

3. Respon les següents qüestions sobre la traducció de l'**exercici 1** (traducció JSON → XML).

- a. Com has manejat el valor *null* en l'element *age* de l'Anna en la traducció a XML?

És aquesta la millor manera de representar la falta d'informació? Proposa totes les alternatives possibles.

-Quan es tradueix el valor *null* per l'element *age* d'Anna a XML, es pot fer de diverses maneres. Algunes alternatives podrien ser:

1. Deixar l'etiqueta buida;
2. Utilitzar una etiqueta específica com "unknown", "missing" O "null";
3. Ometre i deixar-lo com `<age/>`.

- b. Què haurem de tenir en compte quan tenim elements repetits com ara les mascotes o els amics? S'ha mantingut la consistència en la traducció?

En el cas de les mascotes o amics, també es podria considerar mantenir la consistència utilitzant una estructura similar per a totes elles. Potser una alternativa seria canviar el nom de l'etiqueta "pet" a "pets" com "friend" a "fiends" i fer que contingui una llista d'elements, fins i tot si només hi ha una mascota.

4. Respon les següents qüestions sobre la traducció de l'**exercici 2** (traducció XML → JSON).

- a. Explica què s'ha convertit en objectes, i què en arrays i per què has pres aquestes decisions.

He convertit els elements principals com "devices" en objectes, ja que aquesta informació sembla ser un conjunt coherent.

Els elements que es repeteixen com "device" s'han convertit en elements d'una array, ja que hi ha múltiples instàncies d'aquests dispositius.

- b. Explica què has fet per tal de mantenir junta la informació del preu amb el tipus de moneda pagada. Com has transformat, en aquest cas, els atributs de l'XML a JSON i per què?

Per mantenir la informació del preu amb el tipus de moneda pagada, he utilitzat un objecte anidat anomenat "price" amb dos atributs, "currency" i "text". Així, la informació relacionada amb el preu.

- c. Hi ha alguna etiqueta en l'XML que no s'ha traduït directament a JSON? Creus que això significa que s'ha perdut informació?

L'etiqueta "internal_info" en XML no s'ha traduït directament a JSON. Això és perquè pot ser informació interna no rellevant.

- d. Com has gestionat els caràcters especials com les cometes dobles en la traducció? Com afecta això la llegibilitat del JSON?

Utilitzant barres invertides (\) per escapar les cometes dobles dins de la cadena. Per no afectar la llegibilitat del JSON.

- e. Explica com has tractat els elements sense informació o amb dades opcionals. Has optat per deixar el camp buit, per fer servir el valor *null* o per ometre el camp? Explica quina creus que és la millor decisió i per què.

En casos com "Matepad" on hi ha dades opcionalment buides o nul·les, he optat per mantenir el camp, però amb el valor *null*. Això manté la coherència estructural.

- f. Quina estructura de dades has utilitzat per representar les característiques de "P50 Pocket"? Explica si hi ha alternatives i per què has pres aquesta decisió.

He triat l'array perquè aquest format sembla més apropiat per una llista de característiques sense noms específics associats.

- g. Si el JSON resultant no té el camp "items_count", creus que s'ha perdut informació? Creus que és útil tenir aquesta informació en un camp?

En aquest exemple, no he inclòs explícitament el camp "items_count" en el JSON, ja que la informació sobre el nombre d'elements ja es pot obtenir mitjançant la longitud de l'array "device". No es considera que s'hagi perdut informació, ja que aquesta pot ser derivada de manera fiable de l'estructura de l'array.

EX-6

```
Fun getUnidadMedidaAltura(Pokemon){
    return altura["medida"]
}

Fun isMovimientosPokemon(pokemonLista){
    Pokemon=PokemonsLista[0]
    Moviminetos=Pokemon["movimientos"][1]
    contacto=Movimientos["contacto"]
    return contacto[false]

}

Fun get Sumestadisticas(Pokemon){
    Estadisticas = pokemon ["estadisticas"]
    sumvalorestadisticas += valor_estadisticas
    retur sumestaditisticas
}

Fun get Mediaestadisticas(Pokemon){
    Estadisticas = pokemon ["estadisticas"]
    sumvalorestadisticas += valor_estadisticas
    Mediaestadisticas = sumvalorestadisticas / longitud("estadisticas")
    retun Mediaestadisticas
}

Fun get Peso(pokemonLista){
    Fun getPeso(pokemonLista)
    PesoPokemon1 = pokemonLista[0]["Peso"]
    PesoPokemon2 = pokemonLista[1]["Peso"]
    TotalPesos = PesoPokemon1 + PesoPokemon2
    return TotalPesos

}

Fun isEvolucionPossible(pokemon, nivel){
    return nivel >= pokemon["nivelPrimeraEvolucion"]
}

Fun getPotenciaMesAlta(pokemonsList){

    PokemonConPotenciaMasAlta = null
    PokemonList = PotenciaTotal
    Potenciatotal =["movietos"][0]["Potencia"] +["movietos"][1]["Potencia"]+
["movietos"][2]["Potencia"] +["movietos"][3]["Potencia"]
    PotenciaPokemon[PokemonList] > PotenciaPokemon[PokemonList]
    PotenciaPokemon = PotenciaMasalta
    PokemonConPotenciaMasAlta = ["pokemon"]
    retur PokemonConPotenciaMasAlta
}
```

