

Hipertekst i Hipermedia

Projekt (2020)

Temat:

MOJE HOBBY

Etapy:

Etap	Punktacja [pkt]
HTML, Dokument XML, XML Schema, DTD	25
XSLT	15

XSLT:

Wymagania:

Korzystając z utworzonego w poprzednim etapie pliku XML oraz z języka przekształceń XSLT wyświetlić w przeglądarce dane zawarte w pliku XML stworzonym w czasie I projektu. **Jeśli istnieje potrzeba można dokonać zmian w pliku XML z pierwszego projektu.**

- Należy zastosować **dwie różne** transformacje XSLT i stworzyć dwie wersje dokumentów wynikowych.
- należy wykorzystywać głównie szablony, stąd istnieje możliwość wykorzystania instrukcji pętli (instrukcja *for-each*) nie więcej niż dwukrotnie w pliku transformacji
- Dodatkowo stworzyć trzeci plik z transformacjami, pozwalający przekształcić plik XML, do nowego pliku XML o innej strukturze.
- W pierwszej transformacji (**10,5 pkt**) należy zastosować:
 - przynajmniej 8 nietrywialnych szablonów (oprócz szablonu dla korzenia) z dopasowaniem do elementu (**1,6pkt**)
 - przynajmniej 1 szablon z dopasowaniem do atrybutu (**0,5pkt**)
 - przynajmniej 1 szablon z nazwą (**0,5pkt**)
 - instrukcje warunkowe (*if*) i instrukcje wyboru (*choose*) (łącznie przynajmniej 3 razy) (**0,9pkt**)
 - instrukcję pętli w połączeniu z instrukcją sortowania (**0,8pkt**)
 - numerowanie (*number*) z różnymi parametrami co najmniej dwukrotnie, w tym jedno dla posortowanej listy (**1pkt**)
 - wykorzystanie XPath do poruszania się po drzewie dokumentu, aby wydobyć różne węzły (ścieżka do wybranego węzła, zastosowanie predykatów(co najmniej trzykrotnie)) (**1pkt**)
 - przynajmniej 5 razy różne funkcje XPath i/lub XSLT (**1pkt**)
 - przynajmniej dwukrotne wykorzystanie zmiennej zarówno prostej jak i złożonej (**0,7pkt**)
 - wykorzystanie arkusza stylów (css) (**0,3pkt**)
 - dwukrotne, różne formatowanie liczb (**0,6pkt**) (format-number)
 - w wynikowym pliku HTML mają pojawić się zdjęcia (**0,8pkt**)
 - w wynikowym pliku HTML mają pojawić się aktywne linki (**0,8pkt**)
- Druga transformacja (**0,5 pkt**) może być bardzo prosta (np. okrojona transformacja pierwsza). Celem jej tworzenia jest pokazanie możliwości wydobywania różnych informacji z pliku XML i różnego ich prezentowania na stronie internetowej.
- Trzecia transformacja (**4pkt**) ma pozwalać na przekształcenie pliku XML, wykorzystywanego w poprzednim ćwiczeniu, do nowego pliku XML o innej strukturze.
 - plik wynikowy powinien mieć przynajmniej 3 poziomy zagłębienia (nie licząc korzenia) (**0,4pkt**)

- powinny istnieć przynajmniej cztery znaczniki o nazwach różnych od nazw znaczników w pliku wejściowym **(0,4pkt)**
- w wynikowym pliku XML jeden ze znaczników ma mieć nazwę, która jest wartością dowolnego elementu lub atrybutu z pliku XML. Nazwa ta ma być pobierana z pliku XML. Przykładowo w pliku początkowym <imie>Jan</imie> w pliku wynikowym znacznik <Jan>jakas wartosc</Jan>. **(0,8pkt)**
- analogicznie do punktu poprzedniego w wynikowym pliku XML nazwa jednego z atrybutów ma być wartością dowolnego znacznika lub atrybutu z pliku XML **(0,8pkt)**
- w pliku XSLT należy wykorzystać
 - copy **(0,4pkt)**
 - copy-of **(0,4pkt)**
 - element **(0,4pkt)**
 - attribute **(0,4pkt)**

Uwaga

- Ostateczna liczba punktów za projekt jest uzależniona od odpowiedzi udzielanych podczas oddawania projektu, orientacji w projekcie i obowiązujących zagadnieniach.
- Podczas oddawania projektu **kod** ma być **pozbawiony** wszelkich **komentarzy**

Wybrane przykładowe błędy:

- więcej niż dwukrotne wykorzystanie instrukcji pętli **(-2pkt)**
- nieprawidłowe wykorzystanie szablonów **(-1pkt)**
- nieprawidłowe numerowanie posortowanej listy **(-0,5pkt)**
- jednakowe szablony z dopasowaniem do różnych elementów/attributów **(-1pkt)**