

NORMAS GENERALES PARA LAS ACTIVIDADES

● Condiciones de entrega

- Se dispone de 3 sesiones para realizar las actividades de desarrollo.
- Se entregarán en la fecha indicada. Si se entregan fuera de esa fecha, se corregirán pero se consumirá una oportunidad de retraso.
- La entrega de todas las actividades se hará a través de GitHub. En aules se subirá un enlace a la carpeta de GitHub donde están alojados los ejercicios,
- La carpeta en GitHub deberá nombrarse con el nombre y primer apellido del alumno seguido de la frase “-actividades4-UT6”.

● Condiciones de corrección

- Las actividades se deben realizar con un procesador de textos (Microsoft Word, Writter...) y el código HTML se debe realizar con un editor de texto de los indicados previamente.
- Se deben entregar los ficheros .html, .js y .css que se generen.
- Si se detecta copia en alguna actividad se suspenderá automáticamente la unidad de didáctica a todos los alumnos implicados.
- Si se detecta copia de alguna página web de internet, automáticamente se suspenderá la actividad copiada.

● Calificación

- Existe una actividad que se puntuará sobre 10
 - Si no se cumplen las normas indicadas en el cuadro inferior la calificación será de cero
 - Las actividades se puntuarán dentro del apartado de procedimientos
-

Ejercicio 1. Utilizando el xml de los libros aquí proporcionado realizar una distribución de tabla usando display en la que el color de fondo de las celdas sea de un color si el precio es menor que 25 y de otro color en cualquier otro caso. En esta tabla se mostrará sólo el título y el autor, cada uno en una columna. La tabla estará centrada.

Ejercicio 2. Realiza una página web que simule un lector de mensajes. Para ello deberás disponer de un fichero txt donde cada mensaje ocupará una línea (un salto de línea implicará un cambio de mensaje). Programa un intervalo que lea el fichero cada diez segundos. Cada vez que lea el fichero deben aparecer los mensajes en la pantalla (solo los nuevos... si algún mensaje viejo se modifica no aparecerán los cambios). Puedes incluir un receptor y un emisor dentro de ese fichero. Según sea uno u otro hacer un estilo u otro y alínealos uno hacia la derecha y otro hacia la izquierda.