

Práctica 6: HTML básico

El objetivo de esta práctica es familiarizarse con el lenguaje HTML, por lo que se trabajará con un editor de ficheros ASCII como el **Notepad**, **EditPlus** o **Notepad++**, aunque existen otros métodos para conseguir el mismo resultado (editores de HTML o conversores desde otras aplicaciones).

Esta práctica consiste en editar páginas Web y ver su contenido en un navegador. Crear una carpeta en la cuenta y descarga en ella el archivo *practica6.zip* de la web de Informática II.

Ejercicio 6.1: TAGs para estructurar y formatear texto; LISTAS.

Formatear el texto de *instituciones.html* según se muestra en la imagen (aproximadamente).

INSTITUCIONES VASCAS

- Administración de Justicia
- Ararteko
- Asociación de Municipios Vascos-Eudel
- Ayuntamientos
- Consejo de Relaciones Laborales
- Consejo Económico y Social Vasco
- Consejo Superior de Cooperativas de Euskadi
- Consejo Vasco de la Abogacía
- Cuerpo consular de Bilbao
- Diputación Foral de Alava
- Diputación Foral de Bizkaia
- Diputación Foral de Gipuzkoa
- Gobierno Vasco
- Juntas Generales de Alava
- Juntas Generales de Bizkaia
- Juntas Generales de Gipuzkoa
- Parlamento Vasco
- Tribunal Vasco de Cuentas Públicas

Consejo de Relaciones Laborales
Es una institución pública de la **Comunidad Autónoma del País Vasco**, integrada paritariamente por personas designadas por las confederaciones sindicales y empresariales. Sus fines básicos son dos:

1. Promover el encuentro y diálogo entre dichas confederaciones.
2. Actuar como órgano consultivo en materia sociolaboral respecto del Gobierno y del Parlamento Vasco.

Tiene naturaleza pública, personalidad jurídica propia y actúa con plena independencia en el desarrollo de sus funciones. Fue creado por la Ley 9/1981, de 30 de septiembre, si bien su regulación actual se encuentra en la Ley 11/1997, de 27 de junio (*Boletín Oficial del País Vasco* n° 142/1997, de 28 de julio).

Consejo Económico y Social Vasco

El Consejo Económico y Social Vasco es un ente consultivo del Gobierno y del Parlamento cuyo objetivo es hacer efectiva la participación de los distintos intereses económicos y sociales en la política económica del País Vasco. El Consejo goza de personalidad jurídica propia, distinta de la de la Administración de la Comunidad Autónoma, con plena capacidad e independencia para el ejercicio de sus funciones.

Formatos:

- **Color de fondo:** #8CACD4, es el atributo bgcolor de elemento BODY.
- **Texto de título:** fuente arial, color blanco, tamaño 2 puntos mayor que el estándar. (Atributos face="arial" color="white" size="+2 de elemento FONT)
- **Resto del documento:** listas numeradas y no numeradas; negrita; subrayado; itálica (cursiva); fuente arial / por defecto.

Ejercicio 6.2: IMÁGENES; TABLAS.

Añadir la última columna de la tabla de *turismo.html* y modificar la tabla para que muestre el siguiente aspecto:

<u>Gastronomía</u>	Restaurantes	
	Sidrerías y asadores	
	Bodegas de vino y txakoli	
	Productos típicos	
	Escuelas de hostelería	
<u>Cultura</u>	archivos y bibliotecas	
	museos	
	palacios de congresos	
	ferias de muestras	
<u>Ocio</u>	Entretenimiento y diversión	
	Ocio cultural	
	Excursiones y deporte	

Imágenes: *receta1.jpg*, *receta2.jpg*, *cultura.jpg*, *playa.jpg*.

Ejercicio 6.3: Aplicación que genera una página Web

Modificar la clase NMatrix, (ejercicio 5.2), para crear una nueva función `createFile()` que genere un fichero, de nombre, el nombre de la matriz finalizado en ".html" y el contenido sea una tabla HTML conteniendo los elementos de la matriz. (name + ".html")

La visualización de dicho fichero será la siguiente:

La generación de un fichero se puede recordar en el ejercicio 1.4.

La impresión de la cabecera y comienzo de la tabla se obtiene con:

```
toFile.println("<HTML>\n<HEAD>\n<TITLE> Practica 6 </TITLE>\n");
toFile.println("</HEAD>");
toFile.println("<BODY><TABLE border=1>");
```

Las funciones para leer los elementos de un objeto `Jama.Matrix` son:

```
int getRowDimension(); // obtiene el número de filas
int getColumnDimension(); // obtiene el número de columnas
double get(int i, int j); // obtiene el elemento i, j
```

Nota: Es necesario incluir la expresión `throws IOException` en las distintas funciones que intervienen en la llamada, estas son: `main()`, `Opcion1()`, `LeerMatriz()` y `createFile()`. Es necesario realizar también el import de:

```
import java.io.*;
```

La función se define como:

```
public void createFile () throws IOException {
```

Se llamará a esta función después de crear un objeto `NMatrix`, como por ejemplo, se realiza en la función `LeerMatriz()`, en este caso es conveniente desdoblarse la última línea en las 2 siguientes:

```
NMatrix m = new NMatrix(nombre, val, filas, columnas);
return m;
```

De forma que en medio se puede introducir la llamada a `createFile()` con `m.createFile()`.

1.0	2.0	3.0
4.0	5.0	6.0
7.0	8.0	11.0

Ejercicio 6.4: Formulario de cajas de texto

Crear una página Web, a partir del fichero *informacion.html*, consistente en un formulario y sus cajas de texto, de la forma que se muestra en la figura:

Nota: el formato se ha realizado con una tabla de 2 columnas y colocando el texto de las celdas de la izquierda alineadas a la derecha con el atributo `ALIGN="right"`.

The image shows a web form titled "INFORMACIÓN" with a subtitle "Formulario de registro:". It contains eight text input fields, each preceded by a label: "Nombre", "Primer Apellido", "Segundo Apellido", "Domicilio", "Código Postal", "Teléfono", "e-mail", and "Confirmar e-mail". The labels are right-aligned. At the bottom of the form are two buttons: "Enviar" and "Borrar".

Características de los campos del formulario:

Campo	Nombre de la caja de texto	Tamaño
Nombre	nombre	12
Primer Apellido	apell1	(por defecto)
Segundo Apellido	apell2	(por defecto)
Domicilio	domicilio	18
Código Postal	CP	5
Teléfono	tel	9
e-mail	mail	25
Confirmar e-mail	c_mail	25

El formulario debe estar dirigido (action) a:
<http://www1.tecnun.es/assignaturas/informat3/Material/query.asp>
y utilizar el método GET (method="GET").

Ejercicio 6.5: Formulario con distintos controles

Completar el formulario de *arte.html* disponiéndolo de la siguiente manera:

CATÁLOGO DE ARTE

Introduce los términos de búsqueda:

OBRA	TIPO	DISPONIBILIDAD	ESTILO
Título <input style="width: 100%;" type="text"/>	<input type="checkbox"/> Escultura	<input type="radio"/> Museo / Acceso público	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Clásico ▼</div>
Autor <input style="width: 100%;" type="text"/>	<input type="checkbox"/> Arquitectura	<input type="radio"/> Colección privada	
	<input type="checkbox"/> Pintura		

Háganos saber sus sugerencias:

Me gustaría indicar que...

Elementos del formulario:

- **Obra:** caja de texto de nombre **titulo** y **autor**.
- **Tipo:** casillas *checkbox* de nombre **tipo** y valores **esc**, **arq** y **pint**.
- **Disponibilidad:** casillas *radio* de nombre **disp** y valores **publ** y **priv**.
- **Estilo:** ventana de selección de nombre **estilo** y valores **clas**, **abs**, **surr** y **otro**, representados por los textos **Clásico**, **Abstracto**, **Surrealista** y **Otros**.
- **Área de texto:** 4 filas y 40 columnas y con un texto por defecto.