

PRÁCTICA 2 XML

Lenguajes de Marcas y Sistemas de Gestión de Información

Se entrega un
archivo .xsd y un
archivo .xml





Apartado A

Crea un XML Schema en el que definas los siguientes elementos y atributos:

- El elemento **pokedex** contiene un elemento **entrenador**, y después entre 0 y 150 elementos **pokemon**.
- El elemento **entrenador** contiene, en este orden: un elemento **nombre** (cuyo contenido es un string de entre 3 y 12 caracteres) y un elemento **medallas** (cuyo contenido es un entero entre 0 y 8).
- El elemento **pokemon** tiene un atributo **capturado**, de tipo booleano que siempre debe aparecer. Y contiene, en este orden:
 - Un elemento **nombre** (cuyo contenido es un string de entre 3 y 12 caracteres)
 - Uno o ningún elemento **legendario** (que es vacío)
 - Uno o dos elementos **tipo** (cuyo contenido es un string que por defecto vale "normal" y que sólo puede tomar uno de estos valores: "normal", "fuego", "agua", "planta", "eléctrico", "hielo", "lucha", "veneno", "tierra", "volador", "psíquico", "bicho", "roca", "fantasma", "dragón").

Apartado B

Ahora, crea un documento XML en el que incluyas (ajustándote a la sintaxis definida en el Schema anterior) estos datos:

	Mash Ketchup 8 medallas
	Metapod bicho
	Geodude roca / tierra
	Zapdos eléctrico / volador

Asegúrate de que tu documento XML esté bien formado y sea válido, ya que se tendrá en cuenta para la corrección.