

**Examen de LMSGI**  
**XSL – Partido de baloncesto**

1. A partir del fichero XML proporcionado junto a este documento, se te pide que realices la transformación del formato a un fichero en HTML, ten en cuenta que se te proporciona un fichero HTML que te debe servir como ejemplo. La corrección del examen se realizará en función de los siguientes apartados.

- a. (3.5 puntos) Tabla de jugadores.
  - i. (0.75) Muestras los jugadores del equipo en una tabla, una fila por jugador o jugadora. Muestras todos los datos disponibles.
  - ii. (0.25) Muestras los jugadores ordenados por su nombre.
  - iii. (0.75) Muestras, en la primera columna de la tabla, la imagen del equipo al que pertenece el jugador o jugadora.
  - iv. (0.75) Las filas de la tabla muestran colores alternos, en función del número de fila y del equipo al que pertenece el jugador o jugadora.
  - v. (0.5 punto) Se hace uso de los elementos `<xsl:apply-templates>` y `<xsl:call-template>` para realizar la transformación de formato.
  - vi. (0.5 puntos) Se utiliza el paso de parámetros en una plantilla.
- b. (3.5) Cancha y posicionamiento de los jugadores.
  - i. (1.25 punto) Creas una tabla que muestra los nombres de los jugadores y jugadoras en sus respectivas coordenadas.
  - ii. (0.25 puntos) La tabla muestra como fondo el fichero de imagen especificado en tu fichero XML.
  - iii. (0.5 puntos) Muestras también, en sus coordenadas, la imagen del equipo al que pertenece cada jugador o jugadora.
  - iv. (1.5 puntos) Realizas el ejercicio con plantillas recursivas que imitan el funcionamiento del bucle For clásico
- c. (3) Tabla con los datos del histórico del partido
  - i. (0.5 puntos) Muestras los datos de cada entrada del histórico en una fila de la tabla
  - ii. (1.25 puntos) Muestras la imagen correspondiente al tipo de entrada: puede ser una canasta o una falta personal.
  - iii. (1.25 puntos) Muestras el apodo de cada jugador o jugadora.