

Lenguajes de marcas y sistemas de gestión de información.

UT 1. Introducción a o lenguajes de marcas.

- 1. ¿Qué 3 elementos se han de definir en un lenguaje informático? (1a)
- 2. Se tiene las siguientes expresiones introducidas en una calculadora, indicar si existen errores y el error en alguno de los elementos definidos anteriormente (1a):
 - 4+5*(-2)
 - A+4
 - 4+/56
 - 5.67-5+[24*((-5)]
- 3. Clasificar la siguiente información en estructurada o no estructurada (1b):
 - Datos climatológicos diarios.
 - Contenido correo electrónico.
 - Declaración de la renta.
 - Audios.
 - Comentarios red social.
- 4. ¿Qué ventajas desde el punto de vista informático tiene la información estructurada con respecto a la no estructurada? (1b)
- 5. Explicar con tus palabras qué aportan los lenguajes de marcas con respecto a los mismos datos que no los utilizan (1b)
- 6. ¿Qué caractristicas poseen los lenguajes de marcas? (1a)
- 7. Dibujar la estructura jerárquica de un álbum de música. (1a)
- 8. Indicar y explicar con tus palabras los tipos de lenguajes de marcas. (1c)
- Explicar la ventaja principal del uso de etiquetas con respecto a la información.
 (1a)
- 10. ¿Cuáles son las características principales de XML? (1f)
- 11. Definir el formato lexíco de una etiqueta XML(1f,1g,1h)



- 12. ¿Qué reglas ha de cumplir una etiqueta HTML? (1f,1g)
- 13. ¿Para qué se utilizan los atributos? ¿Qué léxico tiene? ¿Cuántos atributos puede tener una etiqueta? (1g)
- 14. XML se dice que es un metalenguaje. Explicar esta afirmación (1f)
- 15. Indicar si las siguientes etiquetas son correctas o no. En caso de que no sean correctas, indicar que regla no cumple. (1g, 1h)

```
<nombre>Juan<nombre>
<nombre>Juan</persona>
<persona edad="30">Juan</persona>
<Nombre>Juan</nombre>
<nombre#1>Juan</nombre#1>
<imagen src="foto.jpg">
<nombre_completo>Juan Pérez</nombre_completo>
<mensaje>5 < 10</mensaje>
```

- 16. ¿Qué puede contener una etiqueta? (1g, 1h)
- 17. Explicar la razón de que un documento XML se diga que tiene una estructura en forma de árbol. (1g, 1h)
- 18. ¿Qué se entiende por un documente XML bien formado? ¿Y válido? (1h)
- 19. Buscar los errores para que el siguiente XML no esté bien formado (1h)



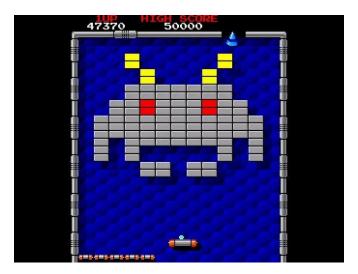
</libro>

- 20. Explicar para que se utiliza el espacio de nombres. ¿Cómo se describe en un documento para DTD y para Schemas? (1e, 1i)
- 21. Investigar que lenguajes definen los siguientes espacios de nombre: (1e, 1i)
 - https://www.w3.org/Graphics/SVG/1.1/DTD/svg11.dtd
 - http://www.w3.org/2000/svg
 - http://www.w3.org/1999/xhtml
 - https://schemas.xmlsoap.org/wsdl/
 - https://www.w3.org/XML/9710rdf-dtd/rdf.dtd
 - http://www.w3.org/2003/05/soap-envelope





- 22. En el ejercicio anterior algunos espacios de nombres terminan en dtd y otros no ¿Cuál es la razón? ¿Cómo se incluyen cada tipo en un fichero XML? (1i)
- 23. ¿Cuál es la razón de que XML se utilice menos en la actualidad? (1b,1e)
- 24.¿Por quién se ha visto sustituido XML? ¿Son lenguajes de marcas? Indicar la razón. (1b,1e).
- 25. Diseñar un JSON para representar un nivel del juego Arkanoid, que tiene entre otros: tiempo, fondo, cuadrados (cada cuadrado tiene propiedades como color, dureza, estado...).(1f)



- 26. Dibujar el árbol del JSON anterior. (1a,1f)
- 27. Si se quiere compartir el formato diseñado para el juego entre compañeros ¿qué se necesita? Buscar si existe solución para los lenguajes Java, Go y Rust.(1c,1f, 1i)
- 28. En JSON ¿Se pueden realizar transformaciones de documentos? ¿Cómo se realizan?(1a,1d,1f,1g)