

Titulación:	DAW	Curso:	1º
Módulo:	Lenguaje de Marcas	Fecha:	21/11/25
Examen:	UD2	Duración:	50
RAs:	2 (parcial)		

NORMAS E INSTRUCCIONES. LEER ATENTAMENTE, POR FAVOR

Lee con detenimiento el documento adjunto y entrega los archivos HTML o CSS (según se indique) necesarios para cada ejercicio, con nombre:

ejercicioNúmero (Dónde se sustituye "Número" por el número del ejercicio: 1, 2...)

Agrupa los archivos en una **carpeta comprimida (ZIP o RAR)** antes de entregar, con nombre:

Apellido1_Apellido2_Nombre_ExamenUD2

Ejercicio 1 (6 puntos)

Diseña un archivo HTML sin formato CSS cuya previsualización sea lo más parecida posible a la siguiente captura de pantalla:

Ejercicio 1

Dragones y mazmorras

En **Dragones y Mazmorras**, los enemigos abarcan una enorme variedad de criaturas que desafian a los aventureros tanto física como mentalmente. Desde bestias salvajes y monstruos clásicos como orcos, goblins y dragones, hasta seres sobrenaturales como espíritus, demonios y constructos mágicos, cada uno presenta amenazas únicas y requiere tácticas distintas para superarlos. Muchos de estos adversarios tienen motivaciones propias territoriales, mágicas o incluso cósmicas lo que añade profundidad a los encuentros y convierte cada batalla en una experiencia narrativa tanto como estratégica.

Tabla de enemigos icónicos

Tiamat	<p>La reina de todos los dragones cromáticos, de cinco cabezas.</p>  <p>Hermana del dios Bahamut, el único dragón metálico de platino.</p>
Más entradas próximamente...	

Algunos tipos de enemigos:

- **Aberraciones:** Criaturas alienígenas y extrañas, como los azotamientos.
- **Constructos:** Seres creados artificialmente, como los gólems.
- **Fééricos :** Criaturas mágicas del Plano Féérico, como hadas y sátiros.

Recuerda hacer uso de los ficheros auxiliares subidos al Aula Virtual (texto plano e imagen PNG).

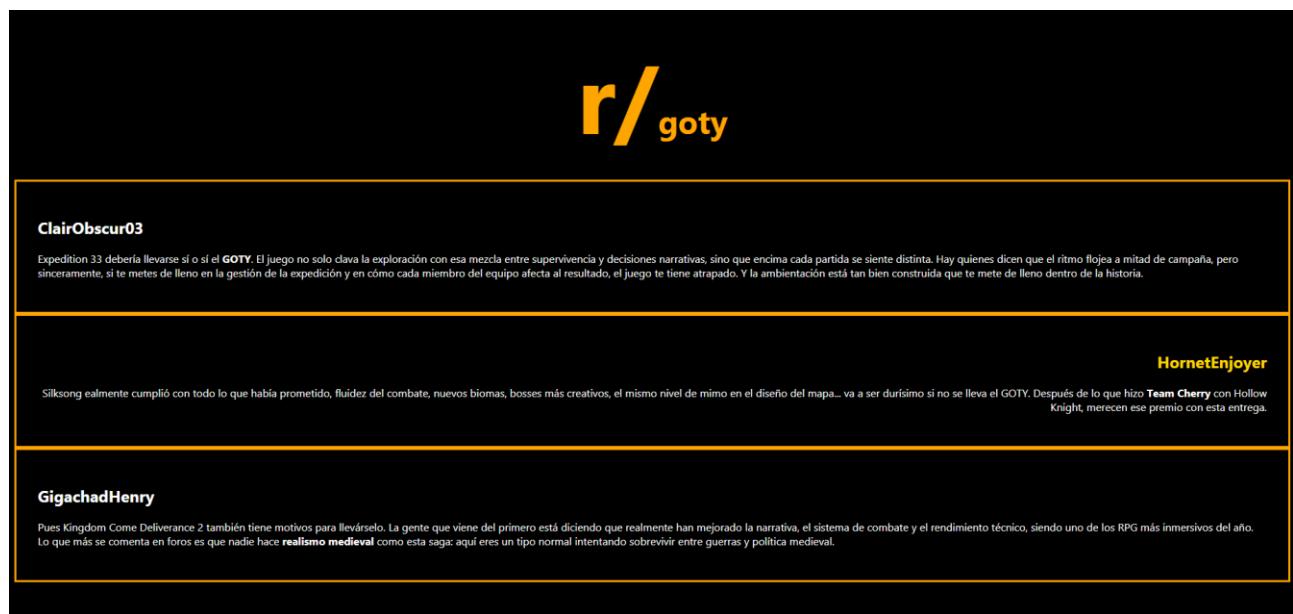
Algunas indicaciones adicionales:

- Los elementos color rojo utilizan el valor “Red”.
- Tanto la tabla como la imagen disponen de un borde con valor 3px.
- La imagen tiene un tamaño de 250px, tanto de ancho como de alto.
- “Tiamat” tiene un tamaño de fuente de 32px.

- La cabecera “Dragones y Mazmorras” es un enlace a su tienda oficial, <https://dndstore.wizards.com/eu>, que se abre sobre la pestaña actual.
- Fíjate bien en la iconografía utilizada en la lista, son círculos sin relleno.

Ejercicio 2 (4 puntos)

Diseña un archivo CSS y vincúlalo al fichero “ejercicio2.html” (proporcionado completo), que dote de formato al archivo de manera que la previsualización sea lo más parecida posible a la siguiente captura de pantalla:



Recuerda intentar ser lo más eficiente posible con las reglas en CSS, utilizando los selectores más adecuados para cada caso.

Algunas indicaciones adicionales:

- La fuente empleada para todo el texto es Gadugi, aunque recuerda añadir también como tipos universales las fuentes Arial, Helvetica, y el tipo genérico sans-serif.
- Los elementos color naranja utilizan el valor “Orange” y los elementos amarillos el valor “Gold”.
- Todas las entradas del foro tienen un relleno tamaño 2em.
- El tamaño de la cabecera principal es 3em, y su primera letra 3 veces más grande que el resto del texto.

- El color del texto destacado en negrita tiene que cambiar a un color dorado cuando el usuario pase el ratón por encima.