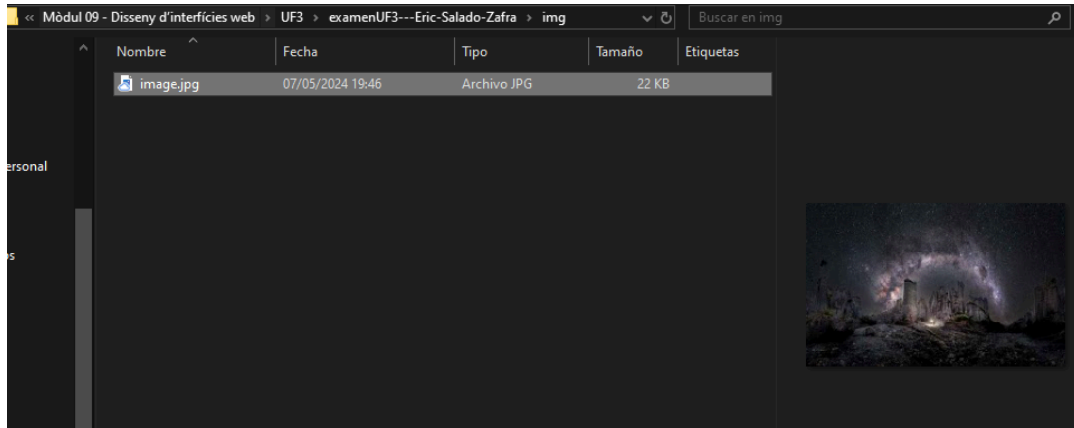


Documentació Examen UF3

1. Primer afegeixo l'imatge que utilitzaré.



2. Comprimeixo l'imatge per a que el tamany no sigui molt gros i l'afegeixo al codi.

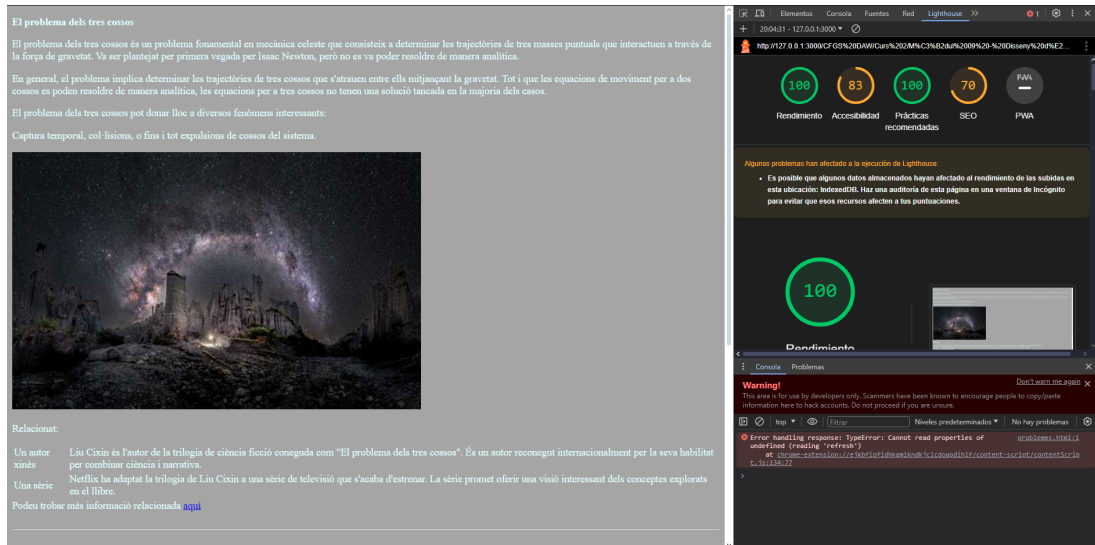
```

```

3. Afegeixo les metatades i el títol de la pàgina al header per a que hi surti a la pàgina web.

```
<head>  
  <meta charset="UTF-8">  
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">  
  <title>Examen UF3 - Eric Salado Zafra</title>  
  <style>  
    body {  
      background-color: darkgrey;  
      color: lightcyan;  
    }  
  </style>  
</head>
```

- Amb l'eina del Google Lighthouse vaig veient com va anant la pàgina i arreglar els errors que hi haguin.



- Afegixo l'estructura bàsica amb header, main i footer amb els seus propis rols respectius per a que estigui ben estructurat.

```
<header role="banner">
  <h1>Examen UF3 - Eric Salado Zafra</h1>
</header>
<main role="main">
```

- Canvio els textos importants per capçaleres (seguint la seva "jerarquia").

```
<header role="banner">
  <h1>Examen UF3 - Eric Salado Zafra</h1>
</header>
<main role="main">
  <h2>El problema dels tres cossos</h2>
  <p>El problema dels tres cossos és un problema fonamental en mecànica celeste que consisteix a determinar les trajectòries de tres masses puntuals que interactuen a través de la força de gravetat. Va ser plantejat per primera vegada per Isaac Newton, però no es va poder resoldre de manera analítica.</p>

  <p>En general, el problema implica determinar les trajectòries de tres cossos que s'atrauen entre ells mitjançant la gravetat. Tot i que les equacions de moviment per a dos cossos es poden resoldre de manera analítica, les equacions per a tres cossos no tenen una solució tancada en la majoria dels casos.</p>

  <p>El problema dels tres cossos pot donar lloc a diversos fenòmens interessants:</p>
  <p>Captura temporal, col·lisions, o fins i tot expulsions de cossos del sistema.</p>

  <h3>Relacionat:</h3>
  <table>
```

7. Separo les diferents parts/seccions dintre del "main" per seccions amb l'etiqueta '<section>' per tindre una millor estructura del codi.

```
<main role="main">
  <section>...
</section>
  <section>...
</section>
</main>
```

8. Afegeixo l'idioma a la pàgina amb l'atribut 'lang' del html.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
```

9. Afegeixo estils per a que la pàgina sigui accessible amb el contrast ja que si no no es podria veure ve per a algunes persones.

```
<style>
  body {
    background-color: #015a9c;
    color: white;
  }

  .enllac {
    color: red;
  }
</style>
```

Examen UF3 - Eric Salado Zafra

El problema dels tres cossos

El problema dels tres cossos és un problema fonamental en mecànica celeste que consisteix a determinar les trajectòries de tres masses puntuals que interactuen a través de la força de gravitació.

En general, el problema implica determinar les trajectòries de tres cossos que s'atrauen entre ells mitjançant la gravetat. Tot i que les equacions de moviment per a dos cossos es poden resoldre de manera analítica, el problema dels tres cossos és molt més complex i no té una solució tancada en la majoria dels casos.

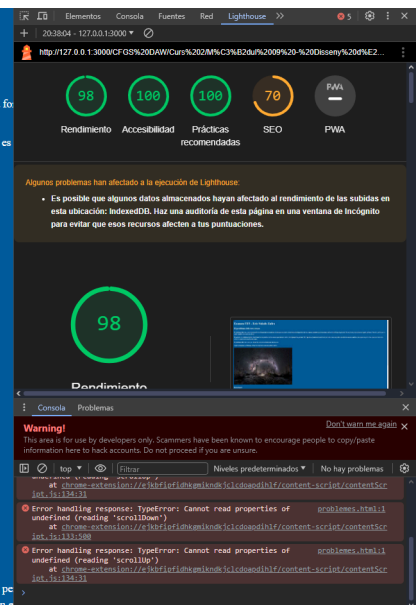
El problema dels tres cossos pot donar lloc a diversos fenòmens interessants:

- Captura temporal
- Col·lisions
- Expulsions de cossos del sistema



Relacionat:

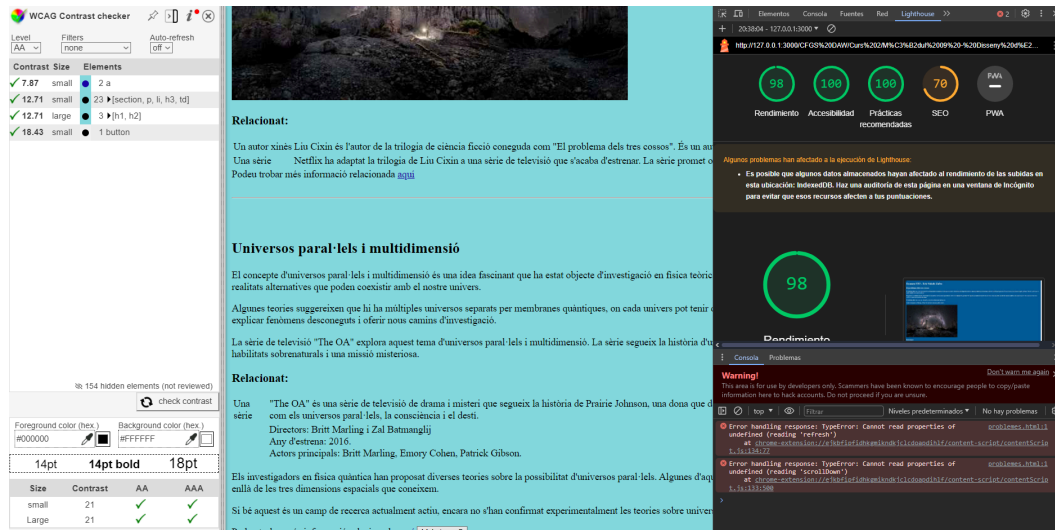
Un autor xinès Liu Cixin és l'autor de la trilogia de ciència ficció coneguda com "El problema dels tres cossos". És un autor reconegut internacionalment per la seva habilitat per a la física teòrica. Netflix ha adaptat la trilogia de Liu Cixin a una sèrie de televisió que s'acaba d'estrenar. La sèrie promet oferir una visió interessant dels conceptes explorats en el problema dels tres cossos.



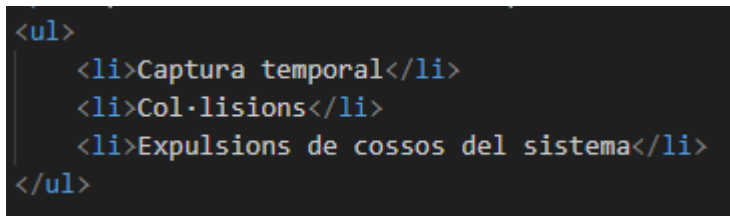
10. Afegeixo rol al button per a saber quin es el seu rol.

```
<button role="button">Vols jugar?</button>
```

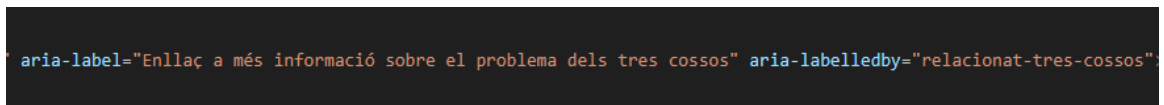
11. Faig un altre canvi que l'accepti dues eines diferents.



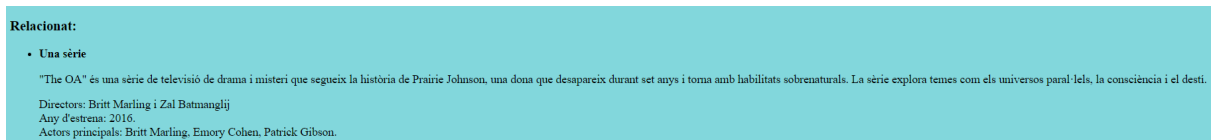
12. Canvio el table per una llista.desordenada.



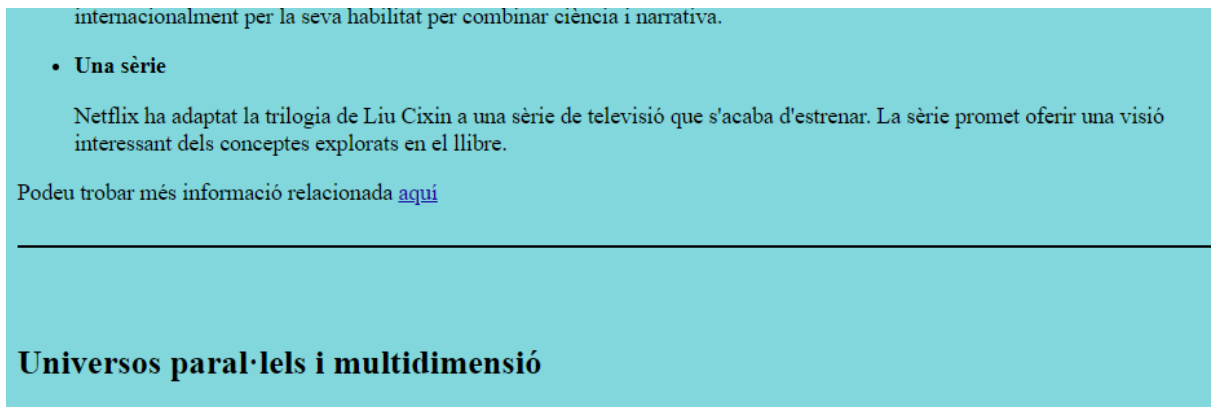
13. Afegeixo els aria-label i aria-labelledby per millorar l'accessibilitat de la pàgina.



14. Canvio les etiquetes 'table' per 'ul' i 'li' per no tindre d'utilitzar taules.



15. Canvio el color del hr a negre per a que es pugui veure bé.



16. Afegeixo estils al botó per a que es vegui millor visualment.