**VERDADERO O FALSO**

**TEMA 1**

1. Los lenguajes de marcas son lenguajes de programación como C++ o Java. (F)
2. Los lenguajes de marcas se utilizan para describir la estructura de un documento (V)
3. En los lenguajes de marcas las etiquetas se entremezclan con el contenido (V)
4. Para escribir el código fuente se necesita un software específico para cada lenguaje.(V)
5. El código HTML crea un programa que el navegador ejecuta (F)
6. Los metadatos se incluyen dentro de la cabecera (V)
7. La etiqueta <title> para poner el encabezado de la página (F)
8. En HTML el contenido es independiente de su aspecto (V)
9. Los eventos se utilizan para ejecutar un código específico y hacer la página interactiva (V)
10. Para incluir código en una página se usa la etiqueta <code> (F)
11. Los navegadores web interpretan el código HTML (V)
12. Las etiquetas de estilo lógico describen fielmente como debe representarse un texto concreto (F)
13. La etiqueta <b> se usa para poner un texto en cursiva (F)
14. Las etiquetas de encabezado van de la <h1> hasta la <h6> (V)
15. El tipo de letra se cambia con la etiqueta <font> (V)
16. El atributo href es usa para indicar la web a la que apunta un enlace (V)
17. Los enlaces externos también se conocen como "anclas" (F)
18. Las anclas se distinguen porque comienzan con el carácter almohadilla "#" (V)
19. Para que un enlace se abra en otra pestaña, usaremos el atributo Target y le daremos el valor "\_blank" (V)
20. El atributo tabindex indica la importancia de cada enlace (F)
21. Para mostrar un mensaje cuando el navegador no soporta frames usamos la etiqueta <noframes> (V)
22. Los marcos se usan para incluir tablas y hojas de cálculo en las webs (F)
23. Para incluir un frame se utiliza la etiqueta <frame> (F)
24. Los <iframes> son marcos flotantes (V)
25. La profundidad de una capa se determina con el atributo "index" (F)

**TEMA 2**

1. El HTML5 es un plugin que permite incrustar vídeo y audio en las páginas web (F)
2. El JPG es un formato cuya peculiaridad es que soporta el uso de transparencias (F)
3. Para insertar una imagen se usan las etiquetas <IMG></IMG> (F)
4. Para situar una imagen en una zona concreta de la pantalla se usan hojas de estilo CSS (V)
5. Las imágenes usan los atributos width y height para determinar su anchura y altura (V)
6. Los mapas de imágenes pueden hacer que las fotografías sean interactivas (V)
7. Un mapa puede tener varias áreas (V)
8. No se pueden crear áreas circulares (F)
9. Los elementos multimedia hacen que la experiencia sea más inmersiva (V)
10. La etiqueta <audio> se utilizaba para insertar audio antes de la llegada del HTML5 (F)
11. El atributo <loop> hace que el audio se reproduzca en bucle (V)
12. El OGG es un formato de gran popularidad porque es completamente libre (V)
13. El formato WAV comprime los archivos de audio hasta un tamaño similar al del MP3 (F)
14. Internet Explorer es uno de los navegadores que presenta mayor compatibilidad de formatos (F)
15. El MP3 es un formato libre (F)
16. Las marquesinas se usan para que ciertos textos se desplacen de un lado a otro de la pantalla (V)
17. En una marquesina podemos cambiar la dirección y la velocidad de movimiento (V)
18. Las marquesinas pueden realizar su movimiento un número concreto de veces (V)
19. La etiqueta <marquee> es una de las novedades de HTML5 (F)
20. Las marquesinas han sido creadas para Google Chrome (F)

**TEMA 3**

1. La accesibilidad hace que las webs puedan mostrar el mismo contenido independientemente de las capacidades personales del usuario o las características de su equipo (V)
2. Una de las ventajas de la accesibilidad es que permite que las personas con alguna discapacidad puedan acceder a la información e interactuar con ella (V)
3. Accesibilidad y usabilidad son conceptos opuestos, por lo que una web más accesible es menos usable (F)
4. Llamamos "accesibilidad" a las pautas que debe seguir una página para que sea amigable para personas que tengan alguna discapacidad (V)
5. Una de las ventajas de la "accesiblidad" es que Proporciona un acceso equitativo a la información a todas las personas (V)
6. Las pruebas empíricas para definir el grado de usabilidad de una web se basa en objetivos y no en sensaciones (F)
7. La interacción web-individuo tiene como objetivo que las acciones que se puedan realizar en una web sean lo más simples posibles y se ahorren clics (V)
8. Para que una web sea usable, los botones tendrán que tener un diseño similar al de las otras imágenes de la web (F)
9. Los sistemas de revisión automática analizan el grado de satisfacción de los usuarios (F)
10. La revisión manual se realiza en un sólo navegador (F)
11. Los sistemas de revisión automática devuelven un listado en el que indican los problemas de la página (V)
12. Los warnings son detectados de forma manual ya que no pueden ser identificados de forma automática (F)
13. Las aplicaciones que analizan las webs de forma automática no sólo detectan errores, sino que también sugieren posibles soluciones (V)
14. Para que una web sea usable es recomendable añadir textos relativamente largos, para que resulten más descriptivos (F)
15. Se recomienda que las webs actualicen sus contenidos con frecuencia (V)
16. Es muy recomendable añadir animaciones (GIF) para llamar la atención del usuario (F)
17. Añadir 50 enlaces a una barra lateral se consideraría una buena práctica (F)
18. Crear un menú principal con 8 enlaces sería aceptable (V)
19. Es mejor poner los enlaces en un color que destaque, como el rojo, para que sean fácilmente identificables (F)
20. Resulta recomendable añadir descripciones a los enlaces, aunque sean cortas (V)

**TEMA 4**

1. Notepad++ es una aplicación de código abierto (V)
2. Las herramientas de edición web permiten crear código con mayor rapidez (V)
3. La barra de herramientas HTML de Bluefish permite añadir elementos HTML de forma visual (V)
4. Las herramientas de edición web no están pensadas para depurar el código fuente (F)
5. Las herramientas de edición web permiten escribir un código más limpio y manejable (V)

**TEMA 5**

1. Separar el CSS del HTML hace que las hojas de estilo puedan ser reutilizadas en varias páginas (V)
2. El CSS indica la estructura de una página web (F)
3. La hoja de estilos en línea es aquella en la que se definen las reglas de estilo en la cabecera del documento HTML (F)
4. Para cambiar el estilo de una etiqueta HTML usaremos el atributo "Style" (V)
5. Escribir texto dentro de una imagen es algo que no debemos de hacer (V)
6. El atributo “alt” se usa para dar una ruta alternativa a la imagen cargada (F)
7. Usar varias hojas de estilo para una misma página empeora la accesiblidad (F)
8. Usar hojas de estilo en línea mejora la accesibilidad (F)
9. Si se utilizan varias hojas de estilo, usar el mismo nombre de clase ("class") para los conceptos equivalentes y así mantener la coherencia (V)
10. El atributo "Alt" se usa para ofrecer versiones alternativas de las imágenes subidas (F)
11. Si tenemos varios estilos en una página, el primero que se aplica es el que proviene de una hoja externa (V)
12. Para añadir anotaciones al código se usan los caracteres /\* y \*/ (V)
13. La seudo clase :focus se activa cuando se pasa el puntero del ratón por encima (F)
14. La seudo clase :link se usa para los enlaces que ya han sido visitados por el usuario (F)
15. Un "selector" especifica una propiedad que se va a aplicar, como el color o la posición (F)
16. Es recomendable que a la hora de maquetar una web se trabaje con porcentajes (V)
17. Para indicar que un texto va subrayado o que parpadea usaremos la propiedad text-transform (F)
18. Cuando se trabaja con medidas absolutas el tamaño es independiente de la resolución y del tipo de la pantalla. (V)
19. ¿El siguiente código sería correcto? p { color: red(82, 63, 200); } (F)
20. El código fuente del CSS no debe de incluir comentarios, por limpieza (F)
21. Si usamos archivos CSS externos podrán usarse en varias páginas, sin que se el navegador tenga que descargarlos otra vez (V)
22. Los colores de una web son elegidos de forma aleatoria (F)
23. Un tipo de fuente o tipografía elegante y adornada es más elegante y por lo tanto atrae a más lectores (F)
24. La estructura de una web debe de ser siempre simple (V)
25. El documento funcional se redacta justo después de que se cree el primer diseño de la web (F)
26. Los elementos multimedia de la página han de distribuirse de forma estratégica para despertar el interés (V)

**TEMA 6**

Completa el texto con las siguientes palabras:

* 1. cliente
  2. servidor
  3. formulario
  4. gestor de contenidos
  5. SGBD

Las páginas web dinámicas utilizan algún tipo de \_\_\_\_\_\_\_ que envía los datos al \_\_\_\_\_\_ a través de un \_\_\_\_\_\_ para que finalmente sean almacenados en el \_\_\_\_\_\_ de donde pueden ser consultados nuevamente y enviados de vuelta al \_\_\_\_\_\_.

Une los atributos con sus definiciones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Atributo** | | **Definición** | |
| **1** | Radiobutton | **A** | Casilla para campos booleanos. |
| **2** | Submit | **B** | Sólo se puede marcar una. |
| **3** | Fieldset | **C** | Campo para textos largos. |
| **4** | Checkbox | **D** | Envía el formulario. |
| **5** | Textarea | **E** | Agrupa varios campos. |

Une los atributos con sus definiciones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Atributo** | | **Definición** | |
| **1** | Size | **A** | Campo obligatorio |
| **2** | Maxlenght | **B** | Campo en el que no se puede escribir |
| **3** | Disabled | **C** | Cantidad de caracteres que se pueden introducir. |
| **4** | Required | **D** | Campo desactivado |
| **5** | Readonly | **E** | Cantidad de caracteres que ocupa un cuadro de texto |

Une los atributos con sus definiciones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Instrucción** | | **Definición** | |
| **1** | Placeholder | **A** | Indica el orden lógico de los elementos |
| **2** | Tabindex | **B** | Se ejecuta cuando nos encontramos en ese elemento. |
| **3** | Fieldset | **C** | Muestra un texto de ayuda en el campo |
| **4** | Onsubmit | **D** | Agrupa una serie de elementos. |
| **5** | Onfocus | **E** | Se ejecuta cuando se envía el formulario |