

## EXERCICIS INICIALS JSON

1. Representació d'un llenguatge de programació. Representar en un fitxer JSON un llenguatge de programació. La informació que contindrà és la següent:

- Nom del llenguatge.
- Any de creació.
- Noms dels autors.
- Indicador de si és compilat o no.

2. Representació d'un equip de basquet. Representar en un fitxer JSON un equip de bàsquet. La informació que contindrà és la següent:

- Nom de l'equip.
- Color de l'equipament.
- Nom de l'estadi.
- Nom de l'entrenador.
- Indicador de si la plantilla de l'equip es correspon amb una plantilla històrica.
- Referència a la seua pàgina web (si està disponible).
- Jugadors. Per cada jugador s'emmagatzema el nom i el dorsal. S'agrupen segons les següents posicions:
  - Base.
  - Aler.
  - Pivot.

3. Representació d'una obra pictòrica. Crea un document JSON que represente un quadre. La informació que ha de contindre és la següent:

- Títol del quadre.
- Nom de l'autor.
- Any de creació.
- Indicador de si està exposada en un museu.
- Nom del museu. Pot ser nul.

4. Representació de l'obra d'un pintor. Crea un document JSON que represente l'obra d'un pintor. La informació que ha de contindre és la següent:

- Nom del pintor.
- Data de naixement.
- Lloc de naixement.
- Data de defunció. Pot ser nul·la.
- Lloc de defunció. Pot ser nul·la.
- Llistat d'obres. Per cada obra disposa de la següent informació:
  - Títol del quadre.
  - Any de creació.

- URL a una fotografia del quadre allotjada en internet.

5. Detecció d'errors. En el següent document JSON conté quatre errors de sintaxis. Intenta trobar-los i solucionar-los sense utilitzar l'ordinador.

```
{
  "pelicula" : "El resplandor",
  "director" : "Stanley Kubrick"
  "estrena" ; 1980,
  "repartiment" : [
    {
      "nom" : "Jack Nicholson",
      "personatge" : "Jack Torrance"
    },
    {
      "nom" : "Shelley Duvall",
      "personatge" : "Wendy Torrance"
    },
    {
      "nom" : "Danny Lloid",
      "personatge" : "Danny Torrance"
    }
  ]
}
```