

UNIDAD 8 JSON

ACTIVIDAD 8.1 Representación de un lenguaje de programación

Representar en un fichero JSON un lenguaje de programación. La información que va a contener es la siguiente información:

- Nombre del lenguaje
- Año de creación
- Nombre de los autores
- Indicar si es compilado o no

ACTIVIDAD 8.2 Representación de un equipo de baloncesto

Representar en un fichero JSON un equipo de baloncesto. La información que va a contener es la siguiente:

- Nombre del equipo
- Color de la equipación
- Nombre del estadio
- Nombre del entrenador
- Indicador de si la plantilla del equipo se corresponde con una plantilla histórica
- Referencia a su página web (si está disponible)
- Jugadores: por cada jugador que se almacena el nombre y el dorsal. Se agrupan según las posiciones:
 - Base
 - Alero
 - Pívot

ACTIVIDAD 8.3 Personalización de una aplicación

Prácticamente todas las aplicaciones permiten crear configuraciones personalizadas para los usuarios que las utilizan. Estos pueden establecer los valores apropiados para los parámetros correspondientes y adaptar los sistemas a sus gustos o necesidades.

Suponiendo que una aplicación que permite configurar los siguientes parámetros para los diferentes usuarios:

- Color de fondo
- Tamaño del texto
- Color del texto
- Idioma
- Pantalla de inicio