

**Examen de LMSGI
XSL**

1. Realiza la transformación del XML dado sobre el juego de tanques que se enfrentan uno a uno y, desglosa esa transformación en los siguientes puntos.

- a. (3 puntos) Realiza una tabla HTML para especificar los siguientes datos de cada jugada especificada en el XML. La primera fila debe contener los títulos de columnas, a partir de ahí cada jugada ocupará una línea de la tabla y dicha tabla tendrá que tener colores alternos en sus filas de datos. Desglose de la puntuación
 - i. (0,25 puntos) La transformación se lleva a cabo y se obtiene una tabla.
 - ii. (0,5 puntos) La tabla muestra información de cada jugada en cada fila.
 - iii. (0,5 puntos) Las filas de la tabla muestran colores alternados.
 - iv. (0,5 puntos) Utilizas la llamada a un "template" con paso de valores por parámetros.
 - v. (0,25 puntos) La fila del título muestra un formato diferente al del resto de las filas.
 - vi. (1 punto) La tabla muestra las imágenes de cada tanque, cuya URL se debe obtener directamente del fichero xml, en cada fila.

Jugada	Tanque	Jugada
1	1 	Comienzo del juego moviendo hacia arriba
2	2 	Comienzo del juego moviendo hacia abajo
3	1 	Movimiento hacia arriba
4	2 	Movimiento hacia abajo
5	1 	Movimiento hacia arriba
6	2 	Movimiento hacia abajo
7	1 	Movimiento hacia arriba
8	2 	Movimiento hacia abajo
9	1 	Movimiento hacia derecha
10	2 	Movimiento hacia izquierda

- b. (3,5 puntos) Utiliza otro fichero XSL para representar la primera jugada que aparece en el fichero XML, de manera gráfica para que quede en una forma parecida a esta. Desglose de puntuación:
 - i. (0,25) La tabla se obtiene como resultado de una transformación.
 - ii. (1,25) Las paredes y tanques aparecen en su lugar, obtenido a partir del fichero xml.
 - iii. (0,5) La fila y columna de títulos tienen diferente formato
 - iv. (0,5) El color de fondo asignado al tanque de cada jugador es diferente: uno puede ser rojo y el otro verde.
 - v. (1) En la celda del tanque de cada jugador aparece la imagen jpg correspondiente, que debe ser obtenida a través del fichero xml.

	1	2	3	4	5	6	7	8
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

- vi. (1 puntos) Amplía tu XSL para que represente cada una de las jugadas descritas en el fichero XML.
- vii. (0,5 puntos) Se utiliza `xsl:call-template` y `xsl:apply-templates` en cualquier parte del ejercicio.

	1	2	3	4	5	6	7	8
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

	1	2	3	4	5	6	7	8
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

- c. (2 puntos) Realiza el apartado "a" de este examen, obteniendo una salida en formato PDF, para lo que debes utilizar el lenguaje FO. Desglose de la puntuación:
- i. (0,4 puntos) La transformación se lleva a cabo y se obtiene una tabla.
 - ii. (0,4 puntos) La tabla muestra información de cada jugada en cada fila.
 - iii. (0,4 puntos) Las filas de la tabla muestran colores alternados.
 - iv. (0,4 puntos) La fila del título muestra un formato diferente al del resto de las filas.
 - v. (0,4 puntos) La tabla muestra las imágenes de cada tanque, cuya URL se debe obtener directamente del fichero xml, en cada fila.