**UT6 – Diseño de webs accesibles e implementación de usabilidad en la web**

**Examen 20-02-2019**

A partir de ahora, cuando aparezca la palabra “extra”, habrá que cambiarla por:

1. 3 iniciales del primer apellido del alumno/a.
2. Seguidas de 3 iniciales del segundo apellido del alumno/a.
3. Seguidas de 3 iniciales del primer nombre del alumno/a, si fuera compuesto.

Por ejemplo: gonsansal

**Si no se cambia extra por lo indicado, se penalizará severamente (-75% de la nota en el apartado correspondiente).**

**Todos los estilos, clases, funciones y demás elementos personalizados requeridos para cumplir las funcionalidades de los apartados del examen deberán contener extra, aunque no se exija en la tarea correspondiente. Si no contienen la palabra extra serán penalizados severamente (-75% de la nota en el apartado asociado).**

Cada tarea que se pida, si no tiene puntuación asociada, restará 0.1 a la nota final del examen si no se ha realizado.

**Pasos previos (1.5 puntos)**

1. Todas las capturas requeridas en el examen serán guardadas en una carpeta llamada **“Capturas”** dentro **“Examen2002019extra”**. Las capturas tendrán la siguiente nomenclatura: captura1apartado1, captura2apartado1, captura1apartado2... Según corresponda al número de apartado del examen. Por ejemplo, ahora estaríamos en el apartado 1.
2. Dentro de **“Examen2002019extra”**, crear una carpeta llamada “**Proyecto1GitExtra**”.

Preparación de la clave SSH para permitir la sincronización local con el repositorio remoto de GitHub:

1. Generar una nueva clave SSH protegida con contraseña que se llame “claveex200219extra”. Guardar esta clave en **“Examen2002019extra”**. Justificar el proceso con capturas (0.5 puntos).

Creación del repositorio en GitHub:

1. Acceder a GitHub con la cuenta personal de alumno/a y crear un nuevo repositorio público “Examen200219extra” (0.2 puntos).
2. Añadir la clave SSH “claveex200219extra” a la cuenta personal de GitHub y llamarla también “claveex200219extra”. Justificar el proceso con capturas (0.3 puntos).

Preparar el proyecto mediante el control de versiones de Git:

1. En “**Proyecto1GitExtra**”, inicializar un nuevo repositorio.
2. Establecer un usuario y correo electrónico global para Git (0.2 puntos)
   1. Usuario: extra
   2. Correo electrónico: correo personal del alumno.
   3. Justificar el proceso con capturas.
3. Crear una rama “rama1extra”, en la que se guardarán todos los cambios del Ejercicio1 (0.3 puntos).

**Ejercicio1 (5 puntos)**

Todo lo que se realice en este ejercicio se guardará en **“Proyecto1GitExtra”** con el fin alojar todo el trabajo en GitHub.

Realizar una web que cumplirá con el siguiente formato de nombre de archivo: Por ejemplo: gon\_san\_sal\_ex200219\_ej1.html

* 3 iniciales del primer apellido del alumno/a.
* Seguidas de un guion bajo “\_”
* Seguido de 3 iniciales del segundo apellido del alumno/a.
* Seguidas de un guion bajo “\_”
* Seguido de 3 iniciales del primer nombre del alumno/a, si fuera compuesto.
* Seguidas de un guion bajo “\_”
* Seguidas de “ex200219”
* Seguido de “\_”
* Seguido de “ej1”
* Seguido de la extensión “.html”

**Todas las propiedades CSS requeridas se implementarán en una hoja de estilos externa que será guardada en una subcarpeta “extraestilos”. Para generar esta hoja de estilos utilizaremos el preprocesador SASS. La hoja de estilos SCSS se llamará “extrahojaestilos\_extra”. Es fundamental utilizar la sintaxis de SCSS. Si no se utiliza, se penalizará severamente con un 50% pérdida de puntuación en el apartado que corresponda.**

El ejercicio tendrá los siguientes elementos:

1. El título de la página será “Examen 20 de febrero de 2019”
2. Elementos meta obligatorios vistos durante la última sesión. Todos estos elementos meta deberán tener extra en su contenido y mostrarán una clara referencia al examen que se está realizando (0.2 puntos).
3. Hay que recordar que los elementos deben estar adaptados adecuadamente para que sean accesibles. En caso de que no se tomen unas medidas mínimas claras y exigibles, el apartado del examen relacionado podrá ser penalizado.
4. Define un layout responsivo de 2 columnas basado en un contendor, centrado a nivel horizontal, que ocupe un 90% del ancho y que tenga un alto mínimo del 100% de la altura de la ventana del navegador, utilizando las medidas relativas recomendadas (vh y vw) y que tenga lo siguiente (0.8 puntos por el contenedor):
   * Una cabecera con una imagen “Imagen1” centrada a nivel vertical y horizontal, que sea responsiva y que respete las proporciones independientemente de lo que le exija su contenedor (0.5 puntos)
   * Una barra lateral izquierda que ocupe un 30% de su contenedor y que tenga una imagen “Imagen2” centrada vertical y horizontalmente, que sea responsiva y que respete las proporciones independientemente de lo que le exija su contenedor (0.5 puntos)
   * Una sección principal que tenga ancho automático y que cuente con el siguiente contenido (0.5 puntos):
     + “Welcome back, Agent. The world needs you now more than ever.” – Charles Goodwin, Agency Director. Crackdown 3 features a brand new story Campaign that you can play alone or with a friend in two-player co-op over Xbox Live. Explore the dangerous streets and treacherous heights of the island metropolis, “New Providence”. Use your powerful Agent Skills and an arsenal of weapons and equipment to bring the leaders of the cruel and corrupt “TerraNova” corporation to justice. As the game begins, the whole world is in peril. “Blackout” attacks have thrown cities into chaos. Millions of refugees are on the move. And at the heart of the mystery… is a strange element known only as “Chimera”. Now it’s up to the Agency to liberate New Providence and stop the Blackout before the whole world plunges into darkness. Time to step it up, Agent! Along with the franchise favorite Agency Director, Crackdown 3 features an all-new cast of characters. These ruthless bosses of TerraNova will protect their divisions with everything they’ve got. When you hit them, they’ll punch back even harder, unleashing retaliatory attacks that can strike anywhere in New Providence. Destroy TerraNova assets to weaken the enemy bosses, assault their soaring towers, and terminate their employment.
     + Wrecking Zone is Crackdown 3’s explosive multiplayer mode where two teams of 5 hyper-agile Agents fight for supremacy in cloud-powered arenas of unprecedented destruction. This is where you really step up your boom! The Agency is the world’s most elite law-enforcement unit, and the Wrecking Zone is its combat simulator, where Agents train with the best to be the best. Earn rewards and bragging rights as you test your mettle on multiple maps and modes. But that’s not all… Using the power of Azure Cloud Services and Xbox Live, Wrecking Zone enables fully destructible environments. Everything is an object you can break. No door? No problem. Use a rocket to blow a hole straight through a building! Enemies escaping across a skybridge? Unload with your minigun and take the whole bridge down! Want to topple a whole skyscraper on your enemies? You can do that—and more—in Wrecking Zone.
   * Un pie que tenga una imagen “Imagen3” (está en la carpeta de recursos) centrada horizontal y verticalmente, que sea responsiva y que respete las proporciones independientemente de lo que le exija su contenedor (0.5 puntos).
   * Cuando el ancho de la ventana del navegador sea inferior a 600px, la barra lateral izquierda y la sección principal ocuparán el ancho completo del contenedor (1 punto).
5. Esta primera versión de la web será guardada en una rama de Git llamada “version1extra”. Subir todos los cambios al servidor de GitHub. Hay que justificar el proceso con capturas (1 punto).

**Ejercicio 2 (2.5 puntos)**

En este ejercicio vamos a realizar unas pequeñas mejoras sobre el ejercicio 1 y posteriormente vamos a subir todos esos cambios al repositorio de GitHub.

Mejoras que aplicar:

1. En la barra lateral izquierda, añadir un enlace que cumpla a nivel estético y que lleve a la web <https://www.xbox.com/es-ES/games/crackdown-3>. El enlace deberá abrirse en una nueva pestaña y deberá llevar asociada la imagen “Imagen4” (0.5 puntos).
2. Esta segunda versión será guardada en una rama de Git llamada “version2extra”. Subir todos los cambios al servidor de GitHub. Hay que justificar el proceso con capturas (1 punto).
3. Fusionar la rama “version2extra” con “master”, de tal manera que tengamos los últimos cambios en “master”. Para ello hay que utilizar el comando “merge”, que está documentado en los apuntes. Posteriormente, subir todos los cambios al servidor. Hay que justificar el proceso con capturas (1 punto). (1 punto).

**Ejercicio 3 (1 punto)**

1. Subir todo lo realizado en el examen al hosting personal del alumno/a (si es necesario, hacer una copia de la carpeta y renombrar el html principal a “index.html” para facilitar la navegación). Posteriormente, hacer estas dos comprobaciones de accesibilidad y usabilidad en la página:
   1. [Prueba 1.](https://developers.google.com/speed/pagespeed/insights/)
   2. [Prueba 2.](http://wave.webaim.org/)
   3. Hay que realizar capturas de estas dos pruebas.

**Forma de entrega del examen**

Al finalizar el examen se entregarán 3 vínculos en la tarea de Teams:

* Un vínculo a la carpeta de OneDrive que contenga todos los ficheros del examen.
* Un vínculo al repositorio público de GitHub.
* Un vínculo a la web alojada en el hosting personal del alumno/a.