

Alumne (nom i cognoms):

## Práctica 2.2 Introducción XML y DTD.

**Actividad 1:** Haz documentos .dtd que validen los ejercicios 1 y 2 de la primera práctica.

**Actividad 2:** Haz un documento .dtd que valide el siguiente documento:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE agenda SYSTEM "agenda.dtd">
<agenda>
  <persona genero="hombre" id="xaviergutierrez">
    <nombre>Xavier Gutierrez</nombre>
    <email>xaviergutierrez1@gmail.com</email>
    <email>xav.gut@gmail.com</email>
    <relacion amigo_de="elisamoreno"></relacion>
    <fijo/>
  </persona>
  <persona genero="mujer" id="elisamoreno">
    <nombre>Elisa Moreno</nombre>
    <email>Elisamor@gmail.com</email>
    <movil/>
  </persona>
  <persona id="carlagutierrez">
    <nombre>Carla Gutierrez</nombre>
    <relacion amigo_de="xaviergutierrez"></relacion>
    <fijo></fijo>
  </persona>
</agenda>
```

Cuidado las comillas si hacéis copiar-pegar...

**Actividad 3: Dado el siguiente documento .dtd:**

**Haz un documento .xml válido y cinco documentos .xml well-formed pero no válidos.**

**De esos cinco documentos, tres deben no ser válidos por fallos de etiquetas y dos deben no ser válidos por fallos de atributos. Indica claramente en cada caso la razón por la que no son válidos.**

```
<!ELEMENT juego (personaje+,escenario,musica)>
<!ELEMENT personaje (nombre,vidas,armas*,herramientas,superpoder?)>
<!ELEMENT escenario ((planeta|pais),nombre_lugar,coordenadas)>
<!ELEMENT musica (nombre_cancion,genero)*>
<!ELEMENT nombre (#PCDATA)>
<!ELEMENT vidas (#PCDATA)>
<!ELEMENT armas (#PCDATA)>
<!ELEMENT herramientas (#PCDATA)>
<!ELEMENT superpoder EMPTY>
<!ELEMENT planeta (#PCDATA)>
<!ELEMENT pais (#PCDATA)>
<!ELEMENT nombre_lugar (#PCDATA)>
<!ELEMENT coordenadas (x,y,z)>
<!ELEMENT x (#PCDATA)>
<!ELEMENT y (#PCDATA)>
<!ELEMENT z (#PCDATA)>
<!ELEMENT nombre_cancion (#PCDATA)>
<!ELEMENT genero (#PCDATA)>
<!ATTLIST juego nombre CDATA #REQUIRED>
<!ATTLIST juego dificultad (baja|media|alta) #REQUIRED>
<!ATTLIST personaje alien (si|no) "no">
<!ATTLIST superpoder descripcion CDATA #IMPLIED>
```

#### Actividad 4. Dado el siguiente documento .xml, realiza un documento .dtd que lo valide

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
<Defs>

<!--===== Carpets
===== -->

<ThingDef ParentName="PlantBase">
  <defName>Plant_Grass</defName>
  <label>grass</label>
  <description>Wild grass. Grows anywhere there is a little light and minimally fertile ground.</description>
  <statBases>
    <MaxHitPoints>85</MaxHitPoints>
    <Flammability>1.3</Flammability>
    <Nutrition>0.50</Nutrition>
  </statBases>
  <graphicData>
    <texPath>Things/Plant/Grass</texPath>
    <graphicClass>Graphic_Random</graphicClass>
  </graphicData>
  <hideAtSnowDepth>0.5</hideAtSnowDepth>
  <ingestible />
  <plant>
    <fertilityMin>0.05</fertilityMin>
    <fertilitySensitivity>0.3</fertilitySensitivity>
    <growDays>2.5</growDays>
    <leaflessGraphicPath>Things/Plant/Grass_Leafless</leaflessGraphicPath>
    <harvestWork>40</harvestWork>
    <maxMeshCount>9</maxMeshCount>
    <visualSizeRange>0.4~0.6</visualSizeRange>
    <topWindExposure>0.4</topWindExposure>
    <wildOrder>1</wildOrder>
  </plant>
</ThingDef>
```

```
<ThingDef ParentName="PlantBase">
  <defName>Plant_TallGrass</defName>
  <label>tall grass</label>
  <description>Wild tall grass. Slows down anyone moving over it.</description>
  <statBases>
    <MaxHitPoints>90</MaxHitPoints>
    <Flammability>1.3</Flammability>
    <Nutrition>0.50</Nutrition>
  </statBases>
  <pathCost>14</pathCost>
  <graphicData>
    <texPath>Things/Plant/Grass</texPath>
    <graphicClass>Graphic_Random</graphicClass>
  </graphicData>
  <hideAtSnowDepth>0.5</hideAtSnowDepth>
  <ingestible />
  <plant>
    <fertilitySensitivity>0.7</fertilitySensitivity>
    <growDays>3</growDays>
    <harvestWork>60</harvestWork>
    <maxMeshCount>9</maxMeshCount>
    <visualSizeRange>0.7~0.85</visualSizeRange>
    <topWindExposure>0.4</topWindExposure>
    <wildClusterRadius>4</wildClusterRadius>
    <wildClusterWeight>10</wildClusterWeight>
    <wildOrder>1</wildOrder>
  </plant>
</ThingDef>
```

```
<!--===== Bushes
===== -->
```

```
<ThingDef ParentName="BushBase">
  <defName>Plant_Bush</defName>
  <label>bush</label>
  <description>A short shrub. Does not typically talk.</description>
  <graphicData>
    <texPath>Things/Plant/Bush</texPath>
    <drawSize>1.15</drawSize>
    <shadowData>
      <volume>(0.55, 0.2, 0.2)</volume>
    </shadowData>
  </graphicData>
  <uilconScale>0.85</uilconScale>
  <plant>
    <growDays>3</growDays>
    <leaflessGraphicPath>Things/Plant/Bush_Leafless</leaflessGraphicPath>
  </plant>
</ThingDef>
```

