# 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 espanol, y Dreamhost, proveedor de EEUU.

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

### Ejercicio 18

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

* Presentar una denuncia a un proveedor de resolucion de disputas acreditado por ICANN
* Esperar una contesta por la persona/agencia a la que fue direccionada la denuncia
* Esperar la decision de un Comitado de Administracion del proveedor de resolucion de disputas y ver si el dominio puede ser borrado o transferido a el solicitante.

Una procedura como esta puede llevar hasta 60 dias desde la presentacion 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, declaracion DOCTYPE que incluye todos los elementos y atributos HTML sin incluir elementos deprecados o de presentacion (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 presentacion. 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 aniadir modulos

### 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 imagenes son muy pequeñas. El algoritmo de compresion LZW es sin perdida de calidad para imagenes con 256 colores o menos, y imagenes con mas de 256 colores producen perdida de calidad. Dicho algoritmo es patentado y por esto los editores de software que usan imagenes GIF tienen que pagarle regalias a Unisys, proprietaria de los derechos. Las GIFs se usan principalmente por publicidades tipo banners o para imagenes animadas para paginas web.
* **PNG-24**: formato grafico basado en un algoritmo *sin perdida* para bitmaps (*deflacion* o *deflate algorithm*), no sujeto a patentes.Suelve las deficiencias del formato GIF y permite almacenar imagenes con una mayor profundidad de contraste y otros importantes datos. PNG ofrece una gran variedad de opciones de transparencia, entre las que declarar un pixel como *transparente* o añadirse un canal alfa. A traves 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 imagenes formadas por grandes areas de color planos o con pocas variaciones de color.
* **JPEG**: *Joint Photographic Experts* Group, ideal para imagenes de gran tamaño y fotografias. Nace como un estandar de compresion y codificacion de archivos y imagenes fijas *con perdida*, para reducir el tamaño de los archivos de imagenes, basados en dos fenomenos visuales del ojo humano: captar mas claramente los cambios de brillos que de color, y captar dichos cambios en zonas homogeneas que en zonas de grande variacion. No suporte transparencia en su version por defecto, pero JPEG2000 suporta transparencia total como PNG.

### Ejercicio 21

* Alhambra: JPEG
* ETSIIT logotipo: GIF
* Logo Junta Andalucia: PNG

### Ejercicio 22

En la portada de [www.elmundo.es](http://www.elmundo.es) la mayoria de las imagenes son JPG, exceptuando los iconos. El tamaño de dichas imagenes varia dependiendo de las dimensiones, pero nunca sobran los 100K. En abrir un articulo, la imagen principal se guarda en PNG para que no pierda de calidad, y puede pesar un 500K o mas.

### Ejercicio 23

Los elementos principales de un formulario HTML son los tags <form> que indican como y a donde serà enviada la informaciòn, y en los que se declaran dos atributos, *method* y *action*, respectivamente para indicar al navegador como debe ser enviada la informacion al servidor (GET/POST) y se lo envian a travez la URL de *action*. El tag *<input>* permite pasa r un conjunto de variables con sus respectivos valores en una forma. Un tag *<input>* puede ser de tipo *text* (asingar a la variable un valor de texto), de tipo *password*, de manera que el usuario teclando observarà 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 escitura, 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 utilisar la mayoria 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, asì 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 suporte geolocalizacion (ideal para pagina web moviles), almacenamiento local y cache de aplicacion (de manera que para guardar informacciones 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. Asì es mas facil poner, por ejemplo, el mismo buton 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 *<strong>*

### 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.