

DAM1 - Linguaxes de marcas e sistemas de xestión de información

[Tabol...](#) / [Os meus...](#) / [DAM1 - Linguaxes de marcas e sistemas...](#) / [UD5 - Transformación de docu...](#) / [Tarefa 2. Transformacións con variabl...](#)

 [Avisos](#) 

[UD1 - Introducción Linguaxes de Marcas](#)

[UD2 - A linguaxe XML](#)

[UD3 - Validación de documentos XML...](#)

[UD4 - Validación de documentos XML...](#)

[UD5 - Transformación de document...](#)

Tarefa 2. Transformacións con variables, decisións e estruturas iterativas

Abertas: luns, 19 de maio de 2025, 9:00 AM

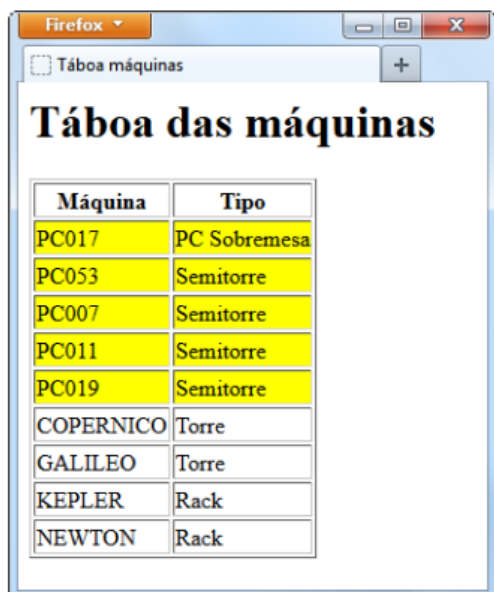
Pendente: domingo, 25 de maio de 2025, 11:40 PM

Nesta tarefa veremos transformacións que apliquen patróns con estruturas de control e iterativas.

Tomando como base o documento XML [tarefaUD5_A2.xml](#)

TAREFA 2A

Xerar como saída da transformación un documento HTML que conteña unha táboa como a seguinte



| Máquina | Tipo |
|-----------|--------------|
| PC017 | PC Sobremesa |
| PC053 | Semitorre |
| PC007 | Semitorre |
| PC011 | Semitorre |
| PC019 | Semitorre |
| COPERNICO | Torre |
| GALILEO | Torre |
| KEPLER | Rack |
| NEWTON | Rack |

Na táboa deben figurar todas as máquinas, salvo aquelas de tipo "Impresora" (nas que o tipo comece con "Impresora"). Ademais deberán marcarse con fondo amarelo aquelas máquinas de tipo "PC Sobremesa" ou "Semitorre".

Facer a solución de dúas formas: primeiro empregando patróns, e a continuación con estruturas iterativas.

TAREFA 2B

Modificar as transformacións obtidas na tarefa anterior, para que a táboa amose os elementos ordenados polo seu tipo, e dentro dos elementos dun mesmo tipo polo seu nome.

TAREFA 2C

Xerar como saída da transformación un documento HTML que conteña unha táboa como a seguinte

| Máquina | Tipo | OS | Capacidade HD |
|-----------|--------------|------------------------|---------------|
| PC017 | PC Sobremesa | Windows 7 | 2000 GB |
| KEPLER | Rack | Ubuntu 8.04 Server | 1500 GB |
| COPERNICO | Torre | Windows 2003 Server R2 | 1000 GB |
| NEWTON | Rack | Ubuntu 8.04 Server | 1000 GB |
| GALILEO | Torre | Windows 2008 Server R2 | 600 GB |
| PC011 | Semitorre | Windows 2000 SP4 | 80 GB |
| PC053 | Semitorre | Windows XP | 40 GB |
| PC007 | Semitorre | Windows XP | 40 GB |
| PC019 | Semitorre | Mandriva 2007 | 40 GB |

Na táboa soamente deberán figurar aquelas máquinas con sistema operativo (nas que exista o elemento "OS", marcando en amarelo as filas relativas a máquinas con sistema operativo da familia "Windows", e ordenándoas de maior a menor capacidade total dos seus discos duros.

Por último, a cor correspondente ao texto da capacidade variará entre o vermello ("FF0000") cando é igual ou maior de 1000GB, o laranxa-vermello ("FF4500") cando a súa capacidade está entre os 500 e os 1000GB, e laranxa ("FFA500") cando é inferior a 500GB.

Facer a transformación de dous xeitos: empregando patróns e empregando estruturas iterativas.

TAREFA 2D

Modificar as transformacións transformación anterior empregando:

- Unha variable de nome "cor_windows" para a cor amarela de fondo das filas das máquinas da familia "Windows".
- Unha variable de nome "encabezado_taboa" coas etiquetas da fila de encabezado da táboa.
- Unha variable de nome "capacidade" coa capacidade de cada máquina.
- Unha variable de nome "cor_capacidade" coa cor correspondente ao texto da capacidade de cada máquina..

TAREFA 2E

Transformar o documento orixe noutro documento XML semellante que:

- Inclúa soamente as máquinas cuxo nome comeza por "PC".
- Dentro da lista das máquinas, aparezan en primeiro lugar aquelas cuxo sistema operativo non sexa da familia "Windows".
- As máquinas da familia "Windows" estean ordenadas pola capacidade total de almacenamento, en orde descendente.

Sube os arquivos XML ben formados, correspondentes as tarefas co nome UD5A3_T2_tarefa2X_nombrealumno.xml / xslt

Estado da entrega

| | |
|---------------------------|--|
| Estado da entrega | Aínda non se realizaron entregas |
| Estado das cualificacións | Sen cualificar |
| Tempo restante | A tarefa está atrasada por: 65 días 15 horas |
| Última modificación | - |
| Comentarios a entrega | > Comentarios (0) |

◀ Tarefa 1. Aplicar varios patróns a un mesmo elemento

Ir a...