Adrià Alemany, Guillermo Santos, Miquel Fornes, Miquel Serra

XML Y DTD DE UN FESTIVAL

LENGUAJE DE MARCAS

1. Estructura del lenguaje: Descripción de las etiquetas principales y atributos	2
2. Esquema jerárquico del lenguaje	3
3. Justificación de la elección de elementos/atributos y tipos de datos	4
4. Conclusión	5

1. Estructura del lenguaje: Descripción de las etiquetas principales y atributos

El diseño del lenguaje se centra en estructurar y validar la información de un festival con múltiples aspectos: escenarios, artistas, actividades, patrocinadores y más.

Principales etiquetas y atributos:

- 1. Etiqueta <festival>:
 - o Raíz del documento XML.
 - Atributos:
 - lang: Idioma del contenido.
 - version: Versión del esquema XML.
 - tema: Tema general del festival.
- 2. Etiqueta <informacion>:
 - o Contiene los datos generales del festival.
 - Subetiquetas:
 - <nombre>: Nombre del festival.
 - <descripcion>: Breve descripción.
 - <fecha>: Fechas de inicio y fin (atributos inicio, fin).
 - <ubicacion>: Ciudad, país y coordenadas geográficas.
 - <organizador>: Detalles del organizador (nombre, contacto, email).

<redes_sociales>: Redes sociales relacionadas, con subetiquetas <red> y atributos tipo y url.

3. Etiqueta <escenarios>:

- Lista de escenarios con atributos como id, nombre, capacidad, tipo, y genero_predominante.
- o Incluye una subetiqueta <ubicacion> con detalles de zona y acceso.

4. Etiqueta <ubicaciones>:

- Describe las distintas zonas del evento.
- Subetiquetas:
 - <zona>: Define áreas como zonas de comida, descanso, y backstage.
 - Atributos: id, nombre, tipo, descripcion, latitud, longitud, etc.

5. Etiqueta <artistas>:

- o Contiene una lista de artistas.
- Subetiquetas:
 - <nombre>: Nombre del artista.
 - <actuacion>: Relaciona al artista con un escenario (atributo escenario_id) y su horario (inicio, fin).

6. Etiqueta <entradas>:

 Lista de tipos de entradas con atributos como tipo, precio, disponibilidad, y acceso_vip.

7. Etiqueta <actividades>:

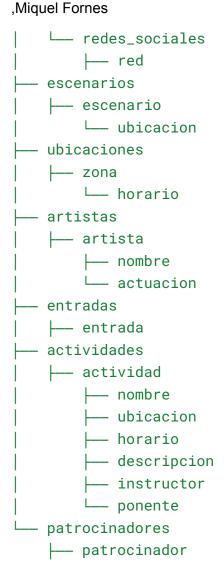
- Subetiquetas:
 - <actividad>: Representa actividades del festival como talleres o conferencias.
 - Atributos: id, tipo, y elementos como <horario>, <descripcion>, <instructor> o <ponente>.

8. Etiqueta <patrocinadores>:

 Subetiqueta <patrocinador> con atributos id, categoria, metodo_pago y descripcion.

2. Esquema jerárquico del lenguaje

plaintext
Copiar código
festival
— informacion
— nombre
│
— fecha
— ubicacion
│



3. Justificación de la elección de elementos/atributos y tipos de datos

- festival como raíz: Representa la entidad principal.
- Atributos en lugar de subetiquetas: Información como fechas, métodos de pago o coordenadas son datos asociados directamente, por lo que se gestionan como atributos para evitar redundancia.
- **ID y referencias (ID, IDREF)**: Relacionan elementos clave como artistas y escenarios, garantizando integridad.
- **Tipos de datos predefinidos**: Los valores restringidos (true/false, aire_libre/cubierto) aseguran consistencia en los datos.

4. Conclusión

Este lenguaje de marcas y su DTD asociado cumplen con los requisitos de flexibilidad, organización y validación para modelar un festival complejo.

Valoración personal:

PRÁCTICA :FESTIVAL ,Miquel Fornes

Guillermo Santos Juanes Adria Alemany, Miquel Serra

El trabajo realizado permite representar información variada y evitar redundancias mediante el uso de atributos.

Posibles mejoras:

- 1. Ampliar detalles de patrocinadores (contratos o métricas).
- 2. Añadir validación de horarios con XSD para evitar solapamientos.
- 3. Incorporar más datos multimedia (enlaces a videos o imágenes).