	Lenguajes de marcas	
	UF1	ACT02.2
Zambrano Jiménez, Kevin Omar		
Ejercicios	M4	

## Actividad Número 2.2-UF1

### Ejercicio 5: Seguimiento de un jugador de balonmano:

El objetivo de esta actividad es reflexionar sobre el modo de almacenar los datos en entidades concretas del mundo real. Piensa de qué modo se podría almacenar la información para realizar el seguimiento de un jugador de un equipo de balonmano en un documento XML. Tienes que poner información sobre sus características y también sobre su rendimiento en cada jornada (minutos que juega, goles, si ha sido convocado, pases realizados, robos de balón en defensa...). Puedes consultar la página de la Liga Asobal (<http://asobal.es/liga.php>) y colocar en el documento datos reales de al menos 5 jugadores.

### Respuesta:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>

<informacion>

<caracteristicas>

<nombre>Andrés</nombre>

<apellidos>García</apellidos>

<peso>70</peso>

<altura>1,75</altura>

<edad>22</edad>

</caracteristicas>

<rendimiento>

<jornada id="01">

<convocado>Si</convocado>

<minJugados>45</minJugados>

<pasesRealizados>28</pasesRealizados>

<goles>2</goles>

<robosRealizados>6</robosRealizados>

<faltasRealizadas>2</faltasRealizadas>

<faltasRecibidas>5</faltasRecibidas>

<lanzamientosRealizados>8</lanzamientosRealizados>

</jornada>

</rendimiento>
```

```
<rendimiento>
<jornada id="02">
<convocado>No</convocado>
<minJugados></minJugados>
<pasesRealizados></pasesRealizados>
<goles></goles>
<robosRealizados></robosRealizados>
<faltasRealizadas></faltasRealizadas>
<faltasRecibidas></faltasRecibidas>
<lanzamientosRealizados></lanzamientosRealizados>
</jornada>
</rendimiento>
<rendimiento>
<jornada id="03">
<convocado>Si</convocado>
<minJugados>60</minJugados>
<pasesRealizados>36</pasesRealizados>
<goles>4</goles>
<robosRealizados>16</robosRealizados>
<faltasRealizadas>7</faltasRealizadas>
<faltasRecibidas>10</faltasRecibidas>
<lanzamientosRealizados>9</lanzamientosRealizados>
</jornada>
</rendimiento>
</informacion>
```

**Kevin Zambrano**

Información



Ejercicio5 es bien-formado

## Ejercicio 6: Liga ASOBAL

El objetivo de esta actividad es reflexionar sobre el modo de almacenar los datos en entidades concretas del mundo real. Piensa en la forma de poder almacenar en un documento XML los resultados de la liga Asobal de balonmano. Deben aparecer los anotadores de cada equipo en cada partido. Puedes encontrar información real su web <http://asobal.es/>. Crea un XML con los resultados de los partidos que se han jugado a día de hoy.

### Respuesta:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>

<laLiga>

  <jornada id="01">

    <partido id="01">

      <golesLocal></golesLocal>

      <golesVisita></golesVisita>

      <goleadoresLocal></goleadoresLocal>

      <goleadoresVisita></goleadoresVisita>

    </partido>

    <partido id="02">

      <golesLocal></golesLocal>

      <golesVisita></golesVisita>

      <goleadoresLocal></goleadoresLocal>

      <goleadoresVisita></goleadoresVisita>

    </partido>

    <partido id="03">

      <golesLocal></golesLocal>

      <golesVisita></golesVisita>

      <goleadoresLocal></goleadoresLocal>

      <goleadoresVisita></goleadoresVisita>

    </partido>

    <partido id="04">

      <golesLocal></golesLocal>

      <golesVisita></golesVisita>

      <goleadoresLocal></goleadoresLocal>

      <goleadoresVisita></goleadoresVisita>
```

```
</partido>
<partido id="05">
<golesLocal></golesLocal>
<golesVisita></golesVisita>
<goleadoresLocal></goleadoresLocal>
<goleadoresVisita></goleadoresVisita>
</partido>
<partido id="06">
<golesLocal></golesLocal>
<golesVisita></golesVisita>
<goleadoresLocal></goleadoresLocal>
<goleadoresVisita></goleadoresVisita>
</partido>
<partido id="07">
<golesLocal></golesLocal>
<golesVisita></golesVisita>
<goleadoresLocal></goleadoresLocal>
<goleadoresVisita></goleadoresVisita>
</partido>
<partido id="08">
<golesLocal></golesLocal>
<golesVisita></golesVisita>
<goleadoresLocal></goleadoresLocal>
<goleadoresVisita></goleadoresVisita>
</partido>
<partido id="09">
<golesLocal></golesLocal>
<golesVisita></golesVisita>
<goleadoresLocal></goleadoresLocal>
<goleadoresVisita></goleadoresVisita>
</partido>
<partido id="10">
<golesLocal></golesLocal>
```

```

<golesVisita></golesVisita>

<goleadoresLocal></goleadoresLocal>

<goleadoresVisita></goleadoresVisita>

</partido>

</jornada>

<jornada id="02">

<jornada id="03">

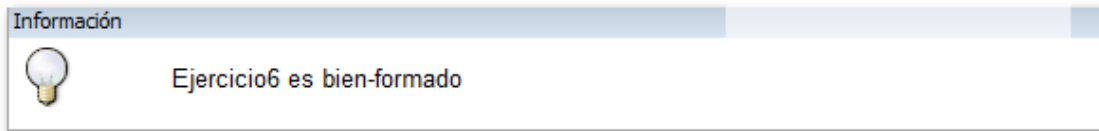
</laLiga>

```

### Comentario:

La jornada id 02 y 03 tienen la misma estructura que la 01, pero no quería ponerlo porque luego se vería muchas letras para la misma estructura repetida.

**Kevin Zambrano**



### Ejercicio 7: Cuaderno de notas de un profesor

El objetivo de esta actividad es reflexionar sobre el modo de almacenar los datos en entidades concretas del mundo real. Un profesor necesita almacenar las notas del módulo que imparte de forma que le resulte fácil procesar la información por medio de internet. Por este motivo os pide que penséis de qué manera puede almacenar las notas de cada módulo que imparte con XML. En las el archivo XML debe aparecer lo siguiente:

- Identificación del módulo. Por ejemplo M04-Lenguajes de marcas.
- Identificación del grupo. Por ejemplo 1ASIX.
- Apellidos y nombre del alumno por separado.
- Las tres unidades formativas se evalúan con sus notas correspondientes. Nota para cada actividad evaluada y nota final de la unidad.
- Nota final del módulo.

### Respuesta:

```

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>

<profesor>

<notas>

<modulo></modulo>

<grupo></grupo>

```

```
<apellidos></apellidos>
<nombres></nombres>
<unidadesFormativas>
<Uf id="01"></Uf>
<Uf id="02"></Uf>
<Uf id="03"></Uf>
</unidadesFormativas>
<notaFinalActividad></notaFinalActividad>
<notaFinalModulo></notaFinalModulo>
</notas>
</profesor>
```

**Kevin Zambrano**

Información



Ejercicio7 es bien-formado