

**PROYECTO DE DESARROLLO DE SOFTWARE PARA PLATAFORMAS MOVILES**  
**Unidad 2. HTML - Práctica N.º 2**

1. Crear una página con las marcas mínimas que debe tener la página HTML y en el cuerpo de la misma disponga su nombre y apellido.
2. Crear una página HTML que muestre los lenguajes de programación que conoce. Mostrar uno por línea.
3. Crear una página que muestre dos párrafos. En el primero agregar varios saltos de línea.
4. Crear una página que contenga un título de nivel <h1> y luego dos títulos de nivel <h2>. Definir un párrafo para cada título de segundo nivel.
5. Crear una página que contenga dos párrafos. En el primero enfatizar una palabra con el máximo nivel y en los otros párrafos emplear el elemento de enfatizar de menor fuerza.
6. Crear una página principal que tenga un hipervínculo a otra página secundaria y otro a google.com. La página secundaria debe tener también un hipervínculo a la página principal.
7. Crear una página que muestre una imagen llamada foto1.jpg que se encuentra en el mismo servidor y en la misma carpeta donde se localiza el archivo HTML.
8. Confeccionar una página que muestre la imagen foto1.jpg como hipervínculo y al ser presionados que abra una página externa en otra pestaña del navegador
9. Crear una página que contenga cuatro anclas, luego definir cuatro hipervínculos que las enlacen.
10. Mostrar en pantalla tres nombres utilizando el elemento HTML lo y debajo con ul.
11. Crear una tabla que contenga las columnas “Lenguaje de programación” y “Nivel de conocimiento”. Poner al menos 3 filas con contenido.
12. Confeccionar una tabla que muestre la cantidad de goles de los ultimos 3 partidos de 3 delanteros de barcelona (Messi, Neymar y Suarez). La primer columna debe mostrar solo el texto 'Barcelona' y en la primer fila el texto 'Cantidad de Goles'.
13. Crear un formulario de contacto que envíe por medio de POST los datos a una dirección de correo. Utilizar los campos nombre, email y detalle de la consulta. Limitar los caracteres de nombre y Email.
14. Crear un formulario en el que se utilicen todos los elementos nombrados de html (input password, input textarea, input text, input radio, select, select multiple, optgroup, button, fieldset, legend, label). Aplicar propiedades de css y html5.
15. Realice los siguientes pasos:
  - I. Ejecute en una consola el archivo dummy\_server.py que esta en el directorio recursos.  
”~\$ python2 dummy\_server.py”
  - II. Abrir en el navegador la dirección 127.0.0.1:8080 y ver que imprime en la consola del server.
  - III. Ejecutar el comando “~\$ curl 127.0.0.1:8080”. Ver tambien el request en el server.
  - IV. Ejecutar el comando “~\$ curl -I 127.0.0.1:8080”. Ver tambien el request en el server.
  - V. Ejecutar el comando “~\$ curl -d "item=1"”. Ver tambien el request en el server.
16. Realice los siguientes pasos:
  - I. Ejecute en una consola el archivo server.py que esta en el directorio recursos.  
”~\$ python2 server.py”
  - II. Abrir en el navegador la dirección 127.0.0.1:8080, completar el primer formulario y ver que imprime en la consola del server. (ver en el navegador la url a la que redirige)
  - III. Completar el primer formulario y ver que imprime en la consola del server.(ver en el navegador la url a la que redirige)