

# Examen práctico RA1 HTML

## Examen 2: Ficha Técnica de periférico

### Criterios de evaluación

#### RA1. Conoce los fundamentos del lenguaje HTML, creando páginas web básicas con HTML

- Se han creado páginas web básicas con HTML, basándose en la estructura de los documentos y la sintaxis explicada.
- Se han identificado las limitaciones de los navegadores que pueden utilizar los usuarios que vean los contenidos creados.
- Se han insertado elementos en las páginas web.
- Se han insertado elementos multimedia en la página web.
- Se han identificado y corregido errores en el código en HTML.
- Se ha probado el código en diferentes navegadores.

### Instrucciones (Tiempo Estimado: 60 minutos)

#### I. Preparación y Estructura Básica (10 min)

- Crea una carpeta llamada `ExamenHTML`.
- Dentro de ella, crea la carpeta `img`.
- Crea el archivo principal: `ficha_periférico_XXX.html`. (donde XXX son tus iniciales)
- Implementa la **estructura básica de HTML5**
  - Añade `<!DOCTYPE html>` y la estructura correcta del documento
  - Incluye la codificación **UTF-8**
  - Incluye el **viewport** para diseño *responsive*.
  - Asigna el título **"Ficha Técnica de Monitor Gaming-NOMBRE ALUMNO/A"**. (cambia *NOMBRE ALUMNO/A* por tu nombre)
- Debes utilizar las etiquetas semánticas para estructurar el contenido de la página.**
  - Estructura el documento con las etiquetas semánticas `<header>` (incluyendo un `<nav>`), `<main>` que contenga `<section>`; `<articles>`, y un `<footer>`

#### II. Contenido y Enlaces (20 min)

- Título Principal y Subtítulo:**
  - Inserta un título con el nombre de tu componente ("Ficha Técnica: Monitor Curvo Ultra Wide 34" ").
  - Inserta un `<h2>` para una categoría o subtítulo ("Periférico de visualización de alto rendimiento.").
  - Escribe un párrafo introductorio sobre el componente.
- Imagen:**
  - Guarda la imagen del componente en la carpeta `img/`.
  - Inserta la imagen añadiendo los atributos que den una descripción de la imagen
  - Define el ancho con `width="200"`.

### III. Listas y Formato de Texto (10 min)

#### 1. Lista de Especificaciones:

- Inserta un <h2> titulado "Características del Panel".
- Utiliza una **lista desordenada** para crear la viñeta con las especificaciones.
- Aplica negrita a los nombres de las especificaciones y los demás formatos que se muestran (tachado, subrayado...)

#### 2. Lista Anidada:

- **Tamaño y Curvatura:** 34 pulgadas con curva 1000R.
- **Resolución y Ratio:** ~~1920x1080~~ 3440x1440 (WQHD) con ratio 21:9.
  - Permite más espacio de trabajo horizontal.
  - Aumenta la inmersión en juegos de simulación.
- **Tasa de Refresco:** Frecuencia de hasta 165 Hz.
- **Tecnología de Sincronización:** Compatible con NVIDIA G-SYNC y AMD FreeSync.

### IV. Tablas de Rendimiento/Precios (15 min)

#### 1. Creación de la Tabla:

- Inserta un <h2> titulado "Tabla: Conectividad y puertos".
- Crea una tabla básica

#### 2. Cabecera Combinada:

- La cabecera debe contener una única fila con una celda de encabezado

#### 3. Cuerpo de la Tabla:

- El cuerpo de la tabla

## Tabla: Conectividad y Puertos

Resumen de Puertos (E/S)	
Tipo de Puerto	Cantidad
DisplayPort 1.4	1
HDMI 2.1	2
USB 3.0 (Hub)	3

#### 3. Enlaces Externos e Internos:

- Crea un <h3> titulado "Enlaces y Contacto".
- Añade un párrafo que contenga un **enlace externo** a la página web oficial <https://www.pccomponentes.com/monitores-gaming>
- Asegúrate de que el enlace se abra en una nueva pestaña.
- **Enlaces internos:** crea un enlace interno al final de la página que te devuelva al título principal (<h1>)

## V. Inserción de un Formulario (10 min)

Crea una nueva sección titulada "Encuesta Rápida de Interés" e incluye un formulario con las siguientes especificaciones:

1. **Estructura del Formulario:**
  - Define el formulario con el atributo `method="get"` y `action="#"`.
2. **Caja de Texto :**
  - Utiliza la etiqueta para este campo de texto
  - Inserta un campo para el nombre.
  - Incluye el atributo para hacerlo obligatorio y que se muestre la ayuda que se indica en la caja de texto.
3. **Selector**
  - Inserta un control de radio button para que el usuario indicar si quiere notificaciones.
  - Da un valor a cada opción en sus atributos.
  - La opción "Sí" debe estar marcada

## Registro de Interés

Comentario Rápido (Caja de Texto):

¿Acepta recibir notificaciones?

☒ Sí, acepto términos y condiciones. ☐ No recibir notificaciones

4. **Botón de Envío:**
  - Añade un botón de tipo `submit`.

El diseño de la página es el siguiente:



## Ficha Técnica: Monitor Curvo Ultra-Wide 34"

### Periférico de Visualización de Alto Rendimiento

[Inicio](#) | [Drivers](#) | [Accesorios](#)

El monitor gaming es un componente vital para la experiencia de juego y trabajo profesional. Este modelo ultra-wide ofrece una inmersión completa gracias a su curvatura y su alta tasa de refresco.

#### Imagen del Periférico



### Características del Panel

- **Tamaño y Curvatura:** 34 pulgadas con curva 1000R.
- **Resolución y Ratio:** 1920x1080 3440x1440 (WQHD) con ratio 21:9.
  - Permite más espacio de trabajo horizontal.
  - Aumenta la inmersión en juegos de simulación.
- **Tasa de Refresco:** Frecuencia de hasta 165 Hz.
- **Tecnología de Sincronización:** Compatible con NVIDIA G-SYNC y AMD FreeSync.

### Tabla: Conectividad y Puertos

Resumen de Puertos (E/S)	
Tipo de Puerto	Cantidad
DisplayPort 1.4	1
HDMI 2.1	2
USB 3.0 (Hub)	3

### Enlaces y Contacto

Encuentra los mejores monitores con detalles de sus características en la [PC Componentes Monitores Gaming](#).

### Registro de Interés

Comentario Rápido (Caja de Texto):

Ej: Me interesa el diseño cur

¿Acepta recibir notificaciones?

☒ Sí, acepto términos y condiciones. ☐ No recibir notificaciones

Enviar Formulario

## Notas para el Alumno/a

- **Validación:** Una vez terminada, revisa el código para asegurarte de que la estructura y el anidamiento de etiquetas son correctos.
- **Entrega:** Sube la carpeta `ExamenHTML` comprimida en un fichero .zip o .rar (asegúrate que contiene los ficheros .html y la carpeta imagen).

## Rúbrica

Criterio de Evaluación	Tarea Específica a Evaluar	Puntuación Máxima	Nivel de Logro (Puntos Asignados)
a) Fundamentos del Lenguaje y Sintaxis	Estructura Básica y Etiquetado	1.5 pts	1.5 pts: Estructura completa .
c) Inserción de Elementos (Semántica)	Estructura Semántica (Act. 4)	1.5 pts	1.5 pts: Uso correcto y anidamiento lógico etiquetas semánticas .
c) Inserción de Elementos (Navegación)	Enlaces y Navegación	2.0 pts	1.0 pts: <code>nav</code> con 3 enlaces funcionales. 1.0 pts: Enlace externo en ventana nueva y enlace interno correctamente identificado.
c) Inserción de Elementos (Tablas y Listas)	Listas y Tablas	2.0 pts	1.0 pts: Uso de listas principal y lista anidada correcta.  1.0 pts: Tabla con las etiquetas correctas.
d) Inserción Multimedia	Imagen (Multimedia)	1.0 pts	1.0 pts: Imagen insertada con los atributos indicados
c) Inserción de Elementos (Formularios)	Formulario Simple (Act. 5)	1.0 pts	1.0 pts: Formulario con distintos tipos de elementos.



Criterio de Evaluación	Tarea Específica a Evaluar	Puntuación Máxima	Nivel de Logro (Puntos Asignados)
e) Errores y a) Fundamentos	Sintaxis y Consistencia del Código	1.0 pts	1.0 pts: Código libre de errores graves de anidamiento, buena indentación y uso coherente de mayúsculas/minúsculas.
b) Limitaciones de Navegadores	Conciencia de Compatibilidad	0.0 pts	(Se evalúa de forma conceptual, no por puntos directos, pero se penaliza si se usan elementos obsoletos o se ignora la advertencia sobre validación/navegadores).
Penalizaciones	Errores de concepto que pueden dar lugar a penalizaciones.	-1pto	
TOTAL		10.0 pts	