

	DAM – Lenguajes de marcas.	
	PRÁCTICA UT2 - 3	CURSO 2022-23

Lenguajes de Marcas

UT2 – TAREA 3

EJERCICIO 1

Este ejercicio consiste en la creación una página web que simule tu Currículum Vitae con el nombre: **ejercicioCV.html**

1. Como título de la página (etiqueta title dentro de head), ponle tu nombre.
2. En el cuerpo (body), deberá tener:
3. Un encabezado principal (h1) con el título: **Currículum Vitae**.
4. Un encabezado (h2) llamado **Datos personales**.
5. Una lista desordenada (ul) con información sobre
 - nombre y apellidos,
 - dirección y
 - teléfono (te puedes inventar la dirección y el teléfono si quieres).
 - email
6. Otro encabezado (h2) llamado “Formación”.
7. Una lista ordenada (ol) :
 - “Idiomas” donde deberás indicar los idiomas que puedes hablar o escribir correctamente (**lista anidada**),
 - “Estudios” donde también en uno o dos párrafos indiques los estudios que has alcanzado hasta ahora, incluyendo tus estudios actuales (graduado de ESO, Bachillerato, Ciclos Formativos, etc.) (**lista anidada**)

	DAM – Lenguajes de marcas.	
	PRÁCTICA UT2 - 3	CURSO 2022-23

EJERCICIO 2

Los tres pilares de la Web

[Tim Berners-Lee](#) es considerado el padre de la Web porque desarrolló los tres elementos básicos para el funcionamiento de la [Web](#):

- [HTML](#)
- [HTTP](#)
- [URL](#)

HTML

HTML, siglas de **HyperText Markup Language**, hace referencia al lenguaje de marcado para la elaboración de páginas web. Es un estándar que sirve de referencia para la elaboración de páginas web en sus diferentes versiones, define una estructura básica y un código (denominado código HTML) para la definición de contenido de una página web, como texto, imágenes, entre otros. Es un estándar a cargo de la W3C, organización dedicada a la estandarización de casi todas las tecnologías ligadas a la web, sobre todo en lo referente a su escritura e interpretación. Es el lenguaje con el que se definen las páginas web.

Fuente: [HTML](#), Wikipedia

HTTP

Hypertext Transfer Protocol o HTTP (en español protocolo de transferencia de hipertexto) es el protocolo usado en cada transacción de la World Wide Web. HTTP fue desarrollado por el World Wide Web Consortium y la Internet Engineering Task Force, colaboración que culminó en 1999 con la publicación de una serie de RFC, el más importante de ellos es el RFC 2616 que especifica la versión 1.1.

Fuente: [HTTP](#), Wikipedia

URL

Un **localizador de recursos uniforme** o URL —siglas en inglés de *Uniform Resource Locator*— es un identificador de recursos uniforme (URI) cuyos recursos referidos pueden cambiar, esto es, la dirección puede apuntar a recursos variables en el tiempo. Están formados por una secuencia de caracteres, de acuerdo a un formato modélico y estándar, que designa recursos en una red, como Internet.

Fuente: [URL](#), Wikipedia

A partir del texto que se te proporciona, debes crear una página web de nombre **ej2.html** que tenga el mismo aspecto que la siguiente imagen:

Además, tienes que tener en cuenta los siguientes requisitos:

- El título de la página debe ser Los tres pilares de la Web.
- Existe un encabezado h1(Los tres pilares de la Web) y tres encabezados h2(HTML, HTTP y URL).
- Los enlaces que aparecen en la página deben tener los siguientes destinos:
 - Tim Berners-Lee → https://es.wikipedia.org/wiki/Tim_Berners-Lee
 - Web → https://es.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web
 - HTML → enlace dentro del documento al epígrafe HTML (etiqueta h2).
 - HTTP → enlace dentro del documento al epígrafe HTTP (etiqueta h2).
 - URL → enlace dentro del documento al epígrafe URL (etiqueta h2).
 - Fuente: HTML → <https://es.wikipedia.org/wiki/HTML>
 - Fuente: URL → https://es.wikipedia.org/wiki/Localizador_de_recursos_uniforme

Para poder apreciar que los enlaces internos te direccionan a las secciones internas utiliza el zoom del navegador.

	DAM – Lenguajes de marcas.	
	PRÁCTICA UT2 - 3	CURSO 2022-23

Texto base:

Tim Berners-Lee es considerado el padre de la Web porque desarrolló los tres elementos básicos para el funcionamiento de la Web:

HTML

HTTP

URL

HTML

HTML, siglas de HyperText Markup Language, hace referencia al lenguaje de marcado para la elaboración de páginas web. Es un estándar que sirve de referencia para la elaboración de páginas web en sus diferentes versiones, define una estructura básica y un código (denominado código HTML) para la definición de contenido de una página web, como texto, imágenes, entre otros. Es un estándar a cargo de la W3C, organización dedicada a la estandarización de casi todas las tecnologías ligadas a la web, sobre todo en lo referente a su escritura e interpretación. Es el lenguaje con el que se definen las páginas web.

Fuente: HTML, Wikipedia

HTTP

Hypertext Transfer Protocol o HTTP (en español protocolo de transferencia de hipertexto) es el protocolo usado en cada transacción de la World Wide Web. HTTP fue desarrollado por el World Wide Web Consortium y la Internet Engineering Task Force, colaboración que culminó en 1999 con la publicación de una serie de RFC, el más importante de ellos es el RFC 2616 que especifica la versión 1.1.

Fuente: HTTP, Wikipedia

URL

Un localizador de recursos uniforme o URL –siglas en inglés de Uniform Resource Locator– es un identificador de recursos uniforme (URI) cuyos recursos referidos pueden cambiar, esto es, la dirección puede apuntar a recursos variables en el tiempo. Están formados por una secuencia de caracteres, de acuerdo a un formato modélico y estándar, que designa recursos en una red, como Internet.

Fuente: URL, Wikipedia

	DAM – Lenguajes de marcas.	
	PRÁCTICA UT2 - 3	CURSO 2022-23

EJERCICIO 3

Crea una carpeta llamada **web_recetas** como base para tu web y a continuación crea la siguiente estructura de carpetas

- /web_recetas/recetas-de-cocina/patatas-fritas.html
- /web_recetas/recetas-de-cocina/imagenes/patatas-fritas.jpg

Al visualizar el archivo "**patatas-fritas.html**" en un navegador web, se verá algo parecido a:



Escribir el código HTML del archivo "**patatas-fritas.html**" teniendo en cuenta las siguientes indicaciones:

- La imagen **patatas-fritas.jpg** la puedes encontrar en aules en el fichero comprimido (extensión .zip) entro de la carpeta **ejercicio3**.
- El tipo de letra utilizado en todo el documento es **Verdana**.
- El tamaño de la imagen es 300 x 225 píxeles.

	DAM – Lenguajes de marcas.	
	PRÁCTICA UT2 - 3	CURSO 2022-23

- Etiqueta h1 color **#333** y tamaño **20px**.
- Etiqueta h2 color **#666** y tamaño **16px**.
- Etiqueta p tamaño **12px**

En la carpeta "**web_recetas**" crear un archivo "**index.html**" que muestre un listado de enlaces a varias recetas de cocina. Por ejemplo:



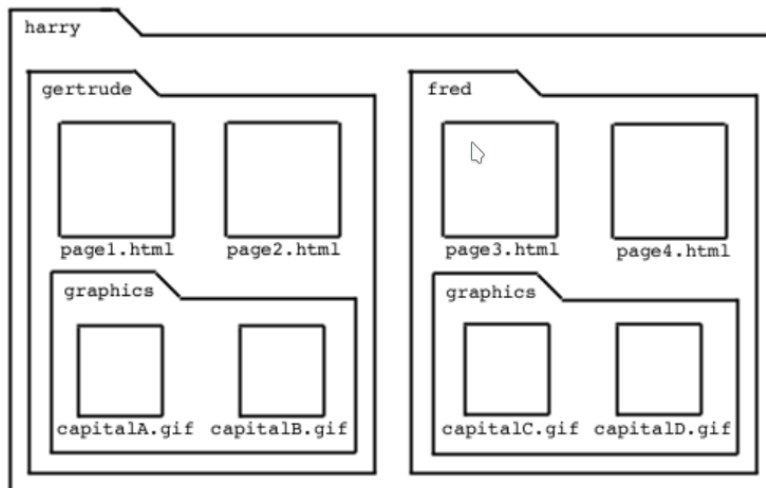
Debes realizar lo siguiente:

- Crear los archivos "pollo-al-horno.html", "quiche-de-bacon-y-jamon-york.html", etc. Además, en cada receta de cocina, incluir un enlace al archivo "index.html" para volver a la página de inicio.
- Para cada receta busca una imagen en internet y agrega 4 o 5 ingredientes y 4 o 5 pasos para elaborar la receta (te los puedes inventar).
- Todas las imágenes deben estar en la carpeta "imagenes".
- Todas las imágenes deben de tener un atributo alt(texto que aparece si no se carga correctamente) y title(texto que aparece al pasar el ratón por encima de la imagen).

	DAM – Lenguajes de marcas.	
	PRÁCTICA UT2 - 3	CURSO 2022-23

EJERCICIO 4

Crea un proyecto web según la siguiente estructura:



- Crea dos carpetas, "**gertrude**" y "**fred**". Coloca estas dos carpetas dentro de una carpeta llamada "**harry**".
- Crea dos páginas HTML en la carpeta "**gertrude**" y otras dos en la carpeta "**fred**", para un total de cuatro páginas HTML; las páginas en "**gertrude**" se nombran como "**page1.html**" y "**page2.html**"; las páginas en "**fred**" como "**page3.html**" y "**page4.html**".
- En cada página coloca un encabezado h1 en la parte superior del body de cada página, indicando el nombre de la página correspondiente; esto evitará que te confundas sobre qué página está viendo cuando pruebes las páginas.
- Crea una carpeta "**graphics**" en "**gertrude**".
- Crea una carpeta de "**graphics**" en "**fred**".
- Cada carpeta "**graphics**" contendrá dos imágenes. Agrega "**capitalA.gif**" y "**capitalB.gif**" en la carpeta "**graphics**" de "**gertrude**"; añade "**capitalC.gif**" y "**capitalD.gif**" en la carpeta "**graphics**" de "**fred**".
- Las cuatro imágenes están incluidas en el archivo comprimido (.zip) de aules dentro de la carpeta **ejercicio4**.
- Cada página HTML debe tener tres enlaces, de modo que estos enlaces apunten a las otras páginas del sitio.

Código de ejemplo:

```
<p><a href="./page2.html">Enlace a la página 2</a></p>
```

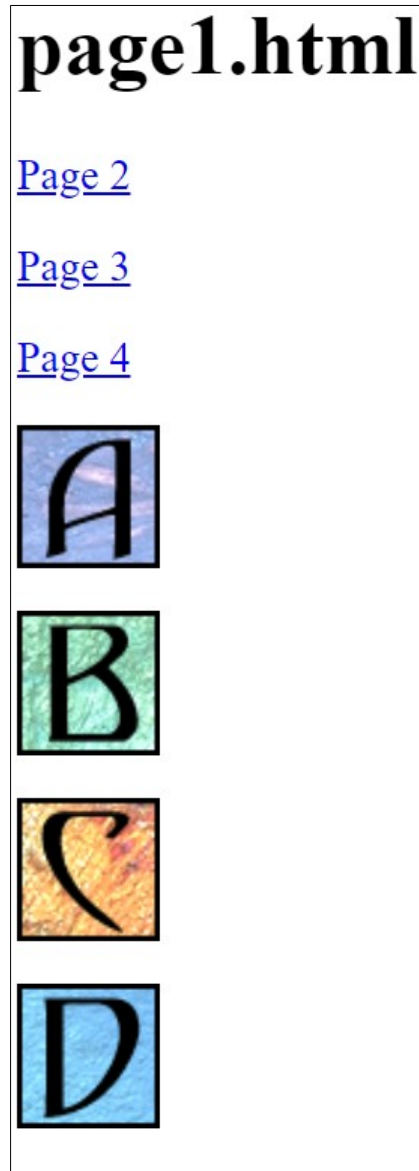
Cada página HTML debe mostrar las cuatro imágenes. Código de ejemplo:

```
<p></p>
```

	DAM – Lenguajes de marcas.	
	PRÁCTICA UT2 - 3	CURSO 2022-23

Nota: Todos los gráficos de este ejercicio tienen el mismo tamaño, 54 píxeles de ancho por 54 píxeles de alto.

Ejemplo de como tiene que verse **page1.html** del ejercicio 4:



Sube a aules los ficheros **ejercicioCV.html**, **ej2.html** de los ejercicios 1 y 2.

Sube las carpetas base de los proyectos web de los ejercicios 3 y 4.