

EJERCICIOS

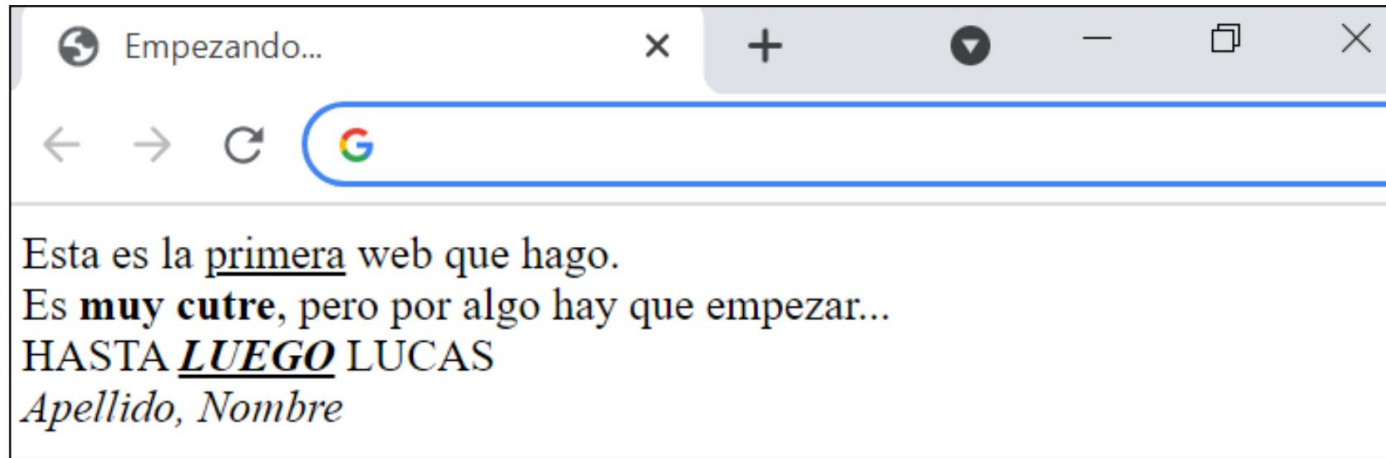
UNIDAD 2



Lenguajes de Marcas y
Sistemas de Gestión
de Información (1º DAM)

EJERCICIO 1

Elabora con Notepad++ (u otro editor de textos, si quieres) una página con este aspecto...



...teniendo en cuenta que en la última línea pondrás tu apellido y tu nombre (por ejemplo: Pérez, Bartolo).

Recuerda que en la diapositiva 6 de la teoría tienes el «esqueleto» del que partiremos para empezar cualquier web.

El archivo se llamará ejercicio1XXX.html (donde XXX es tu nombre).

Envíalo por Aulas, en la tarea correspondiente.

EJERCICIO 2

Elabora con Notepad++
(u otro editor de
textos, si quieres) una página
con este aspecto...

En este ejercicio
**NO PUEDES USAR
**
para descargar a la línea
siguiente

(Es posible porque
usarás encabezados
y párrafos, que dan salto
de línea automáticos)



El archivo se llamará ejercicio2XXX.html (donde XXX es tu nombre).
Envíalo por Aulas, en la tarea correspondiente.

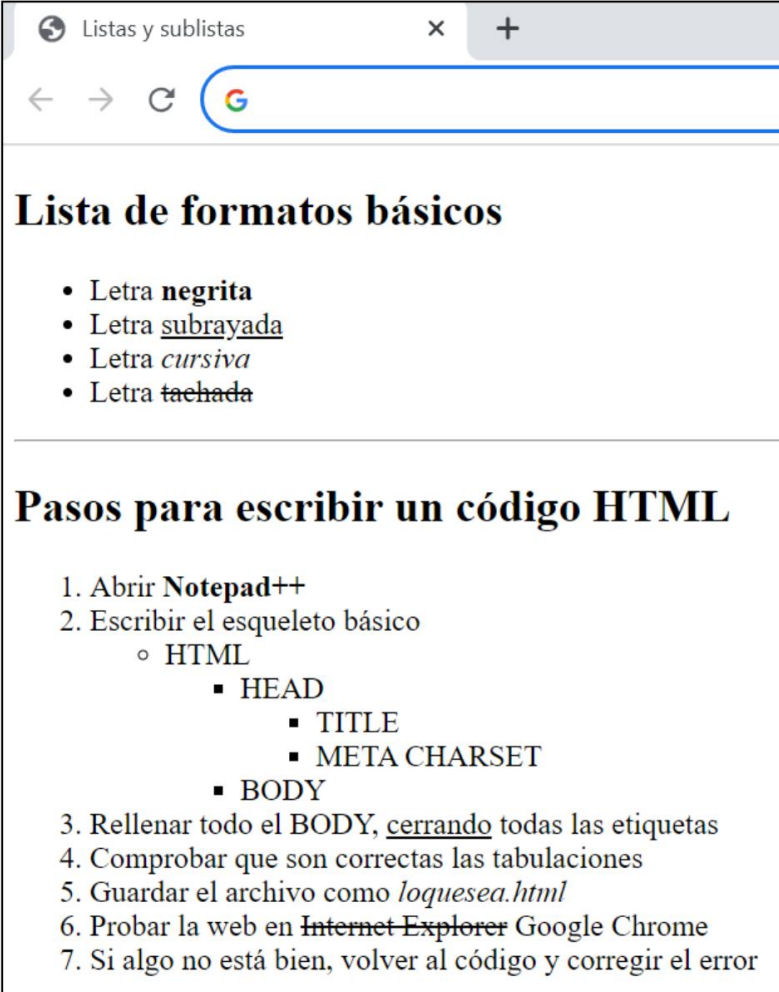
EJERCICIO 3

Elabora esta página.
Fíjate bien en todo y atento a
las tabulaciones...

Además, debes añadir

3 COMENTARIOS

en el código que tengan
sentido (puedes explicar
alguna etiqueta o algún
concepto aplicado en
este ejercicio)



The screenshot shows a web browser window with the title 'Listas y sublistas'. The address bar contains the Google logo. The page content is as follows:

Lista de formatos básicos

- Letra **negrita**
- Letra subrayada
- Letra *cursiva*
- Letra ~~tachada~~

Pasos para escribir un código HTML

1. Abrir **Notepad++**
2. Escribir el esqueleto básico
 - HTML
 - HEAD
 - TITLE
 - META CHARSET
 - BODY
3. Rellenar todo el BODY, cerrando todas las etiquetas
4. Comprobar que son correctas las tabulaciones
5. Guardar el archivo como *loquesea.html*
6. Probar la web en ~~Internet Explorer~~ Google Chrome
7. Si algo no está bien, volver al código y corregir el error

El archivo se llamará ejercicio3XXX.html (donde XXX es tu nombre).

Envíalo por Aulas, en la tarea correspondiente.

Modifica tu Ejercicio 3,
para que quede como ves aquí

Fíjate bien en todo, porque no se te escape ninguno de los cambios que se han hecho...

Sube este ejercicio a la misma entrega del Ejercicio 3 (elimina primero el otro archivo y después pone el nuevo)

Lista de formatos básicos

- Letra **negrita**
- Letra subrayada <u></u>
- Letra *cursiva* <i></i>
- Letra ~~tachada~~ <s></s>

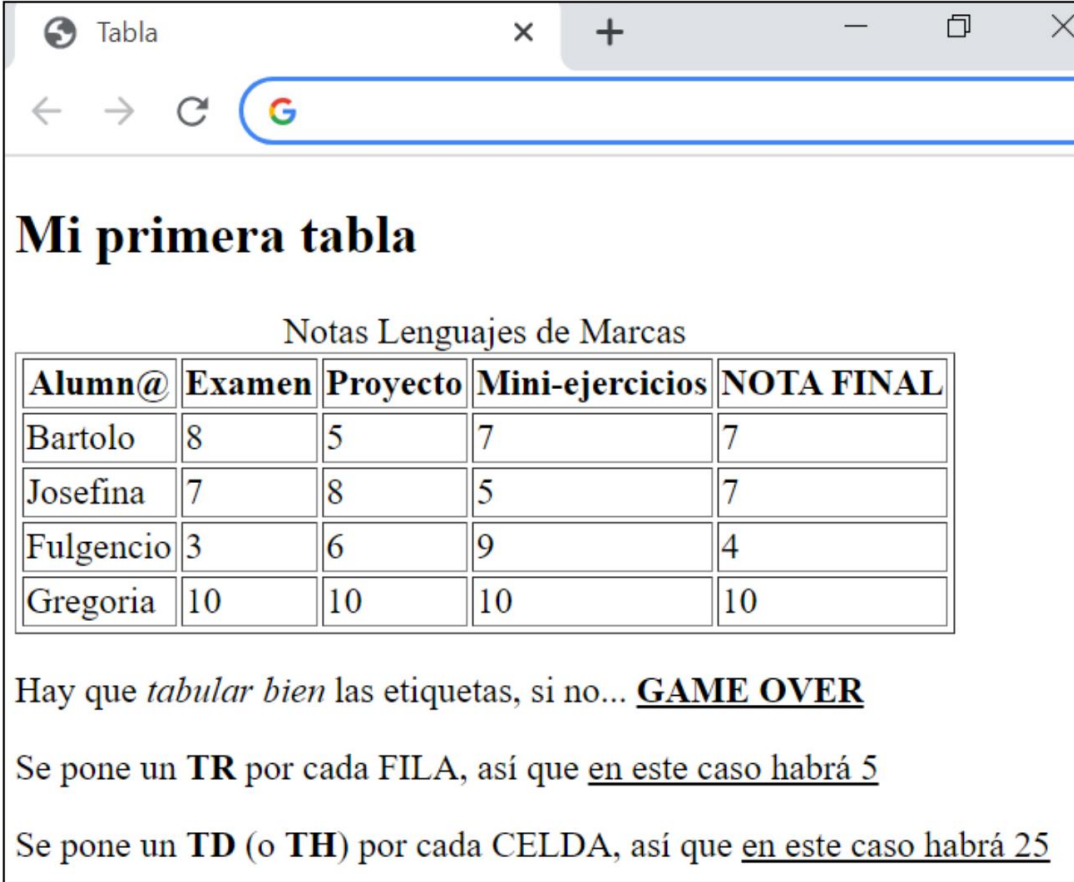
Pasos para escribir un código HTML

1. Abrir **Notepad++** ©
2. Escribir el esqueleto básico
 - `<HTML>`
 - `<HEAD>`
 - `<TITLE>`
 - `<META CHARSET>`
 - `<BODY>`
3. Rellenar todo el `<BODY>`, cerrando todas las etiquetas
4. Comprobar que son correctas las →→tabulaciones←←
5. Guardar el archivo como *loquesea.html*
6. Probar la web en ~~Internet Explorer~~ Google Chrome ®
7. Si algo no está bien, ↑volver al código↑ y corregir el error

```
bool VersionActualHTML(int v)
{
    if(v==5)
        return true;
    else
        return false;
}
```

EJERCICIO 5

Elabora esta página. Fíjate bien en todo y atento a las tabulaciones:



The screenshot shows a web browser window with the title 'Tabla'. The address bar contains a Google logo. The main content area has the heading 'Mi primera tabla' followed by the subtitle 'Notas Lenguajes de Marcas'. Below this is a table with 5 columns: 'Alumn@', 'Examen', 'Proyecto', 'Mini-ejercicios', and 'NOTA FINAL'. The table contains 4 rows of student data. Below the table, there is a paragraph explaining the importance of proper tabulation, followed by two more paragraphs explaining the use of TR and TD/TH tags.

Alumn@	Examen	Proyecto	Mini-ejercicios	NOTA FINAL
Bartolo	8	5	7	7
Josefina	7	8	5	7
Fulgencio	3	6	9	4
Gregoria	10	10	10	10

Hay que *tabular bien* las etiquetas, si no... **GAME OVER**

Se pone un **TR** por cada FILA, así que en este caso habrá 5

Se pone un **TD** (o **TH**) por cada CELDA, así que en este caso habrá 25

El archivo se llamará ejercicio5XXX.html (donde XXX es tu nombre).

Envíalo por Aulas, en la tarea correspondiente.

Mi primera tabla

Notas Lenguajes de Marcas

Alumn@	Examen	Proyecto	Mini-ejercicios	NOTA FINAL
Bartolo	8	5	7	7
Josefina	7	8	5	7
Fulgencio	3	6	9	4
Gregoria	10	10	10	10

Hay que *tabular bien* las etiquetas, si no... **GAME OVER**

Se pone un **TR** por cada FILA, así que en este caso habrá 5

Se pone un **TD** (o **TH**) por cada CELDA, así que en este caso habrá 25

Ya soy un experto

Mega tabla de Apellidos, Nombre

HORARIO INVENTADO					
	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
15:00	Programación	Programación	Programación	Inglés	Marcas
15:55	Entornos	BD	Sistemas	FOL	
16:50	Programación	Programación	Programación	Inglés	
17:45	PRIMER RECREO				
18:05	Entornos	BD	Sistemas	FOL	Marcas
19:00	Programación	Programación	Programación	Inglés	
19:55	SEGUNDO RECREO				
20:50	Programación	Programación	Programación	FOL	Telepizza
21:05		Me voy a casa			

- **COLSPAN** sirve para combinar a lo ancho.
- **ROWSPAN** sirve para combinar a lo alto.

EJERCICIO 6

Modifica tu Ejercicio 5, para que ←← quede así

Donde ves...

Apellidos, Número

...pone los tuyos. Por ejemplo:

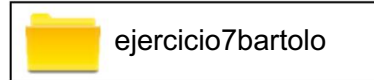
Pérez, Bartolo

Fíjate bien en todo, para intentar que las combinaciones te queden exactamente igual...

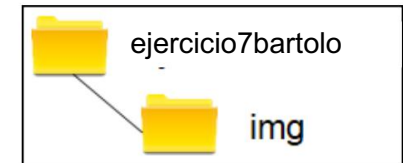
Sube este ejercicio a la misma entrega del Ejercicio 5 (elimina primero el otro archivo y después pone el nuevo)

EJERCICIO 7

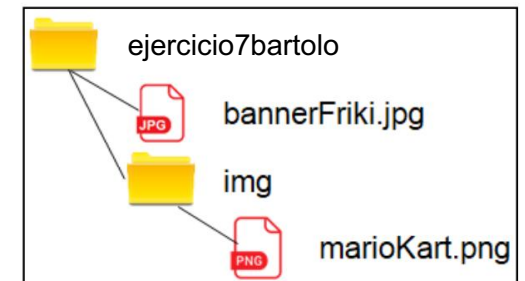
Crea en tu escritorio una carpeta llamada ejercicio7XXX, donde XXX es tu nombre. Por ejemplo:



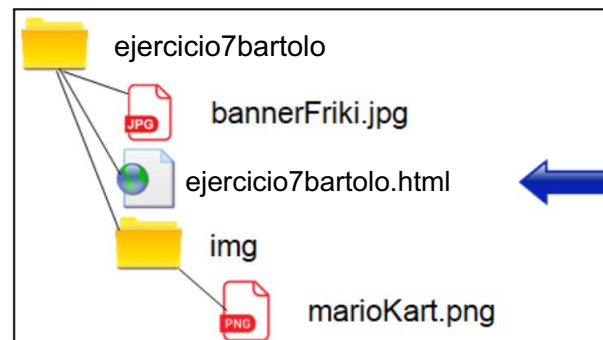
Dentro de ella, crea una carpeta llamada img. Tendrás:



Ahora, descarga de Aulas las imágenes [bannerFriki.jpg](#) y [marioKart.png](#). La primera la guardarás dentro de ejercicio7XXX, pero fuera de img. La de marioKart.png la guardarás en img. Por tanto, ahora tendrás:



Con esto preparado, y teniendo en cuenta que la guardaremos aquí...



El enunciado termina
en la página siguiente...

EJERCICIO 7

El enunciado comienza en la página anterior...

...crea una web [ejercicio7XXX.html](#) (donde XXX es tu nombre). La página debe tener este aspecto

La última imagen está puesta directamente desde Internet.

Su URL es:

<https://media.giphy.com/media/l4EpdXyNGauTcHovm/giphy.gif>

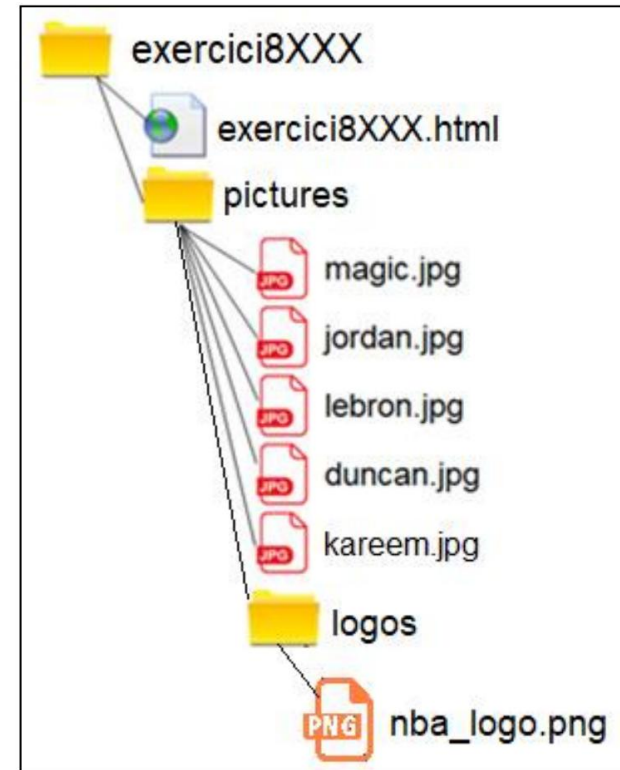
En este ejercicio se entrega TODA LA CARPETA COMPRIMIDA, en ZIP o RAR. En el Escritorio, haz clic con botón derecho en la carpeta ejercicio7XXX, y elige la opción para ello. El archivo que entregas se llamará ejercicio7XXX.zip o ejercicio7XXX.rar (donde XXX es tu nombre. Por ejemplo: exercici7.zip)



EJERCICIO 8

Al igual que hiciste en el Ejercicio 7, crea en tu escritorio la estructura de carpetas que se ve a continuación, donde XXX es tu nombre → → → →

Las 6 imágenes ([magic.jpg](#), [jordan.jpg](#), [lebron.jpg](#), [duncan.jpg](#), [kareem.jpg](#) y [nba_logo.png](#)) están en Aulas. Descárgalas de allí y colócalas donde toca.



El enunciado termina
en la página siguiente...

EJERCICIO 8

El enunciado comienza en la página anterior...

Tu página [ejercicio8XXX.html](#) (donde XXX es tu nombre) debe tener el aspecto que se muestra en continuación...

Las dos imágenes más pequeñas están puestas directamente desde de Internet.

La URL de la 1a es: <http://foros.acb.com/images/smilies/naughty.gif>

La URL de la 2a es: <http://foros.acb.com/images/smilies/walkingbsk1.gif>

Este ejercicio se entrega igual que el anterior. Envía TODA LA CARPETA COMPRIMIDA, en ZIP o RAR. El archivo que entregas se llamará `exercici8XXX.zip` o `exercici8XXX.rar` (donde XXX es tu nombre. Por ejemplo: `ejercicio8pepe.zip`)

JUGONES NBA

Quinteto histórico NBA

Un jugador por posición

JUGADOR		CARACTERÍSTICAS	
FOTO	NOMBRE	POSICIÓN	ALTURA
	Magic Johnson	Base	2'06 m.
	Michael Jordan	Escolta	1'98 m.
	Lebron James	Alero	2'06 m.
	Tim Duncan	Ala-pívot	2'11 m.
	Kareem Abdul-Jabbar	Pívot	2'18 m.

 NBA no significa *Negros Bastante Altos*
 NBA significa *National Basketball Association* ©

 **NBA**

Posa text alternatiu (atribut alt) a totes les imatges de la web

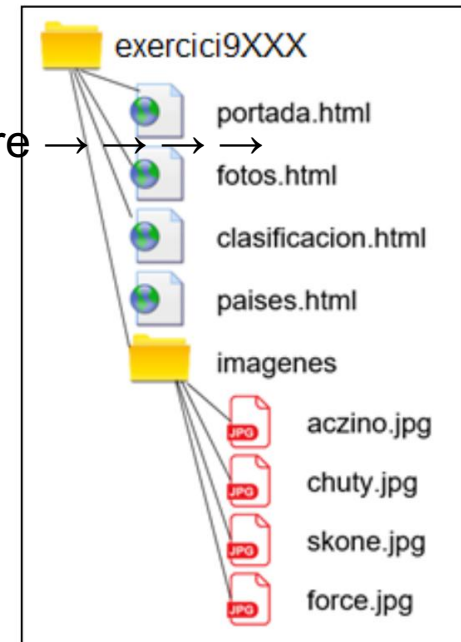
EJERCICIO 9

Al igual que hiciste en ejercicios anteriores, crea en tu escritorio la siguiente estructura de carpetas, donde XXX es tu nombre

Las 4 imágenes ([aczino.jpg](#), [chuty.jpg](#), [skone.jpg](#), [force.jpg](#)) están en Aulas. Descárgalas de allí y colócalas donde toca.

Esta vez tu sitio web estará formado por 4 páginas, y podremos ir moviéndonos de una a otra gracias a los enlaces que incluirás en el código.

A continuación, se muestra cómo debe verse cada una de las páginas...



El enunciado sigue en las siguientes páginas...

EJERCICIO 9

[portada.html](#)

La imagen de arriba está puesta desde Internet:


<https://ocioengalicia.com/coruna/wp-content/uploads/sites/5/2017/07/batalla-de-gallos-E.jpg>

En esta página, si le damos a [Fotos](#) nos vamos a [fotos.html](#)

Si le damos a [Clasificación](#) nos vamos a [clasificacion.html](#)

[Países Participantes](#) nos lleva a [países.html](#)

Y [PULSA AQUÍ](#) nos lleva a la web <http://www.redbullbatalladelosgallos.com/>
EN UNA NUEVA
PESTAÑA



[Fotos](#)

[Clasificación](#)

[Países participantes](#)

Para visitar la **página oficial** de Red Bull, [PULSA AQUÍ](#)

EJERCICIO 9

fotos.html

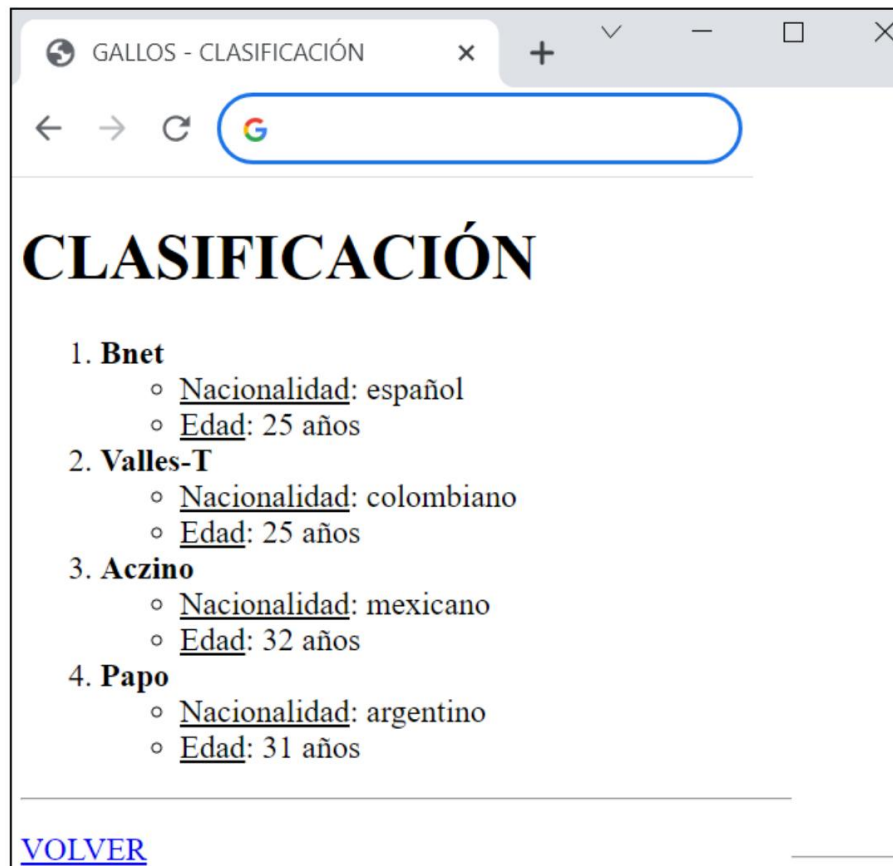
En esta página, si
le damos a **VOLVER**
nos devuelve
a **portada.html**



EJERCICIO 9

clasificacion.html

En esta página, si
le damos a **VOLVER**
nos devuelve
a **portada.html**

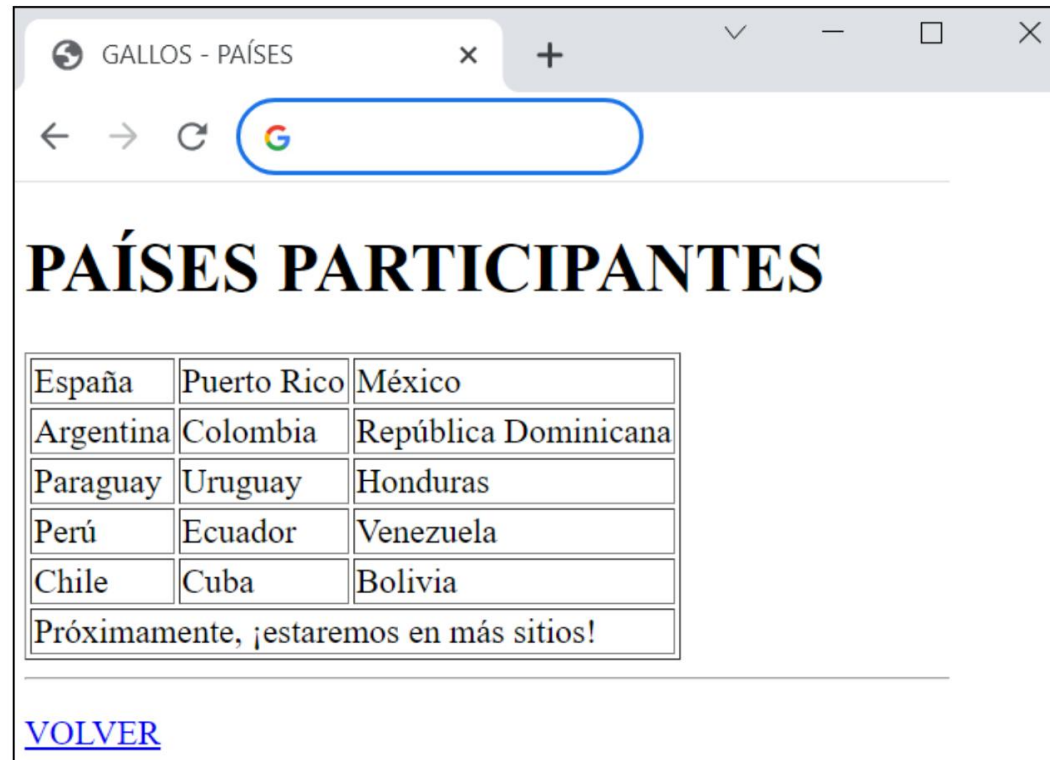


EJERCICIO 9

países.html

El enunciado comienza
unas páginas atrás...

En esta página, si
le damos a **VOLVER**
nos devuelve
a **portada.html**



Este ejercicio se entrega igual que los anteriores. Envía TODA LA CARPETA COMPRIMIDA, en ZIP o RAR. El archivo que entregas se llamará ejercici9XXX.zip o ejercici9XXX.rar (donde XXX es tu nombre. Por ejemplo: ejercicio9pepe.zip)

Pon descripción (atributo alt) en todas las imágenes de la web

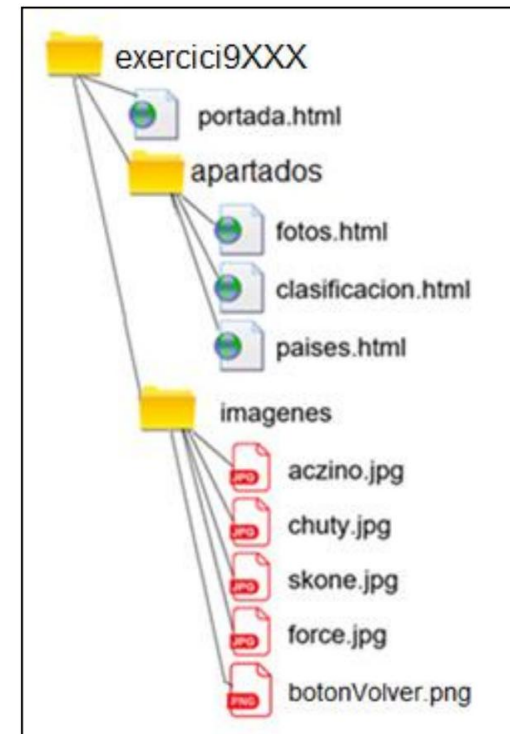
EJERCICIO 10

Haz estas 3 mejoras en tu Ejercicio 9:

En la portada, la imagen de arriba () se podrá clicar, y será un enlace a <http://www.redbullbatalladelosgallos.com> EN UNA NUEVA PESTAÑA

Descarga la imagen **botonVolver.png** de Aulas, y colócala en la carpeta imagenes de tu ejercicio (junto a los raperos). Luego, en las páginas **fotos**, **clasificacion** y **países** cambiarás el texto VOLVER de abajo por esta imagen, que seguirá siendo un enlace a la portada como antes.

Cambia la estructura de carpetas, porque los archivos quedan de esta manera
Después del cambio, TODO DEBE CONTINUAR FUNCIONANTE (IMÁGENES Y ENLACES), así que tendrás que cambiar algunas cosas del código...



Sube este ejercicio a la misma entrega del Ejercicio 9
(elimina primero el otro archivo y después añade el nuevo)

EJERCICIO 11

Descarga de Aulas

 [exercici11XXX.zip](#) (per a començar l'Exercici 11 HTML)

Extrae la carpeta que hay dentro en el escritorio



En el nombre de la carpeta, cambia las «XXX» por tu nombre.

Haz lo mismo en el nombre del HTML que se encuentra dentro de la carpeta.

Elimina el ZIP que has descargado, para que después no haya confusiones (ya que más tarde volverás a comprimir todo...)

Este ejercicio se entrega igual que los anteriores. Envía **TODA LA CARPETA COMPRIMIDA**, en ZIP o RAR. El archivo que entregas se llamará `ejercicio11XXX.zip` o `ejercicio11XXX.rar` (donde XXX es tu nombre. Por ejemplo: `ejercicio11pepe.zip`)

El enunciado termina en la página siguiente...

El enunciado comienza en la página anterior...

EJERCICIO 11

Haz estas mejoras:

En cada generación, entre el H2 y el P, pone la imagen que toca. Fíjate bien en las extensiones...

Arriba, entre el H1 y el primer H2, pone un índice con una lista ordenada, en la que cada elemento será un enlace al punto que toca de esta misma web.

Al final del todo, pone el botón de Ir llega, que será un enlace que nos permita subir al principio del todo en esta misma web.

Pon descripción (atributo alt) en todas las imágenes de la web


Generaciones Pokémon

← → ↻

Generaciones Pokémon


- [Primera generación](#)
- [Segunda generación](#)
- [Tercera generación](#)
- [Cuarta generación](#)
- [Quinta generación](#)
- [Sexta generación](#)
- [Séptima generación](#)
- [Octava generación](#)

Primera generación




Esta se da en la región de Kanto. Fue la primera de todas, esta generación tenía 151 Pokémon, el último Pokémon (el 151) fue Mew, el cual no se sabía si era de primera generación o de segunda pero sólo en Japón. En 2004 salieron los remakes de estos juegos que son Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja.

Segunda generación



La segunda generación fue la gran sorpresa. Al ser la primera nueva generación, no era esperada. Primero se dio a conocer a Togepi, que fue el Pokémon que nació del huevo que Ash Ketchum Pokémon número 152 (Chikorita) al 251 (Celebi), los cuales se encuentran en la región Johto. Los juegos Pokémon Oro y Plata y Pokémon Cristal fueron los principales juegos de esta generación.

Octava generación



El día 27 de febrero de 2019 en el Nintendo Direct se anunciaron los juegos de la octava generación (Pokémon Espada y Pokémon Escudo respectivamente) introduciendo una nueva mecánica: Las tu personaje y evolucionará en una de las formas de Alcremie (dependiendo del confite, el tiempo de las vueltas y el sentido en cual gira) y como el de Toxel, que dependiendo de la naturaleza evoluciona.

↑ IR ARRIBA ↑

Continuará...

