

1º DAW VIRTUAL



LMSGI-ACTIVIDAD2-NME

HTML-CSS

NURIA MARTIN ESCUDERO

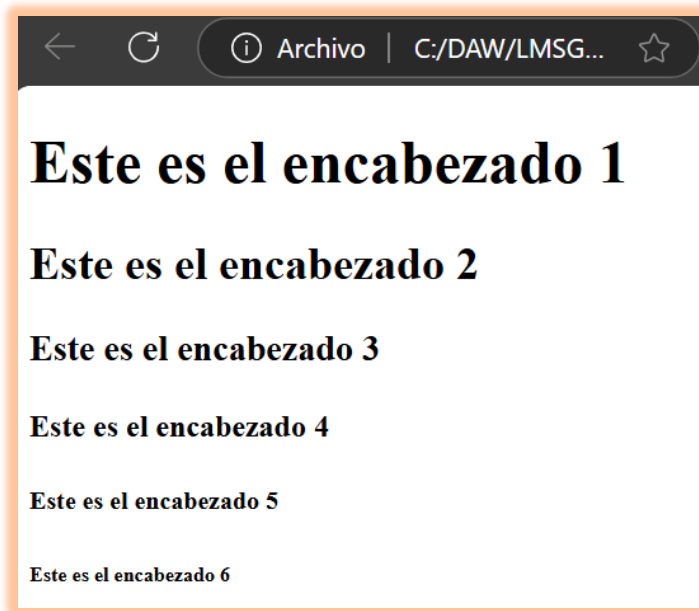
Actividad2_NuriaMartin.pdf

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

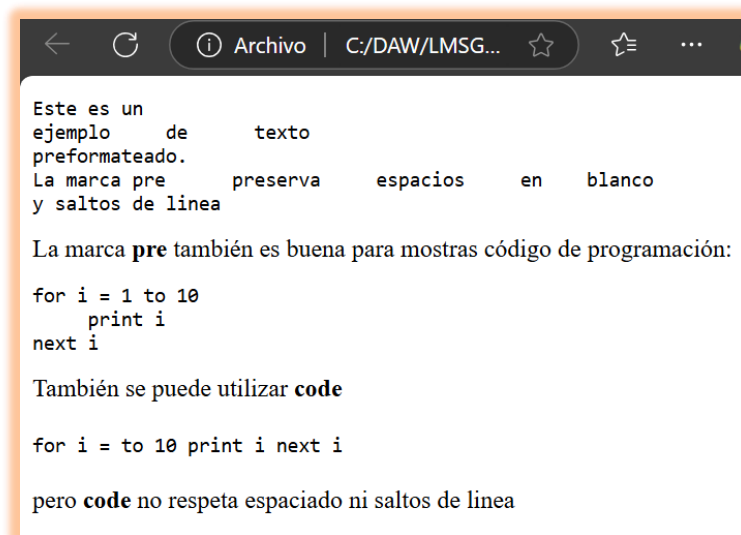
1.1. EJERCICIO TEXTO - 01



Uso las etiquetas de título. Hay 6:

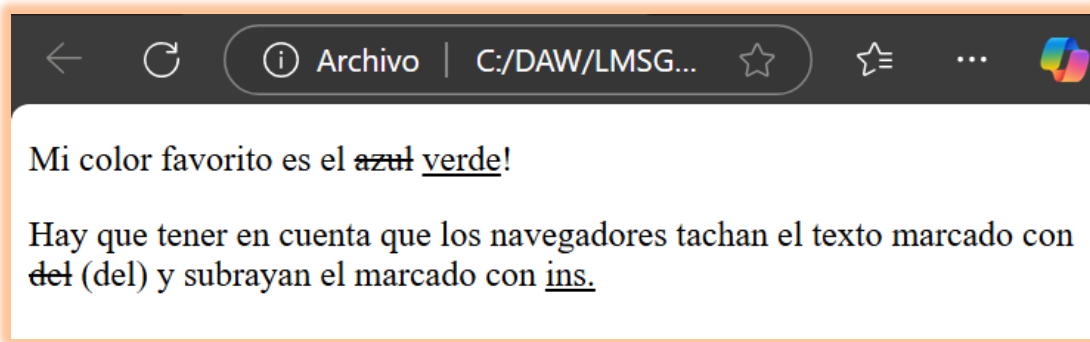
<h1> <h2><h3><h4><h5>y <h6>

1.2. EJERCICIO TEXTO – 02



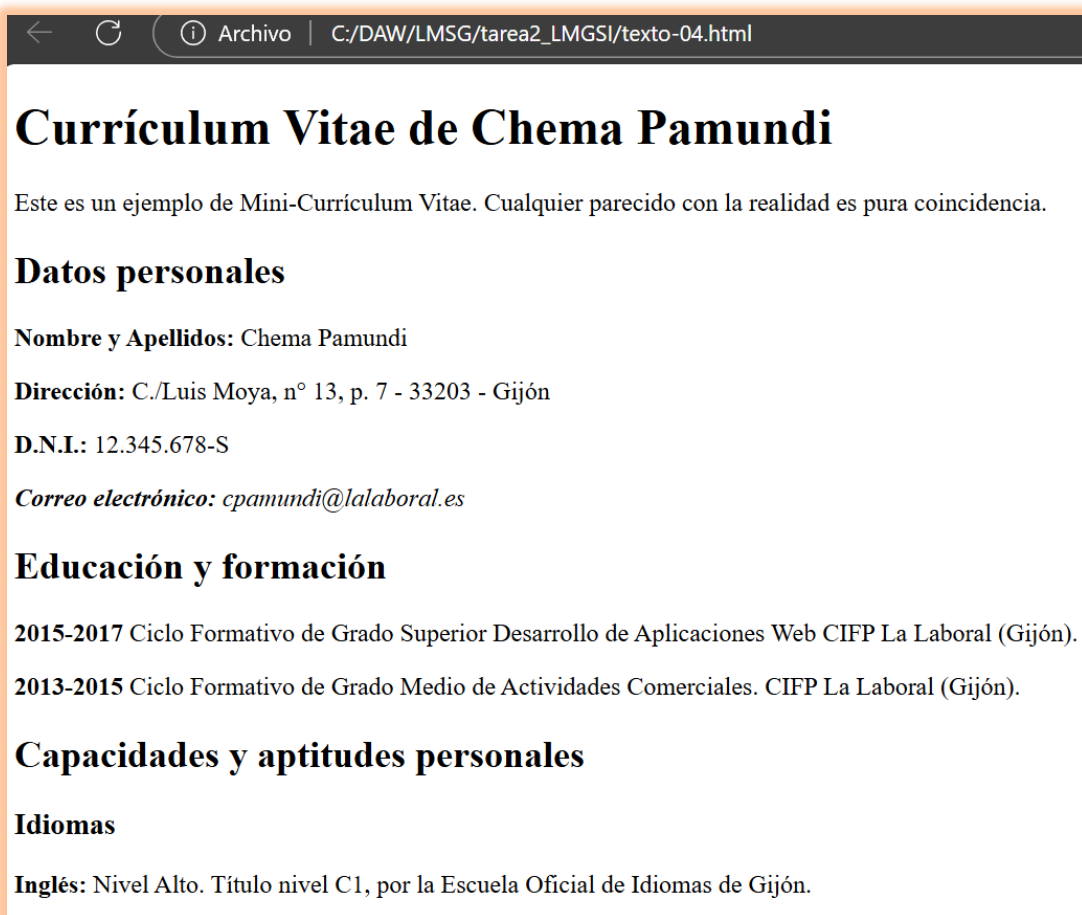
En este ejercicio use las etiquetas: **<pre>** para texto preformado, **
, para saltos de línea, ** para los textos en negrita, **<code>** como pre pero no respeta espaciados ni saltos de línea, **´** para las tildes (esta para la o)

1.3. EJERCICIO TEXTO - 03



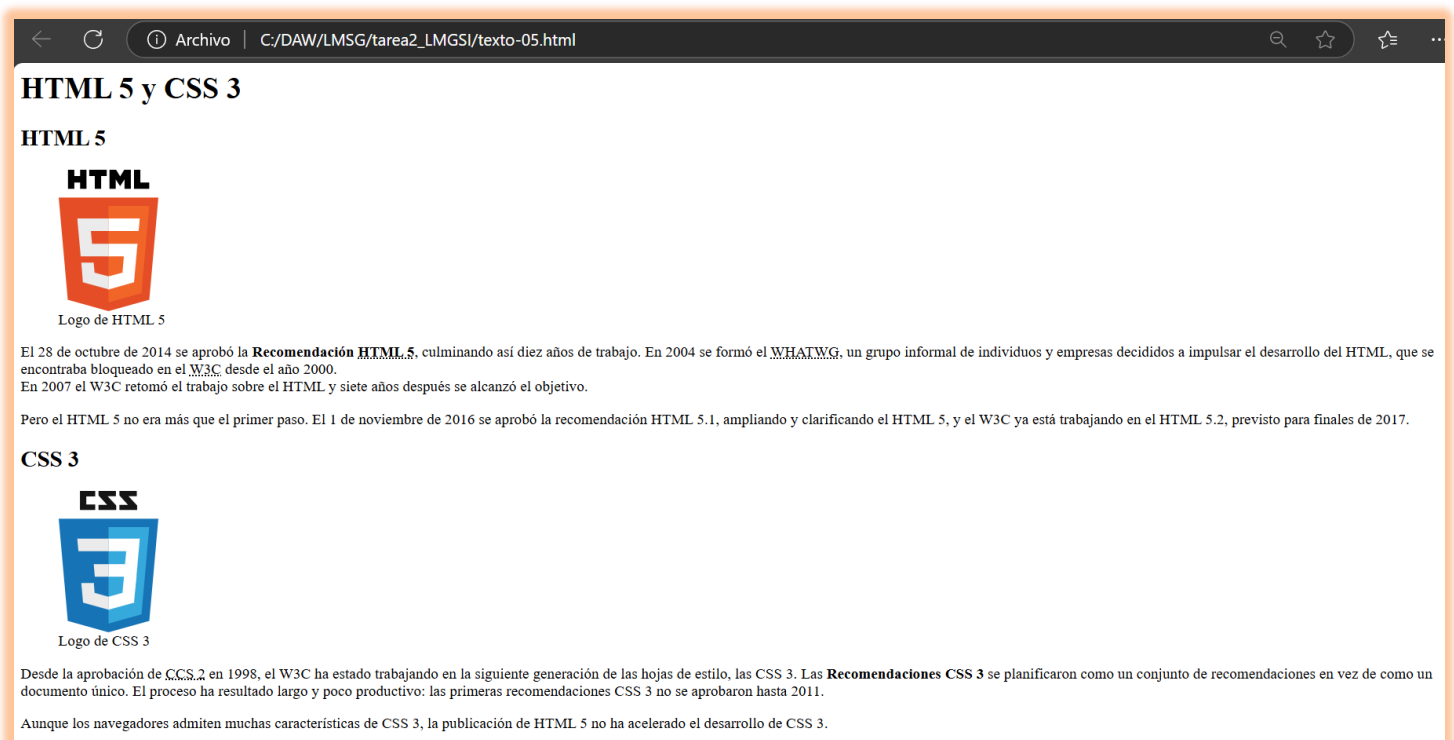
En este ejercicio usa las etiquetas de parrafo <p>, tachado , subrayado <ins>

1.4. EJERCICIO TEXTO – 04



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

1.5. EJERCICIO TEXTO – 05

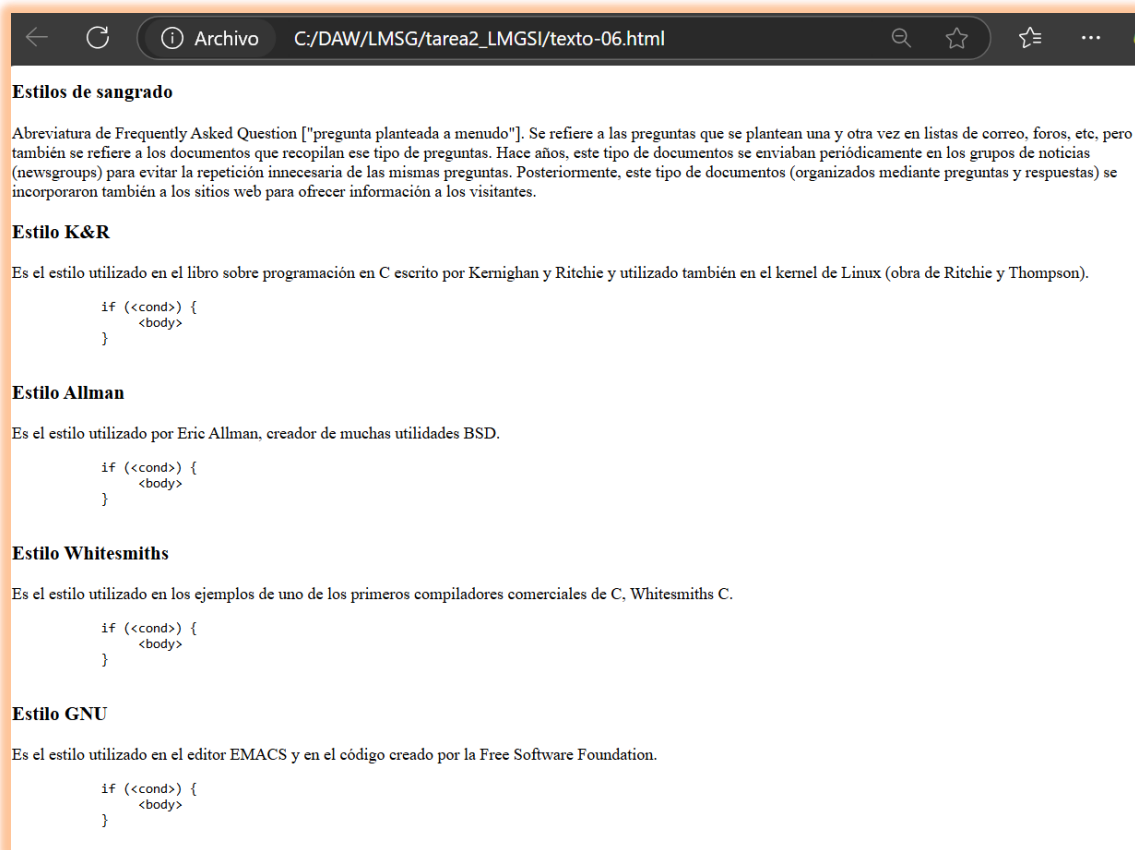


Como etiquetas nuevas que no use anteriormente están las que al pasar el ratón por encima de alguna de las palabras se muestra su significado, es la etiqueta `<abbr>` y cada una con su valor como título entre comillas. Las he puesto dentro de un bloque “figure” las imágenes de los logos que previamente 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 dividi en dos secciones y ya fuera del `main` en el pie de pagina 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

← ↻ ⓘ Archivo C:/DAW/LMSG/tarea2_LMSGI/texto-07.html 🔍 ☆ ⌵ ⋮

Curriculum 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: Jomepeix SL. 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 **Derarrollo de aplicaciones Web**
1996-1998: Instituto de Formación Profesional Vicenteta (Patriaix). 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 Valencià, por la Xunta Qualificadora de Coneixements de Valencià. 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.

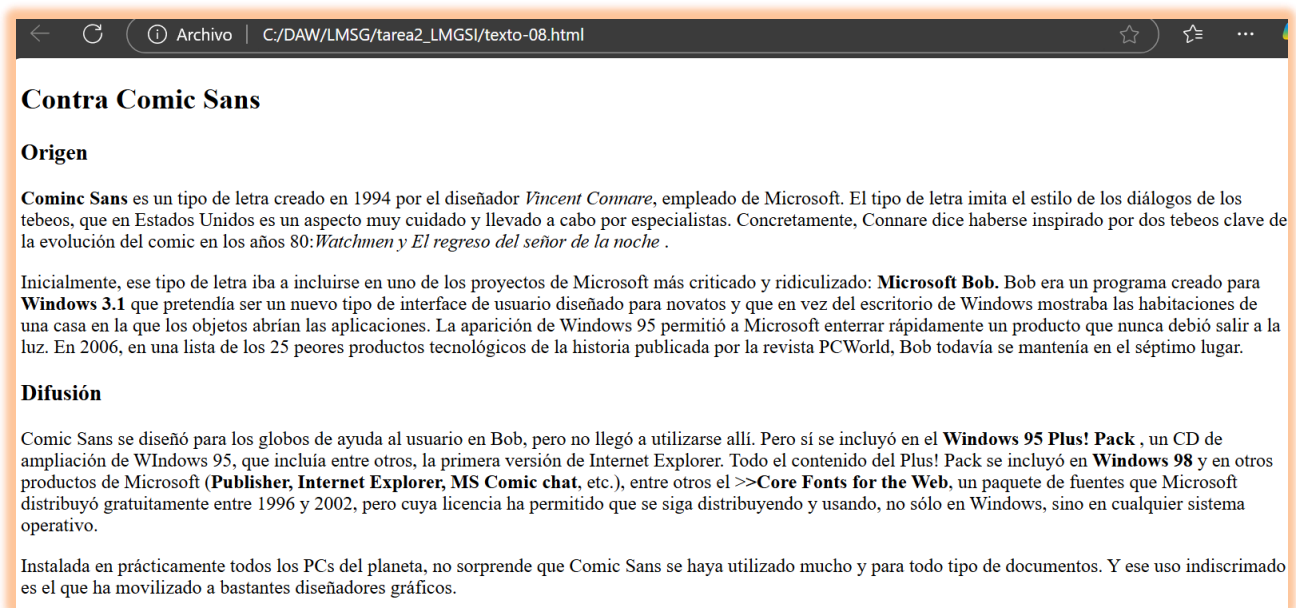
Autor: Bartolomé Sintés

(hice dos pantallazos porque en uno no entraba con mi minipantalla..)

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 `texto con fondo amarillo</style>`.

Y en la etiqueta de pie de página `<folder>` puse los datos del autor.

1.8. EJERCICIO TEXTO – 08



The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'C:/DAW/LMSGI/tarea2_LMSGI/texto-08.html'. The page title is 'Contra Comic Sans'. The content is organized into sections: 'Origen', 'Difusión', and 'Crítica'. The 'Origen' section describes the creation of Comic Sans in 1994 by Vincent Connare at Microsoft, inspired by comic book lettering. The 'Difusión' section explains how Comic Sans became a default font in Windows 95 and later in various Microsoft products. The 'Crítica' section discusses the font's perceived lack of professionalism and the 'Ban Comic Sans' campaign in 1999.

Contra Comic Sans

Origen

Comic Sans es un tipo de letra creado en 1994 por el diseñador *Vincent Connare*, empleado de Microsoft. El tipo de letra imita el estilo de los diálogos de los tebeos, que en Estados Unidos es un aspecto muy cuidado y llevado a cabo por especialistas. Concretamente, Connare dice haberse inspirado por dos tebeos clave de la evolución del comic en los años 80: *Watchmen* y *El regreso del señor de la noche*.

Inicialmente, ese tipo de letra iba a incluirse en uno de los proyectos de Microsoft más criticado y ridiculizado: **Microsoft Bob**. Bob era un programa creado para **Windows 3.1** que pretendía ser un nuevo tipo de interface de usuario diseñado para novatos y que en vez del escritorio de Windows mostraba las habitaciones de una casa en la que los objetos abrían las aplicaciones. La aparición de Windows 95 permitió a Microsoft enterrar rápidamente un producto que nunca debió salir a la luz. En 2006, en una lista de los 25 peores productos tecnológicos de la historia publicada por la revista PCWorld, Bob todavía se mantenía en el séptimo lugar.

Difusión

Comic Sans se diseñó para los globos de ayuda al usuario en Bob, pero no llegó a utilizarse allí. Pero sí se incluyó en el **Windows 95 Plus! Pack**, un CD de ampliación de Windows 95, que incluía entre otros, la primera versión de Internet Explorer. Todo el contenido del Plus! Pack se incluyó en **Windows 98** y en otros productos de Microsoft (**Publisher, Internet Explorer, MS Comic chat**, etc.), entre otros el **>>Core Fonts for the Web**, un paquete de fuentes que Microsoft distribuyó gratuitamente entre 1996 y 2002, pero cuya licencia ha permitido que se siga distribuyendo y usando, no sólo en Windows, sino en cualquier sistema operativo.

Instalada en prácticamente todos los PCs del planeta, no sorprende que Comic Sans se haya utilizado mucho y para todo tipo de documentos. Y ese uso indiscriminado es el que ha movilizado a bastantes diseñadores gráficos.

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 del 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>