ACTIVIDAD PRÁCTICA 1 (AP1)

Título

Introducción a XML (primeros pasos)

Objetivos

- Identificar las características básicas del lenguaje XML.
- Saber las normas de sintaxis básicas de construcción (elementos, atributos, comentarios, secciones CDATA, espacios en blanco, etc...)
- Saber declarar y crear un documento XML con una sintaxis correcta y una aplicación / herramienta informática sencilla.
- Conocer la funcionalidad de una instrucción de procesamiento en XML.
- Conocer las características de uso de un espacio de nombres en un documento XML.
- Realizar y construir documentos XML bien formados.
- Saber las características de un documento válido y la relación entre el concepto de documento XML bien formado y documento XML válido.

Temporalización

Previsto: Una semana aproximadamente.

Proceso de desarrollo

Recuerda que de forma previa al desarrollo de esta práctica debes haber visualizado el video < <u>Video. Introducción a XML</u> <u>y reconocimiento de lenguajes de marcas</u>> disponible en la zona de **RECURSOS DIDÁCTICOS** del bloque temático. Dispones aquí del link directo: <<u>ver video de introducción</u>>

PARTE 1) DESCARGA E INSTALACIÓN DE XML COPY EDITOR.

Para el desarrollo de los ejercicios previstos en esta actividad se propone el uso de un editor – validador de XML muy sencillo, completo y gratuito (XML COPY EDITOR). Debes realizar la descarga e instalación en tu equipo de trabajo (http://xml-copy-editor.sourceforge.net/).

Sobre la marcha podrás ir aprendiendo sus principales funcionalidades, pero para profundizar de antemano en su utilización visualiza el siguiente video (XML Copy Editor en 20 minutos). Recuerda que es muy recomendable realizarlo ya que te descubrirá además conceptos que posteriormente deberás estudiar en la Parte 2 de la actividad.

PARTE 2) LECTURA Y ESTUDIO DE DOCUMENTACIÓN

Debes realizar la lectura (y estudio concreto) del documento **Apuntes de XML Básico** disponible en la **sección de RECURSOS DIDÁCTICOS** de este bloque temático. Existe una sección que habla de los espacios de nombre (quizás la más dificultosa) que no es de suma importancia para realizar esta práctica.

Es <u>muy importante, el estudio y comprensión del mismo</u>, ya que desarrolla conceptos que habrá que poner en práctica en los ejercicios propuestos posteriormente. <u>No es posible ni recomendable abordar la parte 3 de la actividad sin haber completado correctamente y de forma pausada esta sección</u>.

PARTE 3) REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES PRÁCTICAS CON XML COPY EDITOR.

Se propone realizar los siguientes ejercicios prácticos utilizando XML Copy Editor para poner en práctica lo aprendido y estudiado en la parte 2 de la actividad. Deben realizarse en el orden establecido:

DECLARACIÓN XML

Escribir los correspondientes documentos XML que almacenen la siguiente información:

1. Ejercicio1: "Ciudades de países":

CIUDADES			
Nombre	País	Continente	
Nueva Delhi	India	Ásia	
Lisboa	Portugal	Europa	
El Cairo	Egipto	África	

Nota: el **continente** al que pertenecen un **país** hay que representarlo mediante un atributo, el resto de información no.

2. Ejercicio2: "Hechos históricos":

HECHOS HISTÓRICOS				
Descripción de cada hecho	Fecha	echa		
	Día	Mes	Año	
IBM da a conocer el PC.	12	8	1981	
Se funda Google.	4	9	1998	
Se funda Facebook.	4	2	2004	

Nota: La **descripción** de cada **hecho** hay que representarla mediante un atributo, el resto de información no.

DOCUMENTOS XML BIEN FORMADOS

3. Ejercicio3: "Lista de marcadores de páginas Web":

Sin utilizar atributos, crear un documento XML bien formado que describa una lista de marcadores de páginas web, sabiendo que se desea que la información de cada *página* sea el *nombre*, una *descripción* breve y su *URL*. Los datos de los marcadores son los descritos en la siguiente tabla:



4. Ejercicio4: "Equipos de Futbol":

Escribir un documento XML bien formado que guarde información de, al menos, dos equipos de fútbol (nombre, ciudad y entrenador) con dos jugadores (nombre, posición y nacionalidad) cada uno. La posición (portero, defensa, medio, delantero) deberá representarse mediante un atributo del jugador. No deberá indicarse el nombre del entrenador. Puedes utilizar datos reales para los equipos y jugadores.

CORRECCIÓN DE ERRORES DE SINTAXIS:

Corregir los errores que hay en los siguientes documentos XML ("frutas.xml") para que esté bien formado. Para ello, puede ser necesario crear nuevas etiquetas o atributos.

Lenguaje de Marcas y Sistemas de Gestión de Información. (LMSGI) (1er curso)

```
5. Ejercicios: "frutas.xml":
                                   <?xml version="1.0" encoding="UTF-8">
                                   < frutas >
                                     < fruta >
                                        < nombre >cereza< nombre \>
                                     < fruta \>
                                     < fruta >
                                        < nombre >naranja< nombre \>
                                     < fruta \>
                                   < frutas \>
                                      <!-- Documento XML con errores de sintaxis. --!>
6. <u>Ejercicio6: "vehículos.xml":</u>
                                     <? xml versión="1.0" encodin = "UTF-8" >
                                      <terrestres>
                                        <vehiculo>bicicleta<vehiculo>
                                        <vehiculo>coche<vehiculo>
                                        <vehiculo>tractor<vehiculo>
                                      <acuaticos>
                                        <vehiculo>canoa<vehiculo>
                                      <aereos>
                                        <vehiculo>avioneta<vehiculo>
                                        <vehiculo>helicóptero<vehiculo>
                                       <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
7. <u>Ejercicio7: "figuras.xml":</u>
                                       <figuras>
                                          <figura plana>
                                              <nombre>cuadrado</nombre>
                                              </lados 4>
                                           </figura>
                                           <figura plana>
                                              <nombre>triángulo</nombre>
                                              </lados 3>
                                           </figura>
                                           <figura tridimensional>
                                              <nombre>cubo</nombre>
                                              </aristas 12>
                                              </caras 6>
                                           </figura>
                                        </figuras>
8. <u>Ejercicio8: "triangulos.xml":</u>
                                         <?Xml version="1,0" encoding="UTF8"?>
                                         <triangulo base="7"altura="5">
                                         <triangulo base="2"altura="6">
                                         <triangulo base="3"altura="3">
9. Ejercicio9: "numeros.xml":
             <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
                <1 letra="u" letra="n" letra="o">1</>
```

<6 letra="s" letra="e" letra="i" letra="s">666666</>

<2 letra="d" letra="o" letra="s">22</>

</numeros>

Lenguaje de Marcas y Sistemas de Gestión de Información. (LMSGI) (1er curso)

PARTE 4) COMPROBACIÓN DE RESULTADOS.

Puedes analizar y comparar tus resultados obtenidos con la propuesta de solución para cada uno de ellos existente en http://www.abrirllave.com/xml/ejercicios-resueltos.php.

Una vez finalice el plazo para realizar la actividad, también se publicará en plataforma Floridaoberta una propuesta de solución de todos los ejercicios planteados.

Evaluación

Esta actividad práctica no es una actividad de evaluación ni de entrega, pero es necesaria su realización y entendimiento para poder adquirir los conocimientos necesarios y realizar las posteriores actividades y pruebas teórico-prácticas de evaluación.

Recursos

Disponibles en Recursos didácticos del Bloque1:

- Apuntes de XML básico.
- Libro on-line (LMSGI) Capítulo 1 (pág. 10 a 34)
- Chuleta de XML (resumen de conceptos más importantes).

Cómo comprobar si un documento XML está bien formado (con XML Copy Editor):

https://www.abrirllave.com/xml/como-comprobar-si-un-documento-xml-esta-bien-formado.php

Anotaciones