**APELLIDOS Y NOMBRE: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**1.** Guarda el siguiente texto, con el Bloc de Notas, en un archivo llamado **saludo.txt:**

<h1> Título de primer nivel </h1>

<h3> Título de primer nivel </h3>

Ábrelo con el navegador. Haz una copia del archivo con el nombre **saludo.html** y ábrelo de nuevo con el navegador. Comprueba cómo lo interpreta a diferencia del anterior, e inserta una captura de pantalla con ambos resultados.

**2.** Instala en Chrome el complemento [User-Agent Switcher](https://chrome.google.com/webstore/detail/user-agent-switcher-for-c/djflhoibgkdhkhhcedjiklpkjnoahfmg?hl=gl) y visita la página [www.google.es](http://www.google.es/). Con ayuda del complemento, comprueba las diferencias que observes entre los siguientes agentes de usuario: iPhone 6, Opera y Windows Firefox. Busca alguna web que detecte qué agente de usuario estás empleando.

**3.** Crea tu propio documento SGML indicando el vocabulario y las reglas usadas

**4.** Abre la página [www.google.es](http://www.google.es/) en el explorador. Pulsa el botón derecho del ratón y marca la opción “Ver código fuente”. Nombra al menos 5 etiquetas que veas y explica para qué sirven.

**5.** ¿En qué se diferencia un lenguaje de marcas a un lenguaje de programación? Pon tres ejemplos de elementos que posee cualquier lenguaje de programación y que no aparecen en un lenguaje de marcas.

**6.** Busca información en Internet sobre la organización W3C. ¿Para qué sirve? (primer apartado de la actividad 3 de la Unidad 1)

**7.** Usando la web [www.html5test.com](http://www.html5test.com/) comprueba cuáles de los tres navegadores principales en Windows sigue mejor el estándar HTML5. Indica tres aspectos de HTML5 en los que el ganador supera al perdedor.

**8.** Busca información sobre XHTML. Haz una breve descripción e indica sus características más importantes. (Segundo apartado de la Actividad 1 de la Unidad 1)