

EXAMEN PARTE 2º CUATRIMESTRE O PARCIAL – EJERCICIO 2

EJERCICIO 2. Desarrolla una página web: (Máximo 10 puntos).

Consideraciones generales del desarrollo:

- Debe realizarse en HTML5. Se valorará la semántica de las etiquetas utilizadas.
- Evitar reglas CSS en las etiquetas HTML ya que penalizará. Comenta el código en la medida que sea posible.
- **Se puede utilizar javascript y la librería jQuery. El uso de cualquier otro framework no está permitido. El código script debe incluirse en un fichero externo, en caso de no hacerlo tendrá alguna penalización, pero será válido.**
- Solo se incluirá el código que se utilice y sea necesario. La inclusión de código excesivamente innecesario penalizará.
- Guarda en una carpeta denominada **Ejercicio2_2122**, todos los ficheros utilizados.

Especificaciones a tener en cuenta para el desarrollo de nuestra página web.

1. (0,65 puntos). Aspectos generales:

- Se suministra un conjunto de ficheros base que tendrás que enlazar o completar con lo que se pide en cada uno de los ejercicios.:
 - **maqueta.html:** tendrá el HTML que tendrás que completar.
 - **estilos_examen_junio.css:** contiene el CSS suministrado, al final del fichero que se proporciona, tendrás que escribir las reglas que consideres oportunas para completar lo que se pide en los ejercicios.
 - **canvas.js:** se suministra el código base de la figura canvas que tendrás que mostrar en pantalla y realizarle los cambios que se piden en el enunciado. Este fichero no está enlazado.
 - Se suministra la librería jQuery que puedes utilizar, aunque puedes enlazar directamente a un CDN (Red de Distribución de Contenido) de internet.
- Se suministran también un conjunto de videos e imágenes que tendrás que utilizar para realizar el examen.
- Todos los ficheros citados están en la carpeta denominada **recursos_junio**.
- Con respecto al código y la maqueta.
 - La visualización de caracteres debe ser correcta.
 - Tus reglas de estilo puedes crearlas en el fichero de estilos que se suministra o crear tu propio fichero de estilos.
 - El título de la página debe ser: DIW – DAW – JUNIO CURSO 21_22
 - Los ficheros relacionados con nuestra página web deben estar bien organizados en carpetas según tipo: imágenes, fuentes, estilos, script, etc.
 - Se valorarán los comentarios más importantes del código desarrollado.
 - La maqueta final presentada por el alumno debe respetar la misma apariencia que la que se suministra de base. Deben completarse cada una de las secciones que se indican en cada ejercicio.

2. (0,35 puntos). Encabezado. Deberá contener:

- Tu foto (en caso de no poder disponer de ella utiliza la imagen que se adjunta en los recursos con el nombre **logotipo.png**).
- Tu Nombre y Apellidos completos.
- Todos los elementos deben estar centrados horizontal y verticalmente en la cabecera.

3. (2,25 puntos) ZONA DE IMAGEN - Tratamiento de imágenes:

La imagen **img_02_trimestre.jpg** de la carpeta **recursos_junio**, según su licencia, puede ser usada por cualquiera que lo desee sin ningún tipo de restricción. Es decir, está libre de toda exclusividad en su acceso y utilización. Según esta información, de la siguiente tabla de símbolos de licencias, recorta el símbolo que se corresponda a la licencia de **img_02_trimestre.jpg** (puedes consultar todos los recursos que consideres necesarios) y realiza los siguientes apartados:

Nombre de la licencia	Copyright	Dominio Público	Copyleft	Creative Commons	GNU/GPL
Símbolo	 <small>Public Domain Masur</small>	 <small>Public Domain Duesenrieb and Rff</small>	 <small>Public Domain Zecoud370</small>	 <small>Public Domain Creative Commons</small>	 <small>Free Art License Aurélio A. Heckert</small>

- Edita la imagen **img_02_trimestre.jpg** e inserta:
 - En su parte inferior izquierda el símbolo de derecho de autor que le corresponde a la imagen.
 - En la parte inferior derecha las iniciales de tu nombre.
- Optimiza la composición obtenida para la web de forma que tenga unas dimensiones de 800px de ancho (el alto tiene que ser el que permita mantener las proporciones de la imagen), y un tamaño máximo de 200 KB. Selecciona el formato que consideres más oportuno.
- Llama a la imagen transformada con el nombre **img_resultado.xxx**. Donde xxx será el formato que hayas seleccionado para tu imagen. Guárdala en una carpeta denominada **imagenes**.
 - No es necesario adjuntar el proyecto donde se han realizado las transformaciones, solo el fichero o imagen resultado.
 - Si quieres realizar alguna aclaración sobre el proceso realizado puedes adjuntar un fichero .txt con las explicaciones, en el mismo lugar donde se encuentra la imagen.
- Muestra la imagen **img_resultado.xxx** en la página web, reemplazando la imagen que aparece **img_02_trimestre.jpg** en la ZONA DE IMAGEN.

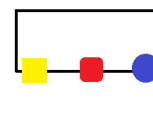
4. (1,25 puntos) ZONA DE VÍDEO - Vídeo.

- Apartado a):
 - Se adjunta tres vídeos con diferentes formatos, selecciona aquellos que consideres oportunos de tal forma que el vídeo se reproduzca en el máximo de navegadores posibles.
 - El elemento vídeo que se visualice en la página debe tener controles.
- Apartado b):
 - Se suministra el código de una figura en canvas en el fichero **canvas.js** que simula un botón. El canvas no se visualiza y tendrás que hacer lo necesario para que se visualice en pantalla (crear etiqueta html y enlazar fichero).
 - Una vez que se visualiza, debes ponerle un relleno de color verde y un borde de color rojo.
 - Al pulsar la figura canvas (simula un botón play) debe comenzar la reproducción del vídeo.

5. (2,25 puntos) ZONA DE ANIMACIÓN – Animación con CSS.

En la maqueta se adjunta un objeto denominado animación (id="objeto_animado"). Este objeto debe realizar la animación que se muestra en el vídeo y que simula una S. En la zona intermedia, el elemento cambia de forma y color, tal que:

- **Cambio color:** En la zona intermedia pasa de color gold a rojo (justo en la mitad) y a azul al final de la zona media, conservándose este color hasta el final.
- **Cambio de forma:** En mitad de la animación, comienza a cambiar la forma de un cuadrado a un círculo. Este cambio se debe producir solo en la zona intermedia de la S. El círculo debe mantenerse hasta el final de la animación.



La animación debe repetirse solo 3 veces (en el vídeo se ve la repetición de forma indefinida, pero se ha realizado así para que se vea más claro.)

La animación debe comenzar con un retraso de 5 segundos.

Nota: Es el mismo video que tendrás que incorporar en el apartado de ZONA DE VIDEO - Vídeo. En él se puede ver cómo se produce la animación. Si no hubiera reproductor de video, recuerda que puedes abrirlo también con un navegador.

6. (2,5 puntos) ZONA DE JQUERY - jQuery:

Esta zona estará formada por una lista con 4 opciones donde se explica qué hay que realizar sobre la imagen de la ZONA DE IMAGEN. A continuación, se describen las opciones que debes implementar con jQuery (solo debes realizar 3 de las 4 opciones que se muestran):

- Opción 1: Poner borde azul con un grosor de 10px.
- Opción 2: Aplicar a la imagen un filtro gris con valor 100%.
- Opción 3: Cambiar las dimensiones de la imagen dejándola con 150px de ancho por 80px de alto.
- Opción 4: Hacer desaparecer con un efecto fadeOut la imagen y que aparezca con un filtro invertido al 100% y efecto fadeIn.

La opción no implementada no debe visualizarse en pantalla.

Al hacer click en cada una de las opciones en el apartado histórico debe aparecer la opción que se ha pulsado.

Por ejemplo, si hacemos click en la Opción 1: Poner borde azul con un grosor de 10px, en el histórico debe aparecer una línea que ponga: Opción 1 ejecutada.

RECUERDA: SOLO DEBES REALIZAR 3 OPCIONES.

7. (0,75 puntos) Pie de página: Transición.

En el pie de página cambia el texto que hay actualmente y pon la localidad donde te has examinado. Al pasar con el ratón sobre el texto debe producirse una transición de tal forma que:

- El color del texto cambie en 2 segundos.
- El espaciado de las letras cambie a 15px en 4 segundos.

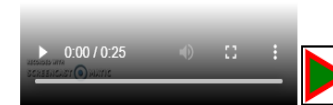
AYUDA: Se adjunta captura de pantalla con la composición final.

CABECERA (Foto y Nombre del Alumn@ centrados vertical y horizontalmente)

ZONA DE IMAGEN



ZONA DE VIDEO



ZONA DE ANIMACIÓN



ZONA DE JQUERY

Opciones para aplicar a la imagen situada en ZONA DE IMAGEN

- Opción 1: Poner borde azul con un grosor de 10px.
- Opción 2: Aplicar a la imagen un filtro gris con valor 100%.
- Opción 3: Cambiar las dimensiones de la imagen dejándola con 150px de ancho por 100px de alto.
- Opción 4: Hacer desaparecer con un efecto slideUp la imagen y que aparezca con un filtro invertido al 100%.

Histórico

Opción 1 ejecutada

Pie de página (transición). Indica localidad del examen