Práctica 2

Grupo 9

Lenguajes de Marcas

Forma

Descripción generada automáticamente

Contenido

[**INTRODUCCIÓN** 3](#_Toc148536003)

[**EDITORES DE TEXTO** 4](#_Toc148536004)

[**CREACIÓN** 7](#_Toc148536005)

[**VALIDACIÓN** 11](#_Toc148536006)

[**PUBLICACIÓN** 16](#_Toc148536007)

[**DOCUMENTO XML** 18](#_Toc148536008)

# **INTRODUCCIÓN**

En esta práctica, se abordarán dos aspectos esenciales del mundo digital: la creación y gestión de contenido web utilizando HTML 5, así como la representación estructurada de datos a través de documentos XML.

En primer lugar, se destaca la importancia de elegir un editor de texto adecuado, como Notepad++, que nos permitirá tener un control más completo sobre el código que crean.

La práctica se enfoca en la creación de páginas web utilizando HTML 5 como lenguaje de marcado donde incorporaremos formularios en el diseño. Y una posterior validación de estas páginas es un paso crucial para garantizar que cumplan con las especificaciones de HTML 5.

En paralelo, se aborda la creación de un documento XML. Donde deberemos estructurar la información de manera que sea legible tanto para humanos como para máquinas, utilizando etiquetas XML

En resumen, esta práctica combina la creación de contenido web y la representación de datos, preparando a los estudiantes para enfrentar desafíos del mundo real en la creación y gestión de contenido digital. La elección de un editor adecuado, la creación de páginas web, la validación y la representación estructurada de datos en XML son habilidades fundamentales en un mundo cada vez más digital.

## **EDITORES DE TEXTO**

Antes de ponernos a trabajar en nuestra página web, necesitamos un editor de texto donde poder editar y visualizar nuestro código. La elección ha sido Notepadd++, pues su sencillez permitirá tener mucho más control sobre lo que vayamos programando para nuestra página web.

Para comenzar con la instalación tenemos que ir a la página web para obtener el software gratuito <https://notepad-plus-plus.org>. Una vez ahí, en la parte derecha, hacemos clic en Download y seleccionamos la versión que más se nos ajuste. Recomiendo no usar la última versión pues todavía se sigue actualizando y puede tener “bugs”. Por lo que, descargamos la versión 8.5.6.

Tabla

Descripción generada automáticamente

Y faltaría descargar el ejecutable. (recomendado, hará que la instalación sea más sencilla). Si vuestro SO es de arquitectura 32 bits, asegurarse de seleccionar bien su versión.

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

A continuación, comenzamos con la instalación del programa.

Basta con hacer doble clic en el ejecutable y comenzaremos con la misma:

1. Primero seleccionamos el idioma de instalación.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

1. Hacemos clic en Siguiente.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

1. Aceptamos los términos de la licencia.

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

1. Seleccionamos la ruta donde se instalará el editor, nosotros lo dejaremos en la que muestra por defecto.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

1. Seleccionamos todos los componentes adicionales.

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

Una vez terminada la instalación, ejecutamos la aplicación y podremos proseguir con la realización de esta práctica.

# **CREACIÓN**

Para la creación de nuestra página web hemos elegido temática la F1, donde tendremos una pagina principal con todas las escuderías que actualmente ahí en la F1.

Interfaz de usuario gráfica, Sitio web

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Donde sí vamos bajando vamos a poder encontrar los diferentes equipos y vamos a poder seleccionar el equipo que más nos guste o del que queramos conocer más información.

La estructura de cada equipo es similar, tenemos una cabecera con el nombre del equipo luego un formulario para seleccionar los mejores pilotos de la historia de ese equipo , también información adicional del equipo y un video con los mejores momentos del equipo.

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

La estructura de los 9 equipos restantes será similar solo cambiara los pilotos, los team manager, la información un video de mejores momentos de cada escudería asi como el logo y el nombre. Veamos el ejemplo de otra escudería:

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

ALTO EXPLICA EL CODIGO

# **VALIDACIÓN**

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Esta es la estructura de nuestro código donde podemos ver las 10 clases de las correspondientes escuderías y a clase index que es donde se aloja la pagina principal de nuestra web explicada en la sección de creación.

Para validar nuestras paginas usaremos la herramienta que nos proporciona la web <http://validator.w3.org/> , vamos a seguir la estructura de la imagen por lo que empezaremos validando la pagina alphatauri y asi hasta williams.

**Alphatauri.html**

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Seleccionamos la opción de **Validate by File Upload** y le pasamos el archivo y le damos a la opción de check.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Como podemos ver la pagina ha sido validada correctamente.

**Alpine.html**

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

**AstonMartin.html**

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

**Ferrari.html**

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

**Haas.html**

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

**McLarem.html**

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

**Mercedes.html**

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

**RedBull.html**

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

**Sauber.html**

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

**Williams.html**

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

**Index.html**

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Una vez que hemos validado todas las paginas nos disponemos a la publicación de la web en el servidor apache-tomcat.

# **PUBLICACIÓN**

Una vez creadas y validadas todas las clases HTML procedemos a su publicación.

Para poner en funcionamiento la web en Tomcat, lo que hemos hecho nosotros es crear un nuevo servicio dentro del archivo server.xml, quedando el siguiente fragmento de código:

Texto

Descripción generada automáticamente

Aquí podemos ver que podremos acceder a la web accediendo a la dirección *localhost:8082*, entrando al *index.html* que es a donde va Tomcat por defecto. Una vez que añadimos este servicio se nos creará una carpeta llamada *pl2* en la carpeta donde se encuentra Tomcat, tal y como se aprecia en la siguiente imagen:

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Una vez que tengamos la carpeta, simplemente añadimos todos los archivos de nuestra web, de manera que los tengamos tal y como se muestra a continuación:

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza media

Una vez que tengamos los archivos metidos ahí, volvemos a arrancar Tomcat, y si introducidos *localhost:8082* nos abrirá el *index.html* tal y como se muestra en la siguiente imagen:

Interfaz de usuario gráfica, Sitio web

Descripción generada automáticamente

# **DOCUMENTO XML**

En este ejercicio se pedía hacer un documento XML que pudiera almacenar una carta de un restaurante. La carta se muestra a continuación:

Texto, Tabla

Descripción generada automáticamente

Por tanto, tendríamos que crear una estructura *Plato* que a su vez tuviera varias subcategorías dentro de la misma, las cuales son *Nombre*, *Precio*, *Descripción* y *Calorías*.

Una vez que tenemos la estructura clara, repliqué el contenido de la tabla siguiendo la estructura mencionada con anterioridad, y nuestro documento XML es el siguiente:

<?xml *version* = "1.0" *encoding* = "UTF-8"?>

<Plato>

    <Nombre>Pure de Patata</Nombre>

    <Precio>5.95</Precio>

    <Descripcion>Pure de patata roja con picatostes</Descripcion>

    <Calorias>350</Calorias>

</Plato>

<Plato>

    <Nombre>Macarrones con queso</Nombre>

    <Precio>4.95</Precio>

    <Descripcion>Macarrones con queso parmesano</Descripcion>

    <Calorias>450</Calorias>

</Plato>

<Plato>

    <Nombre>Garbanzos con chorizo</Nombre>

    <Precio>6.95</Precio>

    <Descripcion>Garbanzos cocidos con chorizo de Atienza</Descripcion>

    <Calorias>950</Calorias>

</Plato>

<Plato>

    <Nombre>Judias verdes</Nombre>

    <Precio>3.95</Precio>

    <Descripcion>Judias verdes cocidas de la variedad "Blanca de Espana"</Descripcion>

    <Calorias>350</Calorias>

</Plato>

<Plato>

    <Nombre>Sopa de pescado</Nombre>

    <Precio>5.95</Precio>

    <Descripcion>Sopa de morralla de pescado</Descripcion>

    <Calorias>350</Calorias>

</Plato>

<Plato>

    <Nombre>Merluza a la plancha</Nombre>

    <Precio>6.95</Precio>

    <Descripcion>Rodaja de merluza a la plancha con aceita de oliva</Descripcion>

    <Calorias>400</Calorias>

</Plato>