Ciclo Formativo de Grado Superior Diseño de aplicaciones multiplataforma

Práctica I. XHTML Básico: Listas, imágenes y enlaces

Ejercicio 1: Crea una página web en XHTML con el contenido que se indica a continuación. El texto entre paréntesis no debe aparecer, simplemente te indicará los enlaces que debes crear.

EL MUNDO DEL HARDWARE

- 1. UNIDADES DE ALMACENAMIENTO. (enlace al punto 1.)
- 2. PERIFÉRICOS DE ENTRADA. (enlace al punto 2.)
- 3. PERIFÉRICOS DE SALIDA. (enlace al punto 3.)

1. UNIDADES DE ALMACENAMIENTO

- Disco Duro
- DVD
- Pendrive
- Disquetera

2. PERIFÉRICOS DE ENTRADA.

- Teclado (enlace a http://es.wikipedia.org/wiki/Teclado_(informática))
- Ratón (enlace a http://es.wikipedia.org/wiki/Ratón_(informática))

3. PERIFÉRICOS DE SALIDA.

Monitor (enlace a monitor.html que has debido de crear antes)
Impresora (enlace a impresora.html que has debido de crear antes)

Ejercicio 2: Crea una página web en XHTML como la siguiente captura de pantalla:



Aprende jugando, S.L.



Quiénes somos



Servicios



Contacto

Quiénes somos



Con vocación educativa

Somos una empresa compuesta por maestros, pedagogos, guionistas y especialistas en las nuevas tecnologías aplicadas a la educación para ofrecerle los mejores servicios. Anteponemos la educación a la tecnología.



Con larga experiencia

Llevamos **desde 1998** ofreciendo propuestas diferentes y acciones educativas concretas a escenarios diversos. Diseñamos una solución educativa creativa a su problema cotidiano.



Con entusiasmo y motivación

La motivación y el entusiasmo personal mueve montañas y es lo que nos hace diferentes al resto. Pruébenos y se convencerá..

© 2015. Aprende jugando, S.L. c/ del Álamo verde, 1, local. Barcelona. **Ejercicio 3:** Crea una página web en XHTML con una lista anidada, que refleje los módulos que estás estudiando ordenados numéricamente y los contenidos de cada módulo sin ordenar. Además, tienes que incluir algún enlace y alguna imagen. El diseño se deja a libre elección.