

# Lenguaje de marcas para la creación de baterías de poliformat

Antonio Martí Campoy

Universitat Politècnica de València

amarti@disca

El convertidor.	1
Preguntas de rellenar huecos.	1
Preguntas de respuesta numérica.	2
Preguntas de respuesta múltiple.	2
Preguntas de respuesta verdadero y falso.	3
Preguntas de Survey matrix	3
Dar formato	4

## El convertidor.

qti.webs.upv.es

## Preguntas de rellenar huecos.

<QF><M1,5> En un semáforo:<br>

Te paras cuando la luz es: {roja}<BR>

Puedes pasar cuando la luz es: {verde | amarilla | verde y amarilla | verde o amarilla}

</Q>

<QF>	Inicio de pregunta.
<M1,5>	Puntuación para respuesta correcta
   	Salto de línea. No es necesario
<lx></lx>	insertar ecuación de látex
{ roja }	Respuesta correcta. Siempre entre llaves.
{verde   amarilla}	Respuesta correcta múltiples opciones.
</Q>	Fin de pregunta.
Observaciones	No se distingue entre mayúsculas y minúsculas.
	No se puede activar "Mutuamente exclusivas"
	Se ignoran espacios en blanco

## Preguntas de respuesta numérica.

<QN><M2> 2 + 2 = {4}<br> La división  $1/3 = \{0.3|0.3333334\}$  </Q>

<QN>	Inicio de pregunta.
<M2>	Puntuación para respuesta correcta
 	Salto de línea.
<lx></lx>	insertar ecuación de látex
{ 4 }	Respuesta correcta. Siempre entre llaves.
{0.3 0.3333334}	Rango para la respuesta correcta
</Q>	Fin de pregunta.
Formato de número	Cualquiera aceptado por PoliformaT: entero; real con separador de punto o coma; indicador de signo, coma flotante, números complejos.
	Cualquier símbolo que indique porcentaje, moneda, unidad de medida o base de representación debe ir fuera de las {}

## Preguntas de respuesta múltiple.

<QM><M1><MN0,5><RA>Un microcontrolador es un computador.

<op><rc>Sí.

<op>No. </Q>

<QM>	Inicio de pregunta.
<M2>	Puntuación para respuesta correcta
<MN0,5>	Puntuación que se resta para respuesta errónea
<op>	Respuesta a elegir. ¡En minúsculas!
<rc>	Respuesta correcta. ¡En minúsculas! Al menos una.
<lx></lx>	insertar ecuación de látex
</Q>	Fin de pregunta.
<NR>	Las respuestas no son aleatorias.
Observaciones	Las respuestas siempre se aleatorizan. Se sugiere la fórmula "Ninguna otra respuesta es correcta"
	Se puede definir tantas respuestas correctas como se desee, pero al menos tiene que haber una.

## Preguntas de respuesta verdadero y falso.

<QTF><M1,5><RCT>Las tres primeras potencias de dos son: 1, 2 y 4. </Q>

<QTF>	Inicio de pregunta.
<M2>	Puntuación para respuesta correcta
<MN0,5>	Puntuación que se resta para respuesta errónea
<RCT>	Respuesta a elegir. Verdadero
<RCF>	Respuesta a elegir. Falso
<RA>	Pide razonamiento
</Q>	Fin de pregunta.
Observaciones	Las respuestas son verdaderas o falsas.

## Preguntas de Survey matrix

<QSM><FR>matrix question 4x4  
<ROW>Row choice 1</ROW>  
<ROW>Row choice 2</ROW>  
<ROW>Row choice 3</ROW>  
<COL>Column choice 1</COL>  
<COL>Column choice 2</COL>  
<CF>límite de 200 palabras</CF>  
</Q>

<QSM>	Inicio de pregunta.
<ROW>	Row of the matrice
<COL>	Column of the matrice
<CF></CF>	Commente field
<FR>	fuerza de clasificación de la respuesta
</Q>	Fin de pregunta.
Observaciones	Las respuestas son verdaderas o falsas.

## Dar formato

  	Salto de línea. Equivalente a la tecla INTRO
<B>texto</B>	Texto en negrita
<I>texto</I>	Texto en cursiva
<U>texto</U>	Texto subrayado
<SUB>texto</SUB>	Subíndice
<SUP>texto</SUP>	Superíndice
<CAF>texto</CAF>	Retroalimentación de respuesta correcta
<IAF>texto</IAF>	Retroalimentación de respuesta incorrecta
	Imagen (cuidado con el nombre)
<a href=dirección>nombre</a>	Enlaces web
&#8486; &#123;	Símbolos HTML. Es importante terminar el código con ; <a href="https://dev.w3.org/html5/html-author/charref">https://dev.w3.org/html5/html-author/charref</a>
Observaciones	Para insertar { o } como texto de la pregunta y no como respuesta, hay que usar los código HTML: &#123; y &#125;
	El ; es muy conveniente ponerlo
	Es posible que algunos códigos HTML dependan del operativo o navegador utilizado.
	El alumno puede ver el nombre de la imagen.
	El enlace a una imagen en el sitio Poliformat de una asignatura puede cambiar cada año.