NOMBRE:		
CURSO Y GRUPO:	FECHA:	19/02/2016

Examen de LMSGI XSL

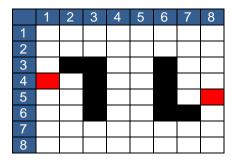
- **1.** Realiza la transformación del XML dado sobre el juego de tanques que se enfrentan uno a uno y, desglosa esa transformación en los siguientes puntos.
 - a. (3 puntos) Realiza una tabla HTML para especificar los siguientes datos de cada jugada especificada en el XML. La primera fila debe contener 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.

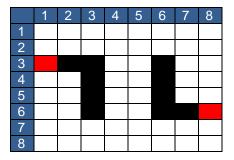
Jugada	Tanque		Jugada		
1	1		Comienzo del juego moviendo hacía arriba		
2	2		Comienzo del juego moviendo hacía abajo		
3	1		Movimiento hacía arriba		
4	2		Movimiento hacía abajo		
5	1		Movimiento hacía arriba		
6	2		Movimiento hacía abajo		
7	1		Movimiento hacía arriba		
8	2		Movimiento hacía abajo	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

- b. (3,5 puntos) Utiliza otro fichero XSL para representa lar 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.





- 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.