

EJERCICIOS (X)HTML

Profesor: Juan Antonio LÓpez Quesada |

Ejercicio 1: Crear una carpeta denominada *xhtml* y dentro de ella crear la siguiente página Web con el nombre *practicass1.htm* y el resto de ejercicios.

Nota: Realiza y añade a la carpeta anterior un resumen.doc donde tengas los tags y atributo explicados en el tema

Objetivo del Ejercicio: Incluir como fondo de la página una imagen.

Ejercicio 2: Crear la siguiente página Web con el nombre *practicass2.htm*

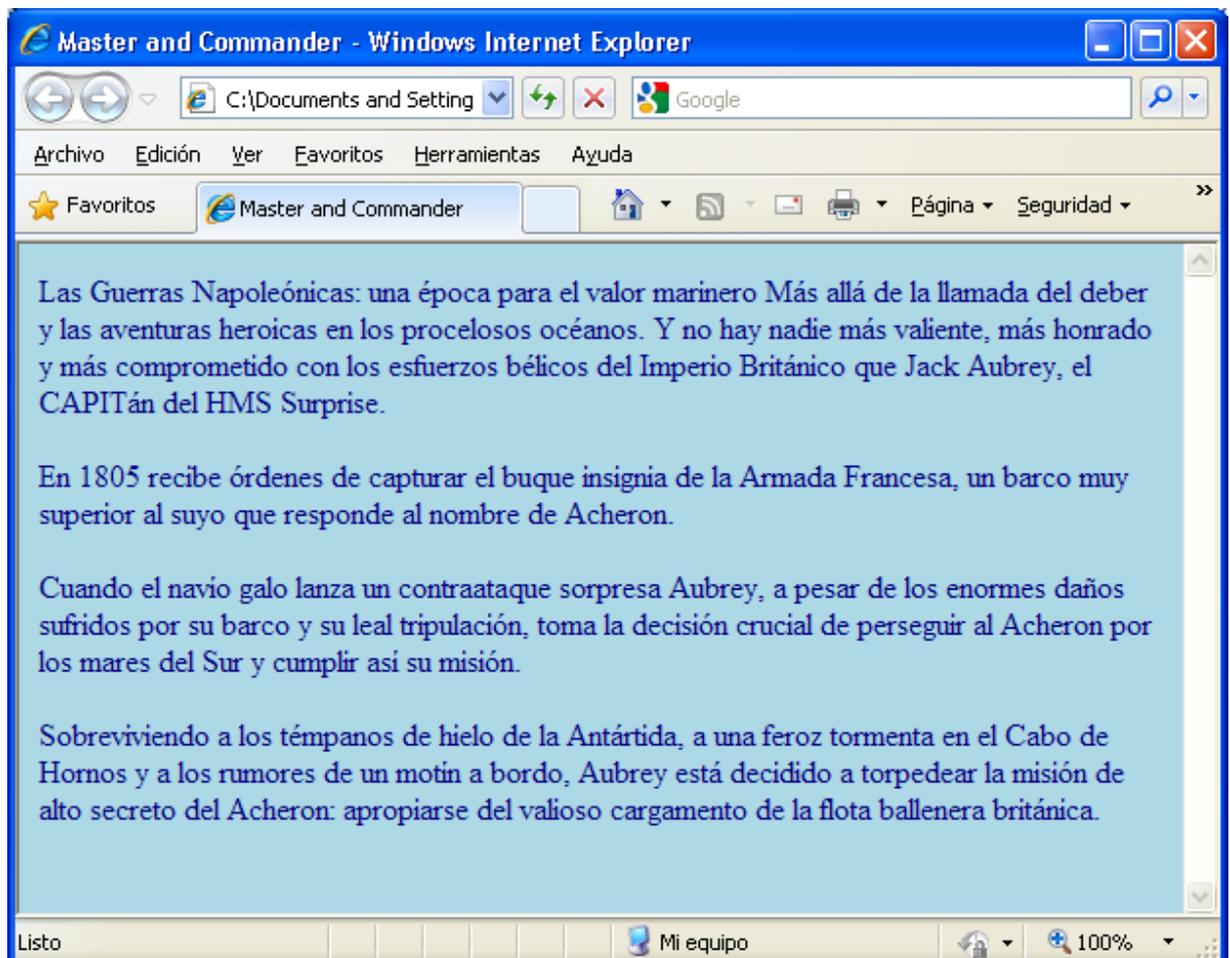
Objetivo del Ejercicio: Incluir como fondo de la página un color utilizando el código hexadecimal correspondiente.

Ejercicio 3: Crear la siguiente página Web con el nombre *practicass3.htm*

Objetivo del Ejercicio: Incluir como fondo de la página un color utilizando el nombre del color correspondiente en inglés "blue".

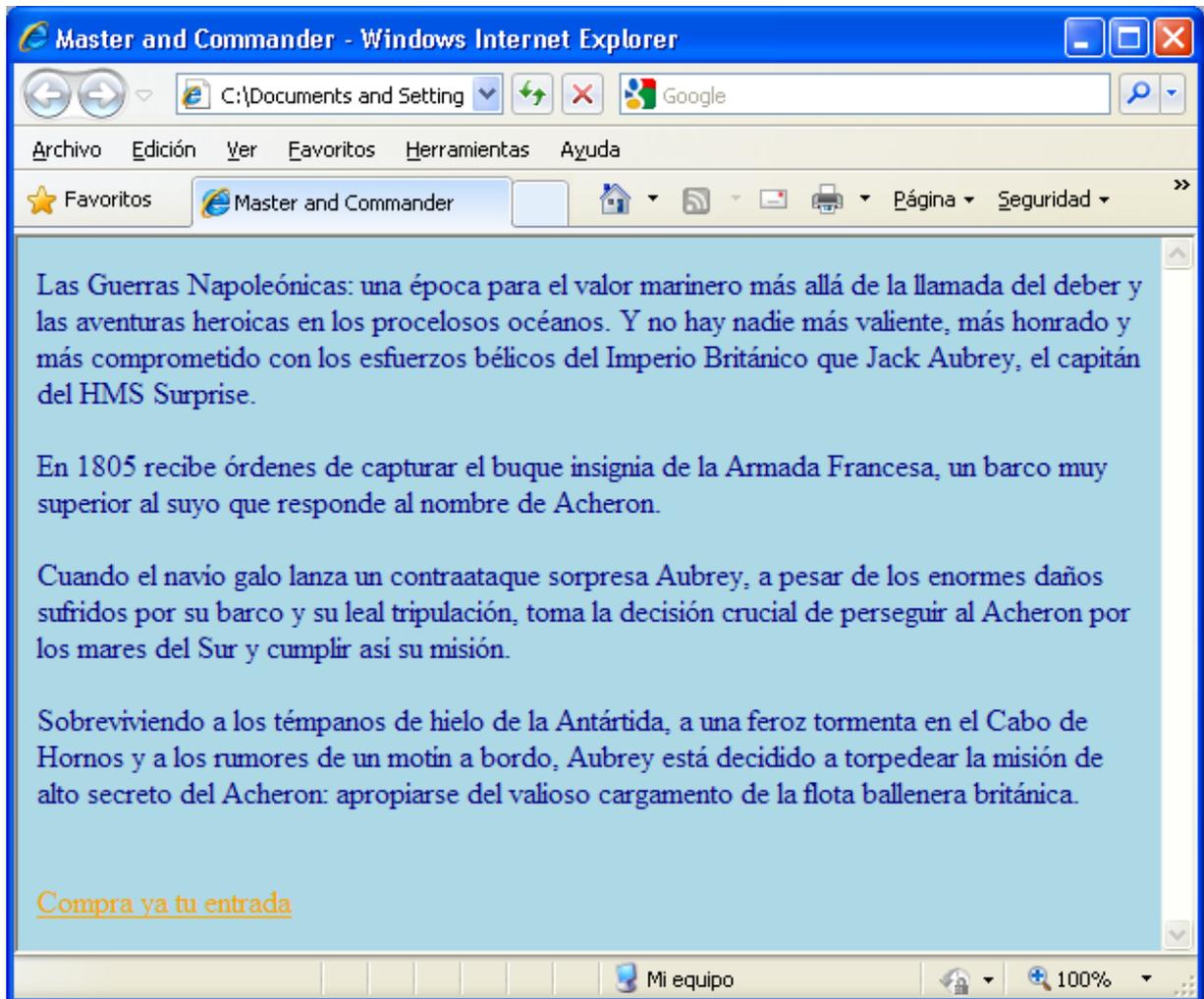
Ejercicio 4: Crear la siguiente página Web con el nombre *practicass4.htm*

Objetivo del Ejercicio: Asignar al fondo de la página un color, y asignar al texto que se va a incluir en la misma un color distinto del que toma por defecto.



Ejercicio 5: Crear la siguiente página Web con el nombre practicas5.htm

Objetivo del Ejercicio: Modificar los atributos de color de fondo de la página, color del texto y añadir los atributos de color de los hiperenlaces.



Ejercicio 6: Añadir a la etiqueta BODY, del ejercicio anterior, los atributos LEFTMARGIN="150" TOPMARGIN="30" y guardar la página con el nombre practicas6.htm

Objetivo del Ejercicio: Incluir los atributos de márgenes a la página y comprobar su funcionamiento.

Ejercicio 7: Añadir el siguiente comentario al documento practicas6.htm: "Página sobre la película de Russel Crowe, Master and Commander".

Objetivo del Ejercicio: Ver el funcionamiento de los comentarios en una página web.

Ejercicio 8: Crear la siguiente página web con el nombre practicas7.htm

Objetivo del Ejercicio: Ver el funcionamiento de los estilos lógicos y de los estilos físicos.



Master and Commander - Windows Internet Explorer

C:\Documents and Settings\Profesor\Escritorio\Untitled-2.html

Google

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Favorites Master and Commander

Página Seguridad Herramientas

Los bravucones héroes y villanos nacidos de la fértil imaginación del escritor superventas *Patric O'Brian* hacen su primer viaje en barco por la gran pantalla en la película del director Peter Weir. Usando los personajes principales de la primera novela de O'Brian, *Capitán de mar y guerra*, y el esquema narrativo de la décima entrega, *La costa más lejana del mundo* (O'Brian escribió 20 novelas en total sobre el tándem Aubrey - Maturin), la película es un incomparable y fidedigno retrato de la vida en alta mar a comienzos del siglo XIX.

Al frente de la misma figura el capitán *Jack Aubrey*, un verdadero compendio de todos los héroes de cualquier época que navegan por los mares.

Un personaje exageradamente arquetípico, no sólo de enorme valor, tenacidad y capacidad de liderazgo, sino también un hombre con gran corazón y un fabuloso sentido del humor.

Para los 197 integrantes de la tripulación del HMS Surprise es Jack "El Afortunado"; saben que les va a ayudar a superar cualquier dificultad con la que se encuentren y, en último término, le otorgan su más ciega confianza como capitán.

Esta tripulación está compuesta por marineros de de diversas nacionalidades (inglesa, francesa, polaca y sudanesa, por citar sólo unas pocas) y diferentes edades. Contando con algunos guardiamarinas de tan sólo doce años de edad, esta película entrecruza hábilmente sus experiencias a bordo del HMS Surprise, donde Aubrey ejerce labores de guía y mentor, con las aventuras épicas en mar abierto.

"Hay muy pocas personas en el mundo que puedan interpretar el papel del capitán Jack Aubrey. Todos entienden que él sea el capitán y su líder, y están dispuestos a seguirle hasta la muerte". (Duncan Henderson, Productor)

"Nadie en el cine ha reproducido armas con este grado de fidelidad". (Martin Bibbings, experto en armamento del Siglo XVIII)

"Hemos extremado la precisión histórica. Recibimos de manos del Almirantazgo Británico los pormenores de la construcción completamente documentados, usamos fórmulas matemáticas para determinar el tamaño adecuado del ancla... Se ha estudiado hasta el mínimo detalle, cada centímetro cuadrado de este barco". (Leon Poindexter, experto en construcción de barcos)

"Ha sido un reto mayúsculo y la experiencia más extraordinaria contar visualmente esta historia de una forma que pudiera hacer justicia a las palabras de O'Brian" (Peter Weir, director)

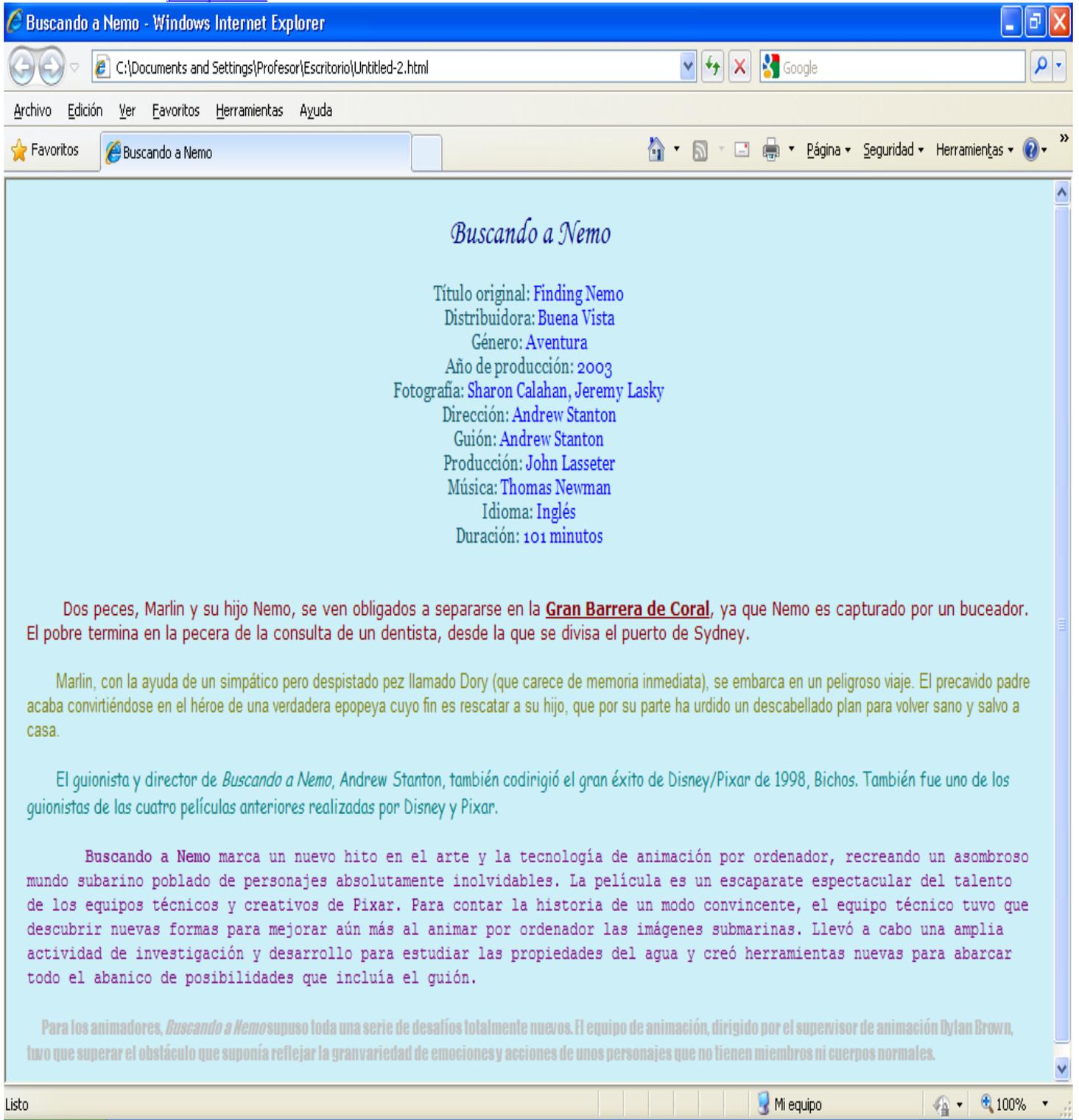
Listo Mi equipo 100%

Ejercicio 9: En la página anterior, cambiar el color del fondo a blanco (white) y el color del texto a negro (black) y guardar los cambios.

Objetivo del Ejercicio: Practicar con los atributos de la etiqueta BODY.

Ejercicio 10: Crear la siguiente página web con el nombre practicas8.htm

Objetivo del Ejercicio: Conocer el funcionamiento y los diferentes atributos de la etiqueta FONT.



The screenshot shows a Windows Internet Explorer browser window titled "Buscando a Nemo - Windows Internet Explorer". The address bar shows the file path "C:\Documents and Settings\Profesor\Escritorio\Untitled-2.html". The page content is as follows:

Buscando a Nemo

Título original: Finding Nemo
Distribuidora: Buena Vista
Género: Aventura
Año de producción: 2003
Fotografía: Sharon Calahan, Jeremy Lasky
Dirección: Andrew Stanton
Guión: Andrew Stanton
Producción: John Lasseter
Música: Thomas Newman
Idioma: Inglés
Duración: 101 minutos

Dos peces, Marlin y su hijo Nemo, se ven obligados a separarse en la **Gran Barrera de Coral**, ya que Nemo es capturado por un buceador. El pobre termina en la pecera de la consulta de un dentista, desde la que se divisa el puerto de Sydney.

Marlin, con la ayuda de un simpático pero despistado pez llamado Dory (que carece de memoria inmediata), se embarca en un peligroso viaje. El precavido padre acaba convirtiéndose en el héroe de una verdadera epopeya cuyo fin es rescatar a su hijo, que por su parte ha urdido un descabellado plan para volver sano y salvo a casa.

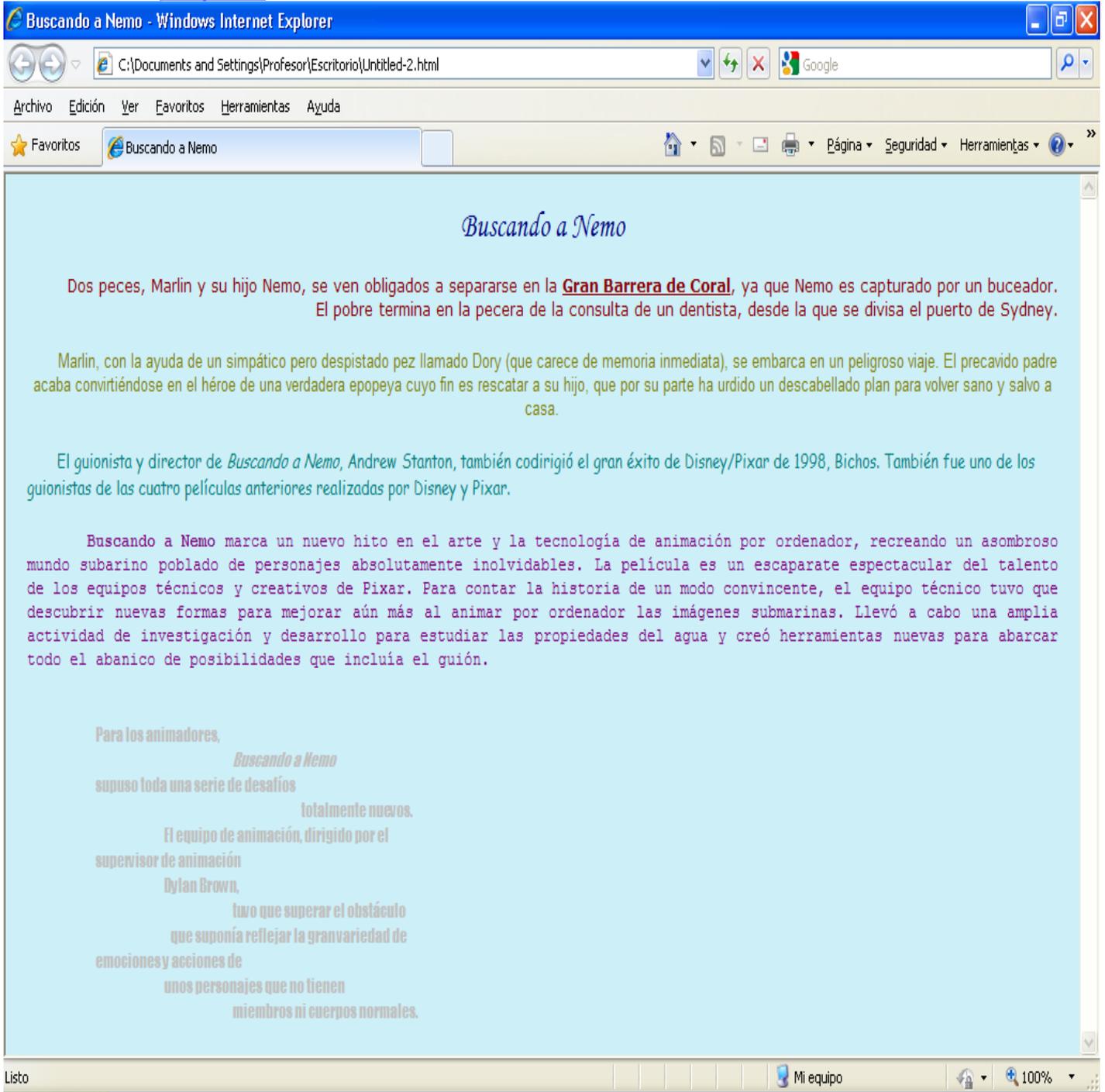
El guionista y director de *Buscando a Nemo*, Andrew Stanton, también codirigió el gran éxito de Disney/Pixar de 1998, *Bichos*. También fue uno de los guionistas de las cuatro películas anteriores realizadas por Disney y Pixar.

Buscando a Nemo marca un nuevo hito en el arte y la tecnología de animación por ordenador, recreando un asombroso mundo subarino poblado de personajes absolutamente inolvidables. La película es un escaparate espectacular del talento de los equipos técnicos y creativos de Pixar. Para contar la historia de un modo convincente, el equipo técnico tuvo que descubrir nuevas formas para mejorar aún más al animar por ordenador las imágenes submarinas. Llevó a cabo una amplia actividad de investigación y desarrollo para estudiar las propiedades del agua y creó herramientas nuevas para abarcar todo el abanico de posibilidades que incluía el guión.

Para los animadores, *Buscando a Nemo* supuso toda una serie de desafíos totalmente nuevos. El equipo de animación, dirigido por el supervisor de animación Dylan Brown, tuvo que superar el obstáculo que suponía reflejar la gran variedad de emociones y acciones de unos personajes que no tienen miembros ni cuerpos normales.

Ejercicio 11: En la página creada en el ejercicio anterior sustituir donde haya dos etiquetas `
` por una etiqueta `<P>` o `<PRE>`, según se indica más abajo. Guardar el documento con el nombre `practicass9.htm`

Objetivo del Ejercicio: Ver el funcionamiento de las etiquetas de párrafo `<P>` y `<PRE>`.



The screenshot shows a Windows Internet Explorer browser window. The title bar reads "Buscando a Nemo - Windows Internet Explorer". The address bar shows the local file path "C:\Documents and Settings\Profesor\Escritorio\Untitled-2.html". The browser's menu bar includes "Archivo", "Edición", "Ver", "Favoritos", "Herramientas", and "Ayuda". The "Favoritos" menu is open, showing "Buscando a Nemo". The main content area has a light blue background and features the title "Buscando a Nemo" in a stylized font. Below the title, there are several paragraphs of text in different colors (red, green, blue, purple) describing the movie. At the bottom of the page, there is a section titled "Para los animadores, Buscando a Nemo" followed by a list of challenges and facts about the animation process. The browser's status bar at the bottom shows "Listo", "Mi equipo", and a zoom level of "100%".

Buscando a Nemo

Dos peces, Marlin y su hijo Nemo, se ven obligados a separarse en la **Gran Barrera de Coral**, ya que Nemo es capturado por un buceador. El pobre termina en la pecera de la consulta de un dentista, desde la que se divisa el puerto de Sydney.

Marlin, con la ayuda de un simpático pero despistado pez llamado Dory (que carece de memoria inmediata), se embarca en un peligroso viaje. El precavido padre acaba convirtiéndose en el héroe de una verdadera epopeya cuyo fin es rescatar a su hijo, que por su parte ha urdido un descabellado plan para volver sano y salvo a casa.

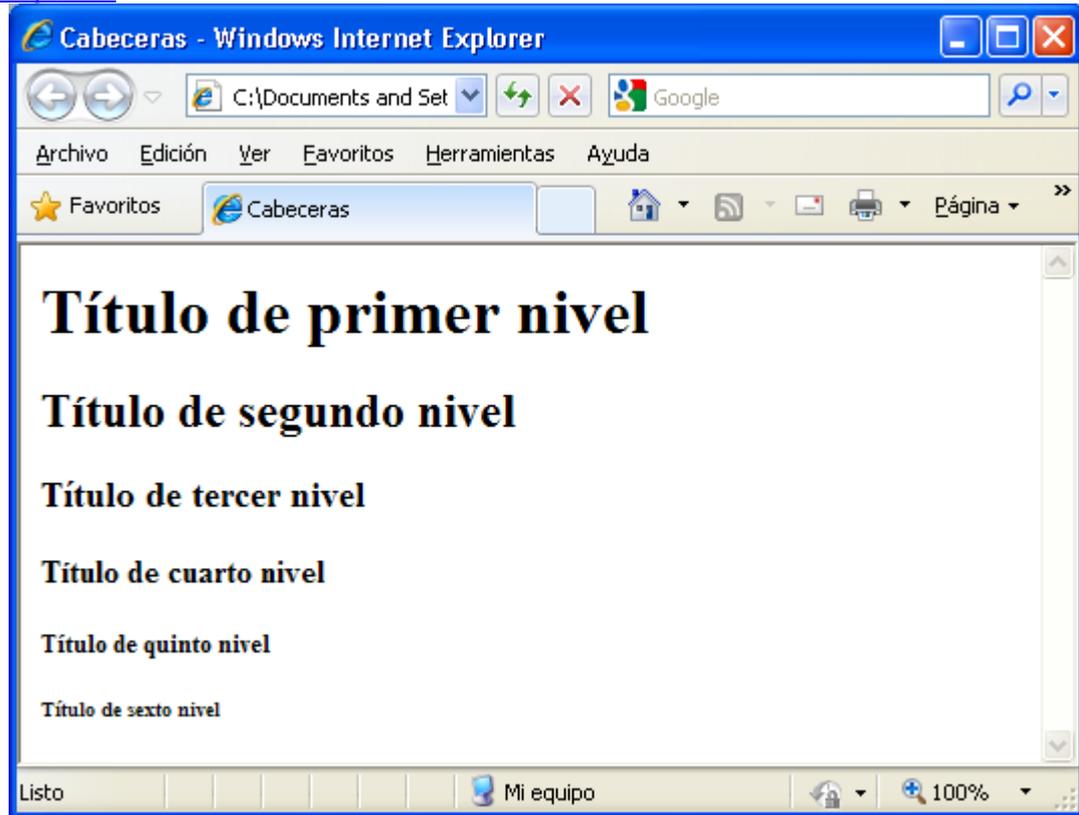
El guionista y director de *Buscando a Nemo*, Andrew Stanton, también codirigió el gran éxito de Disney/Pixar de 1998, Bichos. También fue uno de los guionistas de las cuatro películas anteriores realizadas por Disney y Pixar.

Buscando a Nemo marca un nuevo hito en el arte y la tecnología de animación por ordenador, recreando un asombroso mundo subarino poblado de personajes absolutamente inolvidables. La película es un escaparate espectacular del talento de los equipos técnicos y creativos de Pixar. Para contar la historia de un modo convincente, el equipo técnico tuvo que descubrir nuevas formas para mejorar aún más al animar por ordenador las imágenes submarinas. Llevó a cabo una amplia actividad de investigación y desarrollo para estudiar las propiedades del agua y creó herramientas nuevas para abarcar todo el abanico de posibilidades que incluía el guión.

Para los animadores,
Buscando a Nemo
supuso toda una serie de desafíos
totalmente nuevos.
El equipo de animación, dirigido por el
supervisor de animación
Dylan Brown,
tuvo que superar el obstáculo
que suponía reflejar la gran variedad de
emociones y acciones de
unos personajes que no tienen
miembros ni cuerpos normales.

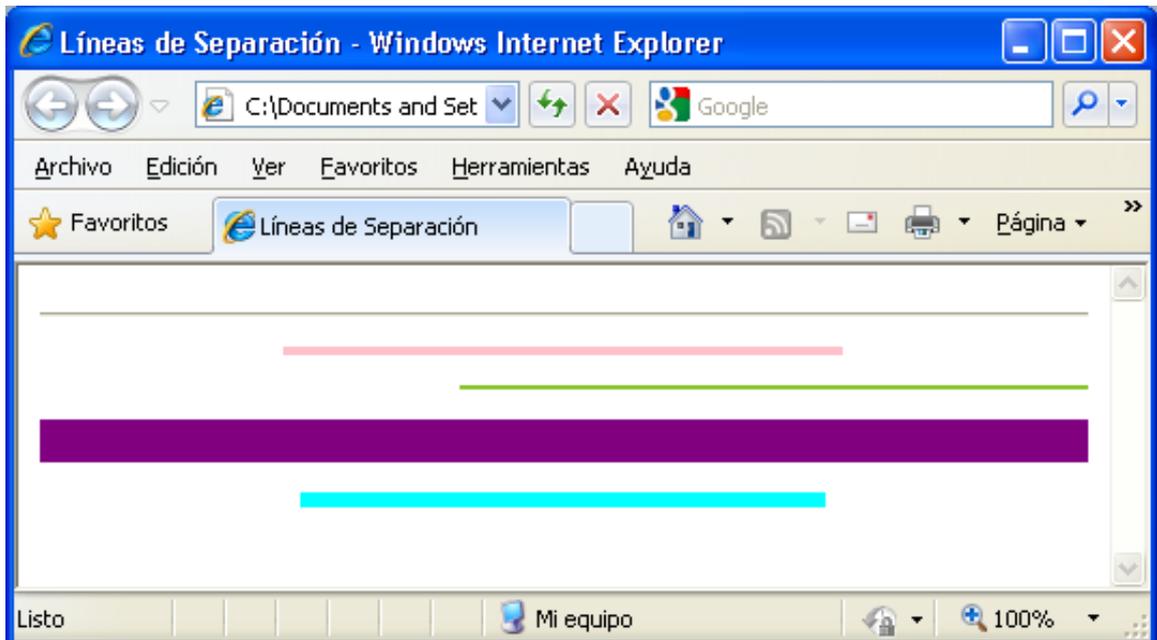
Ejercicio 12: Crear la siguiente página web con el nombre *practicass10.htm*

Objetivo del Ejercicio: Conocer las características de las diferentes cabeceras que existen.



Ejercicio 13: Crear la siguiente página web con el nombre practicas11.htm

Objetivo del Ejercicio: Usar líneas de separación en un documento aplicándoles diferentes atributos.



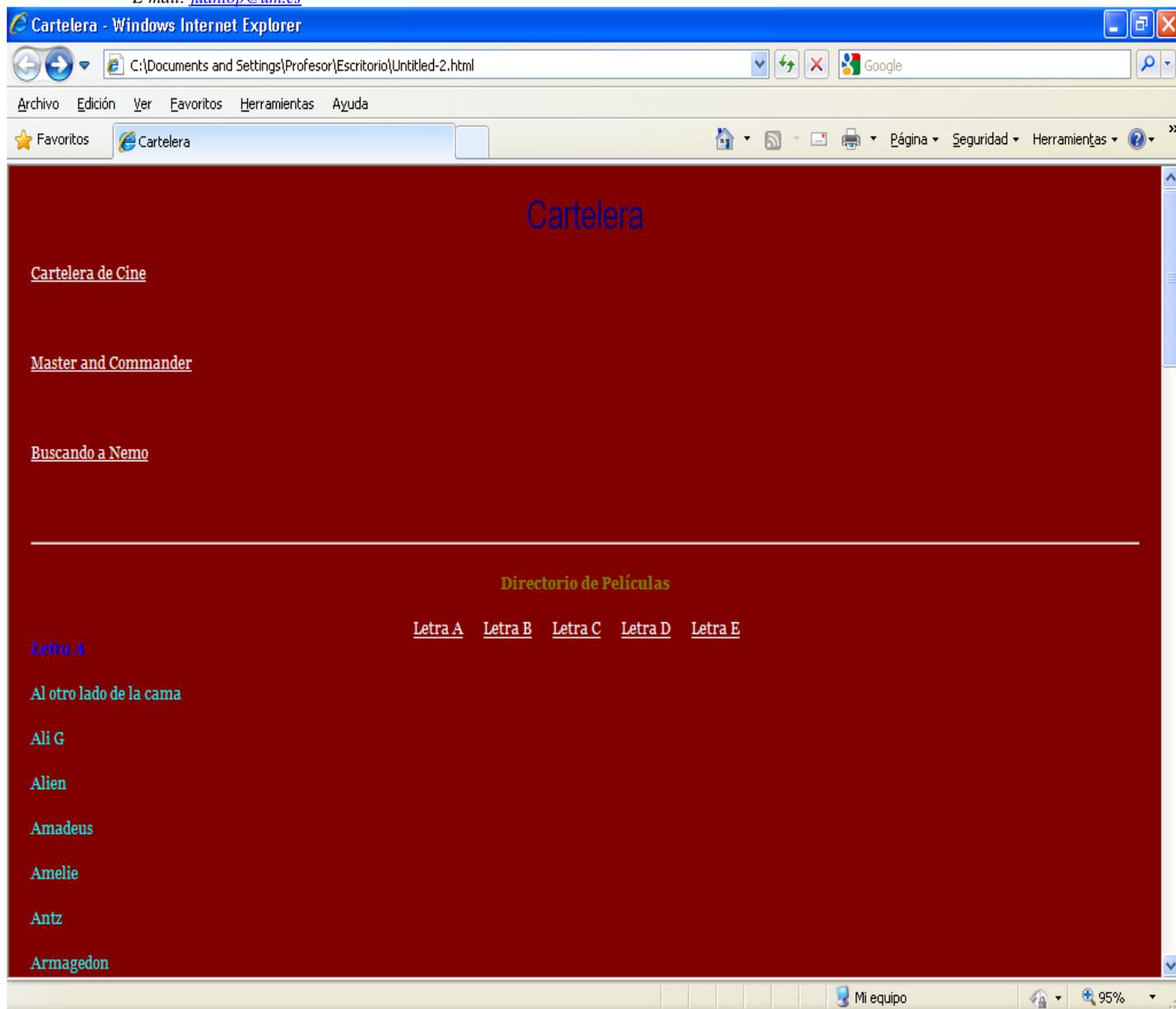
Ejercicio 14: Crear la siguiente página web con el nombre *practicass12.htm*, con las características que se especifican más abajo.

Objetivo del Ejercicio: Practicar todos los elementos vistos hasta el momento, dejando libertad al alumno para combinarlos y aplicarlos de forma adecuada.

- La página web será un cuento infantil.
- El cuento debe tener como mínimo un folio y medio, y máximo tres folios.
- El título del cuento debe aparecer en la barra de título del navegador.
- Utilizar como fondo una imagen o un color adecuado al cuento.
- Utilizar combinaciones de colores para el texto.
- Sustituir los símbolos especiales y los caracteres acentuados por las secuencias de escape correspondientes.
- Utilizar líneas horizontales, cabeceras, negritas, cursivas, alineaciones diferentes, estilos lógicos, etc...
- Utilizar y combinar todas las etiquetas posibles, de las vistas hasta el momento, para crear una página infantil atractiva, elegante y fácil de leer.
- Utilizar sólo las etiquetas conocidas, cualquier otra etiqueta no será tenida en cuenta en la puntuación del ejercicio.
- Se puntuará el esfuerzo, la creatividad y la limpieza en el código.

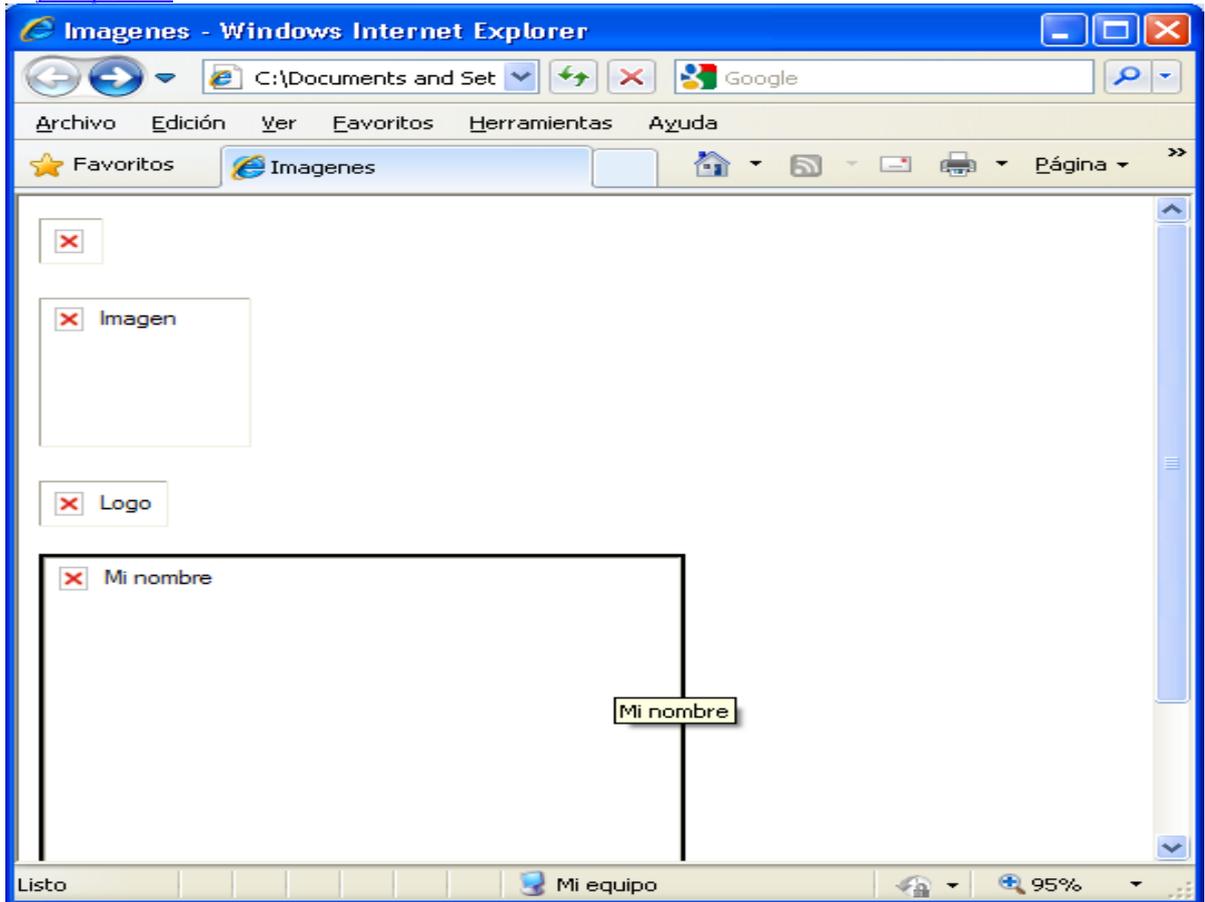
Ejercicio 15: Crear una carpeta llamada *Cartelera* dentro de la carpeta *xHTML*. Mover el archivo *practicass9.htm* a la carpeta *Cartelera*. Dentro de la carpeta *Cartelera* crear una página Web con el nombre *practicass13.htm*, con la siguiente estructura:

Objetivo del Ejercicio: Practicar los hiperenlaces dentro de una página web.

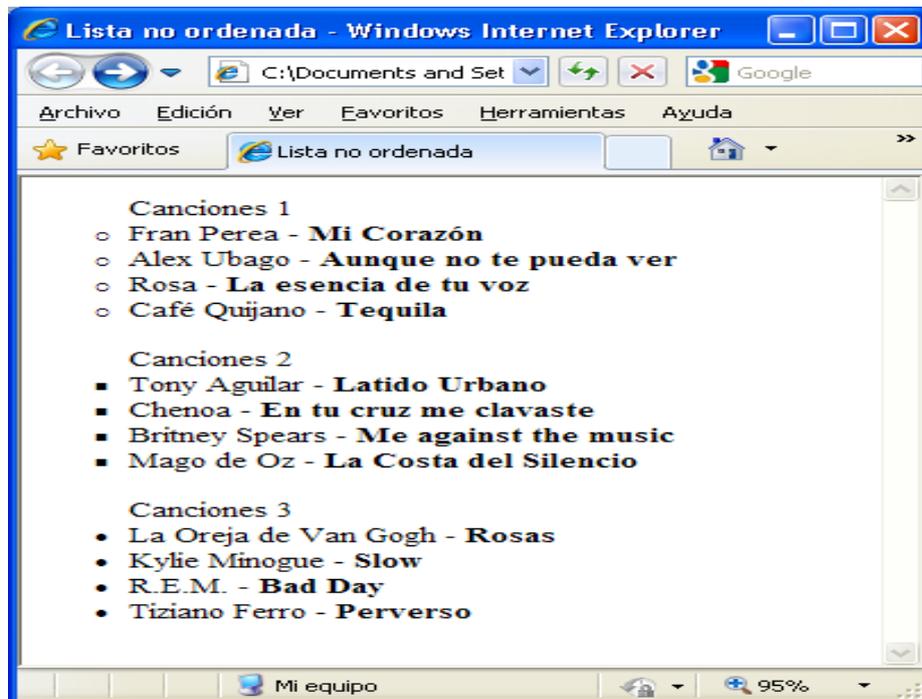


Ejercicios 16. Crea una nueva página Web con el nombre practicas14.htm

Objetivo del Ejercicio: Practicar todos los elementos relacionados con imágenes



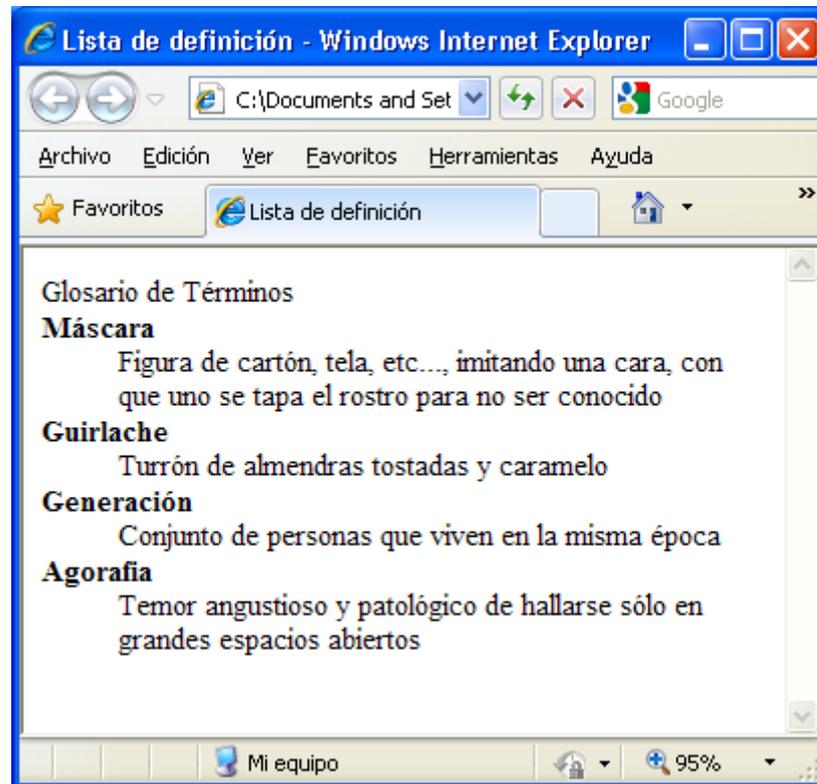
17. Crea una nueva página Web con el nombre practicas15.htm



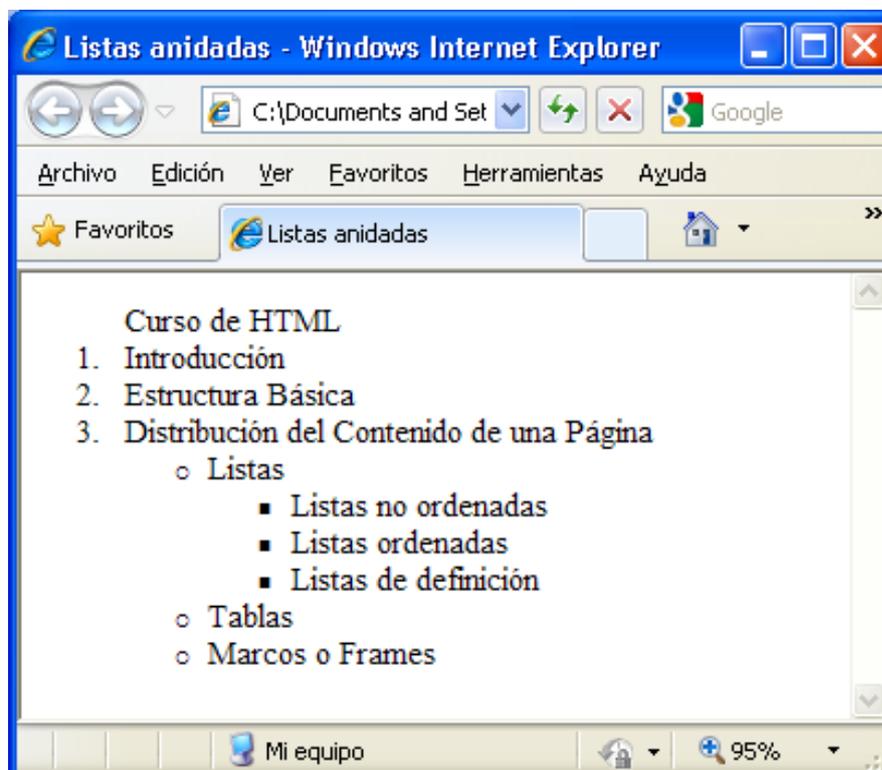
18. Crea una nueva página Web con el nombre practicas16.htm



19. Crea una nueva página Web con el nombre practicas17.htm



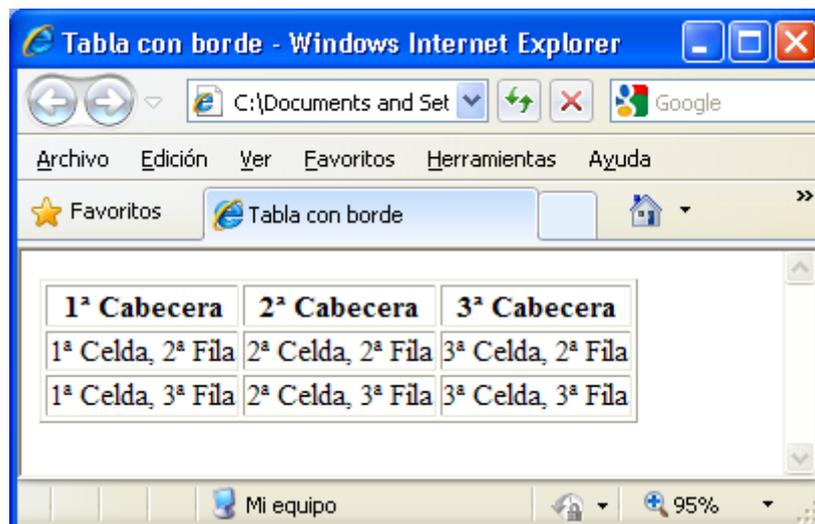
20. Crea una nueva página Web con el nombre practicas18.htm



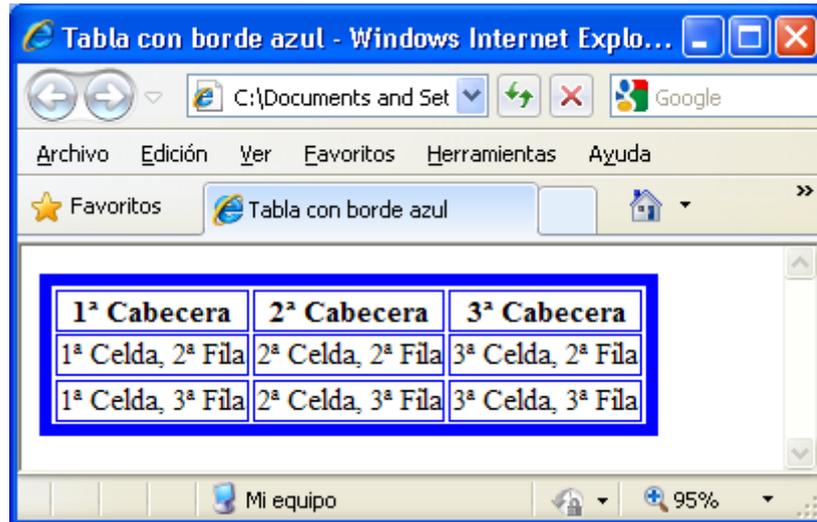
21. Crea una nueva página Web con el nombre practicas19.htm, que contenga la siguiente tabla sin bordes:



22. Añade los bordes a la tabla anterior.



23. Añade un borde de 6 píxeles y de color azul a la tabla anterior.



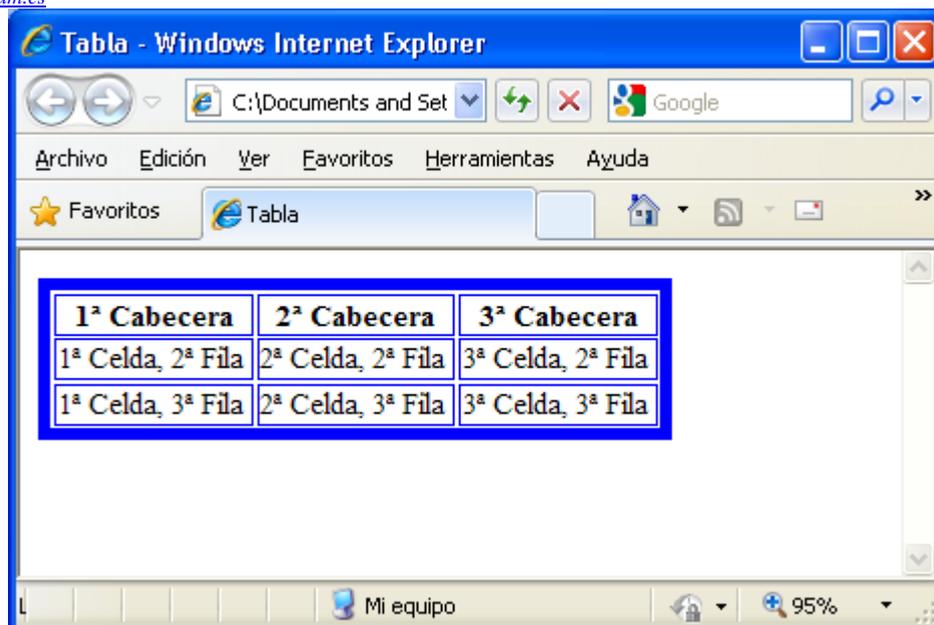
24. Añade el color de fondo azul claro a la tabla anterior.



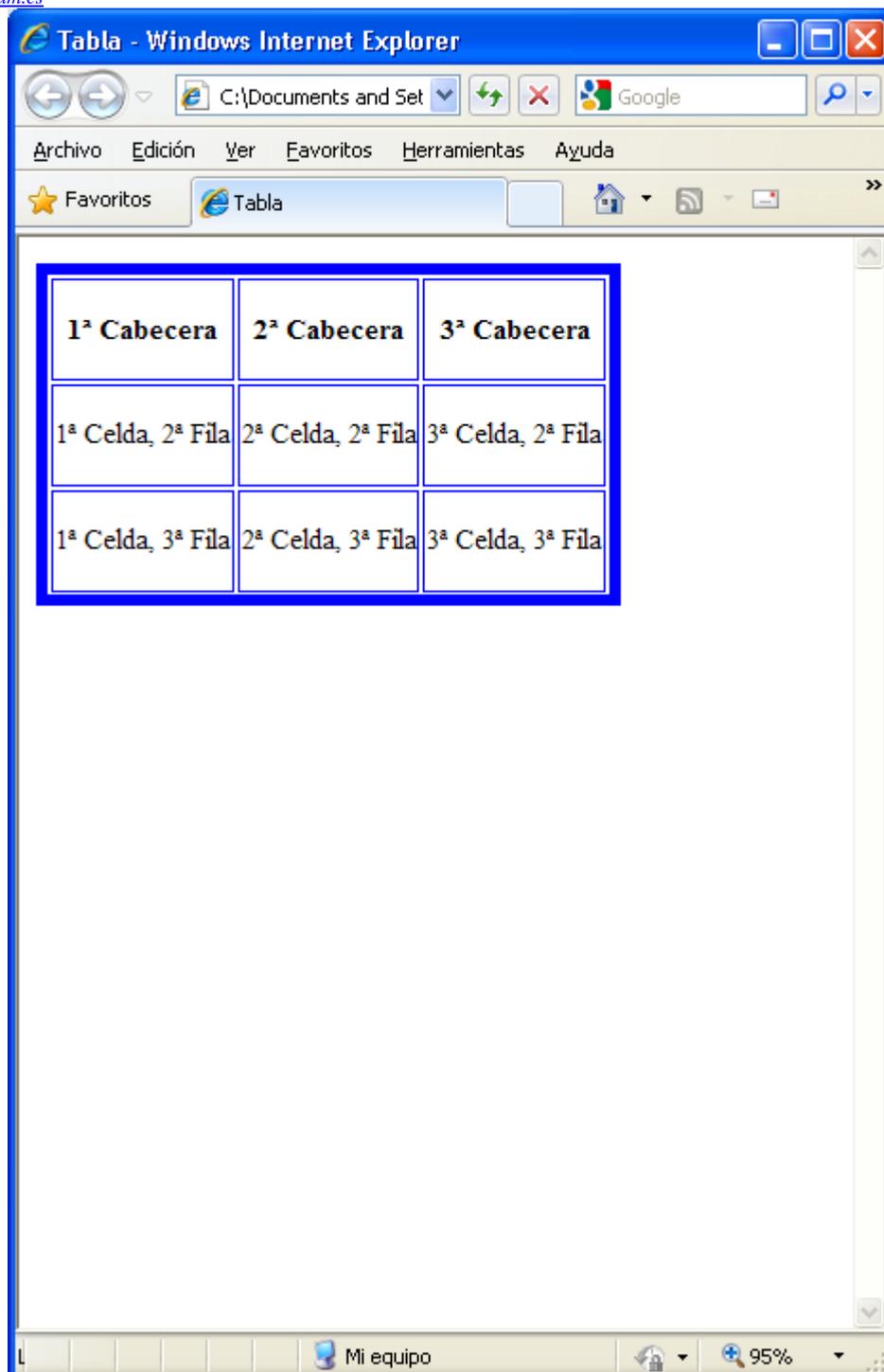
25. Quita el color de fondo y añade la imagen "logotinet.gif" a la tabla anterior.



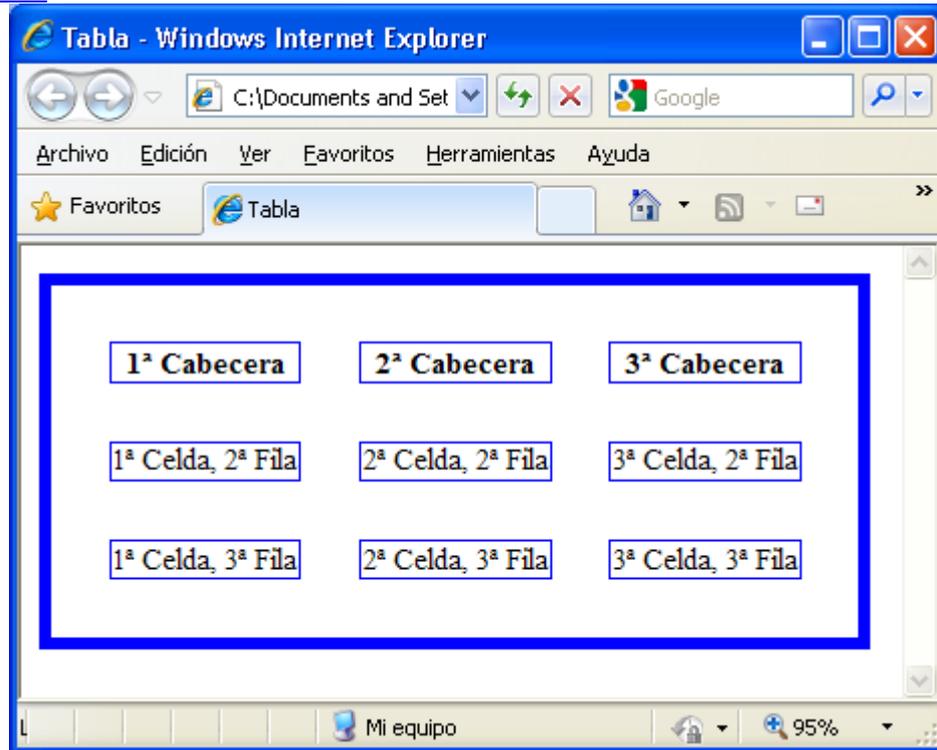
26. Modifica el ancho de la tabla anterior, que ha de ser un 75%. ¿Qué es lo que pasa?



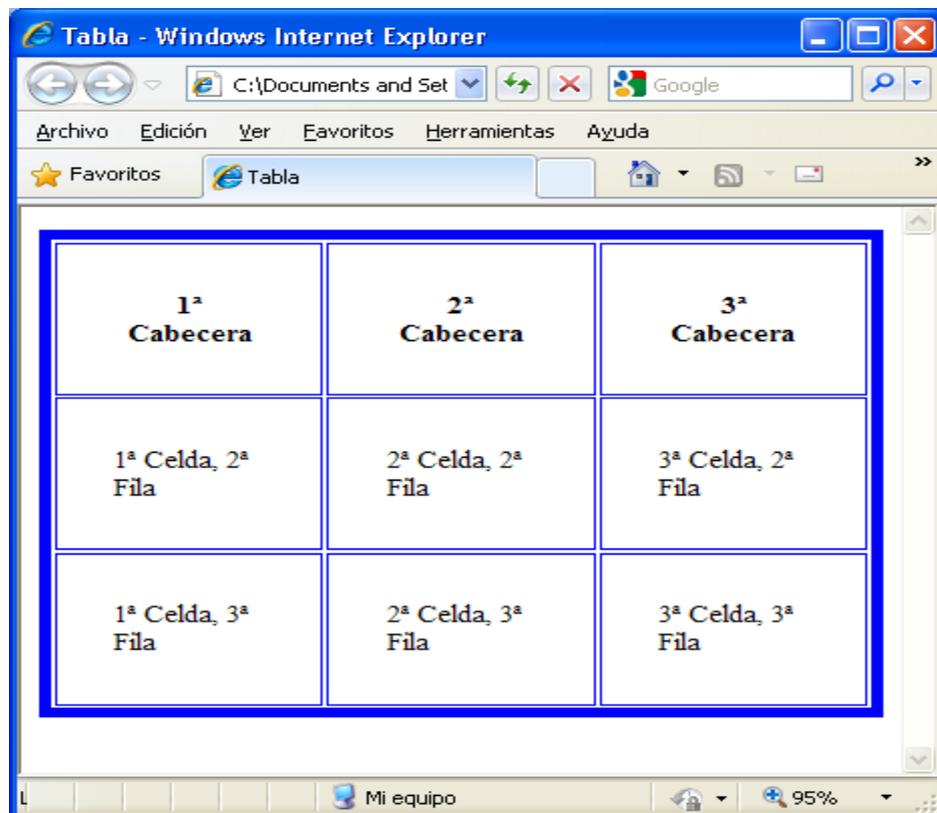
27. Modifica el alto de la tabla anterior, que ha de ser un 33%. ¿Qué es lo que pasa?



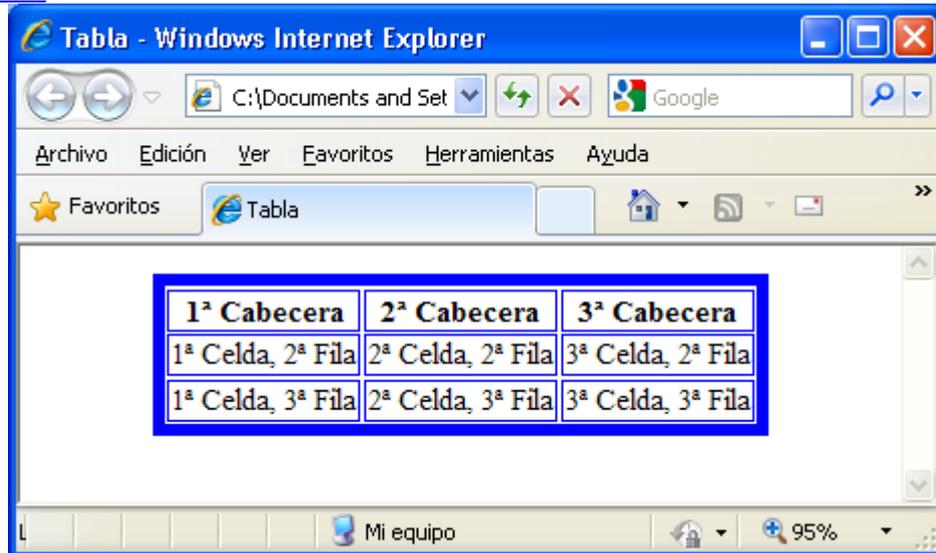
28. Mantén el alto de la tabla y modifica el espacio entre celdas (30 píxeles).



29. Mantén el alto de la tabla y modifica el espacio entre el borde y el contenido de la tabla (30 pixeles).



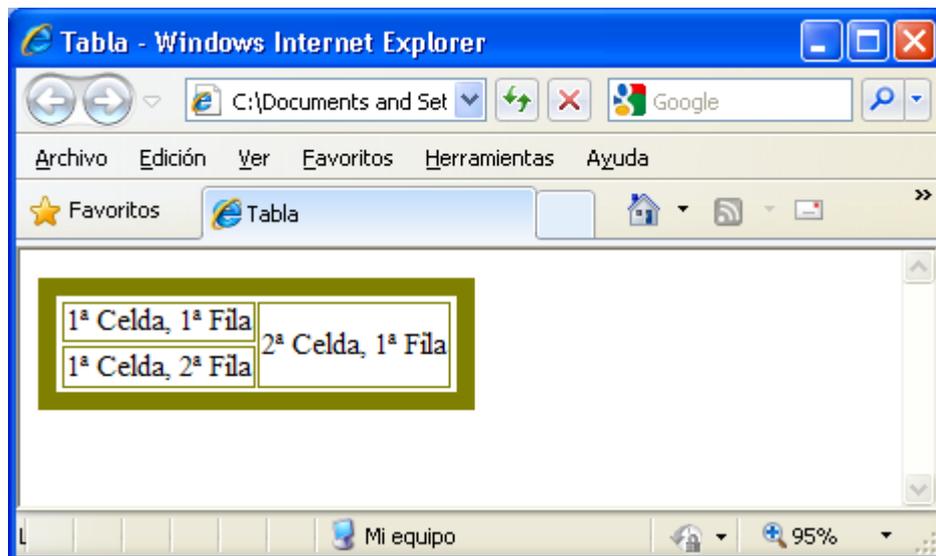
30. Alinea la tabla en el centro de la pantalla.



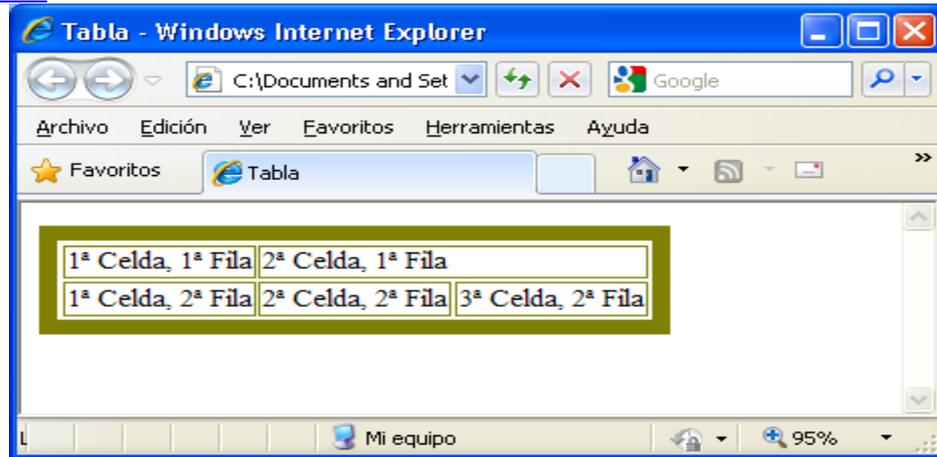
31. Crea una nueva página Web con el nombre practicas20.htm, que contenga la siguiente tabla:

1ª Cabecera	2ª Cabecera	3ª Cabecera
1ª Celda, 2ª Fila	2ª Celda, 2ª Fila	3ª Celda, 2ª Fila
1ª Celda, 3ª Fila	2ª Celda, 3ª Fila	3ª Celda, 3ª Fila

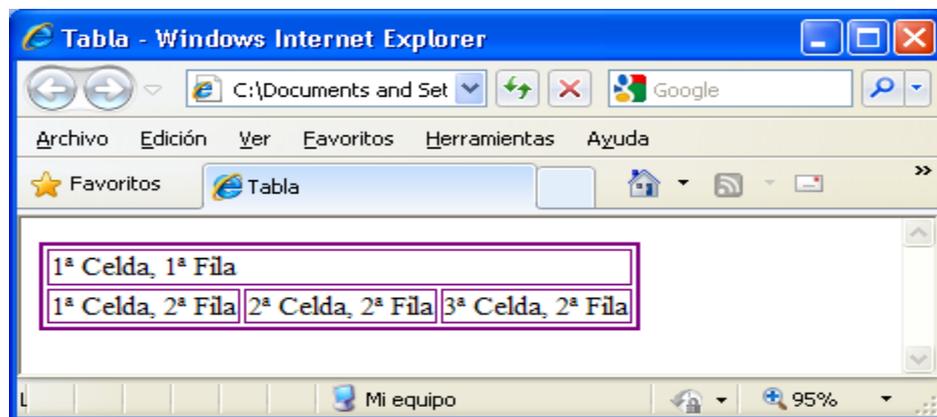
32. Crea una nueva página Web con el nombre practicas21.htm, que contenga la siguiente tabla, con un borde de 10 pixeles y de color "olive":



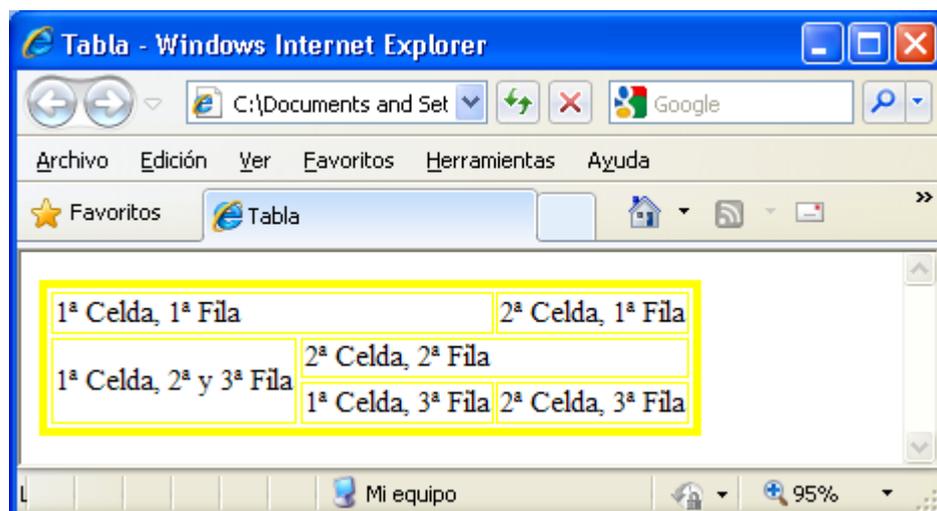
33. Crea una nueva página Web con el nombre practicas22.htm, que contenga la siguiente tabla, con un borde de 10 pixeles y de color "olive":



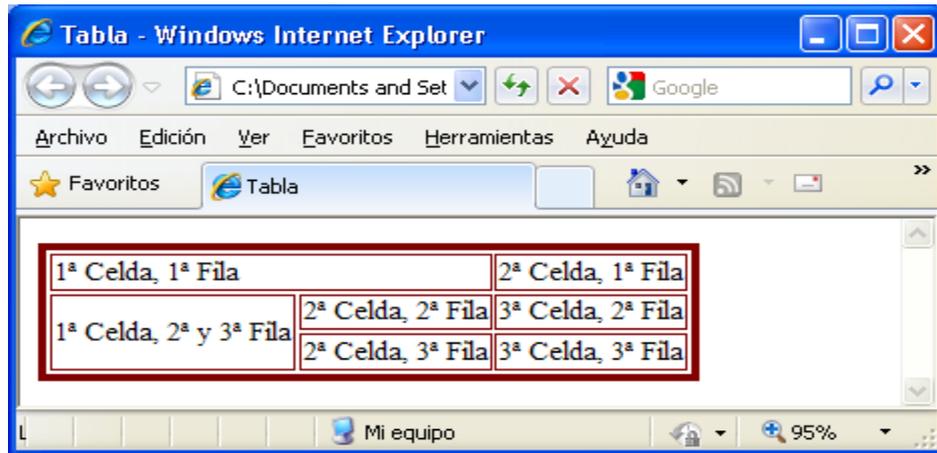
34. Crea una nueva página Web con el nombre practicas23.htm, que contenga la siguiente tabla, con un borde de 2 pixeles y de color "purple":



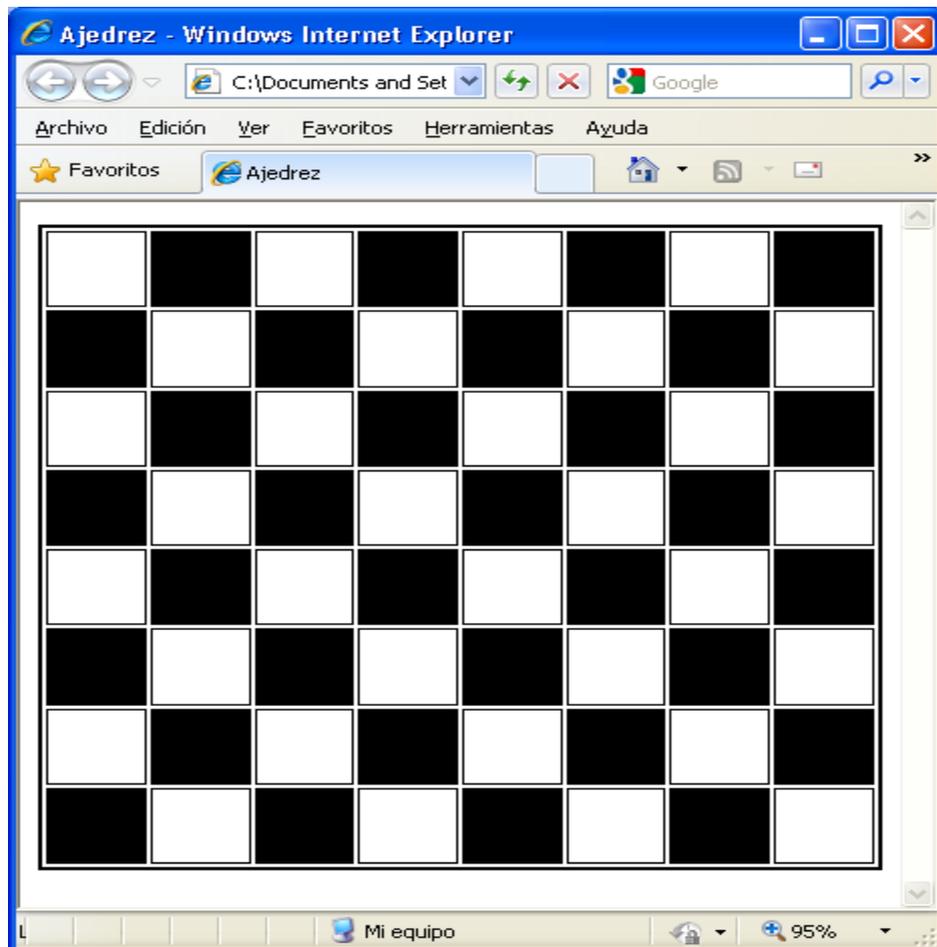
35. Crea una nueva página Web con el nombre practicas24.htm, que contenga la siguiente tabla, con un borde de 4 pixeles y de color "yellow":



36. Crea una nueva página Web con el nombre practicas25.htm, que contenga la siguiente tabla, con un borde de 4 pixeles y de color "maroon":



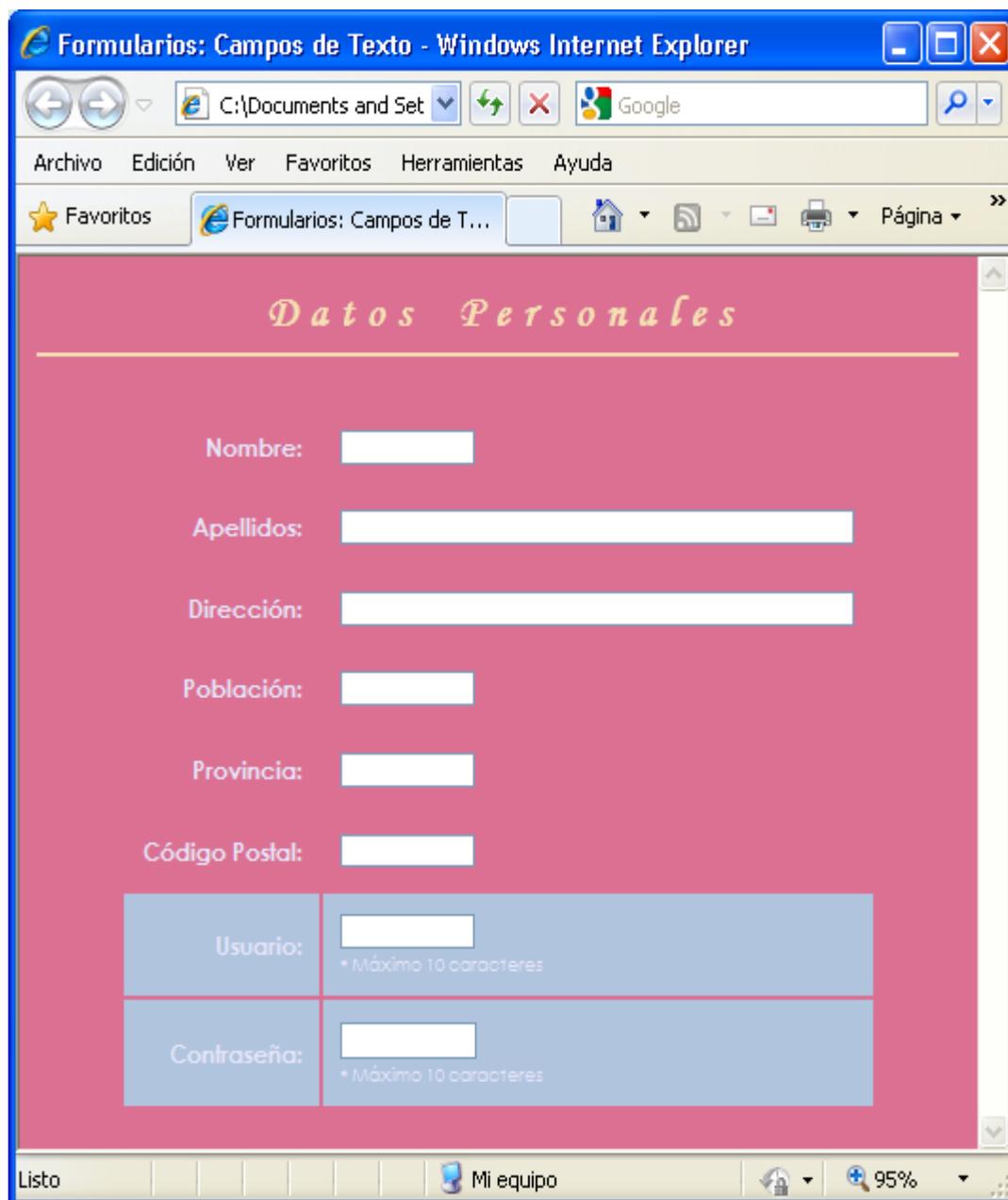
37. Crea una nueva página Web con el nombre `ajedrez.htm`, que contenga la siguiente tabla en forma de tablero de Ajedrez, añade cada una de las fichas del tablero:



38. Crea una nueva página Web con el nombre `parchis.htm`, que contenga la siguiente tabla en forma de parchís, a cada una de las fichas del tablero en las casillas correspondientes:

							1	68	67											
							2	-	66											
							3	-	65											
							4	-	64											
							5	-	63											
							6	-	62											
							7	-	61											
16	15	14	13	12	11	10	-	8	-	-	60	-	58	57	56	55	54	53	52	
							9						59							
17	-	-	-	-	-	-	-						-	-	-	-	-	-	-	51
							-						-							
18	19	20	21	22	23	24	25						43	44	45	46	47	48	49	50
							-	26	-	-	42	-								
							27	-	41											
							28	-	40											
							29	-	39											
							30	-	38											
							31	-	37											
							32	-	36											
33	34	35																		

39. Crea una nueva página Web con el nombre practicas26.htm que contenga el siguiente formulario (utiliza orden de tabulación y combinación de teclas):

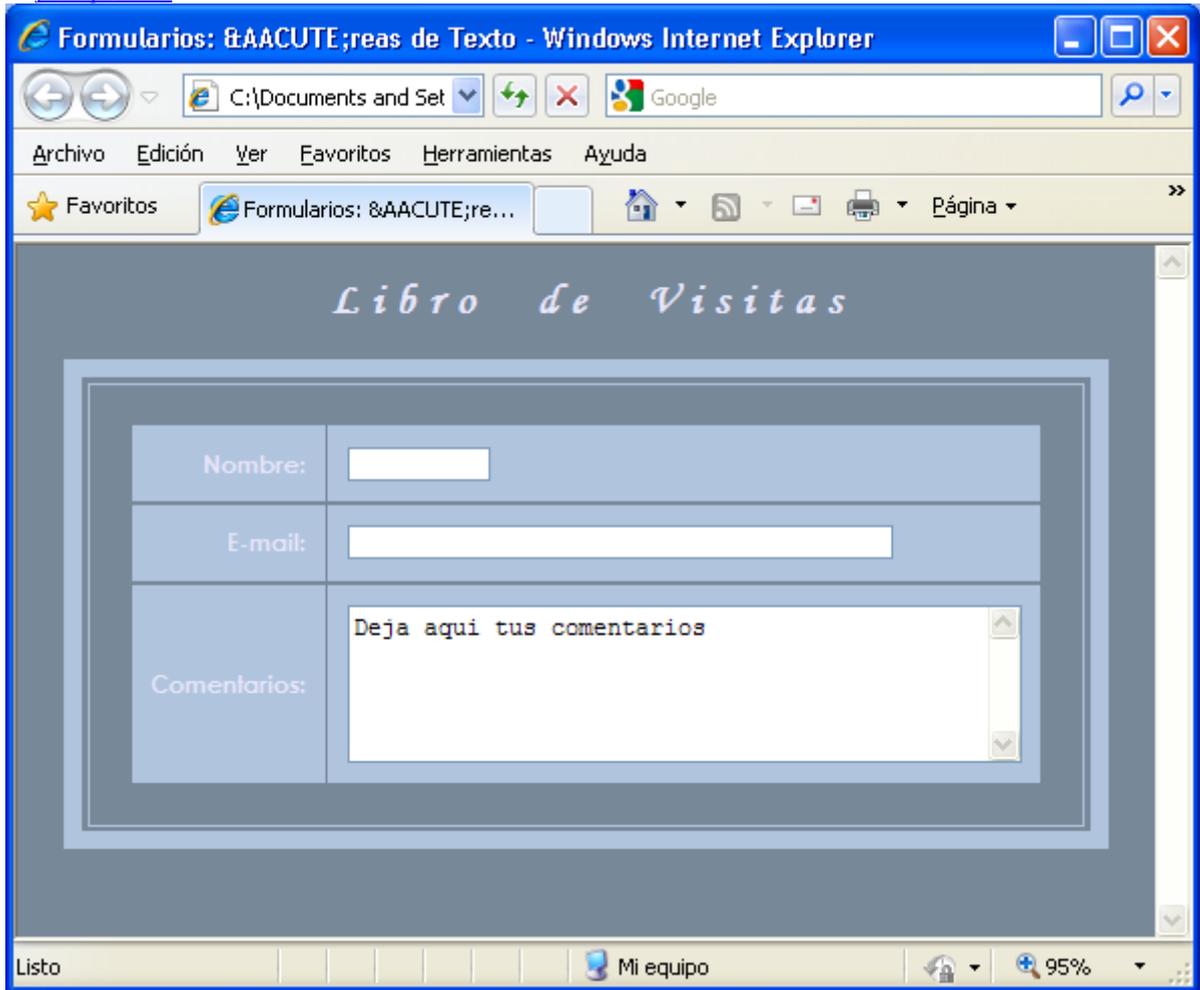


The image shows a screenshot of a web browser window titled "Formularios: Campos de Texto - Windows Internet Explorer". The address bar shows the local file path "C:\Documents and Set...". The browser menu includes "Archivo", "Edición", "Ver", "Favoritos", "Herramientas", and "Ayuda". The page content is titled "Datos Personales" and contains the following form fields:

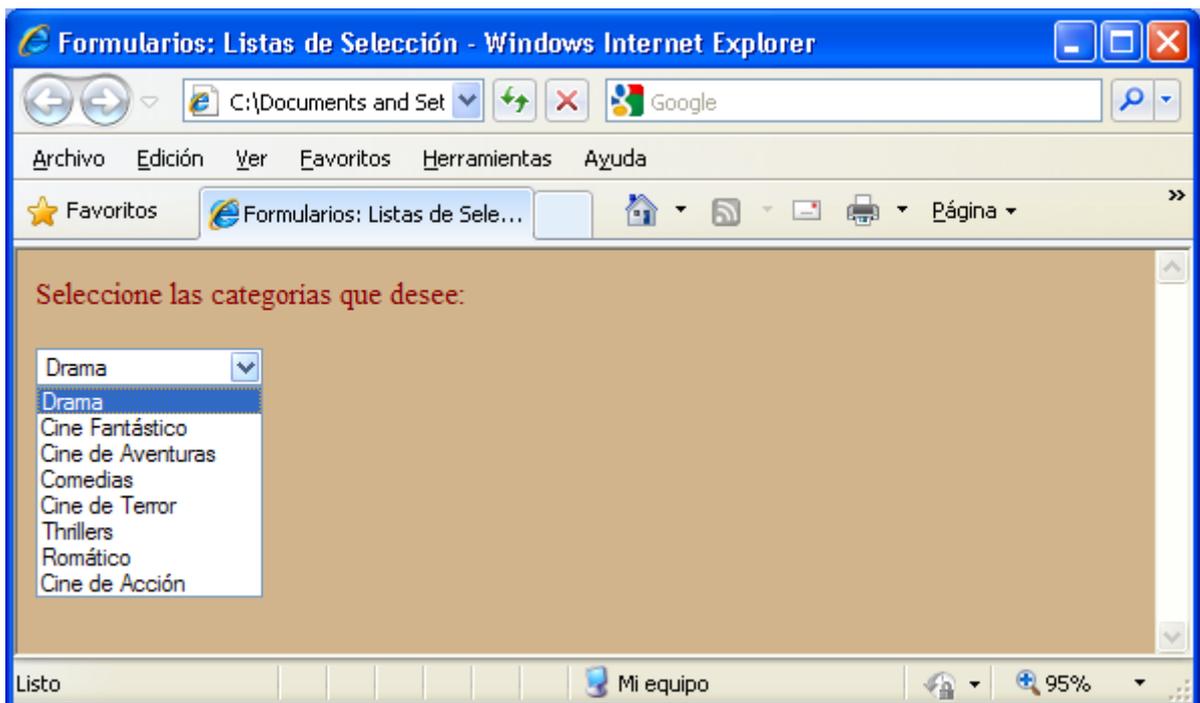
- Nombre:
- Apellidos:
- Dirección:
- Población:
- Provincia:
- Código Postal:
- Usuario: * Máximo 10 caracteres
- Contraseña: * Máximo 10 caracteres

The status bar at the bottom shows "Listo", "Mi equipo", and a zoom level of "95%".

40. Crea una nueva página Web con el nombre practicas27.htm que contenga el siguiente formulario (utiliza orden de tabulación y combinación de teclas):



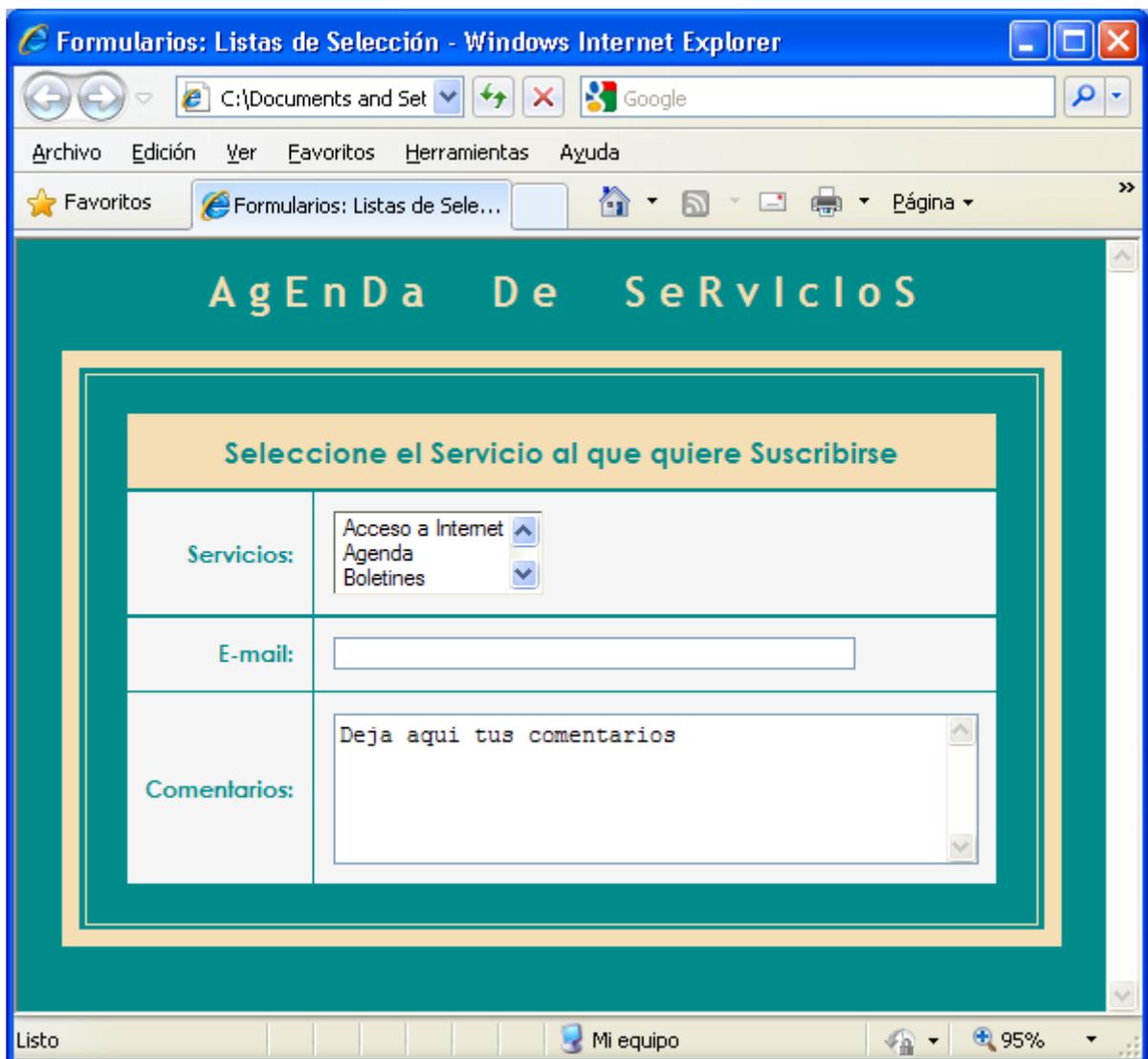
41. Crea una nueva p´gina Web con el nombre seleccion.htm que contenga el siguiente formulario:



42. Añade a la página anterior las siguientes características y comprueba su funcionamiento:

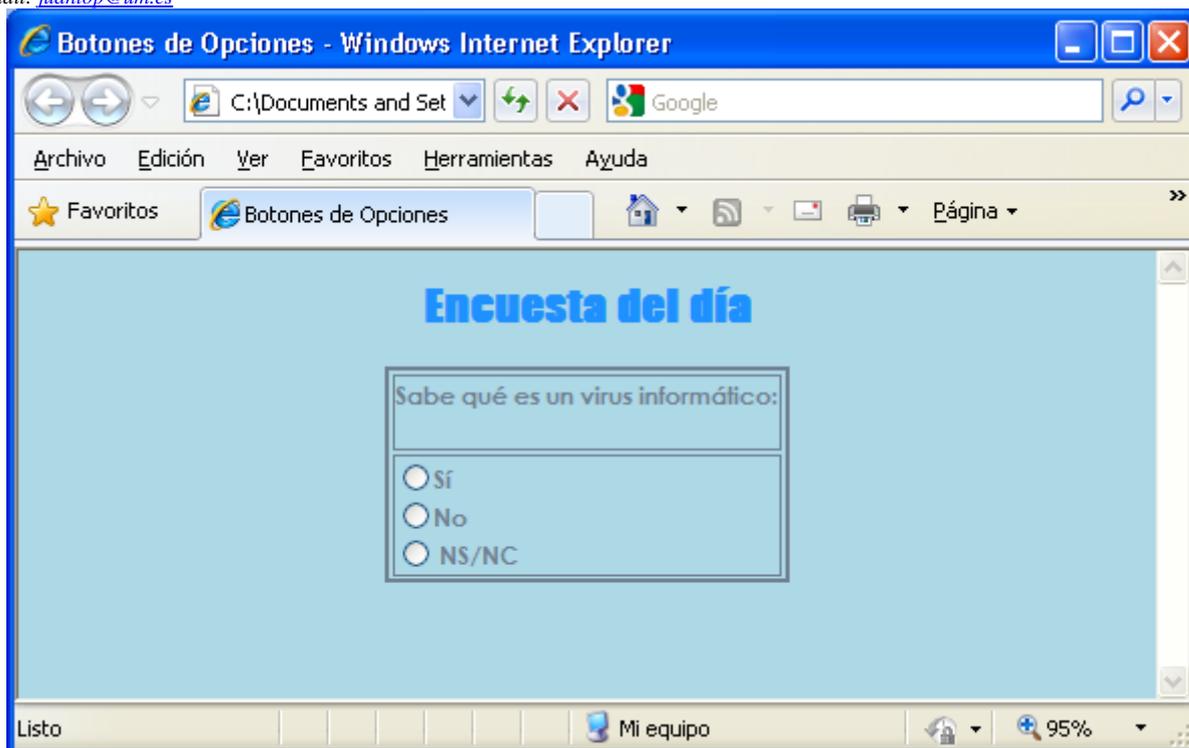
- Añade el atributo **MULTIPLE** y comprueba el efecto que produce en la página. Selecciona 3 elementos diferentes, para ello pulsa la tecla **Ctrl**.
- Añade el atributo **SIZE="3"** y comprueba el efecto que produce en la página.

43. Crea una nueva página Web con el nombre practicas28.htm que contenga el siguiente formulario (utiliza orden de tabulación y combinación de teclas):



The screenshot shows a web browser window titled 'Formularios: Listas de Selección - Windows Internet Explorer'. The address bar shows 'C:\Documents and Set' and the search bar contains 'Google'. The browser's menu bar includes 'Archivo', 'Edición', 'Ver', 'Favoritos', 'Herramientas', and 'Ayuda'. The main content area displays a form with a teal background and a yellow border. The form is titled 'Agenda De Servicios' and contains a section titled 'Seleccione el Servicio al que quiere Suscribirse'. This section has three fields: 'Servicios' with a dropdown menu showing 'Acceso a Internet', 'Agenda', and 'Boletines'; 'E-mail' with a text input field; and 'Comentarios' with a text area containing the placeholder text 'Deja aquí tus comentarios'. The browser's status bar at the bottom shows 'Listo', 'Mi equipo', and a zoom level of '95%'.

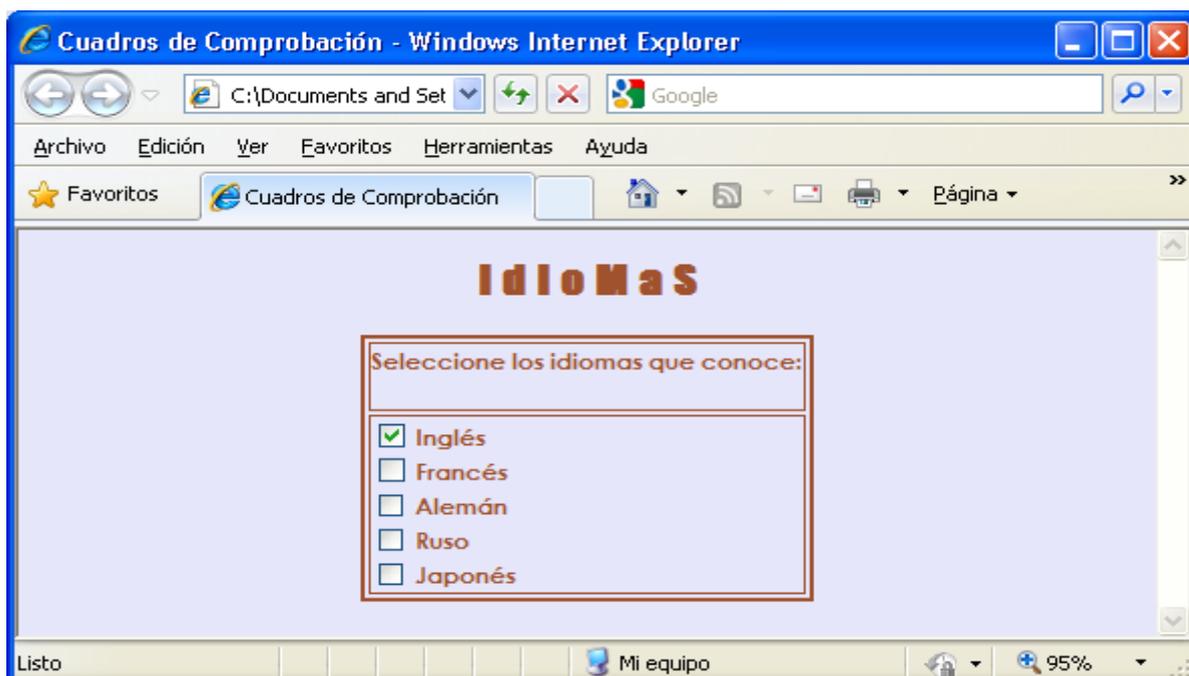
44. Crea una nueva página Web con el nombre practicas29.htm que contenga el siguiente formulario con botones de opciones:



45. Añade a la página anterior la siguiente característica y comprueba su funcionamiento:

- Añade el atributo **CHECKED** a la opción *Sí* y comprueba el efecto que produce.

46. Crea una nueva página Web con el nombre practicas30.htm que contenga el siguiente formulario con cuadros de comprobación:



47. Añade a la página anterior dos botones, uno de envío de información y otro de borrado:

- El botón de enviar debe aparecer con el texto *Mandar Informe*.
- El botón de borrar debe aparecer con el texto *Limpiar Informe*.

48. Crea una nueva página Web con el nombre `curriculum.htm` que contenga el siguiente formulario:

Inserta tu Curriculum Vitae	
Datos Personales	
Nombre:	<input type="text"/>
1er Apellido:	<input type="text"/>
2º Apellido:	<input type="text"/>
Teléfono:	<input type="text"/>
Móvil:	<input type="text"/>
E-mail:	<input type="text"/>
Fecha de Nacimiento:	<input type="text" value="1"/> <input type="text" value="Enero"/> <input type="text"/>
Sexo:	<input type="radio"/> Hombre <input type="radio"/> Mujer

Localización	
Dirección:	<input type="text"/>
Población:	<input type="text"/>
Código Postal:	<input type="text"/>
Provincia:	Sevilla <input type="text"/>
País:	España <input type="text"/>

Curriculum Vitae	
Datos del Curriculum:	<input type="text" value="Inserta aquí tu Curriculum"/>

Perfil Profesional	
Situación Laboral:	<input type="radio"/> Trabajador en Activo <input type="radio"/> Desempleado
Puesto de Trabajo Preferente:	<input type="text"/>
Perfil Profesional:	<input type="text" value="Administración"/> Asesoría Comercial - Venta Construcción Formación Marketing Programación Restauración

Formación	
Nivel:	Sin Estudios <input type="text"/>
Especialidad:	<input type="text"/>
Otros Estudios:	<input type="text"/>



Conocimientos	
Idiomas:	<input type="checkbox"/> Alemán <input type="checkbox"/> Árabe <input type="checkbox"/> Chino <input type="checkbox"/> Inglés <input type="checkbox"/> Italiano <input type="checkbox"/> Francés
Informática:	1º <input type="text"/> 2º <input type="text"/> 3º <input type="text"/> 4º <input type="text"/> 5º <input type="text"/>
<input type="button" value="Enviar"/> <input type="button" value="Borrar"/>	