## Tasca 1: Introducció

## **Exercici 1: El text en ordinadors**

L'objectiu d'aquesta activitat és entendre com ho fan els ordinadors per emmagatzemar text.

S'ha rebut un missatge per mitjà d'un llapis USB espatllat i amb un procés complex només hem pogut recuperar els bits d'un en un.

Si sabem que qui va enviar el missatge feia servir un ordinador amb ASCII de 8 bits. Quin era el contingut del missatge?

RESPUESTA: Hola, món!

<u>Com ho farem per a que funcione?</u> Dividimos los bits en grupos de 8 y empleamos la tabla ascii para traducirlos.

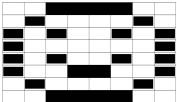
Parla amb el teu company I mira de codificar algun missatge amb les lletres Ñ i Ç. Funciona? Creus que podria funcionar? Averigua més sobre ASCI, ASCII i UTF-8

En ascii no se contemplan estos caracteres especiales , en las tablas ampliadas sí

## **Exercici 2: Metadades**

L'objectiu d'aquesta activitat és veure quins són els avantatges que aporten les metadades als fitxers de dades.

a) Representeu gràficament la següent imatge emmagatzemada en binari sabent que la seva alçada és de 8 píxels i la seva amplada també és de 8 píxels. Per fer-ho s'ha establert que la lletra B representa el color blanc i la lletra N el color negre.



b) Un dels usos possibles de les metadades és ter-les servir per reduir la mida dels fitxers. Representeu la imatge fent servir un sistema on abans de representar un punt es mira si els següents són del mateix color. Si els següents són del mateix color els representarem amb un número que indicarà quants n'hi ha i la lletra que representa el color. Si el següent punt és de color diferent es representa de la mateixa forma que en sistema anterior.

Per exemple: Si hem de representar cinc punts negres seguits en comptes de representar-los d'aquesta forma 'NNNNN' es representaran amb '5N' mentre que si només hem de representar un sol punt blanc el representarem de la mateixa forma que abans 'B'

c) Ha suposat un estalvi de caràcters fer servir el segon mètode? Si ,algo parecido emplea Rar

## Exercici 3: Pàgina amb HTML

CFGM Desenvolupament d'Aplicacions Web Llenguatges de Marques FP – Mislata Aqustín Gil

L'HTML és un llenguatge d'etiquetes, això vol dir que tenim un conjunt d'etiquetes que ens permeten decidir com mostrarem una certa informació. En aquest exercici, farem una pàgina web que mostri el missatge Hola, món!.

La primera part, amb el DOCTYPE ens servirà per més endavant per validar el que fem i assegurarnos que seguim l'estàndard de la W3C.

Aquest text es pot escriure amb qualsevol editor de text (**Notepad, Notepad++, Gedit, vi, etc** i després guardar-lo amb el nom de *pagina1.htm*. Si mirem el document que hem fet, veiem varies etiquetes, per exemple <html> <head> <title> etc. Aquestes etiquetes senyalen les diferents seccions que té una pàgina web. Capçalera, cos, títol, i per cada etiqueta que obrim, tenim la seva corresponent etiqueta de tancament, <body> obre el cos del document mentre que </body> el tanca.

Aquí hem fet servir també la etiqueta <h1> que permet posar el text Hola, món! en lletres grans.

Un cop guardat el document podem obrir-lo amb qualsevol navegador (Chrome, Firefox,IE, etc.) i veure el resultat.