

Ejercicios del Tema 3 – 17->31

Ejercicio 17

Voy a comparar los precios para registrar un dominio entre tres diferentes proveedores: Aruba, registrador italiano, y Arsys, registrador español, y Dreamhost, proveedor de EEUU.

	ARUBA (IT)	ARSYS (ES)	DREAMHOST (EEUU)
www.sibw201516.es	10€/año	10€/año (oferta)	13€/año
www.sibw201516.com	10€/año (oferta)	10€/año (oferta)	12€/año
www.sibw201516.education	10€/año	35€/año	20€/año
www.sibw201516.org.es	10€/año (org.uk)	1,95€/año	10€/año (org.uk)

Ejercicio 18

Si el propietario de la marca CualquieraMarca quiere registrar un dominio cualquieramarca.es y pero este ya está registrado, hay que tratar de la “Política de Resolución de Disputas de Nombres de Dominio Uniformes” adoptada por la ICANN. Para pedir una resolución de disputa hay unas etapas:

- Presentar una denuncia a un proveedor de resolución de disputas acreditado por ICANN
- Esperar una contestación por la persona/agencia a la que fue dirigida la denuncia
- Esperar la decisión de un Comité de Administración del proveedor de resolución de disputas y ver si el dominio puede ser borrado o transferido a el solicitante.

Una procedura como esta puede llevar hasta 60 días desde la presentación de la denuncia.

Ejercicio 19

- `<!DOCTYPE html>`
 - Common HTML5
- `<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01//EN" "http://www.w3.org/TR/html4/strict.dtd">`
 - HTML 4.01 Strict, declaración DOCTYPE que incluye todos los elementos y atributos HTML sin incluir elementos deprecados o de presentación (como los fonts). No permite los *framesets*.
- `<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">`
 - HTML 4.01 Transitional, como el Strict, con los elementos deprecados y de presentación. No permite *framesets*.
- `<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Frameset//EN" "http://www.w3.org/TR/html4/frameset.dtd">`
 - HTML 4.01 Frameset, como el Transitional, con los *framesets* permitidos
- `<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">`
 - XHTML 1.0 Strict, para fichero de lenguaje de marcado extensible
- `<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">`
 - XHTML 1.0 Transitional, HTML Transitional con marcado en XML
- `<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Frameset//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-frameset.dtd">`

- XHTML 1.0 Frameset, HTML Frameset con marcado en XML
- <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.1//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml11/DTD/xhtml11.dtd">
 - XHTML 1.1, como XHTML 1.0 Strict con la posibilidad de añadir módulos

Ejercicio 20

- **GIF:** *Graphics Interchange Format*, formato ampliamente utilizado en la WWW, puede contener entre 2 y 256 colores y por esto en general las imágenes son muy pequeñas. El algoritmo de compresión LZW es sin pérdida de calidad para imágenes con 256 colores o menos, y imágenes con más de 256 colores producen pérdida de calidad. Dicho algoritmo es patentado y por esto los editores de software que usan imágenes GIF tienen que pagarle regalías a Unisys, propietaria de los derechos. Las GIFs se usan principalmente por publicidades tipo banners o para imágenes animadas para páginas web.
- **PNG-24:** formato gráfico basado en un algoritmo *sin pérdida* para bitmaps (*deflación o deflate algorithm*), no sujeto a patentes. Soluciona las deficiencias del formato GIF y permite almacenar imágenes con una mayor profundidad de contraste y otros importantes datos. PNG ofrece una gran variedad de opciones de transparencia, entre las que declarar un píxel como *transparente* o añadirse un canal alfa. A través de este canal alfa soluciona el problema de GIF de tomar solo 2 valores (completamente transparente o completamente opaco), utilizando mayor profundidad de bits para la semi-transparencia por ejemplo. Es ideal para imágenes formadas por grandes áreas de color planos o con pocas variaciones de color.
- **JPEG:** *Joint Photographic Experts Group*, ideal para imágenes de gran tamaño y fotografías. Nace como un estándar de compresión y codificación de archivos y imágenes fijas *con pérdida*, para reducir el tamaño de los archivos de imágenes, basados en dos fenómenos visuales del ojo humano: captar más claramente los cambios de brillos que de color, y captar dichos cambios en zonas homogéneas que en zonas de grande variación. No soporta transparencia en su versión por defecto, pero JPEG2000 soporta transparencia total como PNG.

Ejercicio 21

- Alhambra: JPEG
- ETSIT logotipo: GIF
- Logo Junta Andalucía: PNG

Ejercicio 22

En la portada de www.elmundo.es la mayoría de las imágenes son JPG, exceptuando los iconos. El tamaño de dichas imágenes varía dependiendo de las dimensiones, pero nunca sobran los 100K. En abrir un artículo, la imagen principal se guarda en PNG para que no pierda de calidad, y puede pesar un 500K o más.

Ejercicio 23

Los elementos principales de un formulario HTML son los tags <form> que indican cómo y a dónde será enviada la información, y en los que se declaran dos atributos, *method* y *action*, respectivamente para indicar al navegador cómo debe ser enviada la información al servidor (GET/POST) y se lo envían a través de

URL de *action*. El tag `<input>` permite pasar un conjunto de variables con sus respectivos valores en una forma. Un tag `<input>` puede ser de tipo *text* (asignar a la variable un valor de texto), de tipo *password*, de manera que el usuario tecleando observará asteriscos mas no el texto, de tipo *radio*, utilizado para desplegar menu con botones (permite un atributo *checked* para el valor por defecto), de tipo *checkbox*, menu desplegado con cuadros de seleccion y que permite valores multiples, u de tipo *hidden*, que se usa para esconder el valor de una variable. Luego, hay el tag `<select>` que permite generar menus con las posibles opciones `<opcion>`, que definen los valores de la variable en cuestion con parametros *value* y *selected*. El tag `<select>` permite como parametros *name* por el nombre de la variable y *size* para especificar el numero de opciones desplegadas en pantalla. El tag `<textarea>` son muy similares a `input text`, solo que permite definir el area de escritura, y permite parametros *name* (para el nombre de la variable), *cols* y *rows* para definir el espacio que es visible en pantalla para enseñar el texto contenido entre los tags.

Ejercicio 24

HTML5 tiene como base HTML, entonces se puede seguir a utilizar la mayoría de las etiquetas de HTML. Con HTML5 se han añadidas nuevos elementos, nuevos atributos y nuevos APIs.

Como etiquetas, HTML5 introduce tags para *video*, *audio*, y para macro-secciones de una pagina web como *article*, *section*; ademas hay etiquetas como *canvas* para añadir dibujos 2D y 3D a una pagina web. Muchos tipos para los *inputs* han sido añadido por HTML5, así es mas facil implementar controles de correo, calendario o fecha. Luego, HTML5 requiere el DOCTYPE al principio de la pagina, para asegurar que el navegador entienda la pagina de la manera que nosotros la hemos entendida. Entre las nuevas APIs, HTML5 soporte geolocalizacion (ideal para pagina web moviles), almacenamiento local y cache de aplicacion (de manera que para guardar informaciones de session no hace falta usar los *cookies*), y *drag and drop* de contenidos que tengan atributo *"draggable"* y con eventos como *"ondragstart"* y *"ondragover"*.

Ejercicio 25

Me parece mas correcto aplicar estilo a HTML mediante una hoja de estilo; esto porque me permite de usar mas veces mismos estilos en lugares diferentes de mi pagina web. Así es mas facil poner, por ejemplo, el mismo boton en paginas diferentes.

Ejercicio 26

Los elementos de la lista apareceran:

- Negros los de nivel1, y de tamaño estandar
- Rojos los de nivel2 y de tamaño x-small
- Rojo el trozo del titulo entre tag ``

Ejercicio 28

Catalina es el nombre del contenedor de servlets del Jakarta Tomcat, objetos Java en un servidor web Tomcat. Cada elemento *"Realm"* representa una *"base de datos"* de usuarios, contraseñas y funciones.