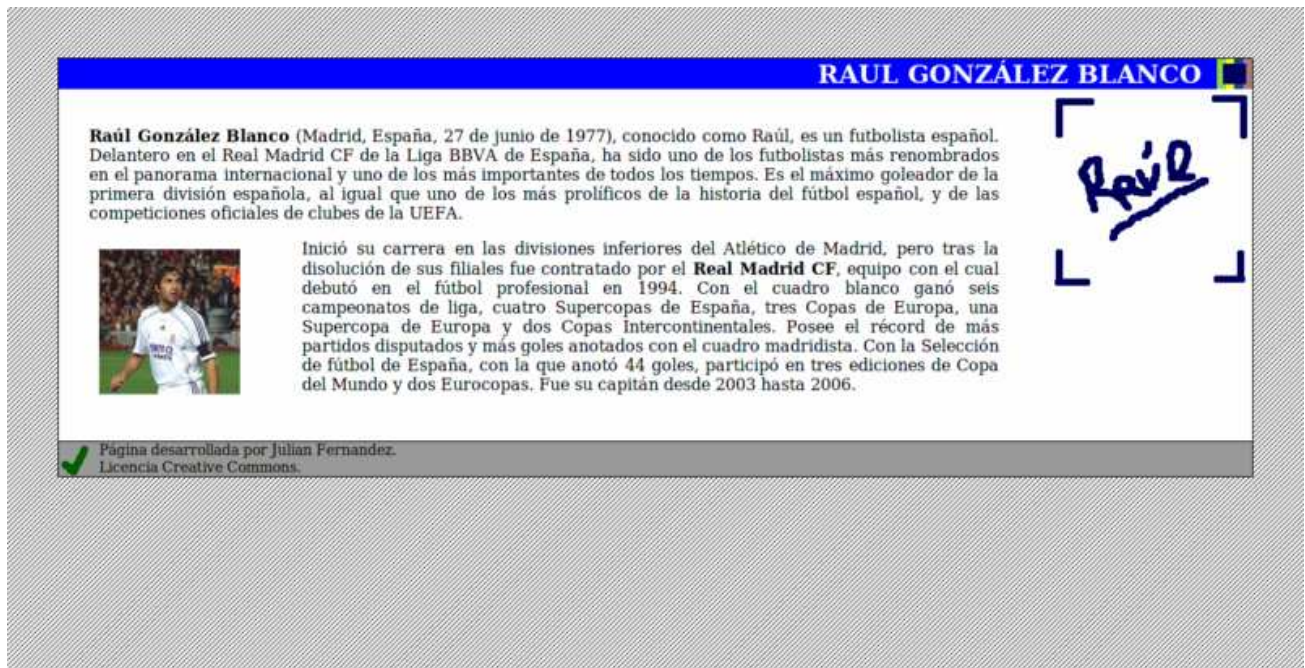
1. [↑](#) Las imágenes tienen un tamaño de 64x64 píxeles. Debes hacer las letras usando tus propios trazos.

11. CSS: fondos

El objetivo de esta actividad es acostumbrarse al uso de las propiedades relativas al fondo de las cajas en CSS.

Pasos

Se pide que realices una página web **XHTML 1.1 válida** que utilice una **hoja de estilos CSS externa** y se visualice como la que se muestra a continuación pero hablando de **otro personaje famoso diferente** elegido por ti:



Si se hace más estrecha la ventana del navegador, la página se debe mostrar de la siguiente manera:

RAUL GONZÁLEZ BLANCO

Raúl González Blanco (Madrid, España, 27 de junio de 1977), conocido como Raúl, es un futbolista español. Delantero en el Real Madrid CF de la Liga BBVA de España, ha sido uno de los futbolistas más renombrados en el panorama internacional y uno de los más importantes de todos los tiempos. Es el máximo goleador de la primera división española, al igual que uno de los más prolíficos de la historia del fútbol español, y de las competiciones oficiales de clubes de la UEFA.

Raúl



Inició su carrera en las divisiones inferiores del Atlético de Madrid, pero tras la disolución de sus filiales fue contratado por el **Real Madrid CF**, equipo con el cual debutó en el fútbol profesional en 1994. Con el cuadro blanco ganó seis campeonatos de liga, cuatro Supercopas de España, tres Copas de Europa, una Supercopa de Europa y dos Copas Intercontinentales. Posee el récord de más partidos disputados y más goles anotados con el cuadro madridista. Con la Selección de fútbol de España, con la que anotó 44 goles, participó en tres ediciones de Copa del Mundo y dos Eurocopas. Fue su capitán desde 2003 hasta 2006.

Si se eliminan todos los estilos CSS, la página debe mostrarse de la siguiente manera:

Raul González Blanco

Raúl González Blanco (Madrid, España, 27 de junio de 1977), conocido como Raúl, es un futbolista español. Delantero en el Real Madrid CF de la Liga BBVA de España, ha sido uno de los futbolistas más renombrados en el panorama internacional y uno de los más importantes de todos los tiempos. Es el máximo goleador de la primera división española, al igual que uno de los más prolíficos de la historia del fútbol español, y de las competiciones oficiales de clubes de la UEFA.

Inició su carrera en las divisiones inferiores del Atlético de Madrid, pero tras la disolución de sus filiales fue contratado por el **Real Madrid CF**, equipo con el cual debutó en el fútbol profesional en 1994. Con el cuadro blanco ganó seis campeonatos de liga, cuatro Supercopas de España, tres Copas de Europa, una Supercopa de Europa y dos Copas Intercontinentales. Posee el récord de más partidos disputados y más goles anotados con el cuadro madridista. Con la Selección de fútbol de España, con la que anotó 44 goles, participó en tres ediciones de Copa del Mundo y dos Eurocopas. Fue su capitán desde 2003 hasta 2006.

Página desarrollada por Julian Fernandez.

Licencia Creative Commons.

Preguntas

- Adjunta el código fuente de la página XHTML creada.
- Adjunta el código fuente del archivo CSS externo.
- Adjunta una captura de pantalla de tu página web.

12. CSS: posicionamiento normal

El objetivo de esta actividad es asimilar qué elementos de (X)HTML son elementos de bloque y cuáles son elementos en línea, además de observar cómo funciona el posicionamiento estático.

Pasos

Se pide que realices una página web **XHTML 1.1 válida** que utilice una **hoja de estilos CSS externa** y se visualice como la que se muestra a continuación:

Elemento de bloque A que contenga a un elemento en línea 1
Elemento de bloque B que contenga a un elemento en línea 2 y a otro elemento en línea 3
Elemento de bloque C de ancho 200px que contenga a un elemento en línea 4 y a otro elemento en línea 5
Elemento de bloque D con margen izquierdo 100px que contenga a un elemento en línea 6
Elemento de bloque E con margen izquierdo 500px que contenga a un elemento en línea 7
Elemento de bloque F que contenga a un elemento en línea 8 y a otro elemento de línea 8 y a otro elemento de línea 10
Elemento de bloque G no contenga ningún elemento en línea
Elemento de bloque H que contiene a su vez un elemento de bloque I
Elemento de bloque J que contiene a su vez un elemento de bloque K, que a su vez contiene un elemento de línea 11
Elemento de bloque L con margen derecho 500px que contenga a un elemento en línea 12

Debes tener en cuenta que **no se puede utilizar más de una vez el mismo elemento (X)HTML**.

Preguntas

- Adjunta el código fuente de la página XHTML creada.
- Adjunta el código fuente del archivo CSS externo.
- Adjunta una captura de pantalla de tu página web.

13. CSS: posicionamiento relativo

El objetivo de esta actividad es entender las características del posicionamiento relativo.

Pasos

Se pide que realices una página web **XHTML 1.1 válida** que utilice una **hoja de estilos CSS externa** y se visualice como la que se muestra a continuación, teniendo en cuenta que las imágenes de los coches y de la grúa debes elegir las tú y no pueden ser iguales a las mostradas aquí:



La página sin estilos debe visualizarse como se muestra a continuación:

Los coches y la grúa



Realiza la página de tal forma que, una vez terminada y después de que se te indique qué coche

debes mover, consigas que se muestre como la página que se ve a continuación (en la que se ha movido el segundo coche) únicamente **descomentando código CSS**:



Preguntas

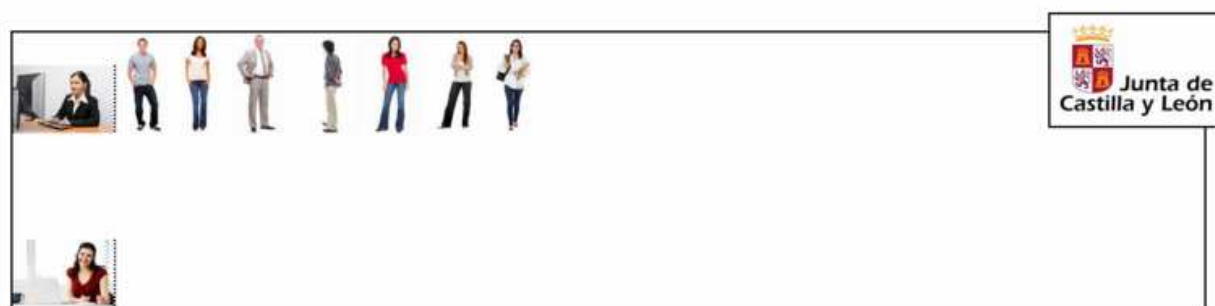
- Adjunta el código fuente de la página XHTML creada.
- Adjunta el código fuente del archivo CSS externo.
- Adjunta el código fuente de la regla que has descomentado del archivo CSS para poder mover uno de los coches.
- Adjunta una captura de pantalla del aspecto final de la página web.

14. CSS: posicionamiento absoluto

El objetivo de esta actividad es entender las características del posicionamiento absoluto.

Pasos

Se pide que realices una página web **XHTML 1.1 válida** que utilice una hoja de estilos CSS externa y se visualice como la que se muestra a continuación, teniendo en cuenta que las imágenes de las recepcionistas y de las personas que están en la cola para ser atendidas debes elegir las tú y no pueden ser iguales a las mostradas aquí:



La página sin estilos debe visualizarse como se muestra a continuación:



Realiza la página de tal forma que, una vez terminada y después de que se te indique qué persona de

la cola puede ser atendida por la segunda recepcionista, consigas que se muestre como la página que se ve a continuación (en la que la segunda persona se ha ido a ser atendida por la segunda recepcionista) **descomentando 1 única regla de código CSS**:



Preguntas

- Adjunta el código fuente de la página XHTML creada.
- Adjunta el código fuente del archivo CSS externo.
- Adjunta el código fuente de la regla que has “descomentado” del archivo CSS para poder mover a una de las personas.
- Adjunta una captura de pantalla del aspecto final de la página web.

15. CSS: posicionamiento flotante


El objetivo de esta actividad es entender las características del posicionamiento fijo y flotante.

Pasos

Se pide que realices una página web **XHTML 1.1 válida** que utilice una hoja de estilos **CSS externa** y se visualice como la que se muestra a continuación, teniendo en cuenta que la playa en cuestión sobre la que trate la página debe ser elegida por ti:

Mi playa preferida

Playa de "Las teresitas"



Descripción

La Playa de Las Teresitas es una playa situada en el pueblo de San Andrés del municipio de Santa Cruz de Tenerife, en la isla canaria de Tenerife (España). Hasta su transformación estaba dividida en tres partes bien diferenciadas que poseían nombres distintos: La Arena que era la parte inicial, Los Moros, en el medio y por último la zona comprendida por el barranco de Las Teresas. Sobre la playa de arena negra, se echó arena blanca traída del desierto del Sáhara, y se construyó un dique rompeolas para evitar el oleaje.

Cada año la noche del 23 al 24 de junio se celebra en esta playa la Noche de San Juan, con gentes venidas de toda las Islas Canarias.

Opiniones

"La playa de los chicharreros"

La playa de Las Teresitas es la de todos los chicharreros, la playa por excelencia donde acudimos las personas que vivimos aquí y es considerada la playa por excelencia de la ciudad de Santa Cruz de Tenerife. Es una playa con arenas bastante doradas lo que por estos lares se considera muy bueno, ya que la isla de Tenerife al ser volcánica, muchas de sus playas son de arena negra. Es una playa artificial, ya que en su día, trajeron la arena en barcos desde el desierto de Sahara, cubriendo así lo que era una playa llena de piedras. También se plantaron algunas especies de arbustos y palmeras.

En la parte trasera hay una gran cantidad de la planta de las uvas (las mismas que en supervivientes, jeje) y también palmeras que han ido creciendo con el paso de los años, creando grandes sombras, que hace que en los días de calor y mucho sol haya donde cobijarse. También hay hamacas y sombrillas que las alquilan por un módico precio. A unos pocos de cientos de metros construyeron dentro del agua un rompeolas con grandes bloques de cemento (como se aprecia en la foto de ciao) lo que hace que las aguas sean una balsa, habiendo muy pocas olas, convirtiéndose así una playa ideal para niños y personas algo mayores (no olvidemos que esto es el Atlántico y siempre las aguas son más movidas que en otros mares).

"La arena asesina"

Mi opinión sobre la playa no es muy favorable. La arena traída del Sahara es bastante inestable, por lo que apenas sople el viento se levanta amenazando el bienestar de los que estamos en la playa, sobretodo los tumbados al sol. Esto hace que se insostenible permanecer en la arena y si entras al agua no se te ocurra salir a secarte bajo los rayos del sol porque la arena incrustada en tu cuerpo te hará parecer una croqueta. Al no existir edificios en la zona el viento campa a sus anchas haciendo que sea imposible conservar la sombrilla del sol y la toalla en su sitio.

Datos

País	España
Provincia	Tenerife
Longitud	1.300 m.

La página debe contener **obligatoriamente**:

- Una foto de la playa.
- Una descripción de la misma.
- Un par de opiniones extraídas de Internet sobre dicha playa.
- Una tabla con los datos de la playa elegida.

- Una imagen con fondo transparente obtenida de Internet que se mantenga siempre fija en la esquina superior izquierda de la página, aunque el usuario mueva la página hacia abajo, como puede verse en la siguiente imagen:



último la zona comprendida por el barranco de Las Teresas. Sobre la playa de arena negra, se echó arena blanca traída del desierto del Sáhara, y se puso un dique rompeolas para evitar el oleaje.

Cada año la noche del 23 al 24 de junio se celebra en Santa Cruz de Tenerife, con gentes venidas de toda las Islas Canarias.

Opiniones

"La playa de los chicharreros"

La playa de Las Teresitas es la de todos los chicharreros. Es una playa donde acudimos las personas que vivimos aquí y es conocida por la excelencia de la ciudad de Santa Cruz de Tenerife. Es una playa bastante doradas lo que por estos lares se considera muy bueno, ya que la isla de Tenerife al ser volcánica, muchas de sus playas son de arena negra. Es una playa artificial, ya que en su día, trajeron la arena en barcos desde el desierto de Sahara, cubriendo así

lo que era una playa llena de piedras. También se plantaron algunas especies de arbustos y palmeras.

En la parte trasera hay una gran cantidad de la planta de las uvas (las mismas que en supervivientes, jeje) y también palmeras que han ido creciendo con el paso de los años, creando grandes sombras, que hace que en los días de calor y mucho sol haya donde cobijarse. También hay hamacas y sombrillas que las alquilan por un módico precio. A unos pocos de cientos de metros construyeron dentro del agua un rompeolas con grandes bloques de cemento (como se aprecia en la foto de ciao) lo que hace que las aguas sean una balsa, habiendo muy pocas olas, convirtiéndose así una playa ideal para niños y personas algo mayores (no olvidemos que esto es el Atlántico y siempre las aguas son más movidas que en otros mares).

"La arena asesina"

Mi opinión sobre la playa no es muy favorable. La arena traída del Sahara es bastante inestable, por lo que apenas sopla el viento se levanta amenazando el bienestar de los que estamos en la playa, sobretodo los tumbados al sol. Esto hace que se insostenible permanecer en la arena y si entras al agua no se te ocurra salir a secarte bajo los rayos del sol porque la arena incrustada en tu cuerpo te hará parecer una croqueta. Al no existir edificios en la zona el viento campa a sus anchas haciendo que sea imposible conservar la sombrilla del sol y la toalla en su sitio.

Datos

La página sin estilos debe visualizarse como se muestra a continuación:



Mi playa preferida

Playa de "Las teresitas"



Descripción

La Playa de Las Teresitas es una playa situada en el pueblo de San Andrés del municipio de Santa Cruz de Tenerife, en la isla canaria de Tenerife (España). Hasta su transformación estaba dividida en tres partes bien diferenciadas que poseían nombres distintos: La Arena que era la parte inicial, Los Moros, en el medio y por último la zona comprendida por el barranco de Las Teresas. Sobre la playa de arena negra, se echó arena blanca traída del desierto del Sáhara, y se construyó un dique rompeolas para evitar el oleaje.

Cada año la noche del 23 al 24 de junio se celebra en esta playa la Noche de San Juan, con gentes venidas de toda las Islas Canarias.

Opiniones

"La playa de los chicharreros"

La playa de Las Teresitas es la de todos los chicharreros, la playa por excelencia donde arduos las personas que vienen aquí y es considerada la playa por excelencia de la ciudad de Santa Cruz de Tenerife. Es una playa con arenas bastante doradas lo que por estos lares se considera muy bueno, ya que la isla de Tenerife al ser volcánica, muchas de sus playas son de arena negra. Es una playa artificial, ya que en su día, trajeron la arena en barcos desde el desierto de Sahara, cubriendo así lo que era una playa llena de piedras. También se plantaron algunas especies de arbustos y palmeras.

En la parte trasera hay una gran cantidad de la planta de las iras (las mismas que en supervivientes, jeje) y también palmeras que han ido creciendo con el paso de los años, creando grandes sombras, que hace que en los días de calor y mucho sol haya donde cobijarse. También hay hamacas y sombrillas que las alquilas por un módico precio. A unos pocos de cientos de metros construyeron dentro del agua un rompeolas con grandes bloques de cemento (como se aprecia en la foto de abajo) lo que hace que las aguas sean una lástima, habiendo muy pocas olas, convirtiéndose así una playa ideal para niños y personas algo mayores (no olvidemos que esto es el Atlántico y siempre las aguas son más movidas que en otros mares).

"La arena asesina"

Mi opinión sobre la playa no es muy favorable. La arena traída del Sahara es bastante inestable, por lo que apenas sopla el viento se levanta amenazando el bienestar de los que estamos en la playa, sobre todo los tumbados al sol. Esto hace que se insostenible permanecer en la arena y si entras al agua no se te ocurre salir a secarte bajo los rayos del sol porque la arena incrustada en tu cuerpo te hará parecer una croqueta. Al no existir edificios en la zona el viento camina a sus anchas haciendo que sea imposible conservar la sombra del sol y la toalla en su sitio.

Datos

Datos generales de la playa de "Las teresitas"

País	España
Provincia	Tenerife
Longitud	1.300 m.

Preguntas

- Adjunta el código fuente de la página XHTML creada.
- Adjunta el código fuente del archivo CSS externo.
- Adjunta una captura de pantalla del aspecto de la página web.

16. El objetivo de esta actividad es entender el control de flujo de los elementos cuando existen cajas posicionadas de forma flotante.

Pasos

Se pide que realices una página web **XHTML 1.1 válida** que utilice una hoja de estilos **CSS externa** y se visualice como la que se muestra a continuación, teniendo en cuenta que debes ser tú el que elija el modelo de coche sobre el que trate la página:



La página debe contener **obligatoriamente**:

- Tres secciones, cada una de ellas con un breve texto.
- 3 fotos (todas del mismo ancho) por cada sección.

La página sin estilos debe visualizarse como se muestra a continuación:

Further research is needed to assess the



El CEJPR es un organismo de carácter no gubernamental y sin ánimo de lucro. Sus actividades se desarrollan dentro de la zona de influencia de la ciudad de Bogotá.

Feeding of Mosquito



El contenido de este artículo constituye únicamente, con una perfecta garantía de veracidad, garantía de cumplimiento de deberes y deberes, no representa ni constituye y bajo ningún supuesto, una garantía de calidad o seguridad para el lector en la forma en que se ha presentado y se exhiben los contenidos de este artículo en la redacción de este artículo. El contenido de este artículo no constituye ni representa, en ningún caso, una garantía de calidad o seguridad para el lector en la forma en que se ha presentado y se exhiben los contenidos de este artículo en la redacción de este artículo.

Assigned File and Task from

[illegible]

Copyright © 2004 John Wiley & Sons, Ltd.

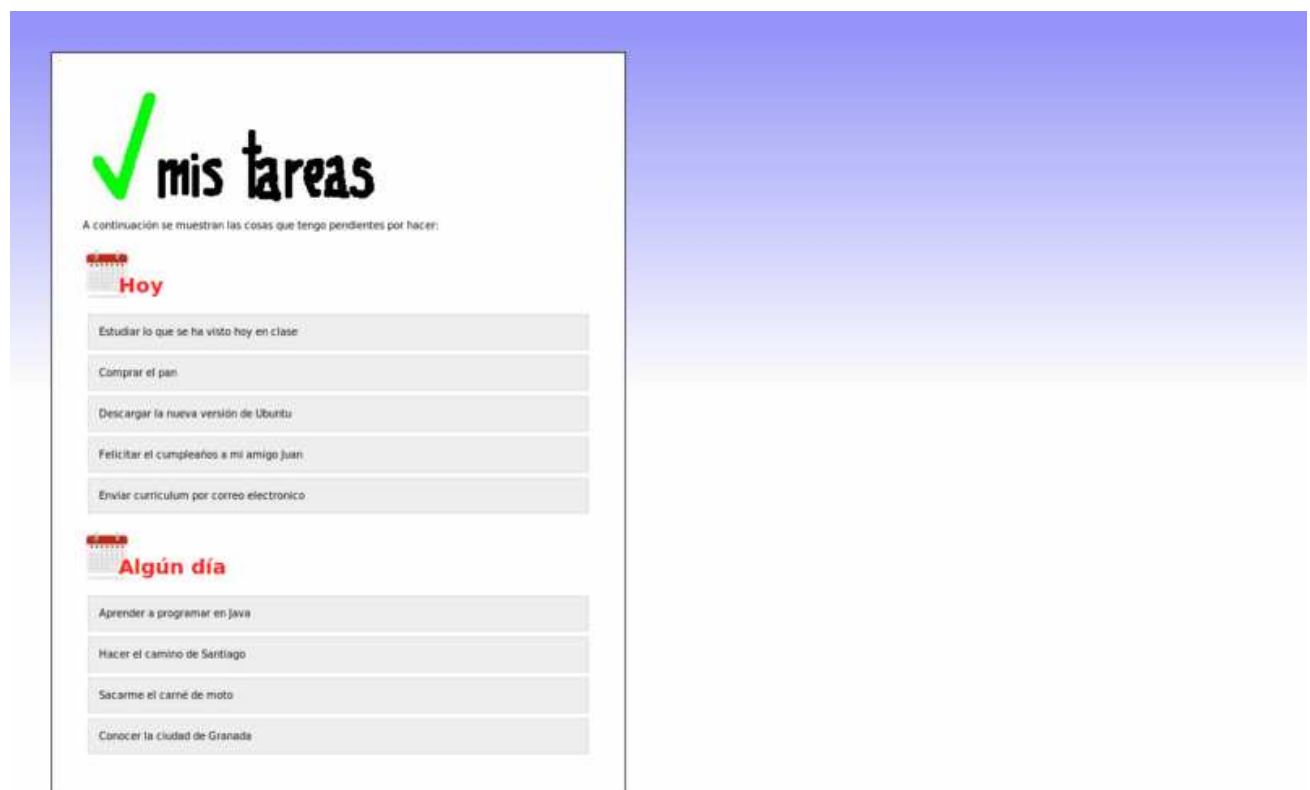
- Adjunta el código fuente de la página XHTML creada.
- Adjunta el código fuente del archivo CSS externo.
- Adjunta una captura de pantalla del aspecto de la página web.

17. CSS: listas

El objetivo de esta actividad es familiarizarnos con las posibilidades que brinda CSS para modificar el aspecto visual de las listas y de la visualización de elementos en general.

Pasos

Se pide que realices una página web **XHTML 1.1 válida** que utilice una hoja de estilos **CSS externa** y se visualice como la que se muestra a continuación, teniendo en cuenta que la lista de tareas pendientes debe estar definida por tí:



La página sin estilos debe visualizarse como se muestra a continuación:

Mis tareas

A continuación se muestran las cosas que tengo pendientes por hacer:

Hoy

- Estudiar lo que se ha visto hoy en clase
- Comprar el pan
- Descargar la nueva versión de Ubuntu
- Felicitar el cumpleaños a mi amigo Juan
- Enviar curriculum por correo electrónico

Algún día

- Aprender a programar en Java
- Hacer el camino de Santiago
- Sacarme el carné de moto
- Conocer la ciudad de Granada

Se pide además que, cuando el profesor te indique que quiere eliminar una tarea puedas hacerlo **únicamente descomentando una regla** de tu hoja de estilos CSS. A continuación se muestra cómo debería de mostrarse la página con la segunda y tercera tarea eliminadas:



Preguntas

- Adjunta el código fuente de la página XHTML creada.
- Adjunta el código fuente del archivo CSS externo.
- Adjunta una captura de pantalla del aspecto de la página web.

18. CSS: tablas


El objetivo de esta actividad es entender las capacidades que CSS nos brinda para mostrar tablas, además de resumir todas las capacidades aprendidas hasta el momento en los relativo a (X)HTML y CSS.

Pasos

Se pide que desarrolles un sitio web que utilice una **única hoja de estilos CSS externa** similar al que se muestra a continuación, teniendo en cuenta que todos los datos que figuran en las páginas y las imágenes deben ser diferentes a los aquí presentados.

El sitio web debe tener la siguiente estructura:

-  AC2803
 -  [index.html](#) 
 -  css
 -  estilos.css
 -  fotografia
 -  [fotografias.html](#) 
 -  oferta
 -  [oferta.html](#) 
 -  contacto
 -  [contacto.html](#) 
 -  imagenes

Haciendo clic en el nombre de cada archivo puedes ver el aspecto que debe tener la página o descargar la imagen correspondiente. Haciendo clic en el icono , puedes ver el aspecto de dicha página sin estilos.

Haciendo clic [aquí](#) puedes ver el comportamiento dinámico que debe tener el sitio web.

Deben cumplirse los siguientes requisitos:

- Todas las referencias utilizadas deben ser **relativas**.
- Todas las páginas deben ser válidas conforme al estandar **XHTML 1.1**.
- Todas las páginas deben incluir la **codificación** de caracteres.
- Todas las imágenes deben estar almacenadas en la carpeta `imagenes`.
- La caja blanca principal que engloba los contenidos debe tener una **anchura fija** y mantenerse siempre **centrada**, independientemente del tamaño de la ventana del navegador.

Preguntas

- Adjunta el código fuente de la página `index.html`.
- Adjunta el código fuente de la página `fotografias.html`.
- Adjunta el código fuente de la página `oferta.html`.

- Adjunta el código fuente de la página `contacto.html`.
- Adjunta el código fuente del archivo CSS externo.
- Adjunta una captura de pantalla del aspecto del sitio web.

19. Prueba individual

Enunciado

Se pide que crees en una carpeta llamada `P100_Nombre_Apellido` un **sitio web** de temática libre, que cumpla los requisitos enunciados a continuación.

Estructura

- Deberá contar con una página llamada `index.html` y un mínimo de 4 páginas adicionales.
- El aspecto del sitio estará definido en un único archivo llamado `estilos.css`.
- Deberá existir un directorio para las imágenes, otro para el archivo CSS y un directorio por cada página adicional.

Diseño

El diseño de todas las páginas deberá incluir:

- Una cabecera sobre la temática del sitio web.
- Un menú que permita la navegación entre las distintas secciones del sitio.
- Un diseño de 2 o 3 columnas.
- Un pie donde se incluya el nombre del desarrollador, la licencia de la página y cualquier otro contenido que se considere oportuno incluir en esta zona.

Otros aspectos

Es necesario que en tu sitio web se observen las siguientes indicaciones:

- Todas las referencias utilizadas deben ser relativas.
- Todas las páginas deben ser válidas conforme al estandar **XHTML 1.1**.
- Todas las páginas deben incluir la codificación de caracteres.

Forma de entrega

Una vez terminada la prueba debes comprimir la carpeta del punto anterior en un archivo llamado `P100_Nombre_Apellido.rar`. Luego debes enviar el archivo comprimido mediante la aplicación de subida de actividades.

Calificación
















Para la calificación de la prueba se tendrán en cuenta los siguientes parámetros:


- La complejidad y corrección estructural y conceptual así como el grado de elaboración del sitio web.

- La correcta utilización de CSS en el establecimiento de características visuales de los elementos integrantes del sitio web.
- Adecuación al tema y al soporte del formato, modo de color y tamaño de la imágenes.
- La corrección del código fuente XHTML.
- La coherencia estética del sitio web.

20. Prueba individual

Crea en el Escritorio una carpeta llamada P200_Nombre_Apellido. Tomando como base esa carpeta, deberás **desarrollar un sitio web** con la siguiente estructura:

-  P200_Nombre_Apellido
 -  [index.html](#) 
 -  css
 -  [estilos.css](#)
 -  imagenes
 -  [Icaan.jpg](#)
 -  [Logo.png](#)
 -  [Reloj.jpg](#)
 - ...
 -  contratacion
 -  [contratacion.html](#) 
 -  gestion
 -  [gestion.html](#) 

Haciendo clic en el nombre de cada archivo puedes ver el aspecto que debe tener la página o descargar la imagen correspondiente. Haciendo clic en el icono , puedes ver el aspecto de dicha página sin estilos.

Requisitos

Deben cumplirse los siguientes requisitos:

- Todas las referencias utilizadas deben ser **relativas** excepto aquellas a sitios web externos.
- Todas las páginas deben ser válidas conforme al estandar **XHTML 1.1**.
- Todas las páginas deben incluir la **codificación** de caracteres.
- Todos los textos van en fuente *Helvética*; de no estar disponible, deben ir en fuente "Arial"; si ambas no estás disponibles, deben ir en fuente sans-serif.
- Los **enlaces superiores** deben mostrar un subrayado cuando el usuario pasa el ratón por encima de ellos.
- El contenido de la página debe mantenerse **centrado horizontalmente**, independientemente del tamaño del navegador.
- El formulario de contratación debe usar el método `POST` pero no debe ir a ninguna página.
- Debe haber un enlace a la página web de la Agencia de Protección de Datos en el sitio correcto.

Forma de entrega

Una vez terminada la prueba debes comprimir la carpeta del punto anterior en un archivo llamado P200_Nombre_Apellido.rar. Luego debes enviar el archivo comprimido mediante la aplicación de subida de actividades.

Si el nombre del archivo subido no es el correcto, **la prueba tendrá una calificación de 0.**

Textos

Presentación

El grupo Internet Solutions S.A es Registrador Acreditado por la ICANN para el dominio genérico .ea.

Desde 1998 ofrecemos dominios a bajo coste. Con esta contundencia definimos nuestra finalidad y propósito. Internet Solutions S.A. nace para convertirse en tu registrador de confianza, donde poder adquirir nombres de dominios a precios muy bajos.

Pero no sólo queremos diferenciarnos en algo tan importante como el precio, sino también en la calidad de nuestro producto: la gestión y administración de tus dominios. En Internet Solutions tendrás la mejor aplicación de gestión de nombres de dominio que puedas encontrar en el mercado español.

Íntegramente diseñada y programada por nuestro equipo técnico, es una aplicación completamente "online", donde todas tus necesidades serán satisfechas en español, en tiempo real, sin esperas, de forma muy simple e intuitiva podrás gestionar fácilmente toda tu cartera de dominios.

Precios

Aunque Internet Solutions S.A siempre ofrece los mejores precios del sector para el alquiler de dominios .ea puedes beneficiarte, exclusivamente durante este mes, de una fantástica promoción:

Calidad

Internet Solutions S.A le ofrece la mejor calidad en sus servicios:

Somos un Agente Registrador con el sello de autorización de la ICAAN para operar sobre dominios .ea.

Precios sin igual en el mercado

Múltiples formas de pago:

Transferencia bancaria

Tarjeta VISA

Registro y activación inmediata

El mejor soporte técnico:

24 horas, todo el año

Por teléfono o email

Contratacion

¡No esperes más! Registra o traslada tu dominio con Internet Solutions S.A y disfruta de todas las ventajas.

Busca el nombre de dominio que deseas registrar:

Condiciones legales

En Internet Solutions S.A tenemos un respeto absoluto por tus datos y tu privacidad. Los datos que poseemos en nuestro sistema son exclusivamente para gestionar los servicios que contratas con nosotros y atenderte lo mejor posible. Cumplimos estrictamente la Ley 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal: LOPD.

Hemos inscrito nuestros ficheros en la Agencia de Protección de Datos, donde puedes consultarlos, como corresponde a todas las entidades que manejamos datos personales.

En todo momento puedes acceder a ellos y rectificarlos. Te informamos cuáles son los datos que manejamos y cómo y para qué los usamos. Si quieres ejercer tu derecho al acceso, rectificación, cancelación y oposición sólo tendrías que enviarnos tu solicitud junto con una copia del NIF del titular a datos@internetsolutions.com.

Garantía

Te ofrecemos 30 días para que pruebes nuestros servicios.

Si no quedas satisfecho te devolvemos íntegro el importe abonado.

Gestión

Estamos trabajando todavía en esta sección para darle un servicio óptimo. En breve tiempo esta página estará disponible.