

## EXAMEN PARTE 2º CUATRIMESTRE O PARCIAL

### Consideraciones generales del desarrollo:

- Debe realizarse en **HTML5**.
- 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.**
- Sólo se incluirá el código que se utilice y sea necesario. La inclusión de código excesivamente innecesario penalizará o hará que el ejercicio no se evalúe.
- Guarda todos los ficheros utilizados en una carpeta denominada **Segundo\_Parcial**.

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

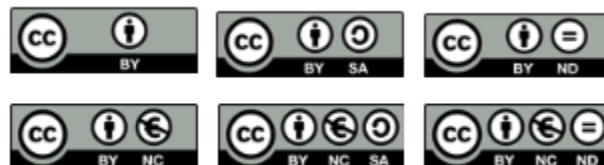
#### 1. Aspectos generales:

- 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.
  - Se suministra la librería jQuery que puedes utilizar, aunque puedes enlazar directamente a un CDN (Red de Distribución de Contenido) de internet.
- Si no quieres utilizar los ficheros base utilizados puedes crearlos tú, pero la maqueta tiene que tener la apariencia que se muestra en la imagen que está al final del examen.
- 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\_segundo\_parcial**.
- Con respecto al código y la maqueta.
  - Tus reglas de estilo puedes crearlas en el fichero de estilos que se suministra o crear tu propio fichero de estilos.
  - 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.

## EJERCICIO 4. DESARROLLO MULTIMEDIA E INTERACCIÓN DE UNA PÁGINA WEB.

### APARTADO A: MANIPULACIÓN DE IMÁGENES (2,5 puntos).

Las imágenes **BanderaAndalucia.png** y **EscudoAndalucia.svg** que se encuentran dentro de la carpeta **recursos\_segundo\_parcial**, tienen asignadas las licencias Creative Commons, en concreto, se pueden adaptar por cualquiera que lo desee con el tipo de restricción de atribución y compartir por igual. Según esta información, de la siguiente tabla de símbolos de licencias CC, tendrás que recortar el símbolo que se corresponda a la licencia de las imágenes **BanderaAndalucia.png** y **EscudoAndalucia.svg** (puedes consultar todos los recursos que consideres necesarios) de la imagen que se suministra denominada **LicenciasCC.png** y realiza los siguientes apartados:



- Usa el software de edición de imagen (**Gimp**) para editar la imagen **BanderaAndalucia.png** e inserta a través de **capas** los siguientes elementos:
  - En su parte inferior izquierda, la imagen recortada de la licencia correspondiente a las imágenes **BanderaAndalucia.png** y **EscudoAndalucia.svg**.
  - En la parte superior derecha, las iniciales de tu nombre.
  - En la parte central, la imagen **EscudoAndalucia.svg**
  - Se valorará el resultado final.
  - Tienes que adjuntar el proyecto en .xpc
- A la imagen transformada, denomínala con el nombre **img\_composicion.xxx**. Donde xxx será el formato que hayas seleccionado para tu imagen. Guárdala en una carpeta denominada **img**.
  - Adjuntar el proyecto donde se han realizado las transformaciones, es obligatorio el uso del GIMP.
  - Si quieres realizar alguna aclaración sobre el proceso realizado puedes adjuntar un fichero .txt con las explicaciones, ubicarlo en el mismo lugar donde se encuentra la imagen.
- Genera una nueva imagen denominada **img\_composición\_300.xxx**, donde no aparezca el escudo de Andalucía y tenga un ancho de 300px, la nueva imagen generada debe de guardar la proporción ancho y alto. Recuerda que esta nueva imagen no tiene el escudo.
- 



### APARTADO B: USO MULTIMEDIA EN LA WEB (2,3 puntos).

- Inserta en la zona de imagen de la maqueta, las imágenes del apartado anterior, tal que, dependiendo de la resolución del dispositivo, se muestre una u otra. Para resoluciones inferiores a 150px, usar la **img\_composición.xxx** (imagen con escudo) con un espacio para mostrar la imagen aproximadamente de un 10vw del ancho del dispositivo y sino, que se visualice por defecto la **img\_composicion\_300.xxx**

(imagen sin escudo) con un 30vw del ancho del dispositivo y con una resolución de 300px. (No debe realizarse con media query). Tienes que adaptar la imagen a la maqueta, usando medidas relativas y comprobando el resultado final.

- Inserta en la zona de vídeo de la maqueta, el vídeo “**video\_animacion\_css.mp4**” que se adjunta en los recursos.
- En el elemento insertado del vídeo no se debe visualizar los controles y que muestre la imagen **img\_composición.xxx** creada en el apartado a) hasta que el usuario inicie el vídeo.
- Implementa la funcionalidad necesaria de los botones que hay en la maqueta, de tal forma que uno permita iniciar el vídeo y otro pausarlo.
- Insertar un favicon en la maqueta del logo de tu IES de referencia. En la carpeta **recursos\_segundo\_parcial** se facilitan los favicon de los tres centros, recuerda que sólo debes usar el de tu IES de referencia.

### APARTADO C: ZONA DE ANIMACIÓN – Animación con CSS (@keyframe) (2,7 puntos).

En la maqueta se adjuntan cuatro elementos (div):

- Tres div con identificadores **banda\_1**, **banda\_2** y **banda\_3** los cuales están posicionados en la maqueta y tienen unas dimensiones ya establecidas (20px de ancho y 10px de alto) y tienen de color de fondo negro.
- Y un cuarto div con identificador denominado **escudo**.

Con estos elementos tendrás que confeccionar una animación para crear la bandera de Andalucía. Se adjunta un vídeo donde se puede ver la animación completa (**video\_animacion\_css.mp4**), y a continuación, describimos lo que tienes que realizar de forma detallada:

- La animación comenzará con la **banda\_2**, tendrá que aumentar su tamaño horizontal (ocupará aproximadamente la mitad de la ubicación) y verticalmente. El alto debe ser proporcional al ancho para que la composición quede proporcionada. El color de esta banda debe cambiar a blanco. Esta banda debe quedar, más o menos centrada. Este proceso debe durar 2 segundos.
- Las bandas superior e inferior (1 y 3) deben tener el mismo alto y ancho que has definido para la **banda\_2** (es su estado final) y deben posicionarse encima y debajo de ésta. El color de estas bandas debe cambiar a verde. Deben empezar la animación cuando haya finalizado la animación de la **banda\_2** (blanca). La animación de estas bandas debe durar 2 segundos.
- La animación del escudo debe durar 4 segundos y debe empezar junto con la banda blanca. La animación de este elemento se tendrá que realizar con una transformación de escalado de tal forma que tenga un valor de 0 al inicio, es decir, cuando comience la animación no debe verse la imagen (ya que tendrá un tamaño 0). Empezará a crecer en la mitad de la animación (dos segundos), hasta alcanzar el tamaño que se ha definido en la maqueta. Conforme va creciendo debe aplicarse un filtro de escala de grises, de tal forma que su color final sea en blanco y negro.

(En el vídeo se ven varias repeticiones, pero en tu desarrollo solo tiene que realizar una iteración. Los tiempos de inicio son diferentes a los del enunciado, para que se aprecie mejor la animación).



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

### APARTADO D: ZONA DE JQUERY (2,5 puntos).

Esta zona se divide en dos partes: la primera, donde se puede ver una simulación de una bandera, y a la derecha, una zona de interacción, donde realizaremos acciones sobre esta bandera.

La bandera está definida con tres elementos (div) con identificadores zona\_1, zona\_2 y zona\_3 y todos tienen asignada la clase denominada zona\_b.

En la zona de interacción tenemos un campo desplegable que nos permitirá seleccionar un color.

Seleccionado el color (en el campo desplegable), al hacer click sobre cualquiera de las zonas de la bandera (div) se cambiará el color de fondo y el borde de ésta (con el mismo color).

Posteriormente tenemos tres botones, de los cuales sólo tendrás que implementar dos. Las funcionalidades se describen a continuación (al hacer click sobre cada uno de ellos):

- **Escala de grises:** a cada zona se le aplicará un borde negro y se le aplicará un filtro de escala de grises.
- **Escribir colores:** al pulsar este botón se tendrán que escribir los colores de cada una de las zonas que conforman la bandera, los colores se mostrarán con la paleta RGB (valor devuelto por defecto).
- **Cambiar orientación vertical:** la bandera desaparecerá con un efecto fadeIn, las zonas que conforman la bandera se mostrarán en posición vertical y se volverá a mostrar la bandera con un efecto fadeOut.

**RECUERDA: SOLO DEBES IMPLEMENTAR LA FUNCIONALIDAD DE 2 BOTONES. EL BOTÓN NO IMPLEMENTADO DEBES ELIMINARLO DE LA INTERFAZ.**

(Se proporciona un video con el nombre **video\_jquery.mp4**, donde se puede apreciar la funcionalidad de los diferentes elementos)

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

EXAMEN JUNIO (MAQUETA)		
<p>Nombre del Alumn@</p> <p>Centro de referencia</p> <p>Imagen</p> <p>Rellena los datos</p>	<p style="text-align: center; color: red;"><b>ZONA DE IMAGEN</b></p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p style="text-align: center; color: red;"><b>ZONA DE VIDEO</b></p> <div style="text-align: center;">    <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 10px;"> <div style="background-color: #90EE90; padding: 2px 10px; border: 1px solid black;">Play</div> <div style="background-color: #90EE90; padding: 2px 10px; border: 1px solid black;">Pause</div> </div> </div>
<p style="text-align: center; color: red;"><b>ZONA DE ANIMACIÓN</b></p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p style="text-align: center; color: red;"><b>ZONA DE JQUERY</b></p> <div style="border: 1px solid blue; padding: 10px;"> <p style="text-align: center; font-size: small;">Al hacer click en cada una de las tres zonas se aplica el color seleccionado</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid blue; width: 80px; height: 80px; margin-right: 10px;"></div> <div style="border: 1px solid blue; width: 80px; height: 80px; margin-right: 10px;"></div> <div style="border: 1px solid blue; width: 80px; height: 80px;"></div> </div> </div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center; font-size: small;"><b>Zona de interacción</b></p> <p style="text-align: center; font-size: small;">Selecciona color:</p> <div style="margin-bottom: 5px;"> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px 5px;">Rojo</div> <div style="float: right; font-size: 8px;">▼</div> </div> <div style="background-color: #90EE90; padding: 2px 5px; margin-bottom: 5px;">Escala de grises</div> <div style="background-color: #90EE90; padding: 2px 5px; margin-bottom: 5px;">Escribir colores</div> <div style="background-color: #90EE90; padding: 2px 5px;">Cambiar orientación Vertical</div> </div>	

Nota: La imagen anterior se encuentra en carpeta de **recursos\_segundo\_parcial**, con el nombre **maqueta\_segundo\_parcial.png** por si se quiere ver con más claridad.