

# Práctica 1 Introducción

Lenguaje de marcas

Nombre: Manuel Pacheco Sánchez



## Práctica 1.

## 1. Prólogo de la Práctica

Recuerda que la tarea debe ser entregada en fecha y forma, en el campus virtual.

## 2. Ejercicios

#### 2.1. Ejercicio 1

Instalación de entornos

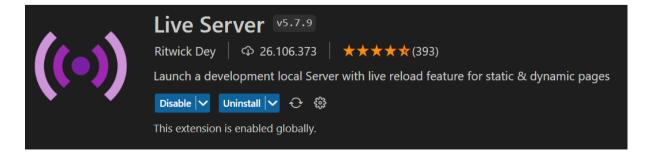
- Notepad++
- Visual Code

#### 2.2. Ejercicio 2

Añade alguna extensión necesaria para el mejor funcionamiento de Visual Code. Busca en google cuales nos vendrían bien para realizar documentos en xml, json, html y css.

Las extensiones que he elegido son:

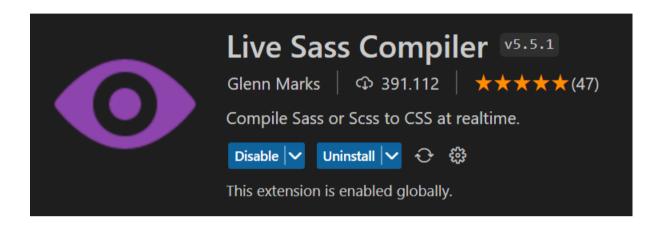
• **Live Server:** esta extensión sirve para abrir un archivo html en nuestro navegador y ver en vivo cualquier cambio que realicemos sobre el archivo.



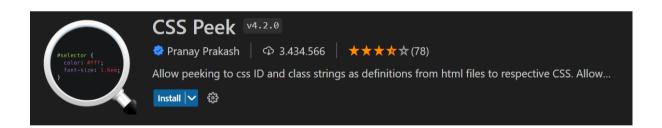




• **Live Sass Compiler:** esta extensión nos permite utilizar la tecnología SCSS/SASS y compilar el archivo en distintos ficheros CSS. SCSS tiene varias funcionalidades que nos simplifican el trabajo con respecto a CSS.



• **CSS Peek:** esta extensión nos permite ver las propiedades asignadas a una clase o un ID dejando el ratón sobre la misma.







#### 2.3. Ejercicio 3

Busca en internet 10 lenguajes de marcas y su tipología.

Voy a hacer una lista con los distintos lenguajes de marcas que he seleccionado y a su lado voy a indicar de qué tipo son.

- HTML, lenguaje descriptivo.
- XML, lenguaje descriptivo.
- XHTML, lenguaje descriptivo.
- SGML, lenguaje descriptivo.
- SVG, lenguaje descriptive.
- Postscript, lenguaje de procedimiento.
- TEX, lenguaje de procedimiento.
- BBC, lenguaje de procedimiento.
- Word, lenguaje de presentación.
- MathML, lenguaje de presentación.

#### 2.4. Ejercicio 4

Elabora tu primer documento HTML con un hola mundo. Posteriormente, incorpora el texto de una noticia y dale formato con las etiquetas <h1> <h2> <img> y <a>





#### Estas son las fechas del derbi sevillano

#### #miedo



Según el calenadio de la Liga Santander 2022-23, que se ha hecho público esta tarde en la sede de la Real Federación Española de Fútbol, el primer derbi sevillano se disputará el 6 de noviembre, en la jornada 13<sup>st</sup>, en el estadio Benito Villamarin. Otra vez, como viene siendo habitual las últimas temporadas, el primer duelo de rivalidad sevillana será con el betie de anfitrión.

Por las circumstancias del calendario asimetrico, el Sevilla-Beties nos e disputará, y a hasta la jornada 35<sup>st</sup> de la Liga 2022-23, el 21 de mayo. A unas alturas en las que la trascendencia de los puntos suele ser extrema.



Pulsa aqui para ver el futuro y saber qué va a pasar en este derbi.





### 2.5. Ejercicio 5

Elabora un documento bien formado XML con el contenido de una agenda telefónica:

- Nombre
- Apellidos
- Dirección
- Número de teléfono

```
exml version="1.0" encoding="UTF-8"?
      <apellidos>Gómez Govantes</apellidos>
      <direccion>Calle Ave del Paraíso Nº7</direccion>
<numero-telefono>661423885</numero-telefono>
      <nombre>Javier</nombre>
      <apellidos>Díaz Fernández</apellidos>
      <direccion>Calle Cueva de Menga Nº3</direccion>
      <numero-telefono>668122235</numero-telefono>
      <nombre>Gonzalo</nombre>
      <apellidos>Sanz Domínguez</apellidos>
      <direccion>Calle Cortijo de la Albarrana №22</direccion>
      <numero-telefono>660221328</numero-telefono>
      <nombre>Manuel</nombre>
      <apellidos>Moreno Morilla</apellidos>
      <direccion>Calle Sierpes Nº 2</direccion>
      <numero-telefono>688172653</numero-telefono>
      <nombre>David</nombre>
      <apellidos>Álvarez Alonso</apellidos>
      <direccion>Calle Feria № 6</direccion>
      <numero-telefono>681727461</numero-telefono>
```



### 2.6. Ejercicio 6

Corrige el código para convertir estos XML en bien formados.

A. Este código es erróneo porque falta cerrar la etiqueta "nombre".

B. Este código es erróneo porque la etiqueta "CIF" debe ser entera en minúsculas o en mayúsculas, no una si y otra no.

C. Este código está mal porque sobran las exclamaciones al cerrar las etiquetas de "nombre".





D. Este código está mal porque no existe un padre único, faltaría añadir la etiqueta "clientes" como en los códigos anteriores.

