

1º DAW VIRTUAL



LMSGI-ACTIVIDAD2-NME-REV1

HTML-CSS

NURIA MARTIN ESCUDERO

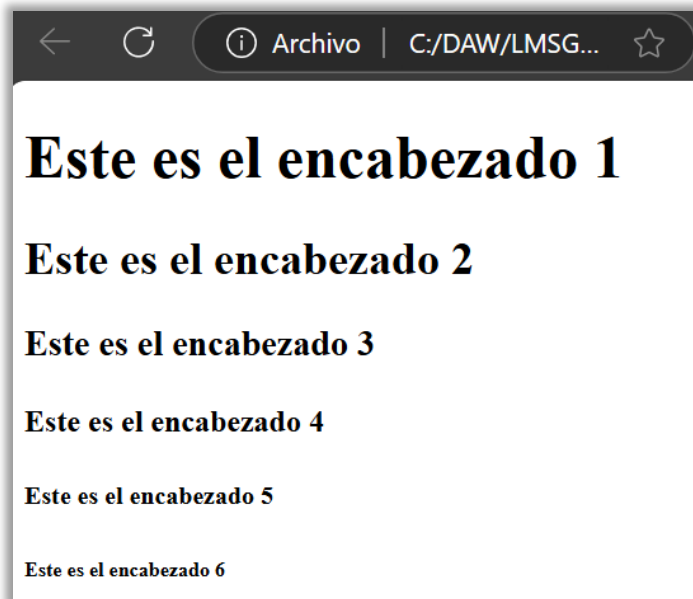
Actividad2_NuriaMartin.pdf

INDICE

1.	EJERCICIOS DE MARCADO DE TEXTO	2
1.1.	EJERCICIO TEXTO - 01	2
1.2.	EJERCICIO TEXTO – 02.....	2
1.3.	EJERCICIO TEXTO - 03	3
1.4.	EJERCICIO TEXTO – 04.....	3
1.5.	EJERCICIO TEXTO – 05.....	4
1.6.	EJERCICIO TEXTO – 06.....	5
1.7.	EJERCICIO TEXTO – 07.....	6
1.8.	EJERCICIO TEXTO – 08.....	7
2.	CÓDIGOS	7

1. EJERCICIOS DE MARCADO DE TEXTO

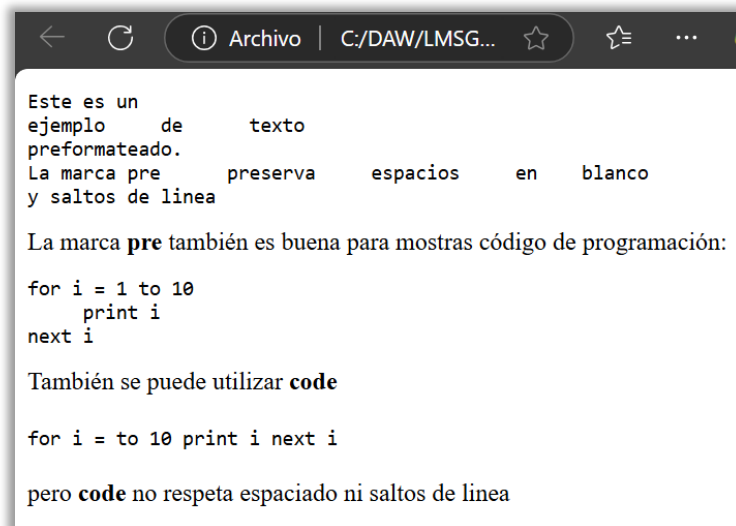
1.1. EJERCICIO TEXTO - 01



Uso las etiquetas de título. Hay 6:

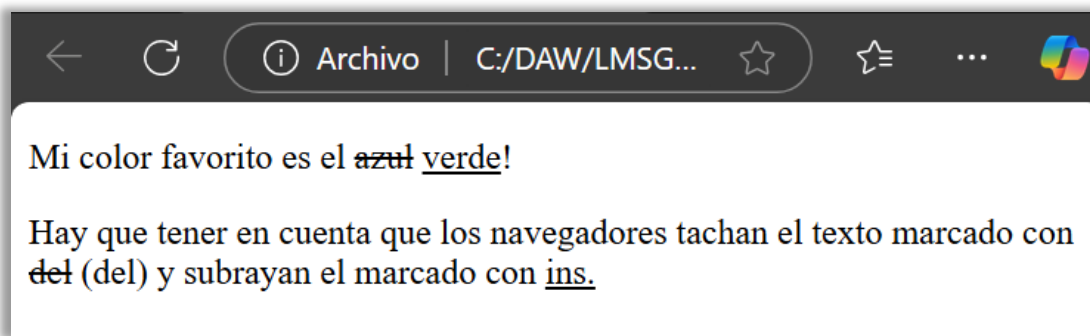
<h1> <h2><h3><h4><h5>y <h6>

1.2. EJERCICIO TEXTO – 02



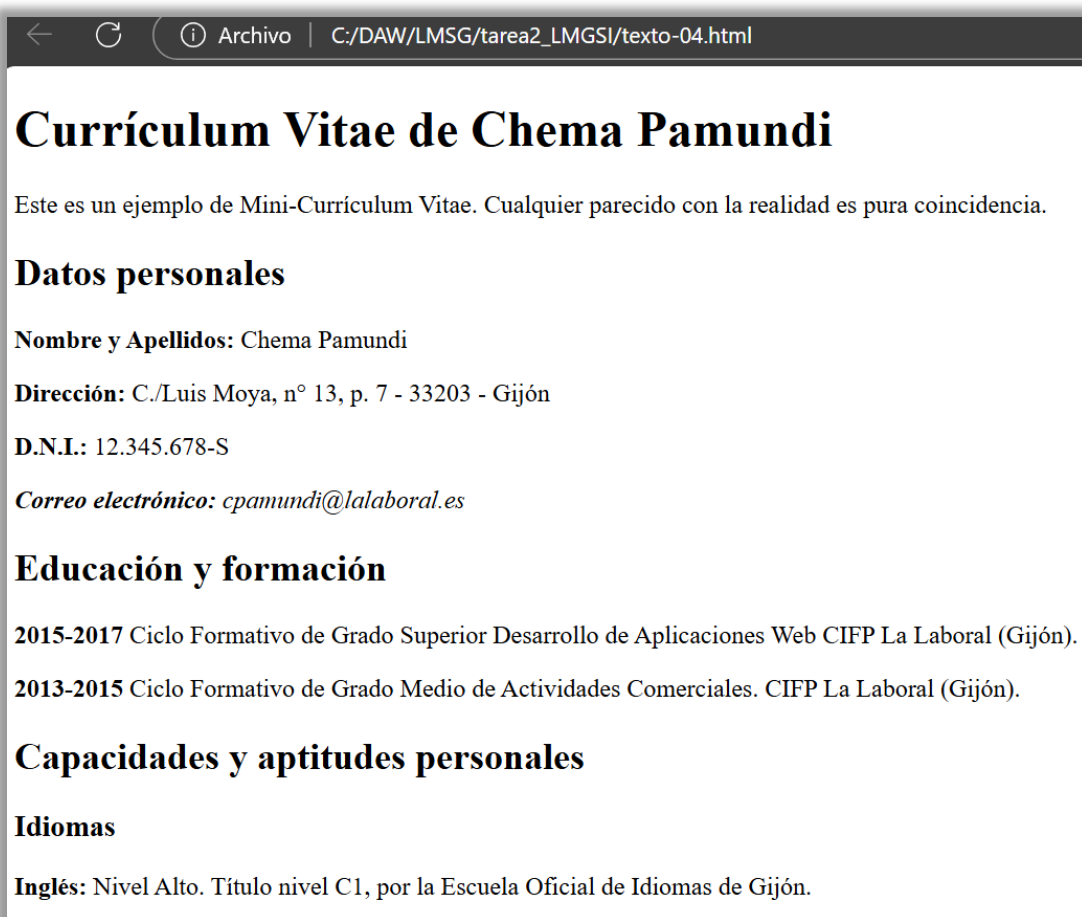
En este ejercicio use las etiquetas: **<pre>** para texto preformado, **
, para saltos de línea, ** para los textos en negrita, **<code>** como pre pero no respeta espaciados ni saltos de línea, **´** para las tildes (esta para la o)

1.3. EJERCICIO TEXTO - 03



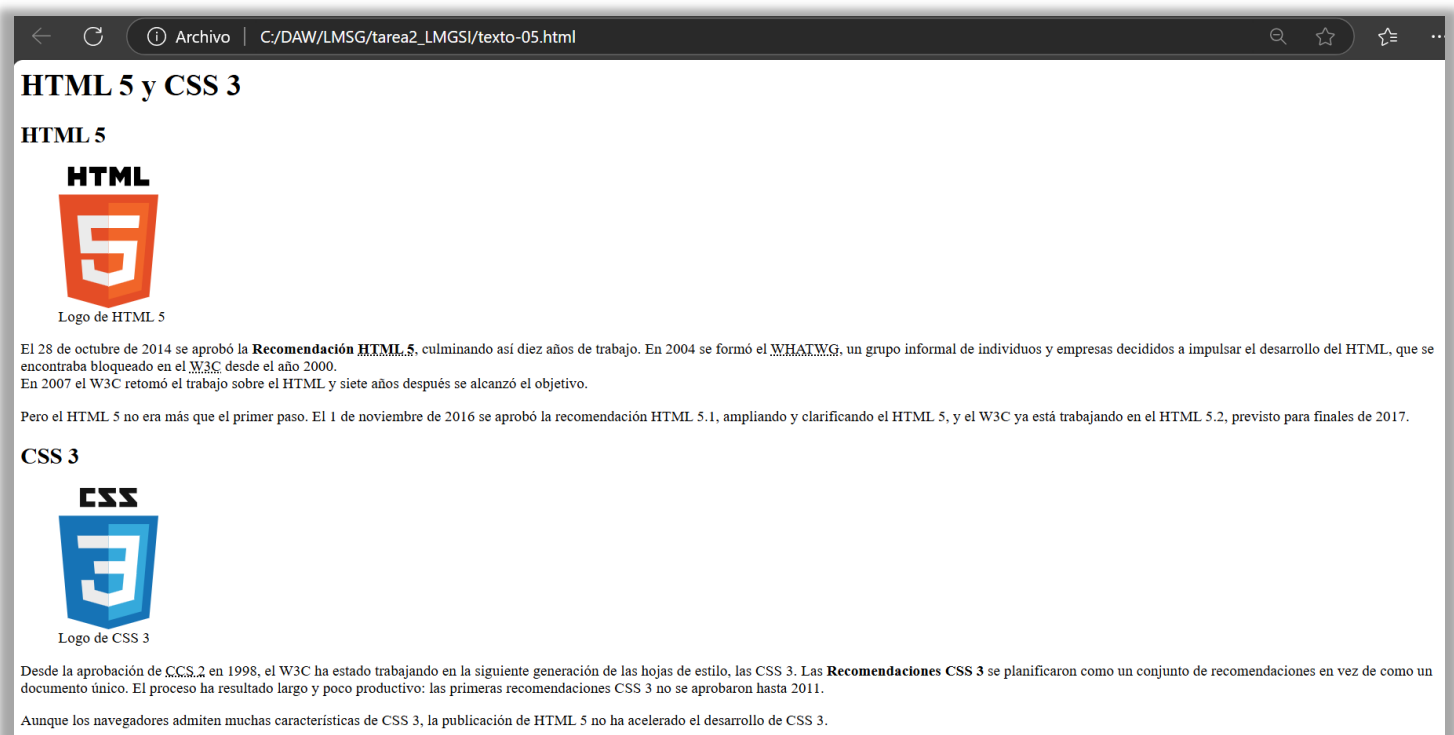
En este ejercicio usa las etiquetas de párrafo <p>, tachado , subrayado <ins>

1.4. EJERCICIO TEXTO – 04



En este ejercicio use las etiquetas de título <h1>, <h2> y <h3>. Para los párrafos <p> y dentro de ellos en los que necesite palabras en negrita use y los textos en cursiva:

1.5. EJERCICIO TEXTO – 05

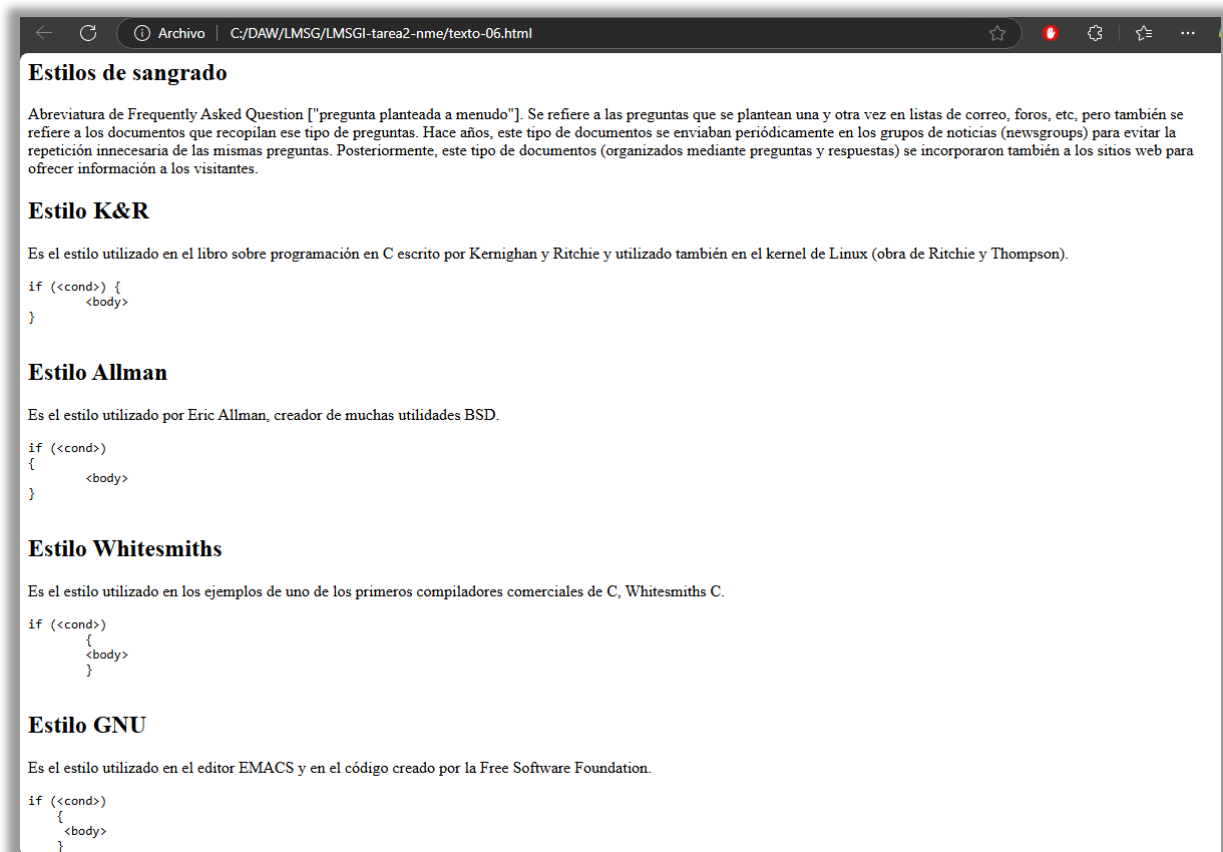


Como etiquetas nuevas que no use anteriormente están las que al pasar el ratón por encima de alguna de las palabras se muestra su significado, es la etiqueta `<abbr>` y cada una con su valor como título entre comillas. Las he puesto dentro de un bloque “figure” las imágenes de los logos que previamente guarde en una carpeta dentro del proyecto llamada **img**, llevan también la etiqueta `<figcaption>` para poder agregar contexto a esas imágenes.

Estructura:

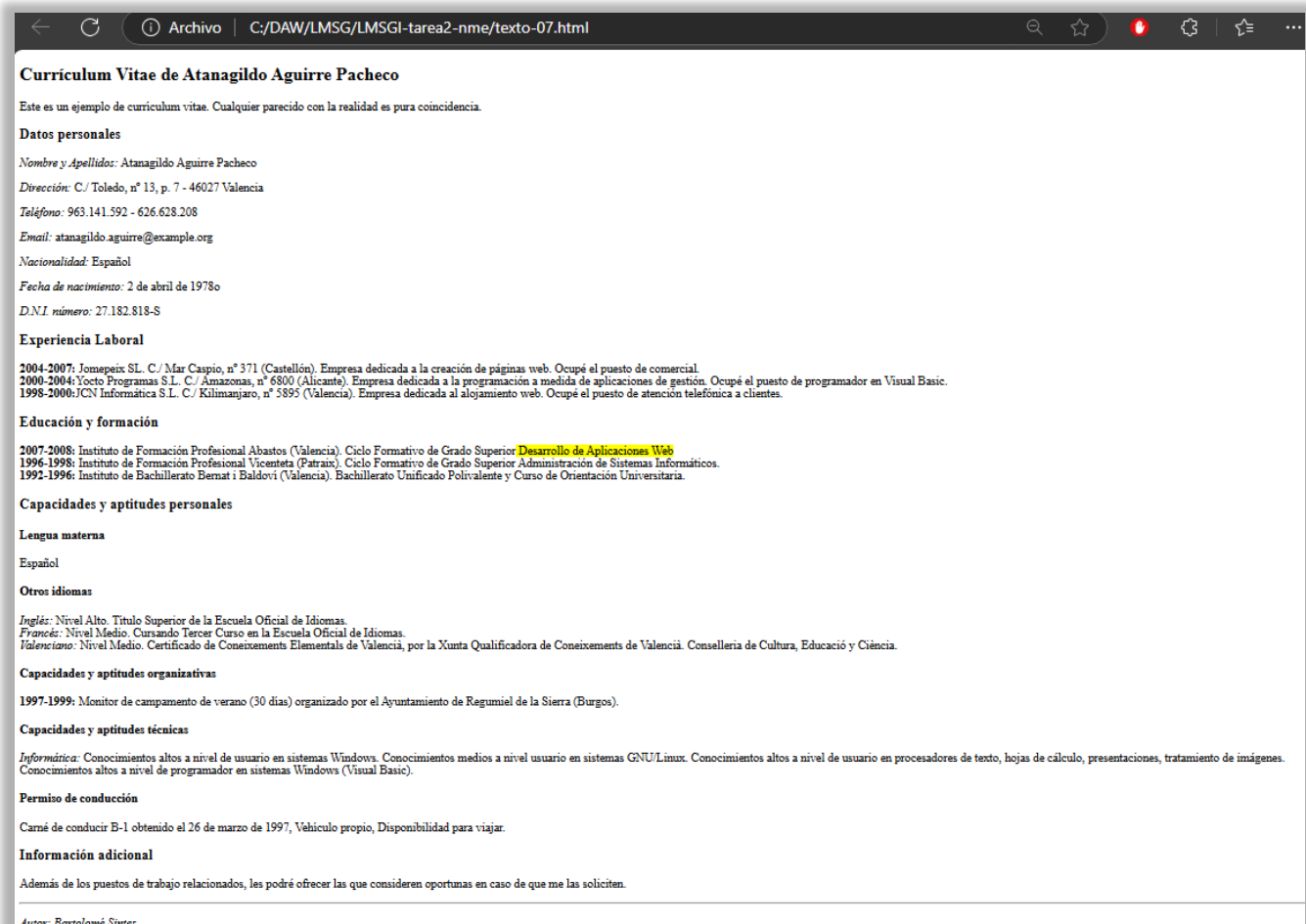
Dentro del `<body>` principal hice un **head** y un **main** donde lo dividí en dos secciones y ya fuera del **main** en el pie de página pude un **footer**.

1.6. EJERCICIO TEXTO – 06



En este ejercicio (el código está completo pero el pantallazo es de una parte solo). He diseñado la web con **<section>** como el anterior ejercicio y también use la etiqueta **<pre>** para representar el código.

1.7. EJERCICIO TEXTO – 07



Currículum Vitae de Atanagildo Aguirre Pacheco

Este es un ejemplo de curriculum vitae. Cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia.

Datos personales

Nombre y Apellidos: Atanagildo Aguirre Pacheco
Dirección: C/ Toledo, nº 13, p. 7 - 46027 Valencia
Teléfono: 963.141.592 - 626.628.208
Email: atanagildo.aguirre@example.org
Nacionalidad: Español
Fecha de nacimiento: 2 de abril de 1978o
D.N.I. número: 27.182.818-S

Experiencia Laboral

2004-2007: Jomsepeix S.L. C/ Mar Caspio, nº 371 (Castellón). Empresa dedicada a la creación de páginas web. Ocupé el puesto de comercial.
 2000-2004: Yocto Programas S.L. C/ Amazonas, nº 6800 (Alicante). Empresa dedicada a la programación a medida de aplicaciones de gestión. Ocupé el puesto de programador en Visual Basic.
 1998-2000: JCN Informática S.L. C/ Kilimanjaro, nº 5895 (Valencia). Empresa dedicada al alojamiento web. Ocupé el puesto de atención telefónica a clientes.

Educación y formación

2007-2008: Instituto de Formación Profesional Abastos (Valencia). Ciclo Formativo de Grado Superior **Desarrollo de Aplicaciones Web**
 1996-1998: Instituto de Formación Profesional Vicenteta (Patriax). Ciclo Formativo de Grado Superior Administración de Sistemas Informáticos.
 1992-1996: Instituto de Bachillerato Bernat i Baldoví (Valencia). Bachillerato Unificado Polivalente y Curso de Orientación Universitaria.

Capacidades y aptitudes personales

Lengua materna

Español

Otros idiomas

Inglés: Nivel Alto. Título Superior de la Escuela Oficial de Idiomas.
Francés: Nivel Medio. Cursando Tercer Curso en la Escuela Oficial de Idiomas.
Valenciano: Nivel Medio. Certificado de Coneixements Elementals de València, por la Xunta Qualificadora de Coneixements de València. Conselleria de Cultura, Educació y Ciència.

Capacidades y aptitudes organizativas

1997-1999: Monitor de campamento de verano (30 días) organizado por el Ayuntamiento de Regumiel de la Sierra (Burgos).

Capacidades y aptitudes técnicas

Informática: Conocimientos altos a nivel de usuario en sistemas Windows. Conocimientos medios a nivel usuario en sistemas GNU/Linux. Conocimientos altos a nivel de usuario en procesadores de texto, hojas de cálculo, presentaciones, tratamiento de imágenes.
 Conocimientos altos a nivel de programador en sistemas Windows (Visual Basic).

Permiso de conducción

Carné de conducir B-1 obtenido el 26 de marzo de 1997, Vehículo propio, Disponibilidad para viajar.

Información adicional

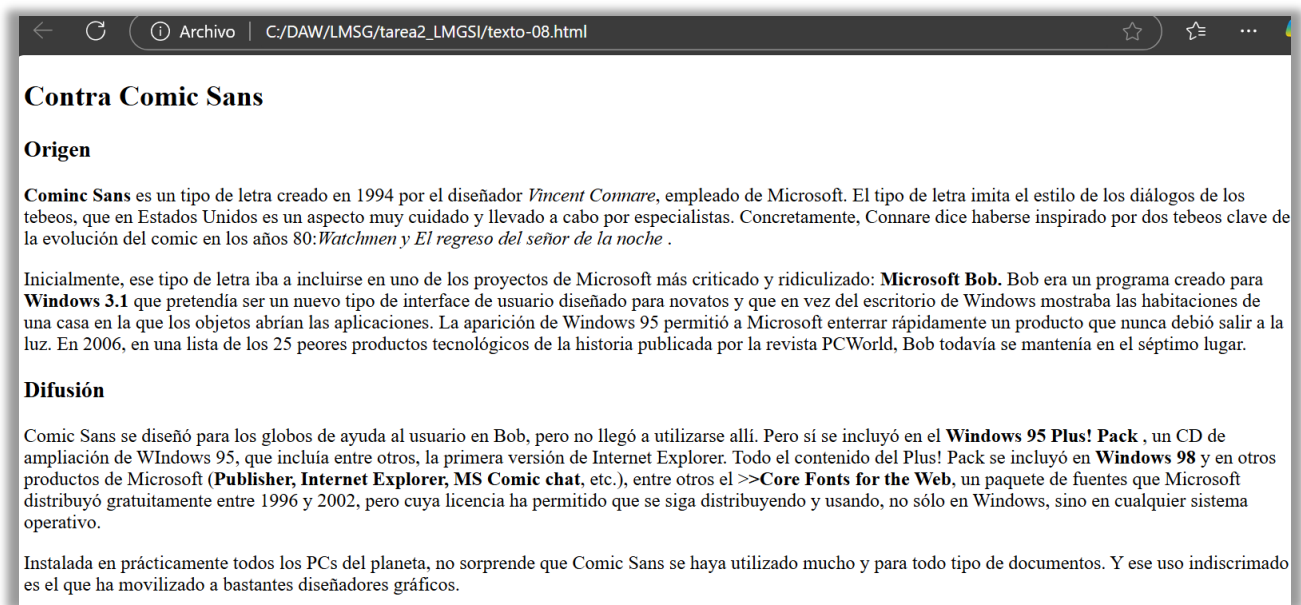
Además de los puestos de trabajo relacionados, les podré ofrecer las que consideren oportunas en caso de que me las soliciten.

Autor: Bartolomé Sinies

En este ejercicio fui dividiendo con **<section>** por cada concepto del curriculum, la única etiqueta nueva que puse aquí es la de colorear el fondo de un texto **<mark>** texto con fondo amarillo **</style>**.

Y en la etiqueta de pie de página **<footer>** puse los datos del autor.

1.8. EJERCICIO TEXTO – 08

**Crítica**

Para los diseñadores gráficos, los tipos de letra están diseñados para un determinado tipo de documentos, por ejemplo, para documentos formales o para documentos informales. Y Comic Sans sería un tipo de letra desenfadado que no debería utilizarse en documentos serios. Además, parece ser que técnicamente la fuente no es demasiado buena. Por ejemplo, el kerning, el espacio entre letras, que permite aumentar o reducir el espacio entre dos letras concretas para mejorar la legibilidad, y que supone bastante trabajo a la hora de diseñar un tipo de letra porque hay que estudiar y ajustar todas las combinaciones posibles, en Comic Sans es prácticamente inexistente.

En 1999 dos diseñadores gráficos que acabarían casándose, *Holly Sliger* y *Dave Combs*, pusieron en marcha Ban Comic Sans, una campaña en contra de ese uso indiscriminado de Comic Sans. Esa campaña, que suele utilizar el humor y el buen diseño (el 1 de abril de 2011, el día de los inocentes anglosajón, Google mostraba algunos resultados de búsquedas en Comic Sans), sigue en marcha con un éxito relativo.

Pero quizás esta polémica no es más que un ejemplo del tiempo en que vivimos, en que cualquier manifestación artística acaba convertida en objeto de consumo masivo e inevitablemente maltratada. ¿Cuánta música se escucha en situaciones opuestas para la que fue compuesta? ¿Cuántas imágenes se utilizan en contextos que contradicen su mensaje? ¿Cuántos mensajes políticos acaban sirviendo para vender camisetas? ¿Quién espera todavía que haya relación entre forma y sentido?

Autor: *Bartolomé Sintés Marco*

Última modificación de esta página: 23 de noviembre 2011

(también hice 2 pantallazos como el ejercicio anterior)

En este, lo construí todo en el paquete del **<body>** poniendo dos tipos de títulos **<h2>** y **<h3>** y párrafos con **<p>**, sin secciones, y a pie de página la etiqueta **<footer>** para los datos de la autor.

2. CÓDIGOS

Este es el link de GitHub con todos los archivos diseñados para la tarea:

URL: <https://github.com/nuria-martin/LMSGI-tarea2-nme.git>