

DEPARTAMENTO DE SISTEMAS INFORMÁTICOS Y COMPUTACIÓN
UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA

P.O. Box: 22012 E-46071 Valencia (SPAIN)



Documentación Docente

Asignaturas: Informática de Gestión II
Temas: Todos
Curso: 2º de Diplomatura de Turismo
Centro: Escuela Politécnica Superior de Gandía

Ref. No: Versión: 1 Páginas: 123
Título: Prácticas de Informática de Gestión II
Autor (es): Francisco Torres Goterris
Fecha: 21 – 12 – 2005
Materia(s): Navegación en Internet. Comercio electrónico.
Edición digital de imagen. Edición digital de vídeo.
Diseño de animaciones. Diseño de páginas web.

[] Teoría
[] Problemas
[X] Prácticas de laboratorio

VºBº
Responsable de la Unidad Docente

Autor (es):
Francisco Torres Goterris

Nota preliminar

En el presente documento se compilan los guiones de prácticas de la asignatura “Informática de Gestión II” que el Departamento de Sistemas Informáticos y Computación (DSIC) imparte en 2º curso de la titulación Diplomatura de Turismo en la Escuela Politécnica Superior de Gandía (EPSG).

Las prácticas de esta asignatura constan de dos bloques. En el primer bloque se tratan las siguientes materias: uso de navegadores web, correo electrónico y otras utilidades (práctica 1), uso de buscadores y conceptos de seguridad y comercio electrónico (práctica 2), estudio de sitios web de agencias de viajes y de cadenas de hoteles (práctica 3), estudio de sitios web de sistemas de reservas (práctica 4), estudio de sitios web de sistemas de gestión de destinos y de sistemas de información geográfica (práctica 5). Este primer bloque de prácticas de la asignatura está bastante orientado a los campos de interés de los alumnos de la titulación donde se imparte la asignatura.

En el segundo bloque se tratan las siguientes materias: edición digital de imagen, con Photoshop y GIMP (práctica 6), edición digital de vídeo, con Premiere (práctica 7), diseño de animaciones, con Flash (práctica 8), diseño de páginas web, con Dreamweaver y FrontPage (prácticas 9 y 10). Este segundo bloque de prácticas tiene un enfoque más genérico de modo que podría usarse o adaptarse a otras asignaturas en las que se realizaran prácticas con las aplicaciones citadas.

Índice

<i>Práctica 1.</i>	Correo electrónico. Winzip. Acrobat. Navegadores	7
<i>Práctica 2.</i>	Buscadores. Seguridad. Comercio electrónico	13
<i>Práctica 3.1.</i>	Agencias de viajes	21
<i>Práctica 3.2.</i>	Cadenas de hoteles	23
<i>Práctica 4.1.</i>	Sistemas de Reservas: Amadeus.net	25
<i>Práctica 4.2.</i>	Sistemas de Reservas: Travelocity	28
<i>Práctica 5.1.</i>	Sistemas de Gestión de Destinos	31
<i>Práctica 5.2.</i>	Sistemas de Información Geográfica	35
<i>Práctica 6 (a).</i>	Edición digital de imagen: Photoshop	37
<i>Práctica 6 (b).</i>	Edición digital de imagen: GIMP	47
<i>Práctica 7.</i>	Edición digital de vídeo: Premiere	57
<i>Práctica 8.</i>	Diseño de animaciones: Flash	67
<i>Práctica 9 (a).</i>	Diseño de páginas web: Dreamweaver	79
<i>Práctica 9 (b).</i>	Diseño de páginas web: FrontPage	91
<i>Práctica 10 (a).</i>	Ampliación diseño web: Dreamweaver	103
<i>Práctica 10 (b).</i>	Ampliación diseño web: FrontPage	113

Informática de Gestión II

Práctica 1

Correo electrónico. Winzip. Acrobat. Navegadores

Práctica 1 Correo electrónico. Winzip. Acrobat. Navegadores

1. Correo electrónico con ficheros adjuntos.

- *Navigator*, el navegador de *Netscape*, está disponible en el menú desplegable de la *UPVnet*, en la última entrada de ese menú, con el nombre *World Wide Web*.
- *Messenger*, el programa de e-mail de *Netscape*, se activa desde dentro de *Navigator*, en el menú *Communicator*, segunda entrada.
- **Netscape Messenger**: Enviar un e-mail al profesor (Paco Torres, ftogo@upvnet.upv.es), tal que:
 - se adjunten los siguientes ficheros (buscarlos en el disco *ARENA*, en la carpeta *DESIC*):
 - 1 fichero en formato *pdf*, de los que hay en la subcarpeta *versiones Acrobat*;
 - 2 ficheros en formato *gif*, de los que hay en la subcarpeta *Examen IG1 tipo H*;
 - 1 fichero en formato *htm*, de los que hay en la subcarpeta *páginas web*;
 - con copia a la dirección del remitente;
 - en el texto del mensaje incluya vuestros nombres;
 - en el asunto del mensaje se indique: *Adjuntos Messenger*
- **Webmail**: Enviar un e-mail al profesor tal que:
 - se adjunte los 2 ficheros en formato *gif* enviados en el anterior mensaje;
 - con copia a la dirección del remitente;
 - en el texto del mensaje incluya vuestros nombres;
 - en el asunto del mensaje se indique: *Adjuntos Webmail*

2. Creación y uso de una lista de distribución (usando *Netscape Messenger*). Añadir a la agenda de contactos (libro de direcciones, en *Messenger*) los nombres y direcciones e-mail de los alumnos presentes en el aula (el fichero *AlumnosIG2.txt*, en el disco *ARENA* carpeta *DESIC/Ig2*, contiene todas las direcciones).

Crear una lista de distribución que incluya a los alumnos y al profesor. Enviar dos e-mails a la lista (en los textos de los mensajes, incluir vuestros nombres).

- 1º mensaje:** un saludo dirigido abiertamente a todos (escribiendo la dirección de la lista en el campo normal de destinatarios); en el asunto del mensaje se indicará: *Hola Gente*
- 2º mensaje:** otro saludo supuestamente dirigido sólo a uno de los componentes de la lista, pero realmente dirigido a todos (para ello, se escribirá la dirección de la lista en el campo de destinatarios de copias ocultas); en el asunto del mensaje se indicará: *Hola Tú*

3. Acceso a un servidor de noticias (News). Conectarse (suscribirse), desde *Messenger*, al servidor *news.upv.es*. Buscar los siguientes grupos de noticias, y suscribirse a ellos: *rec.travel.europe* y *es.rec.viajes*. Descargar sólo las últimas 50 series de mensajes (recibir los últimos 50 encabezados nuevos de mensaje) en cada grupo de noticias. Elegir una noticia (un mensaje) de cada grupo y reenviarlas (usando el botón *Reenviar*) a otro alumno.

4. Compresión de datos: Winzip.

4.1. Creación del fichero zip

- Abrir *Winzip* y crear un fichero nuevo (botón *New*), de nombre *Bazar.zip*, y guardarlo en la unidad de disco W;
- Comprimir o Añadir (botón *Add*) al fichero *Bazar.zip*, activando la casilla *Save full path info*, los siguientes ficheros:
 - el fichero en formato *pdf* (de la carpeta *versiones Acrobat*) enviado en el 1º e-mail;
 - los 2 ficheros en formato *gif* (de la carpeta *Examen IG1 tipo H*) enviados en el 1º e-mail, y los 2 ficheros de iguales nombres (y en la misma carpeta) pero de formato *bmp*;
 - la página web, o fichero en formato *htm* (de la carpeta *páginas web*) enviado en el 1º e-mail, y todos los ficheros de la carpeta asociada a dicha página web (por ejemplo, si la página web se llama *Burgos.htm*, añadir el contenido de la carpeta *Burgos_archivos*).
- Cerrar el programa *Winzip*.

4.2. Envío del fichero zip adjunto a un e-mail. Enviar un e-mail al profesor, tal que:

- se adjunte el fichero *Bazar.zip*;
- con copia a la dirección del remitente;
- en el texto del mensaje incluya vuestros nombres;
- en el asunto del mensaje se indique: *Adjunto Zip*

4.3. Descompresión del fichero zip

- Recibir mensajes y abrir vuestra copia del anterior e-mail;
- Descargar el fichero adjunto *Bazar.zip* a la carpeta *Mis documentos* de la unidad de disco C;
- Abrir, con doble-click, el fichero *Bazar.zip* descargado;
- Descomprimir o Extraer (botón *Extract*) todos los ficheros de la página web;
- Abrir la página web descomprimida usando un navegador.

➤ AL TERMINAR EL EJERCICIO, BORRAR LOS FICHEROS QUE SE HAN COPIADO A LA CARPETA MIS DOCUMENTOS

5. Documentos en formato PDF: Acrobat Reader.

- *Acrobat Reader* está disponible en el menú desplegable de la *UPVnet*, submenú *Utilidades*, submenú *Visores*, con el nombre *Visor de Acrobat PDF*.
- Abrir, con *Acrobat Reader*, los informes que hay en la carpeta *Desic/Documentos*, del disco ARENA. Los ficheros *turi01.pdf* y *turi02.pdf* contienen las secciones sobre turismo de los informes *España en cifras*, de los años 2001 y 2002, del INE.
 - Abrir, con *Word*, el formulario *Cuestionario_España_en_cifras.doc*, que hay en la misma carpeta. Leer las preguntas, buscar las respuestas en los documentos *pdf* y marcar las respuestas correctas de cada pregunta (las casillas que correspondan).
 - Enviar un e-mail al profesor, tal que:
 - se adjunte el fichero *Cuestionario_España_en_cifras.doc* con vuestras respuestas;
 - con copia a la dirección del remitente;
 - en el texto del mensaje incluya vuestros nombres;
 - en el asunto del mensaje se indique: *Cuestionario*

6. **Acceso a sitios web y Guardar páginas web en disco.** Visitar las siguientes direcciones:

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> TurEspaña | (http://www.spain.info) |
| <input type="checkbox"/> VisitBritain | (http://www.visitbritain.com) |
| <input type="checkbox"/> Maison de la France | (http://www.franceguide.com) |

Si no se entrara directamente en la sección española de los *websites*, pulsar los enlaces (botones de hipertexto) necesarios hasta lograrlo. Recorrer algunas páginas de cada sitio, usando los enlaces de las páginas y los botones *Atrás / Adelante* en Explorer o *Anterior / Siguiente* en Netscape.

De las páginas visitadas, elegir algunas y guardarlas en disco. Abrir, mediante doble-click directo, los ficheros guardados en disco. Guardar las páginas desde los dos navegadores y abrir las páginas guardadas con los dos navegadores. En Explorer, observar las diferencias entre guardar como *página web completa* y como *página web sólo HTML*.

Comprimir, con Winzip, 3 páginas web completas, una de cada sitio, y llamarlas *Spain.zip*, *UK.zip* y *France.zip*, respectivamente.

Enviar un e-mail al profesor, tal que:

- se adjunten los ficheros *Spain.zip*, *UK.zip* y *France.zip*;
 - con copia a la dirección del remitente;
 - en el texto del mensaje incluya vuestros nombres;
 - en el asunto del mensaje se indique: *Sitios web*
-

7. **Crear un Bookmark propio** (Netscape) y **Crear una carpeta de Favoritos** (Explorer).

- **Netscape:** Visitar los 3 sitios anteriores y otros de vuestra elección. Añadir marcadores y carpetas (una carpeta de Netscape no es lo mismo que una carpeta de Windows), creando un *bookmark* con la siguiente estructura:

- Una carpeta, de nombre *Internacional*, que contenga los marcadores de los sitios anteriores;
- Una carpeta, de nombre *Personales*, con los marcadores de los sitios de vuestra elección.

Guardarlo en disco. Comprobar su funcionamiento. Enviar un e-mail al profesor, tal que:

- se adjunte el fichero de los marcadores;
- con copia a la dirección del remitente;
- en el texto del mensaje incluya vuestros nombres;
- en el asunto del mensaje se indique: *Marcadores*

- **Explorer:** Visitar los 3 sitios anteriores y otros de vuestra elección. Añadir favoritos y organizarlos en 2 carpetas con los nombres y estructura anteriores. Guardarlas en disco y comprobar su funcionamiento.

- SE RECOMIENDA IR AÑADIENDO TODAS LAS DIRECCIONES DE LOS SITIOS WEB QUE SE VISITEN A LO LARGO DEL CURSO A VUESTRA COLECCIÓN DE MARCADORES Y FAVORITOS, LO QUE FACILITARÁ POSTERIORES VISITAS.
-

ANEXO

Cómo guardar páginas web en disco

Dada la importancia de guardar correctamente las páginas web en disco, a continuación se reproduce la información que, sobre este tema, proporciona la ayuda en línea de los navegadores de Netscape y de Microsoft.

Netscape Navigator

- Para guardar una página completa: Seleccione *Guardar como* del menú Archivo.

Si está visualizando una página que contiene marcos y uno de ellos está seleccionado actualmente, además de la opción Guardar como se ofrece la opción *Guardar marco como* del menú Archivo. Esto permite guardar sólo la página del marco seleccionado.

Si guarda un archivo en el disco duro, podrá ver la página (o su código HTML) sin necesidad de estar conectado a Internet.

- Para guardar la imagen de una página:

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en la imagen (en el sistema operativo Mac, mantenga pulsado el botón del ratón) para que aparezca un menú emergente.
2. Seleccione *Guardar imagen como*.

- Para guardar una página sin visualizarla (útil para recuperar una página sin formato, como un archivo de datos, que no se ha creado para visualizarlo):

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en el enlace de la página (en el sistema operativo Mac, mantenga pulsado el botón del ratón) para que aparezca un menú emergente.
2. Seleccione *Guardar enlace como*.

Importante: Algunos enlaces reciben y guardan archivos en el disco de forma automática al hacer clic en ellos. Las direcciones URL de estos enlaces suelen empezar por "ftp" o terminar con un sufijo que indica el tipo de archivo, como "au" o "mpeg". Estos enlaces pueden transmitir archivos de software, sonido o imagen y pueden iniciar aplicaciones auxiliares compatibles con los archivos.

Microsoft Internet Explorer

- Para guardar una página Web en su equipo

1. En el menú *Archivo*, haga clic en *Guardar como*.
2. Haga doble clic en la carpeta en la que desee guardar la página.
3. En el cuadro *Nombre de archivo*, escriba un nombre para la página.
4. En el cuadro *Guardar como tipo*, elija un tipo de archivo.
5. Realice uno de los procedimientos siguientes:

- Para guardar todos los archivos necesarios para mostrar esta página, incluidos los gráficos, los marcos y las hojas de estilos, haga clic en *Página Web, completa*. Esta opción guarda todos los archivos en su formato original.
- Para guardar toda la información necesaria para mostrar esta página en un único archivo codificado como MIME, haga clic en *Archivo Web para correo electrónico*. Esta opción guarda una instantánea de la página Web actual. Esta opción sólo estará disponible si ha instalado Outlook Express 5 o posterior.
- Para guardar únicamente la página HTML actual, haga clic en *Página Web, sólo HTML*. Esta opción guarda la información de la página Web, pero no guarda los gráficos, sonidos ni otros archivos.
- Para guardar únicamente el texto de la página Web actual, haga clic en *Archivo de texto*. Esta opción guarda la información de la página Web como texto sin formato.

Guardar imágenes o texto de una página Web

A medida que vea páginas en el Web, encontrará información que le gustaría guardar para futura referencia o compartirla con otras personas. Puede guardar toda la página Web o cualquier parte de ella: texto, gráficos o vínculos. Puede imprimir páginas Web para aquellos que no tengan acceso al Web o a un equipo.

<i>Para...</i>	<i>Intente</i>
<i>Guardar una página o una imagen sin abrirla</i>	Haga clic con el botón secundario del mouse (ratón) en el vínculo que desee y, a continuación, elija Guardar destino como.
<i>Copiar información de una página Web a un documento</i>	Seleccione la información que desee copiar, haga clic en el menú Edición y, a continuación, elija Copiar.
<i>Crear un acceso directo desde el escritorio a la página actual</i>	Haga clic con el botón secundario del mouse (ratón) en la página y después haga clic en Crear acceso directo.
<i>Utilizar una imagen de una página Web como papel tapiz del escritorio</i>	Haga clic con el botón secundario del mouse en la página Web y, a continuación, haga clic en Establecer como papel tapiz.
<i>Enviar una página Web en un mensaje de correo electrónico</i>	En el menú Archivo, seleccione Enviar y haga clic en Página por correo electrónico o en Vínculo por correo electrónico. Rellene la ventana de mensaje de correo y, a continuación, envíe el mensaje. Debe tener una cuenta y un programa de correo electrónico configurados en su equipo.

Informática de Gestión II

Práctica 2

Buscadores. Seguridad. Comercio electrónico

Práctica 2**Buscadores. Seguridad. Comercio electrónico**

1. Uso de buscadores. Manejar varios buscadores genéricos para localizar páginas web con determinada información. Visitar los siguientes:

- AllTheWeb (<http://www.alltheweb.com>)
- Altavista (<http://www.altavista.com>)
- Google (<http://www.google.es>)

Realizar 4 búsquedas de sitios web con información sobre los siguientes temas:

- Búsqueda-1:* Turismo rural y turismo termal en Extremadura
- Búsqueda-2:* Agencias de viajes y turismo de aventura en Galicia
- Búsqueda-3:* Palacios de congresos en Cataluña, excluyendo Barcelona
- Búsqueda-4:* Un tema de libre elección (sobre algún tipo de recurso turístico y algún país europeo).

Y de los siguientes modos:

- Buscar por palabras clave
- Búsqueda avanzada con palabras clave
- Búsqueda en el Directorio (buscar por índice o categoría)

- NO ES PRECISO BUSCAR TODOS LOS TEMAS CON LOS 3 BUSCADORES Y TODOS LOS MODOS.
- Se pide buscar los 2 primeros temas con los 3 buscadores, mediante la búsqueda avanzada con palabras clave, para comparar uso y resultados. ESTO SERÁ LO QUE DEBERÁ ENVIARSE POR E-MAIL AL PROFESOR (TAL COMO SE EXPLICA MÁS ADELANTE).
- Y usar sólo un buscador, preferiblemente **Google**, para los otros 2 temas. Igualmente, para comparar los 3 modos de búsqueda, buscar uno de los temas con un buscador y sus 3 modos.

Guardar las páginas web con los listados de enlaces para cada tema de búsqueda (guardar páginas de resultados de Google, Altavista, AllTheWeb, no las páginas de los sitios buscados). Como los listados de resultados son extensos, guardar sólo la 1^a página del listado, y como *Página web, sólo HTML*.

Abrir el formulario *Cuestionario_Buscadores.doc*, que hay en la carpeta *Desic/Documentos*. Leer las preguntas, y contestar con las respuestas que juzguéis correctas. Guardar el cuestionario resuelto, para enviarlo en el e-mail.

Como resultado del ejercicio, se adjuntarán en un e-mail, las 1^a páginas de los listados de resultados, sobre los 2 primeros temas, de los 3 buscadores, y el cuestionario resuelto, del siguiente modo:

- Llamar a las páginas, *Google-1.htm*, *Altavista-1.htm*, *Alltheweb-1.htm*, *Google-2.htm*, *Altavista-2.htm* y *Alltheweb-2.htm*, respectivamente (no guardar páginas web completas);
 - Comprimirlas en un fichero de nombre *Buscadores.zip*;
 - Enviar un e-mail al profesor, tal que:
 - se adjunte el fichero *Buscadores.zip*;
 - se adjunte el fichero *Cuestionario_Buscadores.doc*;
 - con copia a la dirección del remitente;
 - en el texto del mensaje incluya vuestros nombres;
 - en el asunto del mensaje se indique: *Buscadores*
-

2. Buscadores en Anillo. Visitar el buscador **webring** (<http://dir.webring.com/rw>). Buscar los siguientes anillos:

- Categoría *Travel* > subcategoría *Ecotourism* > anillo *Ecotourism Ring*
- Categoría *Regional* > subcategorías: *Countries* > *Spain* > *Spanish* > anillo “*Anillo Español de Desarrollo Local*”

Guardar en disco el listado de sitios asociados a estos anillos, con los nombres *Ecotourism.htm* y *DesarrolloLocal.htm*. Acceder a los anillos, recorrer varios de sus sitios (con los botones *Prev* y *Next*) y guardar en disco la página inicial de 2 sitios de cada anillo, con nombres que describan su contenido. (Guardar las páginas como *Página web, sólo HTML*).

Abrir el formulario *Cuestionario_Anillo.doc*, que hay en la carpeta *Desic/Documentos*. Leer las preguntas, y contestar con las respuestas que juzguéis correctas. Guardar el cuestionario resuelto, para enviarlo en el e-mail.

Como resultado de este ejercicio, se enviará al profesor un e-mail, adjuntando un fichero *zip* que contenga las páginas web guardadas, y el cuestionario resuelto. El fichero se llamará *Anillo.zip* y el e-mail será tal que:

- se adjunte el fichero *Anillo.zip*;
- se adjunte el fichero *Cuestionario_Anillo.doc*;
- con copia a la dirección del remitente;
- en el texto del mensaje incluya vuestros nombres;
- en el asunto del mensaje se indique: *Anillo*

3. Consulta a una BD documental. Visitar el sitio web del **IET**, Instituto de Estudios Turísticos (<http://www.iet.tourspain.es>). Localizar la sección *Base de datos documental*. Entrar en el catálogo de *Turistur* y buscar publicaciones tales que:

- en su título figuren las palabras *Ecoturismo* y/o “*Turismo rural*”, y se hayan editado en España, en 2000-2004
- en su título figuren las palabras *Internet* y/o “*Comercio electrónico*”, y se hayan editado en España, en 2000-2004

En las anteriores condiciones, “y/o” indica que hay que usar la intersección y la unión de criterios. Ampliar información sobre algunas de las publicaciones encontradas.

En el caso de unión de criterios, guardar en disco las 1ª páginas de los 2 listados de “*Total de publicaciones que reúnen todos los requisitos de la consulta*”, con nombres que describan su contenido, y guardar como página web completa.

Como resultado de este ejercicio, se enviará al profesor un e-mail, adjuntando un fichero *zip* que contenga las 2 páginas web guardadas. El fichero se llamará *Documental.zip* y el e-mail será tal que:

- se adjunte el fichero *Documental.zip*;
 - con copia a la dirección del remitente;
 - en el texto del mensaje incluya vuestros nombres;
 - en el asunto del mensaje se indique: *Documental*
-

- 4. Seguridad.** Visitar el sitio web **Criptonomicon** (<http://www.iec.csic.es/cryptonomicon>) del CSIC. Buscar la siguiente información y guardarla en disco, en formato *html*, con nombres que describan su contenido:

- En *Susurros desde la cripta*: • *Sociedad de la Información o Sociedad de la Vigilancia?*
- En *Todo sobre las cookies*, los apartados: • *Riesgos reales* • *Riesgos imaginarios*
- En *Comercio-e > Medios de pago*, los apartados: • *SSL* • *SET* • *CyberCash*
- En *Correo seguro*, los apartados: • *Cifrado* • *Firma digital*

➤ COMO SE COMPRENDERÁ, ES MÁS IMPORTANTE LEER LOS DOCUMENTOS QUE GUARDARLOS EN DISCO.

- 5. Comercio electrónico.** Visitar la revista electrónica **Marketing y comercio electrónico** (<http://www.marketingycomercio.com>). Encontrar los siguientes artículos y guardarlos en disco, en formato *htm*, con nombres que describan su contenido:

- El comercio electrónico no es sólo Internet* (<http://www.marketingycomercio.com/numero3/ce.htm>)
- Mitos y realidades del Intercambio Electrónico de Datos* (<http://www.marketingycomercio.com/numero5/5edi.htm>)
- Cómo elegir una plataforma de comercio electrónico* (<http://www.marketingycomercio.com/numero5/5sistemas.htm>)
- La firma digital: aspectos técnicos y legales* (http://www.marketingycomercio.com/numero14/00abr_firmadigital.htm)

➤ COMO ANTES, ES MÁS IMPORTANTE LEER LOS DOCUMENTOS QUE GUARDARLOS EN DISCO.

6. Búsqueda de información estadística.

- Visitar el sitio web de la **AIMC**, Asociación para la Investigación de los Medios de Comunicación (<http://www.aimc.es>). En la sección *Audiencia Internet*, buscar la información sobre las encuestas a usuarios de Internet: 3ª ola (Octubre/Noviembre) de los años 2000 y 2004. Descargar a disco los correspondientes ficheros *pdf* de dichas encuestas.
 - Visitar el sitio web del **INE**, Instituto Nacional de Estadística (<http://www.ine.es>) y buscar, en la sección *INEbase*, categoría *Servicios > Hostelería y turismo*, la *Encuesta de ocupación hotelera (EOH)* de Agosto de 2004. Descargar a disco la encuesta en formato *xls*. Abrir con Excel.
-

7. Agencias de viajes.

- Visitar el sitio web de la **AECE**, Asociación Española de Comercio Electrónico (<http://www.aece.org>). En la sección *Estudios*, buscar el titulado *Uso de Internet en el sector Agencias de Viajes en España 2002*. Descargar a disco el fichero *pdf* de dicho estudio.
- SI NO LO ENCUENTRAS... ☺ EL PROFESOR TE DIRÁ POR QUÉ, Y DÓNDE ENCONTRARLO. ☺
- Visitar el sitio web de la **AEDAVE**, Asociación Empresarial de Agencias de Viajes Españolas (<http://www.aedave.es>) y buscar, en su sección *Informes especiales*, el enlace al anexo sobre *Programas, proyectos y realizaciones*. En ese anexo se encuentran las respuestas a alguna pregunta del cuestionario final sobre esta práctica (siguiente apartado).
-

- 8. Otro Cuestionario.** En el disco ARENA, carpeta *Desic/Documentos*, encontrarás un formulario, en Word, de nombre *Otro_Cuestionario.doc*. Copiarlo a disco y responder a las cuestiones que plantea (todas relativas a la información recopilada en los anteriores apartados de esta práctica).

➤ PARA FACILITAR LA LECTURA, EL FORMULARIO SE REPRODUCE AQUÍ, COMO ANEXO.

Como resultado de esta 2^a parte de la práctica, se enviará al profesor un e-mail tal que:

- se adjunte el fichero *Otro_Cuestionario.doc* con vuestras respuestas;
 - con copia a la dirección del remitente;
 - en el texto del mensaje incluya vuestros nombres;
 - en el asunto del mensaje se indique: *OtroCuestionario*
-

ANEXO

Otro Cuestionario de la Práctica 2 de Informática de Gestión II

1.- Según **Criptonomicon**, ¿cuáles de los siguientes riesgos relativos a **las cookies** son reales y cuáles imaginarios?

- Son un camino de entrada para los virus informáticos: ¿?
 - Permiten crear perfiles de usuario para enviar propaganda personalizada: ¿?
 - Permiten al servidor Web extraer datos del disco duro del cliente: ¿?
-

2.- De las siguientes frases, marcar con una X las que sean afirmaciones mantenidas en el artículo "**El comercio electrónico no es sólo Internet**".

- Las fuentes más solventes pronostican que el verdadero boom del comercio electrónico será el asociado al B-C (Business-to-Consumer).
 - Las fuentes más solventes pronostican que el verdadero boom del comercio electrónico será el asociado al B-B (Business-to-Business).
 - EDI se complementa con Internet para poder reforzar mucho más la esencia y las posibilidades del comercio electrónico.
 - Es dudoso que EDI sea compatible con Internet, de modo que el comercio electrónico se encontrará con dos caminos paralelos para desarrollarse.
-

3.- Completa las siguientes frases, según lo expuesto en el artículo "**Cómo elegir una plataforma de comercio electrónico**".

- Más del cincuenta por ciento de los servidores de Internet están basados en ¿?
 - ¿? se ha convertido en un líder en entornos de baja gama en Internet e intranet.
-

4.- De las siguientes frases, marcar con una X las que sean afirmaciones mantenidas en el artículo "**La firma digital: aspectos técnicos y legales**".

- La firma digital consiste en el uso de un método de encriptación llamado simétrico.
 - La firma digital consiste en el uso de un método de encriptación llamado asimétrico o de clave pública.
 - La firma digital es un bloque de caracteres que acompaña a un documento (o fichero) acreditando quién es su autor (autenticación) aunque no garantiza plenamente que no se haya producido una manipulación posterior de los datos (integridad).
 - La firma digital es un bloque de caracteres que acompaña a un documento (o fichero) acreditando quién es su autor (autenticación) y que no ha existido ninguna manipulación posterior de los datos (integridad).
-

5.- Segundo los datos recogidos en las encuestas de la AIMC:

	3º ola, Oct/Nov 2000	3º ola, Oct/Nov 2004
% de usuarios de Internet en el último mes:		
% de usuarios de WWW en el último mes:		
% de usuarios de e-mail en el último mes:		
Comunidad autónoma con mayor % penetración:	¿?	¿?

6.- Segundo los datos recogidos en el informe de la AECE sobre agencias de viajes:

El principal objetivo de la página web de las agencias es:	¿?
De los indicados, cuál es el producto/servicio más vendido a través de Internet:	¿?
La principal dificultad en la comercialización por Internet es:	¿?
De las indicadas, cuál es la técnica de comunicación más usada para potenciar la comercialización a través de Internet:	¿?
El sistema de seguridad más implantado es:	¿?

La mayoría de las agencias de viaje afirman que:

- Han sufrido algún tipo de fraude en la venta por Internet: Sí No
- Hacen uso de la información obtenida de las visitas a su web: Sí No
- Usan algún programa de afiliación/fidelización: Sí No
- Usan algún boletín de noticias (e-zine): Sí No
- Usan cookies: Sí No
- Usan sistemas de respuesta automática (auto-responders): Sí No
- Hacen reclutamiento de personal (e-recruitment): Sí No
- Usan GDS web para sus transacciones: Sí No
- Hacen actividades de formación (e-learning): Sí No

7.- Según los datos en el anexo sobre programas, proyectos y realizaciones de la AEDAVE:

7.1. El caso Sol-Meliá:

- Los hoteles de la cadena SOL están presentes en más de $\zeta?$ terminales de los SMD de todo el mundo.
- ... obtener información y hacer reservas desde cualquier parte del mundo a través de la NET mediante su dos servidores, uno en $\zeta?$ y otro en $\zeta?$ para el mercado de Extremo Oriente.

7.2. El caso de AVIS

- El sistema Wizard es posiblemente el más importante de la industria de coches de alquiler. Su nodo central se encuentra en $\zeta?$ y en él se efectúan más de $\zeta?$ reservas de coches diarias.
- El acceso al sistema de reservas de AVIS se realiza a través de los distribuidores más importantes, en España $\zeta?$.

7.3. El proyecto MINTour

- MINTour se configura alrededor de un servidor central, radicado en $\zeta?$, y varios servidores de área, de momento dos en $\zeta?$.
 - MINTour tiene tres tipos de usuarios. Los *usuarios de oferta*, productores de servicios turísticos como $\zeta?$, que podrán diseminar su información en diversos formatos como son imágenes, texto, sonido y vídeo. Los *usuarios de venta*, típicamente $\zeta?$, que tendrán acceso a una gama amplia de productos a través de un interfaz único.
-

Informática de Gestión II

Práctica 3

Agencias de viajes. Cadenas de hoteles

Práctica 3.1

Agencias de viajes

Estudio comparativo de los sitios web:

Barceló Viajes (<http://www.barceloviajes.com>)
Halcón Viajes (<http://www.halconviajes.com>)

1. **Búsqueda de hoteles.** Usando los formularios de búsqueda que facilitan los 2 sitios web, obtener listados de hoteles en la ciudad de Valencia, con disponibilidad de una habitación doble para el próximo fin de semana.
 - Una vez obtenidos los listados de hoteles, abrir el formulario *Cuestiones_Agencias.doc*, que hay en la carpeta *Desic/Documentos* del disco ARENA.
 - Responder a la 1^a pregunta del cuestionario, a la vista de las páginas web de los listados, y las páginas accesibles desde los mismos.
 2. **Búsqueda de coches.** Usando los formularios de búsqueda que facilitan los 2 sitios web, obtener (si es posible) una oferta para alquilar un coche (Renault Clío o similar), recogerlo el próximo viernes en el aeropuerto de Alicante, y devolverlo al día siguiente en el aeropuerto de Barcelona.
 - En un caso será posible obtener la oferta: guardar la correspondiente página web con el nombre *Clio.htm* (guardar como página web completa).
 - En el otro caso no será posible obtener la oferta: responder a la 2^a pregunta del formulario *Cuestiones_Agencias.doc*.
 3. **Búsqueda de vacaciones.** Usando los formularios de búsqueda que facilitan los 2 sitios web, obtener unas vacaciones (también llamadas *paquetes vacacionales*), para viajar de Valencia a Roma en el mes de Marzo. Si es preciso (para poder especificar el viaje de modo que el sitio web nos facilite un presupuesto del mismo), elegir un hotel, y los vuelos de ida y de vuelta.
 - Una vez se llegue a la página web donde cada una de las agencias nos informe de los detalles del viaje y de su precio: maximizar la ventana a pantalla completa y capturar la pantalla pulsando la tecla *Imprimir pantalla* (*Print Screen*), que es la tecla a la derecha de la tecla F12.
 - En *Word*, crear un documento nuevo y pegar (*Paste*) las capturas de pantalla hechas desde el navegador. Guardar como *Vacaciones_en_Roma.doc*.
 4. **Envío de la práctica 3.1.**
 - Con *Winzip*, crear un fichero, de nombre *Agencias.zip*, y que contenga los ficheros: *Vacaciones_en_Roma.doc*, el formulario *Cuestiones_Agencias.doc* resuelto, y todos los ficheros de la página web completa *Clio.htm* (recordar la casilla *Save full path info*, o la alternativa de tener todos los ficheros en una carpeta llamada *Agencias* y comprimir esta carpeta).
 - Enviar un e-mail al profesor, tal que:
 - se adjunte el fichero *Agencias.zip*;
 - con copia a la dirección del remitente;
 - en el texto del mensaje incluya vuestros nombres;
 - en el asunto del mensaje se indique: *Agencias*
-

Práctica 3.2

Cadenas Hoteleras

Estudio comparativo de los sitios web:

AC Hotels (<http://www.ac-hotels.com>)
Paradores (<http://www.parador.es>)

NH Hotels (<http://www.nh-hotels.com>)
Sol Meliá (<http://www.solmelia.es>)

1. **Búsqueda de hoteles.** Obtener listados de los hoteles en la provincia de Valencia de cada cadena. Guardar esas páginas en disco con los nombres: *NH-Val.htm*, *Melia-Val.htm*, *Parad-Val.htm*. En el caso de AC Hotels, sólo hay un hotel, y existe un folleto electrónico (archivo PDF) del hotel: descargarlo a vuestro disco.

2. **Información sobre hoteles.** Acceder a la información específica de los siguientes hoteles: *NH Las Artes*, *Meliá Valencia Palace* y *Parador de El Saler*.

- Guardar las páginas web iniciales de cada hotel, en formato *mht*, con los nombres: *NHLasArtes.mht*, *MeliáValencia.mht*, y *ParadorSaler.mht*, respectivamente.
 - Crear un fichero zip, de nombre *TresHoteles.zip*, que contenga las 3 páginas web.
 - Enviar al profesor un e-mail tal que:
 - se adjunte el fichero *TresHoteles.zip*;
 - con copia a la dirección del remitente;
 - en el texto del mensaje incluya vuestros nombres;
 - en el asunto del mensaje se indique: *TresHoteles*
 - Abrir el formulario *Cuestiones_Hoteles.doc*, que hay en la carpeta *Desic/Documentos* del disco ARENA. Responder a la 1^a pregunta.
-

3. **Consulta de disponibilidad y Reservas on line.**

- a) En **NH Las Artes**, pulsar el botón *Continuar reserva*. En el 1º paso (formulario), especificar 2 noches del mes actual. En el 2º paso, indicar 2 habitaciones para 4 adultos. Guardar como página web tipo *mht*, el listado del 3º paso, que muestra la información para *Confirmación de la reserva*.
 - En el formulario *Cuestiones_Hoteles.doc*, contestar la 2^a pregunta.
 - b) En **Meliá Valencia Palace**, pulsar el botón *Reservar habitación*. A continuación, en el formulario *Consulta de disponibilidad*, especificar 2 noches del mes actual y 2 habitaciones para 4 adultos. Si el servidor web responde que hay disponibilidad, pulsar el botón *Reservar* (si hay varias alternativas, elegir la tarifa más económica). Se llega a la página *Datos del usuario y garantía de la reserva*, guardar esta página web en disco.
 - En la mitad inferior de la página *Datos del usuario y garantía de la reserva*, se encuentra el formulario para enviar los datos del cliente. Según lo que ahí se indica, en el formulario *Cuestiones_Hoteles.doc*, contestar la 3^a pregunta.
 - c) En **Parador de El Saler**, pulsar el enlace *Reservas*. Entrar en la página web donde se pide darse de alta como usuario para reservar on-line. Llegar al formulario de *Registro usuarios particulares*.
 - Según lo que se indica en la página web, contestar la 4^a pregunta de *Cuestiones_Hoteles.doc*.
-

4. Panorámicas virtuales.

- a) **NH Hoteles.** Buscar los hoteles de NH en las ciudades de Burgos y Salamanca. Para cada hotel, pulsar en el botón *Ver visita virtual*. Y navegar por la misma.
(Aviso: tal vez, el navegador no tenga instalado el *plug-in* o conector *Java Runtime Environment*, necesario para ver las visitas virtuales, y sea preciso instalarlo)
- b) **AC Hotels.** Pulsar *Visita virtual* en el marco de navegación superior de la página de inicio. Entrar en las visitas virtuales de los hoteles de AC en las ciudades de Toledo y León.
- c) **Paradores.** Buscar, en las páginas del Parador de Vielha, el enlace a la visita virtual del spa (si no funciona, probar con: http://www.parador.es/castellano/anexos/vielha_spavv/panorama00.html). Buscar, en las páginas del Parador de El Saler, el enlace a la visita virtual del campo de golf (<http://www.parador.es/castellano/ocio/elsaler/visita.jsp>).
- d) **Sol Meliá.** Buscar algún hotel de Sol Meliá en Palma de Mallorca y que, en su página web, disponga de una panorámica virtual (botón *ver foto 360º*). Pulsar y navegar por la misma.
(Aviso: tal vez, el navegador no tenga instalado el *plug-in* o conector *Apple QuickTime*, necesario para ver las visitas virtuales, y sea preciso instalarlo)
- En el formulario *Cuestiones_Hoteles.doc*, contestar la 5^a pregunta.
- Enviar un e-mail al profesor, tal que:
- se adjunte el fichero *Cuestiones_Hoteles.doc* con vuestras respuestas;
 - con copia a la dirección del remitente;
 - en el texto del mensaje incluya vuestros nombres;
 - en el asunto del mensaje se indique: *Hoteles-Qu*
-

Informática de Gestión II

Práctica 4

Sistemas de reservas

Práctica 4.1

Sistemas de Reservas: Amadeus.net

Estudio del sitio web de Amadeus (<http://www.amadeus.net>).

- PARA GUARDAR EN DISCO LAS PÁGINAS WEB CORRECTAMENTE, HAY QUE USAR EL NAVEGADOR **Mozilla FIREFOX** Y GUARDAR COMO PÁGINA WEB COMPLETA.
-

- 1. Disponibilidad de vuelos.** Para cada uno de los siguientes 4 itinerarios, consultar los vuelos disponibles y, con Rumbo (disponible en el marco de navegación a la derecha de la página, una vez obtenidos los listados de disponibilidad), buscar las mejores tarifas en clase turista para 2 pasajeros:

- **Itinerario 1:** Un viaje de ida y vuelta, los días 25 y 30 de Marzo, desde Valencia a una ciudad europea de vuestra elección. Guardar las páginas web de los listados de vuelos y de tarifas con los nombres *MisVuelos.htm* y *MisTarifas.htm*, respectivamente.
- **Itinerario 2:** Un viaje de ida y vuelta, los días 25 y 27 de Abril, desde París (aeropuerto de Orly) a Praga. Guardar las páginas web como *VuelosPraga.htm* y *TarifasPraga.htm*.
- **Itinerario 3:** Un viaje de ida, el día 12 de Abril, desde Londres (aeropuerto de Heathrow) a Berlín (aeropuerto de Tegel). Guardar como *VuelosBerlín1.htm* y *TarifasBerlín1.htm*.
- **Itinerario 4:** Repetir la última consulta (ida Londres - Berlín), especificando como línea aérea preferida Lufthansa. Guardar como *VuelosBerlín2.htm* y *TarifasBerlín2.htm*.
- Crear un fichero zip, de nombre *Vuelos.zip*, que contenga las 8 páginas web completas con los listados de vuelos y tarifas (muy recomendable: poner todas las páginas web, y sus carpetas asociadas, en una carpeta llamada *Vuelos* y comprimir esta carpeta).
- Enviar al profesor un e-mail tal que:
 - se adjunte el fichero *Vuelos.zip*;
 - con copia a la dirección del remitente;
 - en el texto del mensaje incluya vuestros nombres;
 - en el asunto del mensaje se indique: *Vuelos Amadeus*

- 2. Disponibilidad de hoteles.** Para cada una de las siguientes 4 estancias, consultar los hoteles disponibles:

- **Estancia 1:** Estancia para dos personas, durante los días 25 a 30 de Marzo, en la misma ciudad europea que elegisteis antes. Guardar la página web del listado de hoteles con el nombre *MisHoteles.htm*. Seleccionar un hotel y acceder a la página web del listado de habitaciones disponibles relativo al mismo y en esas fechas. Guardar esta página con el nombre *MisHabitaciones.htm*.
- **Estancia 2:** Estancia para dos personas, durante los días 25 a 27 de Abril, en Praga. Guardar la página web del listado de hoteles con el nombre *HotelesPraga.htm*.
- **Estancia 3:** Estancia para dos personas, el día 12 de Abril, en Berlín (área: centro). Guardar la página web del listado de hoteles con el nombre *HotelesBerlín1.htm*. Usar el mapa interactivo de Berlín (al que se tiene acceso a través del botón “Ver el plano”) para localizar un hotel cerca del *Tiergarten*. Seleccionar ese hotel y acceder a la página web sobre la disponibilidad de habitaciones. Guardarla como *HotelesBerlín2.htm*.

- Estancia 4:** Estancia para dos personas, el día 12 de Abril, en Berlín (área: centro), en un hotel que disponga de sauna y que sea de la cadena *Utell* o de la cadena *Holiday Inn*. Guardar la página del listado de hoteles como *HotelesBerlín3.htm*.
 - Crear un fichero zip, de nombre *Hoteles.zip*, que contenga las 6 páginas web completas guardadas en este apartado (muy recomendable: poner todas las páginas web, y sus carpetas asociadas, en una carpeta llamada *Hoteles* y comprimir esta carpeta).
 - Enviar al profesor un e-mail tal que:
 - se adjunte el fichero *Hoteles.zip*;
 - con copia a la dirección del remitente;
 - en el texto del mensaje incluya vuestros nombres;
 - en el asunto del mensaje se indique: *Hoteles Amadeus*
-

3. **Directorio de aeropuertos.** Mediante el formulario *Guías de Aeropuertos*, buscar los aeropuertos de Orly (París) y Fiumicino (Roma). Obtener los planos de los dos aeropuertos y, con el botón “*Manda esta página por correo*” enviarle un email al profesor, especificando el nombre del aeropuerto en el asunto del mensaje y vuestros nombres en el texto del mensaje.

Entrar en el sitio web del aeropuerto de Orly, buscar planos más detallados de sus terminales Sur y Oeste, y enviarlos por email al profesor, usando la opción “*Enviar imagen por correo electrónico*”, del menú flotante o contextual de la imagen.

- No olvidar incluir vuestros nombres en el texto de estos mensajes.
-

4. **Mis viajes.** Seleccionar el enlace *Mis viajes*, que accede al sitio checkmytrip.com, desde donde un cliente de Amadeus puede consultar el estado de sus reservas. Estudiar esta función con la ayuda en línea y el ejemplo facilitado sobre un supuesto cliente llamado Wolfgang Amadeus Mozart.

- Abrir el formulario *Cuestiones_Amadeus.doc*, que hay en la carpeta *Desic/Documentos* del disco ARENA, y contestar según lo visto en las páginas sobre *Mis viajes* de Amadeus.
 - Enviar un e-mail al profesor, tal que:
 - se adjunte el fichero *Cuestiones_Amadeus.doc* con vuestras respuestas;
 - con copia a la dirección del remitente;
 - en el texto del mensaje incluya vuestros nombres;
 - en el asunto del mensaje se indique: *Amadeus-Qu*
-

Práctica 4.2

Sistemas de Reservas: Travelocity

Estudio del sitio web de Sabre (<http://www.travelocity.com>).

- PARA GUARDAR LAS PÁGINAS WEB CORRECTAMENTE, SE PUEDE USAR EL NAVEGADOR INTERNET EXPLORER Y GUARDAR COMO PÁGINA WEB COMPLETA, Y COMO PÁGINA WEB SÓLO HTML.
-

1. **Creación de una cuenta de usuario.** Travelocity es un sitio web para clientes finales. Cada uno puede crearse un usuario, en la sección “My Stuff”. El procedimiento es el siguiente:

- Pulsar “Join Now”. Se accede al formulario de datos personales. Rellenar sólo los datos obligatorios. No es necesario poner nuestros datos personales reales. Lo aconsejable es inventarse otra identidad. Lo esencial es crearse un *log-in name* y un *password* para poder usar ese usuario durante el resto de la práctica.
 - Una vez el usuario esté creado, cada vez que entremos en Travelocity, en la página de inicio aparece este texto: “Welcome (Nombre asociado). Not (Nombre asociado)?, Log-in as a different user”. Pulsando sobre ese enlace, se accede a la página donde se identifica cada uno.
-

2. **Búsqueda de vuelos de ida y vuelta en fechas concretas** (*round-trip, exact dates*). Para cada uno de los siguientes 2 itinerarios realizar las operaciones que se detallan:

- **Itinerario 1:** Buscar vuelos para un viaje de ida y vuelta, los días 25 y 27 de Abril, de París a Praga, para dos pasajeros.
 - Guardar en disco la página web del listado de vuelos de ida como *Praga-Outbound.htm* y la página web del listado de vuelos de vuelta como *Praga-Return.htm*.
 - Pulsando los botones “Select”, elegir los vuelos más económicos de los listados. Se llega a la página “Add a hotel”. Guardar en disco la página web del listado como *Praga-Hotels.htm*.
 - Pulsar “Select” sobre el hotel más económico. Se llega a la página “Review trip”, guardarla como *Praga-Trip.htm*.
 - **Itinerario 2:** Buscar vuelos para un viaje de ida y vuelta, el día 12 de Abril, de Londres a Berlín, para un pasajero.
 - Guardar en disco la página web del listado de vuelos de ida como *Berlín-Outbound.htm* y la página web del listado de vuelos de vuelta como *Berlín-Return.htm*.
 - Pulsando los botones “Select”, elegir los vuelos más económicos de los listados. Se llega a la página “Review the price and restrictions for your trip”, que nos muestra un “Trip summary”. Pulsar “Save this whole itinerary”, botón disponible debajo del “Trip summary”.
 - Se llega a la página “Save your itinerary”, donde se pulsará el botón “Save Itinerary”. Travelocity pedirá nombre de usuario y contraseña. Guardar el itinerario como “BERLIN Itinerary”. Esta acción guarda en nuestra cuenta de Travelocity todos los datos del itinerario. Se accede a la pantalla “Saved Itineraries”. Con esto, no se guarda el itinerario en un disco del cliente, sino en el disco donde Travelocity mantiene la cuenta del usuario.
-

3. Búsqueda de vuelos de ida en fechas flexibles (*one-way, flexible dates*). Para el siguiente itinerario, realizar las operaciones que se detallan:

- Buscar vuelos para un viaje de ida, en cualquier día de los meses de Julio y Agosto, de París a Valencia, para dos pasajeros.
 - A la petición de búsqueda, Travelocity responderá con la lista “*Select an Airline*”. Guardar en disco esa página web como *Valencia-Airlines.htm*.
 - Seleccionar una cualquiera. Se pasa a la página “*Select your departure date*”, donde se dispone de un calendario para elegir día de vuelo. Encontrar un día con disponibilidad. Con ello se pasará a la pantalla “*Select Your Departure Flight*”. Guardar esa página web como *Valencia-Flight.htm*.
 - Seleccionar un vuelo, con lo cual se pasará a la página “*Itinerary and Price*”. Seleccionar uno y se llegará a la página desde donde, mediante “*Save this whole itinerary*”, tal como ya se ha expuesto, se salvará el itinerario. Travelocity pedirá nombre de usuario y contraseña. Guardar el itinerario como “VALENCIA Itinerary”.

4. Búsqueda de vuelos con varios destinos / escalas (*multi-destination*). Para el siguiente itinerario, realizar las operaciones que se detallan:

- Buscar vuelos para un viaje de ida, para dos pasajeros y en primera clase, de Valencia a Madrid el 20 de Abril, de Madrid a Río de Janeiro el mismo día, y de Río de Janeiro a Buenos Aires el 30 de Abril.
 - Si se advierte de “*Multiple Airport Match*”, especificar las ciudades sin concretar aeropuerto.
 - Guardar la página web del listado de vuelos de la 1^a etapa del viaje como *Madrid-1.htm*. Seleccionar el más económico.
 - Guardar la página web del listado de vuelos de la 2^a etapa del viaje como *Río-2.htm*. Seleccionar el más económico.
 - Guardar la página web del listado de vuelos de la 3^a etapa del viaje como *BuenosAires-3.htm*. Seleccionar el más económico.
 - Se llega a la página “*Review the price and restrictions for your trip*”, que muestra un “*Trip summary*”. Pulsar “*Save this whole itinerary*” y guardar el itinerario como “RIO Itinerary”.

5. My Stuff & Saved Itineraries. Verificar los itinerarios salvados. Para ello, seleccionar la pestaña “*My Stuff*” y, a continuación, “*My trips*”.

- Seleccionar los tres itinerarios, pulsar el botón “*Email selected itineraries*”. Se llega a la página “*Email Your Itinerary*”. Enviar el email al profesor. En el campo “*Do you have any comments to include?*”, escribir “Hola, somos... (vuestros nombres)”.

6. My Fare Watcher. Editar vuestro *fare watcher* para que os informe automáticamente de las tarifas de los siguientes vuelos:

Departure City	Arrival City	Notification	Watch until...
Valencia	París	Do not email me	30 de Junio
Valencia	Londres	Do not email me	30 de Junio
Valencia	Bruselas	Do not email me	30 de Junio
Valencia	Amsterdam	Do not email me	30 de Junio

Y otro itinerario de vuestra elección. A continuación, volver a la página de inicio de Travelocity y comprobar el funcionamiento del *fare watcher*.

7. Envío de las páginas web.

- Crear un fichero zip, de nombre *Travelocity.zip*, que contenga todas las páginas web guardadas en esta práctica 4b (muy recomendable: poner todas las páginas web, y sus carpetas asociadas, en una carpeta llamada *Travelocity* y comprimir esta carpeta).
 - Enviar al profesor un e-mail tal que:
 - se adjunte el fichero *Travelocity.zip*;
 - con copia a la dirección del remitente;
 - en el texto del mensaje incluya vuestros nombres;
 - en el asunto del mensaje se indique: *Travelocity*
-

Informática de Gestión II

Práctica 5

*Sistemas de Gestión de Destinos
Sistemas de Información Geográfica*

Práctica 5.1

Sistemas de Gestión de Destinos

1. TurEspaña (<http://www.spain.info>).

- Crear una carpeta llamada *España*, donde guardar las páginas web de este apartado.
 - Realizar las siguientes búsquedas:
 - a) Alojamiento (opción *Hoteles* y búsqueda avanzada). Localizar hoteles en la provincia de Huesca, de 3 estrellas, que tengan pistas de tenis y salón de convenciones. Guardar la lista como *Huesca.htm*. Acceder a la ficha de uno de los hoteles y, usando el botón de *Envío* , disponible en el extremo inferior de la página, enviar un e-mail al profesor (incluir vuestros nombres en el texto del mensaje).
 - b) Alojamiento (opción *Hoteles* y búsqueda avanzada). Localizar hoteles en la ciudad de San Sebastián, de 4 estrellas, que tengan habitaciones climatizadas. Guardar la lista como *Donosti.htm*. Acceder a la ficha de uno de los hoteles y, con , enviar un e-mail al profesor.
 - c) Alojamiento (opción *Paradores*). Localizar los paradores de turismo de la provincia de León. Guardar la lista como *León.htm*. Acceder a una de las fichas, y enviar un e-mail al profesor.
 - d) Alquiler de coches (en *Transportes*). Localizar empresas de alquiler de vehículos en Pamplona. Guardar la lista como *Pamplona.htm*. Ver una de las fichas, y enviar un e-mail al profesor.
 - e) Museos (en *Arte y cultura...*). Localizar museos de Arte Moderno en la ciudad de Barcelona. Guardar la lista como *Barcelona.htm*. Ver la ficha de uno de los museos. Usando el botón de *El Guía* , acceder al plano o callejero donde se detalla la ubicación del museo. Además, con , enviar un e-mail al profesor.
 - f) Restaurantes (en *Gastronomía...*). Localizar restaurantes, especializados en tipo de cocina regional gallega, y de precio medio (entre 20 € y 40 €, en la ciudad de Vigo. Guardar la lista como *Vigo.htm*. Ver la ficha de uno de los restaurantes. Con , ver la versión para impresora de la ficha; con , acceder al plano o callejero; y con , enviar un e-mail al profesor.
 - Entrar en la sección “Zona multimedia”. Buscar (y ver) vídeos, infografías, visitas virtuales (visitas guiadas) y fotos panorámicas de Granada.
 - Para ver los vídeos, ¿qué *plug-in* hay que instalar y cuáles son los requisitos técnicos?
 - Para ver las infografías, ¿cuál es el *plug-in*?
 - Para ver las visitas guiadas, ¿cuál es el *plug-in*?
 - Para ver las fotos panorámicas, ¿cuál es el *plug-in* y sus requisitos técnicos?
 - ¿Se pueden ver todos los elementos multimedia? ¿Se pueden descargar?
 - Usando Winzip, crear un fichero comprimido, de nombre *España.zip*, que contenga las páginas web guardadas en los anteriores apartados.
 - Enviar un e-mail al profesor adjuntando el fichero *España.zip*. Especificar en el asunto del mensaje *España*, y en el texto del mensaje vuestros nombres y cualquier comentario que juzguéis oportuno.
-

2. **Maison de la France** (<http://www.franceguide.com>).

- Realizar las siguientes búsquedas (con el buscador formado por dos listas desplegables llamadas *Donde* y *Qué*):

■ Dónde: <i>Paris-Ile de France</i>	Qué: <i>De compras</i>
■ Dónde: <i>Paris-Ile de France</i>	Qué: <i>Hoteles 4* y 4* Luxe</i>
■ Dónde: <i>Paris-Ile de France</i>	Qué: <i>Museos</i>
■ Dónde: <i>Paris-Ile de France</i>	Qué: <i>Restaurantes y delicatessens</i>
■ Dónde: <i>Bretaña</i>	Qué: <i>Campings</i>
■ Dónde: <i>Bretaña</i>	Qué: <i>Deportes y naturaleza</i>
■ Dónde: <i>Midi Pirineos</i>	Qué: <i>Montaña/Esquí</i>

En cada una de las búsquedas, elegir una de las recomendaciones del *website* y entrar en la página de información sobre la misma. Una vez ahí, usando el botón “*Añadir a su maleta*”, poner un enlace a esa información a vuestra maleta.

- Vuestra maleta constará de siete referencias (una para cada búsqueda). Comprobar, en pantalla, el uso del botón “*Imprimir toda su maleta*”.
- Usando el botón de “*Enviar el contenido de la maleta por e-mail*”, disponible en la página del listado del contenido de la maleta, enviar vuestra maleta por e-mail a vuestra dirección.
- Leer vuestro correo. Una vez llegue el e-mail que os enviará el webmaster@franceguide.com, reenviar ese mensaje al profesor, indicando en el texto del mensaje vuestros nombres.

3. **Irish Tourist Board** (<http://www.ireland.ie>).

- Crear una carpeta llamada *Irlanda*, donde guardar las páginas web de este apartado.
- Realizar las siguientes búsquedas:
- Alojamiento** (pestaña “*accommodation*”). Buscar alojamiento tipo “*Bed and Breakfast*”, en el condado de Limerick, ciudad “*Limerick city area south*”. Guardar la lista de alojamientos obtenida como *Beds.htm*. Seleccionar un alojamiento cualquiera de esa lista y guardar la página web con información del mismo como *MyBed.htm*.
 - Transporte** (pestaña “*getting around*”). Buscar empresas de alquiler de coches (“*Car hire*”) en el condado de Donegal. Guardar la lista de empresas como *Cars.htm*. Seleccionar una cualquiera de la lista y guardar la página web con información de la misma como *MyCar.htm*.
 - Transporte** (pestaña “*getting around*”). Buscar compañías de ferries (“*Internal Ferry Routes*”) en el condado de Galway. Guardar la lista de como *Ferries.htm*. Seleccionar una cualquiera de esa lista y guardar la página web obtenida como *MyFerry.htm*
 - Actividades** (pestaña “*things 2 do*”, opción “*Dining and nightlife*”). Buscar restaurantes irlandeses y pubs en el condado de Kerry. Guardar los listados obtenidos como *Restaurants.htm* y *Pubs.htm*, respectivamente. Seleccionar uno de cada listado, y guardar las páginas web obtenidas como *MyRest.htm* y *MyPub.htm*, respectivamente.
 - Actividades** (pestaña “*things 2 do*”, opción “*Places to see*”). Buscar museos y parques temáticos en el condado de Mayo. Guardar los listados obtenidos como *Museums.htm* y *Parks.htm*, respectivamente. Seleccionar uno de cada listado, y guardar las páginas web obtenidas como *MyMus.htm* y *MyPark.htm*, respectivamente.

- ❑ Usando Winzip, crear un fichero comprimido, de nombre *Irlanda.zip*, que contenga las páginas web guardadas en los anteriores apartados.
 - ❑ Enviar un e-mail al profesor adjuntando el fichero *Irlanda.zip*. Especificar en el asunto del mensaje *Irlanda*, y en el texto del mensaje vuestros nombres y cualquier comentario que juzguéis oportuno.
-

Práctica 5.2

Sistemas de Información Geográfica

1. Irish Route Planner (<http://www.ireland.ie>).

- Crear un plan de ruta (“route planner”, en pestaña “getting around”) para un viaje por Irlanda, desde Cork hasta Donegal, pasando por Limerick y Dublín.
 - Ampliar, sobre el mapa interactivo, hasta que el casco urbano de Dublín llene la ventana del mapa. Buscar en el mapa:
 - a) Páginas web con información sobre “university accommodation” (especificarlo en el desplegable “show places to stay”, a pie de mapa).
 - b) Páginas web con información sobre “night clubs” (especificarlo en el desplegable “show things to do”, a pie de mapa).
 - Seleccionar “Results list” y guardar la página web que se muestra con el nombre *Places.htm*.
 - Seleccionar “View Route Description” y guardar la página web que se muestra con el nombre *MyRoute.htm*.
 - Enviar un e-mail al profesor adjuntando los ficheros *Places.htm* y *MyRoute.htm*. Especificar en el asunto del mensaje *MapaIrlanda*, y en el texto del mensaje vuestros nombres y cualquier comentario que juzguéis oportuno.
-

2. Mapa Cultural de Grecia (<http://www.culture.gr>).

- Crear una carpeta llamada *Grecia*, donde guardar las páginas web de este apartado. Guardar como archivo único, tipo MHT.
 - Buscar, usando el mapa interactivo, las siguientes páginas:
 - a) Páginas web con información de los siguientes lugares de Atenas (*Athens*): *Museum of Greek Folk Art* y *Byzantine Museum of Athens*. Guardar dichas páginas como *Folk.mht* y *Bizancio.mht*, respectivamente.
 - b) Páginas web con información de los siguientes lugares de Creta: *The Palace of Knossos* y *Monastery of Vronnessios*. La isla de Creta se encuentra en el sur del país. Guardar dichas páginas como *Knossos.mht* y *Vronnessios.mht*, respectivamente.
 - c) Páginas web con información de los siguientes lugares de Salónica (*Thessaloniki*): *The Ancient Agora* y *The crypt of Aghia Sophia*. La ciudad de Thessaloniki se encuentra en el norte del país. Guardar dichas páginas como *Agora.mht* y *Cripta.mht*, respectivamente.
 - Crear un fichero zip, de nombre *Grecia.zip*, que contenga las 6 páginas web.
 - Enviar al profesor un e-mail tal que:
 - se adjunte el fichero *Grecia.zip*;
 - con copia a la dirección del remitente;
 - en el texto del mensaje incluya vuestros nombres;
 - en el asunto del mensaje se indique: *Grecia*
-

3. Atlas Turístico de Andalucía (<http://www.andalucia.org>).

- Ampliar sobre el mapa de Andalucía hasta obtener información sobre la ciudad de Sevilla.
 - Pulsar sobre el enlace *Patrimonio*, para acceder al mapa de ubicación de los principales monumentos de la ciudad. Interactuar con el mapa para ver las fichas descriptivas de los monumentos.
 - Pulsar sobre el enlace *Callejero*, para acceder al callejero de la ciudad y localizador de diferentes tipos de recursos o lugares. Interactuar con el mapa. Usando la herramienta “*Localiza en el mapa una dirección*”, encuentra la plaza de Pilatos. Con la herramienta “*Insertar Estrella*”, inserta una estrella roja en las inmediaciones de la plaza. Con la herramienta “*Insertar texto*”, inserta un mensaje flotante sobre el mapa (sugiriendo, por ejemplo, una cita a cierta hora en esa plaza). Con la herramienta “*Envía este mapa a un amigo*”, envía un e-mail al profesor (incluir vuestros nombres en el texto del mensaje).
- Ampliar sobre el mapa de Andalucía hasta obtener información sobre la ciudad de Granada.
 - Pulsar sobre el enlace *Patrimonio*, para ver el mapa de ubicación de los principales monumentos de la ciudad. Interactuar y acceder a las fichas descriptivas de los monumentos.
 - Pulsar sobre el enlace *Callejero*, para acceder al callejero de la ciudad. Siguiendo los mismos pasos del anterior callejero, localizar la plaza de Santa Ana, insertar ahí una estrella y un texto flotante, y enviar el mapa en un e-mail al profesor.
 - Diseñar una ruta turística (con el enlace “*Diseña tu ruta turística*”) desde la Catedral hasta la Alhambra.
 - Diseñar una ruta (con el enlace “*Calcula tu ruta*”) desde Granada hasta Córdoba, con tres escalas: Nerja (Málaga), Ronda (Málaga) y Sevilla. Una vez obtenido el mapa y el detalle del viaje, enviar el mapa en un e-mail al profesor.

4. Servidor de cartografía GIS del CESGA

(<http://www.cesga.es/ca/defaultC.html?Gis/index.html&2>).

Buscar el mapa general de Galicia. Ampliar la provincia de La Coruña con diferentes zooms. Activar / desactivar la visualización de la información sobre las diferentes infraestructuras y sobre las diferentes divisiones administrativas.

Informática de Gestión II

Práctica 6 (a) *Edición digital de imagen: Photoshop*



Imagen editada en Photoshop
por Paco Torres & Su Musa

Práctica 6 (a)**Edición digital de imagen: Photoshop**

En esta práctica se editarán una imágenes con la aplicación **Adobe Photoshop 7.0**. Se facilitan una serie de imágenes a partir de las cuales, y siguiendo los pasos que en el presente guión se detallan, se obtendrá un fichero de imagen con el resultado final mostrado en la portada.

1. Abrir las imágenes iniciales y guardarlas con formato de Photoshop (extensión PSD) y los siguientes nombres:

<i>Nombre inicial</i>	<i>Guardar como...</i>
<i>foto42.jpg</i>	<i>Granada.psd</i>
<i>Mortadelo.gif</i>	<i>Mortadelo2.psd</i>
<i>Filemón.gif</i>	<i>Filemón2.psd</i>
<i>Bacterio.gif</i>	<i>Bacterio2.psd</i>
<i>helicopter.psd</i>	---

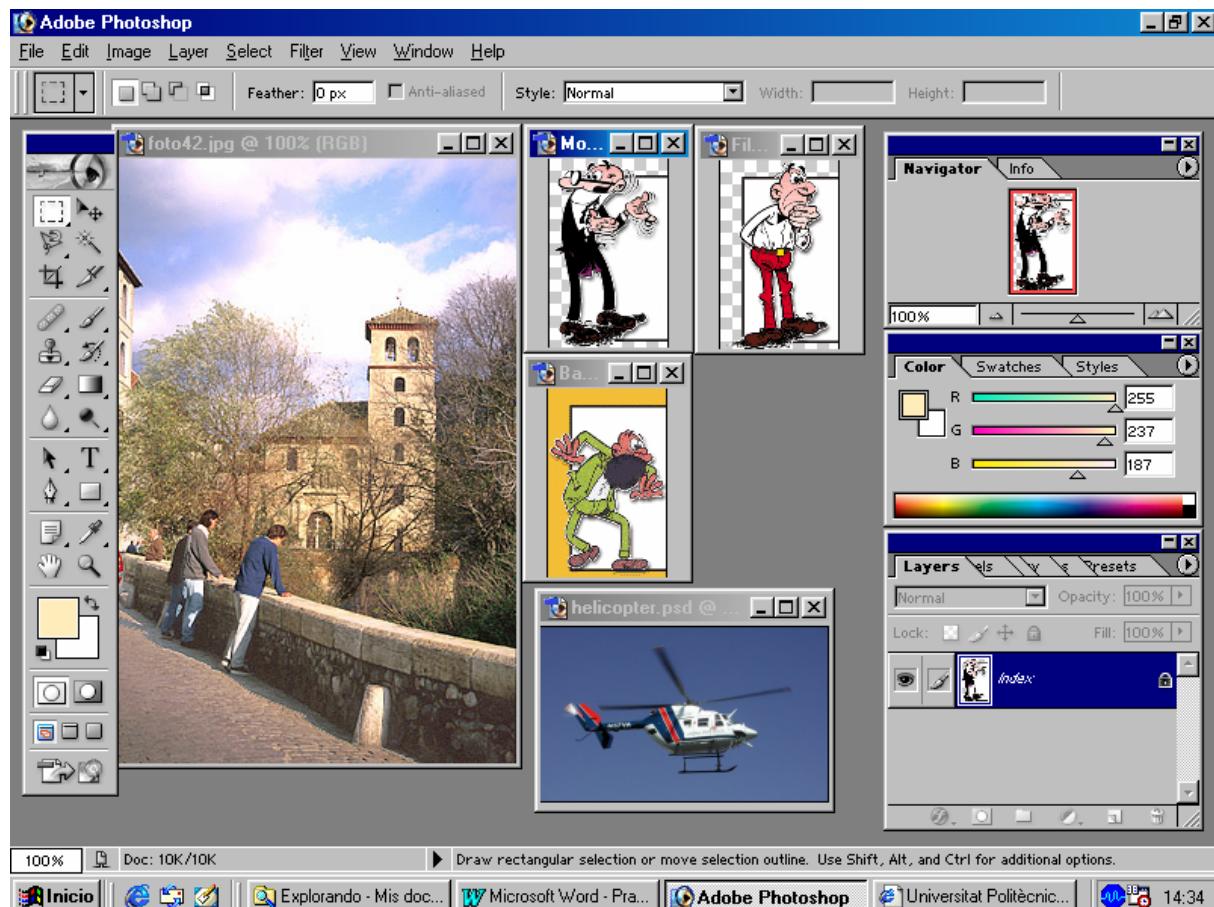


Figura 1

2. Minimizaremos todas las ventanas de las imágenes y se restaurarán aquellas que se vayan a editar. Para empezar, editaremos los dibujos de Mortadelo y Filemón (ficheros *Mortadelo2.psd* y *Filemón2.psd*):

- ❑ Pasar a transparente las áreas de fondo (blanco y algunas líneas negras) que no son parte del personaje. Para ello, se recomienda seleccionar esas áreas con la *Varita mágica* y borrarlas.
- ❑ Pasar a transparente (borrar) las áreas negras en torno a los zapatos, dando a éstos la forma adecuada. Para ello, se recomienda ampliar la zona y seleccionar las áreas a borrar con el lazo.

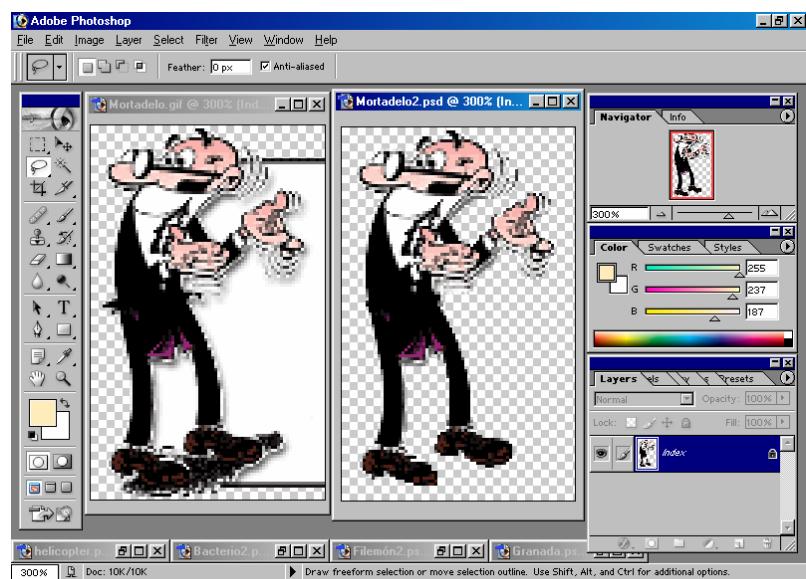


Figura 2

En caso de errores, recordar las posibilidades de deshacer los últimos cambios (con los comandos **Paso atrás** y **Paso adelante** del menú *Edición*). Cuando se complete correctamente este paso, se debe guardar la imagen. Igualmente, cada vez que se complete un determinado paso de este guión, se debe de guardar la imagen correspondiente.

La figura 2 permite comparar el aspecto de Mortadelo antes y después de estas operaciones. En el caso de Filemón, las operaciones son las mismas.

3. A continuación, editaremos el dibujo de Bacterio (fichero *Bacterio2.psd*):

- ❑ Pasar a transparente las áreas de fondo (blanco, amarillo y algunas líneas negras) que no son parte del personaje. Para ello, se recomienda seleccionar esas áreas con la varita mágica y borrarlas.
- ❑ Poner al personaje boca abajo. Para ello, hay que seleccionar todo y usar el comando **Voltear vertical** (en el desplegable *Transformación* del menú *Edición*).

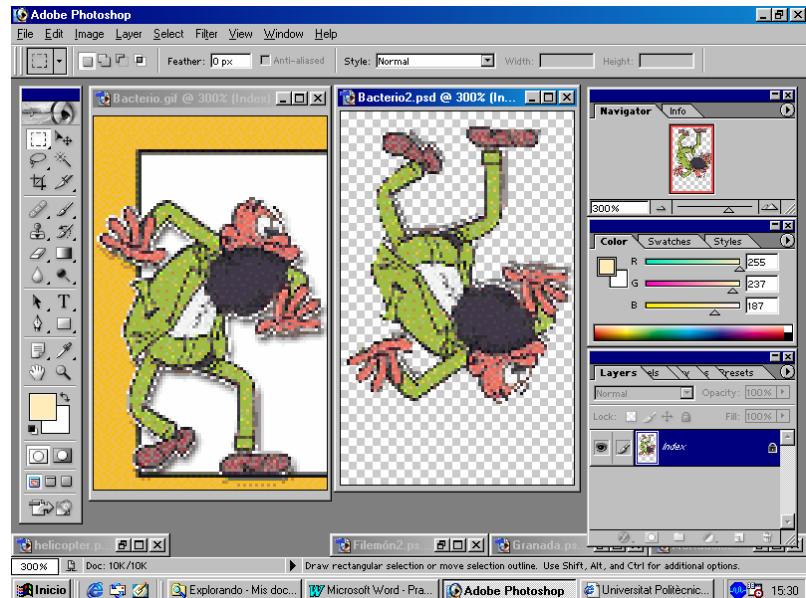


Figura 3

La figura 3 permite comparar el aspecto de Bacterio antes y después de estas operaciones. Guardar la imagen.

4. Ahora volveremos a nuestra fotografía del paisaje (*Granada.psd*) y borraremos a las personas que hay en el mirador. Esto se hará con la herramienta **Tampón**, clonando áreas vecinas (muro de piedra, vegetación...) sobre las áreas ocupadas por las personas.

Dado que la superficie de imagen a alterar es muy amplia, esta operación deberá realizarse en sucesivos pasos. Cuando nos equivocaremos, desharemos la última “clonación”, y cada vez que acertemos... es recomendable guardar.

La figura 4 muestra un punto intermedio de la operación, en el cual ya se ha clonado el muro sobre la mitad inferior de las personas. Se observa, además, el punto donde se clona (puntero circular) y el punto donde se toma la referencia (puntero en cruz).

La figura 5 muestra el aspecto que, más o menos, debiera tener esa parte de la fotografía cuando se complete todo el proceso de clonación.

Guardar la imagen.

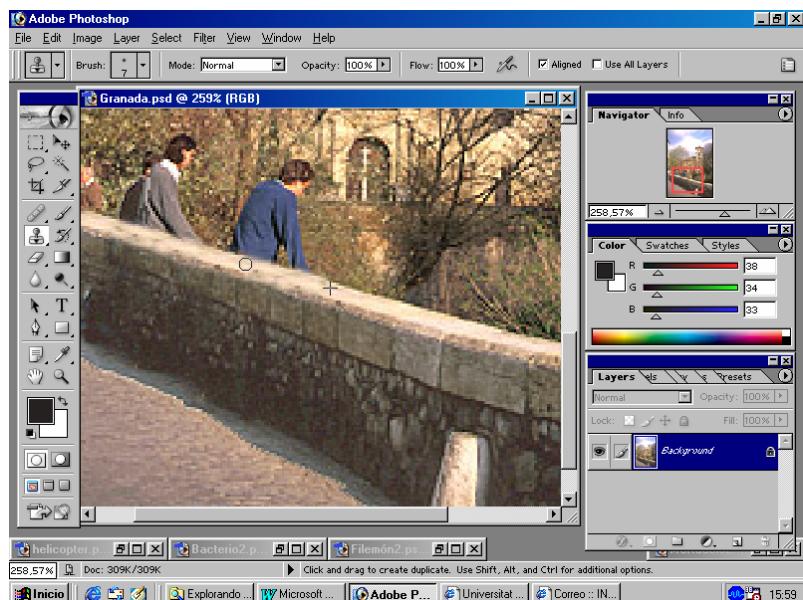


Figura 4

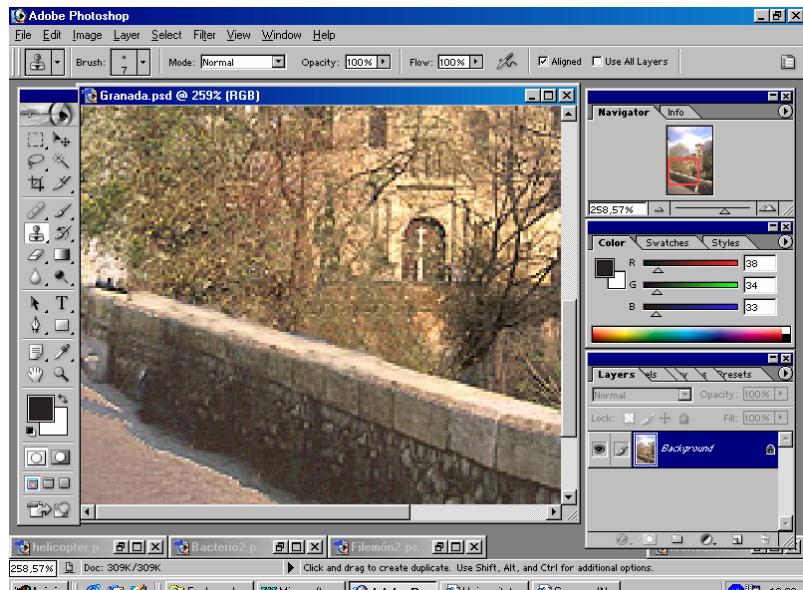


Figura 5

5. Nuestra fotografía tiene una dominancia de color rojo que conviene eliminar. Para ver dos maneras análogas de resolver este problema, seleccionaremos una parte de la imagen y la corregiremos usando el comando **Equilibrio de color**; y luego seleccionaremos la otra parte y se hará usando el comando **Curvas**.

- ❑ Seleccionar el cielo de la fotografía, usando la varita mágica (varias veces, para ampliar la selección si es preciso). Después, en el menú *Imagen*, desplegable *Ajustes*, entrar en **Equilibrio de color**; y fijar los parámetros para medios tonos como se propone en la figura 6.
- ❑ Aplicar el ajuste. Guardar la imagen.
- ❑ **Invertir** la selección actual (hay un comando con este fin en el menú *Selección*). Luego, en el menú *Imagen*, desplegable *Ajustes*, entrar en **Curvas**, seleccionar la del canal rojo y desplazar el punto medio de la curva (medios tonos) como se propone en la figura 7.
- ❑ Aplicar el ajuste. Guardar la imagen.

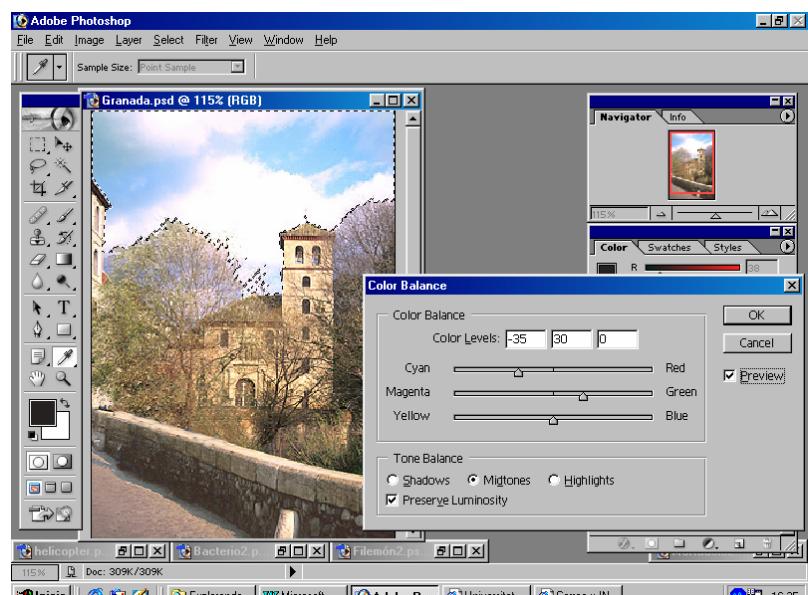


Figura 6

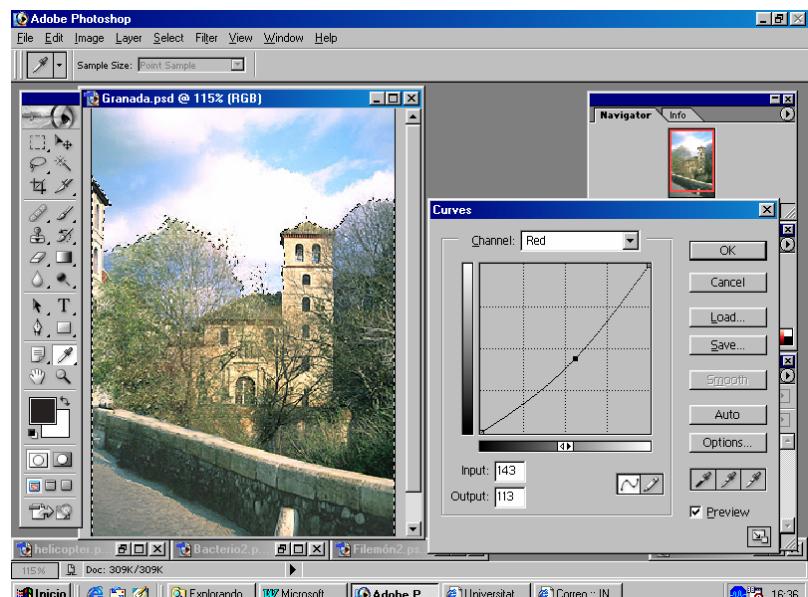


Figura 7

6. Añadiremos los dibujos de Mortadelo y Filemón a la fotografía de Granada, y, a la vez, se crean nuevas **Capas** que nos permitan situarlos en escena.

- Seleccionar todo el dibujo de Mortadelo y copiar.
- En la imagen *Granada.psd*, pegar. Se añade una nueva capa, darle el nombre *Mortadelo*.
- Guardar la imagen.

- Seleccionar todo el dibujo de Filemón y copiar.
- En la imagen *Granada.psd*, pegar. Se añade una nueva capa, darle el nombre *Filemón*.
- Guardar la imagen.

- En *Granada.psd*, activar la capa *Mortadelo*. Usando la herramienta **Mover**, situar el dibujo, más o menos, en la posición que indica la figura 8.
- En *Granada.psd*, activar la capa *Filemón*. Usando *Mover*, situar el dibujo, más o menos, como indica la figura 8.
- Guardar la imagen.

7. La transición entre los contornos de los personajes y el paisaje donde los acabamos de insertar es demasiado abrupta. Se puede suavizar usando los filtros de desenfoque.

- Activar la capa *Mortadelo* y aplicarle un **desenfoque gausiano** (buscar en el menú *Filtros*) y fijar el radio de desenfoque indicado en la figura 9.
- Activar la capa *Filemón* y aplicarle el mismo filtro.
- Guardar la imagen.

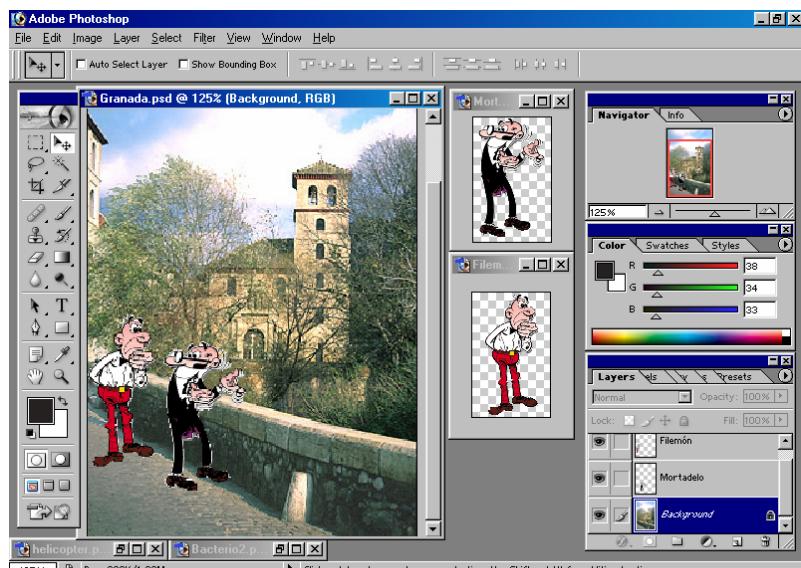


Figura 8

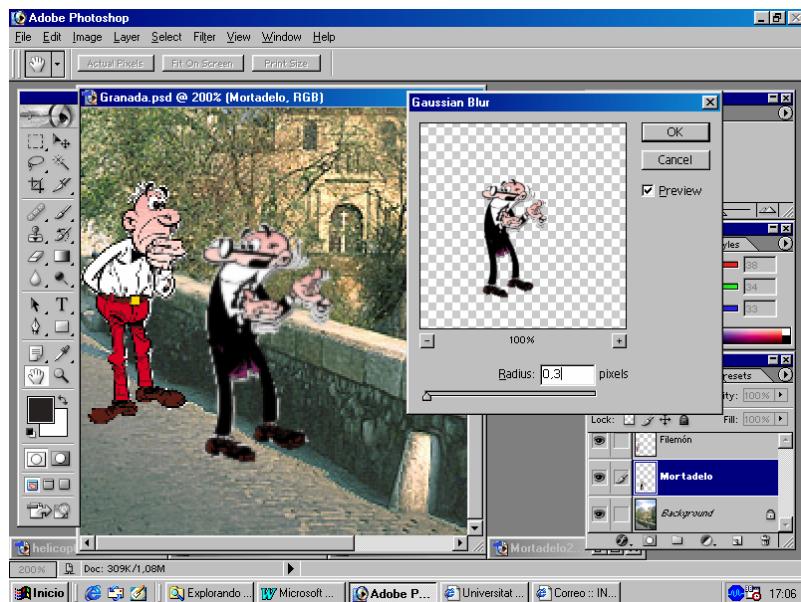


Figura 9

8. Ahora añadiremos otra capa a la fotografía donde se situará el helicóptero y se le aplicarán los ajustes necesarios.

- Seleccionar el helicóptero (en el fichero *helicopter.psd*). Para ello, se recomienda seleccionar el fondo de la imagen (no olvidar el área cerrada por los patines del helicóptero) e invertir la selección.
- En la imagen *Granada.psd*, seleccionar el cielo. ¡Aviso!, como ahora la imagen tiene capas, hay que situarse primero en la capa del fondo.
- En la imagen *helicopter.psd*, copiar.
- En la imagen *Granada.psd*, **Pegar dentro**.
- El resultado se muestra en la figura 10. La imagen *Granada.psd* contiene una nueva capa a la que le daremos nombre: *helicóptero*.
- Guardar la imagen.

Falta ajustar el helicóptero dentro de nuestra fotografía. Hay que situarlo, escalarlo (reducir) y girarlo. Todas estas operaciones se pueden realizar con el comando **Transformación libre** del menú *Edición*.

Hay que recordar que la operación *Transformación libre* se termina pulsando *Intro* para aceptar las modificaciones o pulsando *Esc* si se desea cancelar y volver a empezar. También recordar que se debe mantener pulsada la tecla de *Mayúsculas* mientras se escala el objeto para mantener sus proporciones.

La figura 11 muestra como debiera quedar, más o menos.

¡Cómo no!: Guardar la imagen.

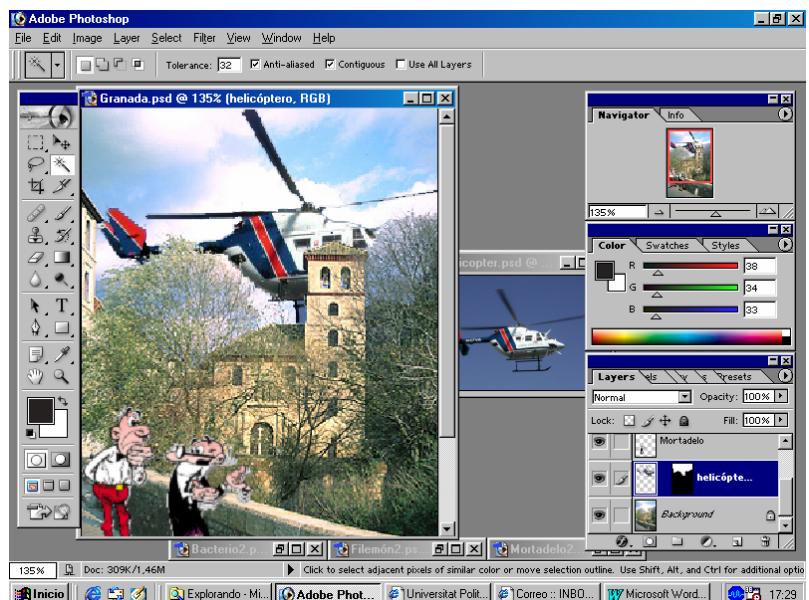


Figura 10

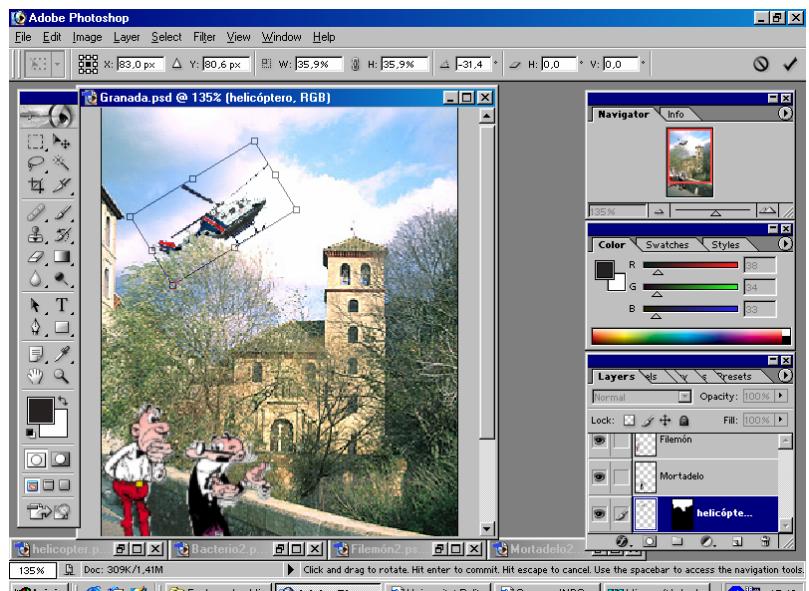


Figura 11

9. Este paso es muy similar al anterior, sustituyendo el helicóptero por el profesor Bacterio.

- ❑ Seleccionar el dibujo de Bacterio y copiar.
- ❑ En la imagen *Granada.psd*, seleccionar el cielo y *Pegar dentro*.
- ❑ Dar nombre a la nueva capa: *Bacterio*.
- ❑ Guardar la imagen.

- ❑ Aplicar una transformación libre a la capa *Bacterio* hasta que se parezca a lo mostrado en la figura 12.
- ❑ Guardar la imagen.

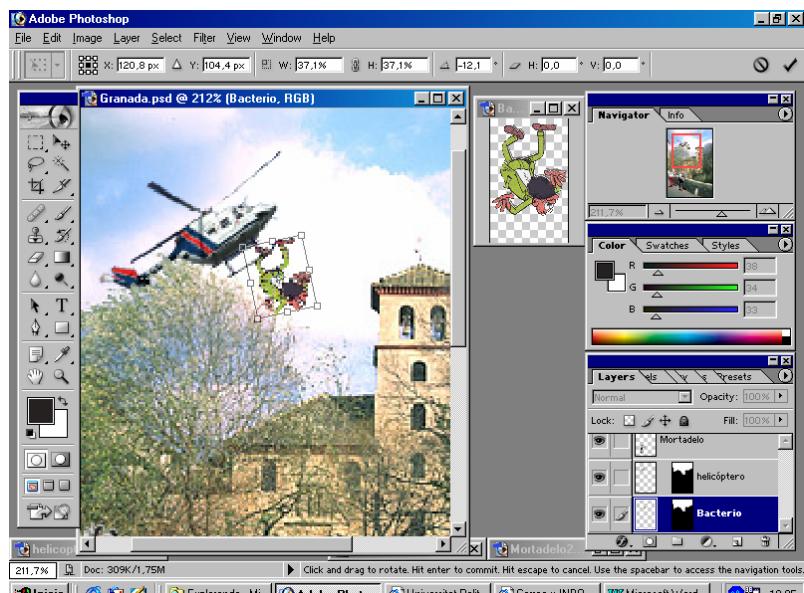


Figura 12

10. Llega el momento de “firmar nuestra obra”. Para ello:

- ❑ Activar la capa del fondo.
- ❑ Seleccionar la herramienta **Texto**. Fijar en sus opciones: Arial negrita de 14 puntos, y el color que se quiera (siempre que contraste con el color del pavimento de la calle).
- ❑ Escribir en ese lugar (ver figura 13) el siguiente texto: “Imagen editada en Photoshop por <vuestros nombres>”.
- ❑ Aplicar algún estilo a la capa de texto, que mantenga el contraste y permita la lectura (en la figura 13 se ha aplicado el estilo llamado *Chromed Satin*).
- ❑ Guardar la imagen.

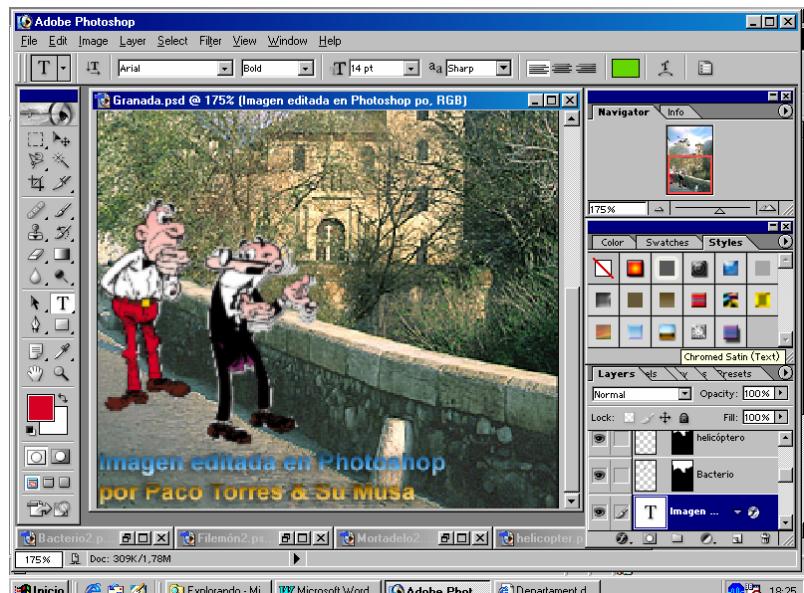


Figura 13

11. Ahora, guardaremos algunas variantes de la imagen obtenida. El fichero *Granada.psd* ocupa, aproximadamente, 700KB. Queremos una versión de la imagen donde todas las capas se acoplen en una, lo que supondrá un fichero de tamaño menor. En la ventana de *Guardar como* debe de desactivarse la casilla *Capas*. Guardar con el nombre *GranadaSinCapas.psd*. Se puede comprobar que el tamaño de esta imagen es de unos 300KB.

Además, queremos versiones en los formatos JPEG y GIF, con vistas a incluir la imagen en una página web. Tenemos que seleccionar el comando *Guardar para web*, que nos mostrará una ventana como la reproducida en la figura 14.

Se pide guardar la imagen de varias formas y con los nombres indicados en la siguiente tabla:

Formato	Nombre del fichero
JPEG, Calidad máxima	<i>GranadaMaximum.jpg</i>
JPEG, Calidad media	<i>GranadaMedium.jpg</i>
GIF de 256 colores	<i>Granada256.gif</i>
GIF de 32 colores	<i>Granada32.gif</i>

Abrir las imágenes JPG y GIF de más calidad y, para cada una de ellas, guardar una versión de menor tamaño, del siguiente modo:

- Abrir la ventana de *Tamaño de imagen* (en el menú *Imagen*) y cambiar su ancho a 3 cm (y la altura en proporción). La figura 15 muestra la ventana con las medidas de la imagen antes del cambio de tamaño.
- Mediante *Guardar como*, guardar las imágenes reducidas con los nombres: *MiniGranada.jpg* y *MiniGranada256.gif*

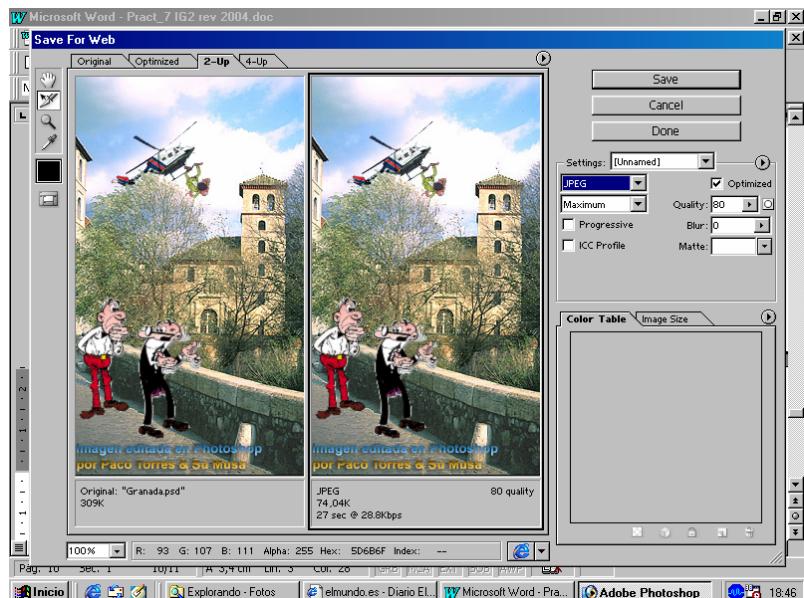


Figura 14

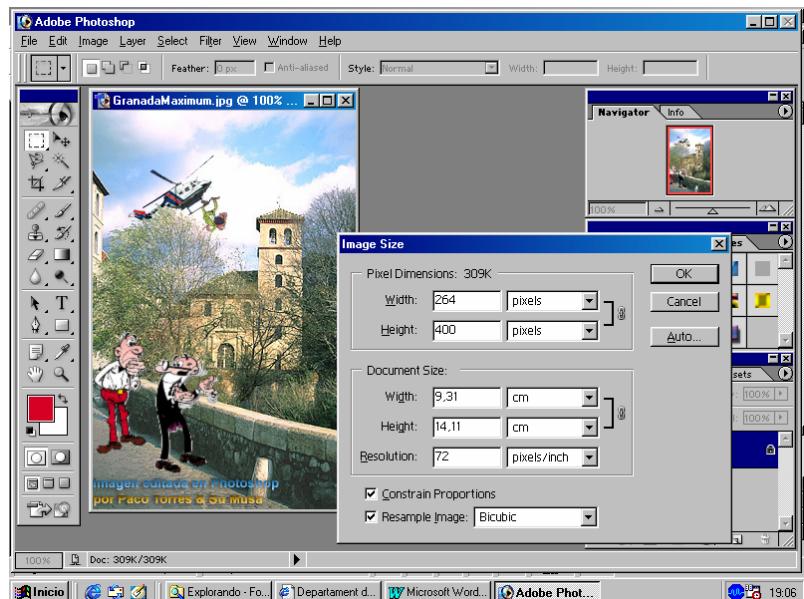


Figura 15

12. Para terminar, hay que enviar al profesor los resultados de vuestro trabajo. Así pues:

- Con Winzip, crear un fichero llamado *GranadaFotos.zip*, que incluya los siguientes ficheros:
 - *Granada.psd*
 - *Bacterio2.psd*
 - *GranadaMaximum.jpg*
 - *Granada256.gif*
 - *MiniGranada.jpg*
 - *MiniGranada256.gif*
- Enviar al profesor (ftogo@upvnet.upv.es) un e-mail tal que:
 - se adjunte el fichero *GranadaFotos.zip*;
 - con copia a la dirección del remitente;
 - en el texto del mensaje incluya vuestros nombres y cualesquiera comentarios que consideréis necesarios sobre el trabajo hecho en esta práctica;
 - en el asunto del mensaje se indique: *GranadaFotos*

➤ **Importante:** Las imágenes editadas en esta práctica las tendréis que usar en otra práctica, la de diseño de páginas web. Así pues, conservarlas, al menos, hasta que termine el curso.

Informática de Gestión II

Práctica 6 (b) *Edición digital de imagen: GIMP*



Imagen editada en Photoshop
por Paco Torres & Su Musa

Práctica 6 (b)**Edición digital de imagen: GIMP**

En esta práctica se editarán una imágenes con la aplicación **The GIMP 2.2**. Se facilitan una serie de imágenes a partir de las cuales, y siguiendo los pasos que en el presente guión se detallan, se obtendrá un fichero de imagen con el resultado final mostrado en la portada.

1. Abrir las imágenes iniciales y guardarlas con formato de GIMP (extensión XCF) y los siguientes nombres:

<i>Nombre inicial</i>	<i>Guardar como...</i>
<i>foto42.jpg</i>	<i>Granada.xcf</i>
<i>Mortadelo.gif</i>	<i>Mortadelo2.xcf</i>
<i>Filemón.gif</i>	<i>Filemón2.xcf</i>
<i>Bacterio.gif</i>	<i>Bacterio2.xcf</i>
<i>helicopter.psd</i>	<i>helicopter.xcf</i>

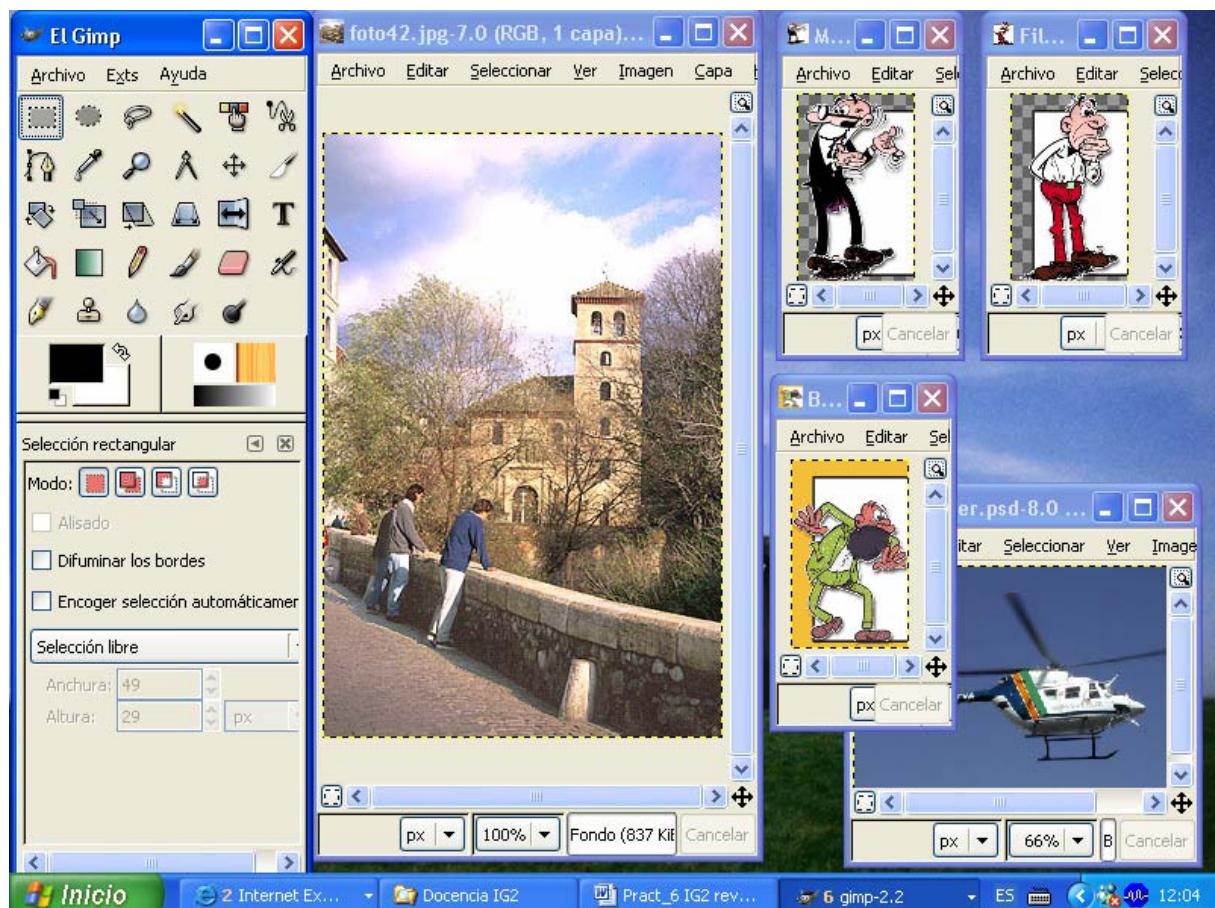


Figura 1

2. Minimizaremos todas las ventanas de las imágenes y se restaurarán aquellas que se vayan a editar. Para empezar, editaremos los dibujos de Mortadelo y Filemón (ficheros *Mortadelo2.xcf* y *Filemón2.xcf*):

- ❑ Pasar a transparente las áreas de fondo (blanco y algunas líneas negras) que no son parte del personaje. Para ello, se recomienda seleccionar esas áreas con la **Varita mágica** y borrarlas (con el comando **Limpiar**, en el menú **Editar**).

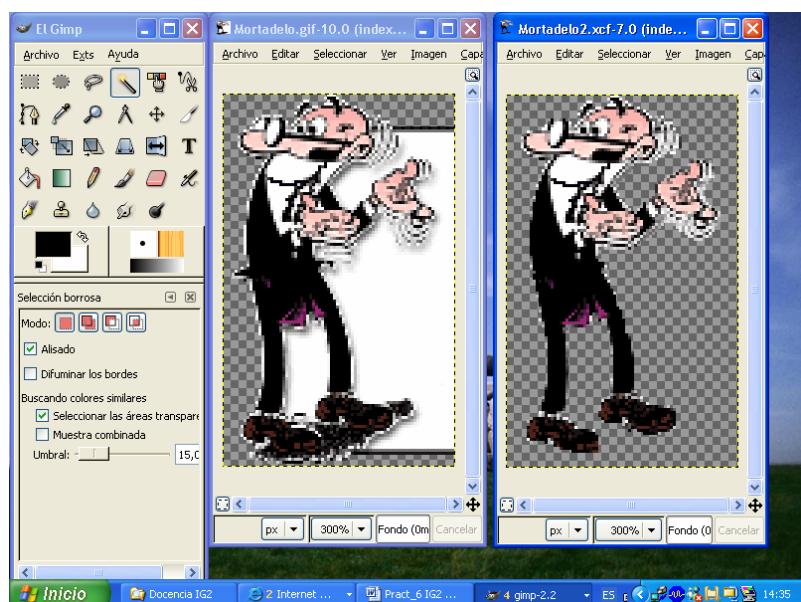


Figura 2

- ❑ Pasar a transparente (borrar) las áreas negras en torno a los zapatos, dando a éstos la forma adecuada. Para ello, se recomienda ampliar la zona y seleccionar las áreas a borrar con el lazo, o bien utilizar la goma de borrar con el tamaño adecuado.

En caso de errores, recordar las posibilidades de deshacer los últimos cambios (con los comandos **Deshacer** y **Rehacer** del menú **Edición**). Cuando se complete correctamente este paso, se debe guardar la imagen. Igualmente, cada vez que se complete un determinado paso de este guión, se debe de guardar la imagen correspondiente.

La figura 2 permite comparar el aspecto de Mortadelo antes y después de estas operaciones. En el caso de Filemón, las operaciones son las mismas.

3. A continuación, editaremos el dibujo de Bacterio (fichero *Bacterio2.xcf*):

- ❑ Pasar a transparente las áreas de fondo (blanco, amarillo y algunas líneas negras) que no son parte del personaje. Para ello, se recomienda seleccionar esas áreas con la varita mágica y borrarlas. Observar la conveniencia de cambiar el valor del umbral fijado a la varita mágica para seleccionar fácilmente las áreas indicadas.
- ❑ Poner al personaje boca abajo. Para ello, hay que seleccionar todo y usar el comando **Voltear verticalmente** (en el desplegable **Transformar** del menú **Imagen**).

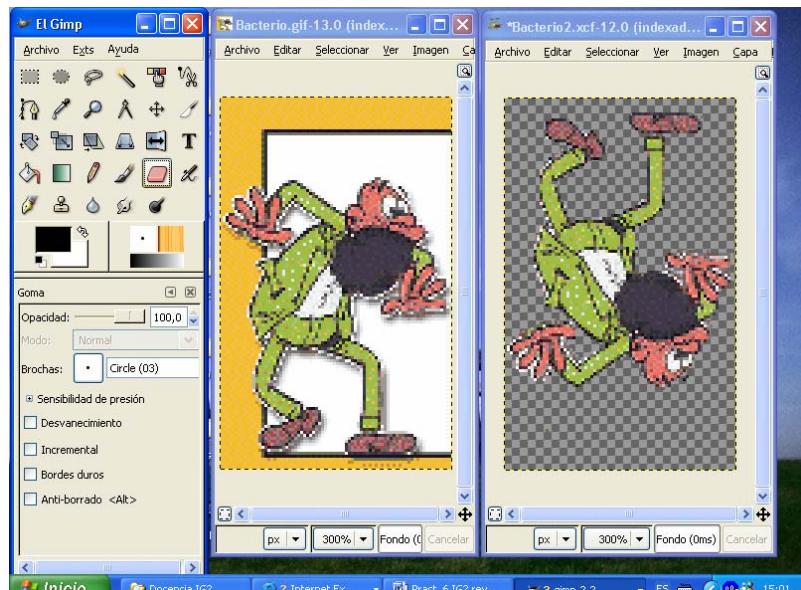


Figura 3

La figura 3 permite comparar el aspecto de Bacterio antes y después de estas operaciones. Guardar la imagen.

4. Ahora volveremos a nuestra fotografía del paisaje (*Granada.xcf*) y borraremos a las personas que hay en el mirador. Esto se hará con la herramienta **Tam-pón**, clonando áreas vecinas (muro de piedra, vegetación...) sobre las áreas ocupadas por las personas.

Dado que la superficie de imagen a alterar es muy amplia, esta operación deberá realizarse en sucesivos pasos. Cuando nos equivocemos, desharemos la última “clonación”, y cada vez que acertemos... es recomendable guardar.

La figura 4 muestra un punto intermedio de la operación, en el cual ya se ha clonado el muro sobre la mitad inferior de las personas. Se observa, además, el punto donde se clona (puntero circular) y el punto donde se toma la referencia (puntero en cruz).

La figura 5 muestra el aspecto que, más o menos, debiera tener esa parte de la fotografía cuando se complete todo el proceso de clonación.

Guardar la imagen.

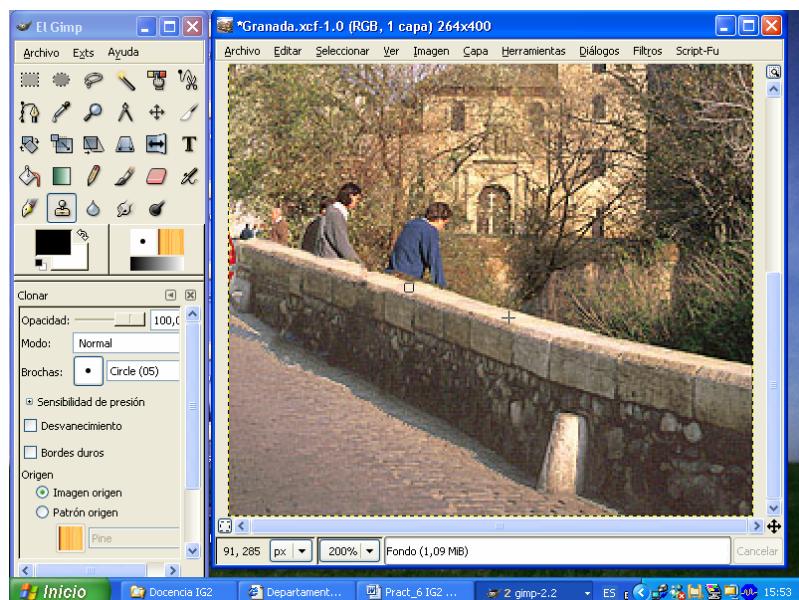


Figura 4

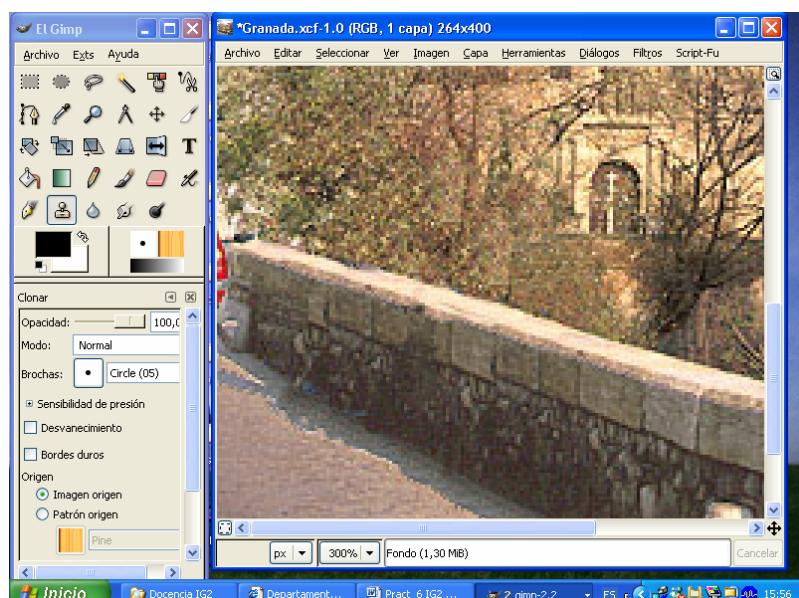


Figura 5

5. Nuestra fotografía tiene una dominancia de color rojo que conviene eliminar. Para ver dos maneras análogas de resolver este problema, seleccionaremos una parte de la imagen y la corregiremos usando el comando **Balance de color**; y luego seleccionaremos la otra parte y se hará usando el comando **Curvas**.

- ❑ Seleccionar el cielo de la fotografía, usando la varita mágica (varias veces, para ampliar la selección si es preciso). Después, en el menú **Herramientas**, desplegable **Herramientas de color**, entrar en **Balance de color**; y fijar los parámetros para tonos medios como se propone en la figura 6.
- ❑ Aplicar el ajuste. Guardar la imagen.
- ❑ **Invertir** la selección actual (hay un comando con este fin en el menú **Seleccionar**). Luego, en el menú **Herramientas**, desplegable **Herramientas de color**, entrar en **Curvas**, seleccionar la del canal rojo y desplazar el punto medio de la curva (medios tonos) como se propone en la figura 7.
- ❑ Aplicar el ajuste. Guardar la imagen.

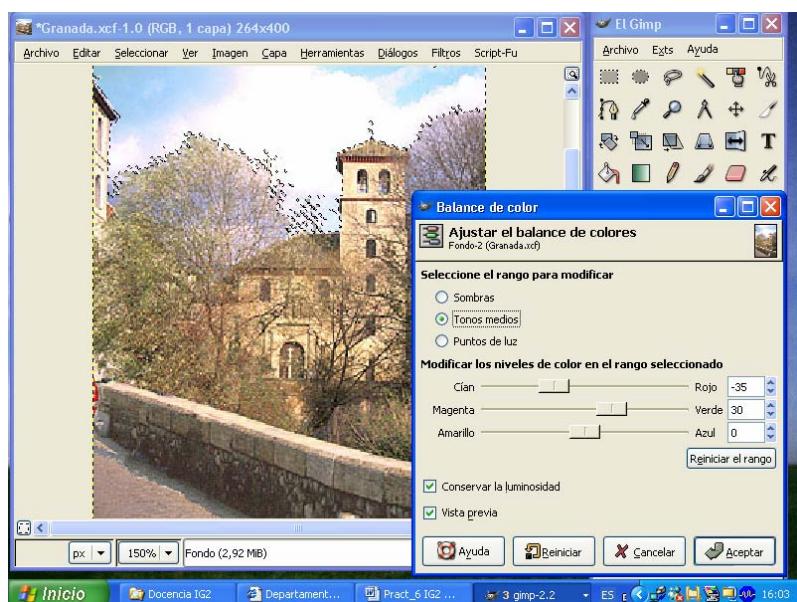


Figura 6

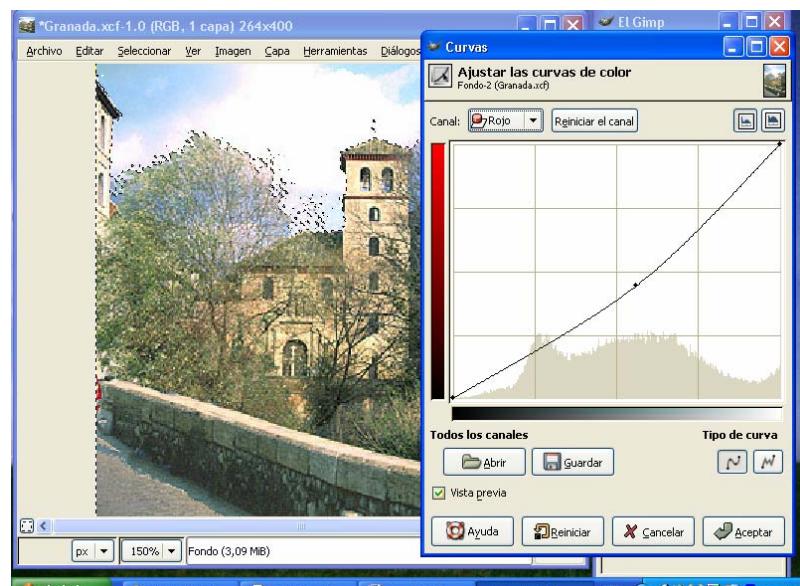


Figura 7

6. Añadiremos los dibujos de Mortadelo y Filemón a la fotografía de Granada, y, a la vez, se crean nuevas **Capas** que nos permitan situarlos en escena.

- ❑ Seleccionar todo el dibujo de Mortadelo y copiar.
- ❑ En la imagen *Granada.xcf*, pegar. Se añade una nueva capa, darle el nombre *Mortadelo*.
- ❑ Guardar la imagen.

- ❑ Seleccionar todo el dibujo de Filemón y copiar.
- ❑ En la imagen *Granada.xcf*, pegar. Se añade una nueva capa, darle el nombre *Filemón*.
- ❑ Guardar la imagen.

- ❑ En *Granada.xcf*, activar la capa *Mortadelo*. Usando la herramienta **Mover**, situar el dibujo, más o menos, en la posición que indica la figura 8.
- ❑ En *Granada.xcf*, activar la capa *Filemón*. Usando *Mover*, situar el dibujo, más o menos, como indica la figura 8.
- ❑ Guardar la imagen.

7. La transición entre los contornos de los personajes y el paisaje donde los acabamos de insertar es demasiado abrupta. Se puede suavizar usando los filtros de desenfoque.

- ❑ Activar la capa *Mortadelo* y aplicarle un **desenfoque gaussiano** (buscar en el menú *Filtros*) y fijar el radio de desenfoque indicado en la figura 9.
- ❑ Activar la capa *Filemón* y aplicarle el mismo filtro.
- ❑ Guardar la imagen.

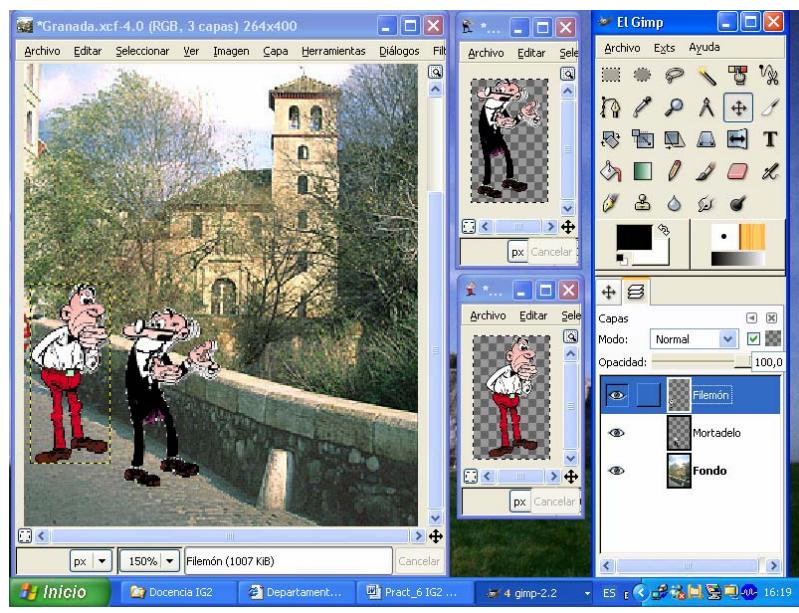


Figura 8

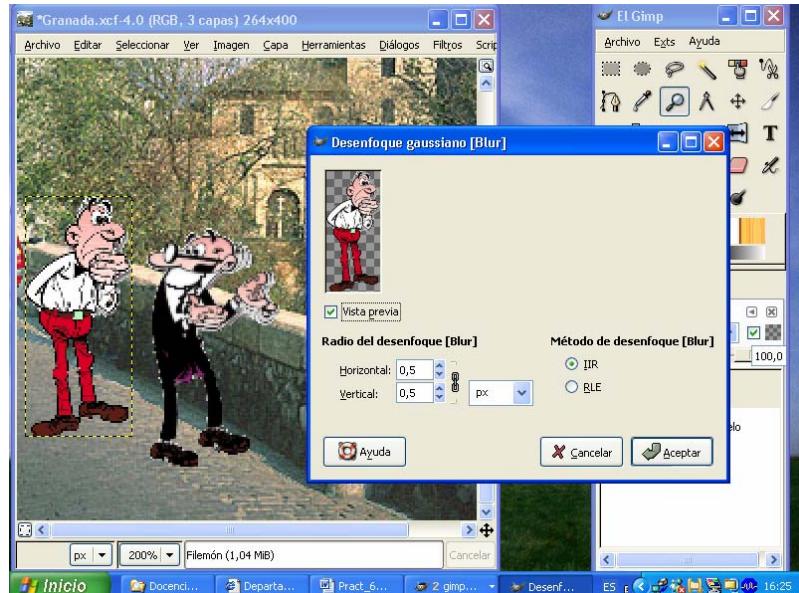


Figura 9

8. Ahora añadiremos otra capa a la fotografía donde se situará el helicóptero y se le aplicarán los ajustes necesarios.

- Seleccionar el helicóptero (en el fichero *helicopter.xcf*). Para ello, se recomienda seleccionar el fondo de la imagen (no olvidar el área cerrada por los patines del helicóptero) e invertir la selección.
- En la imagen *Granada.xcf*, como ahora la imagen tiene capas, hay que situarse en la capa del fondo.
- En la imagen *helicopter.xcf*, copiar. En la imagen *Granada.xcf*, pegar.
- A continuación, con las herramientas *Mover*, *Escalar* y *Rotar* ajustar la nueva capa (la capa que, en *Granada.xcf*, contiene el helicóptero), de modo que quede, más o menos, como se muestra en la figura 11.
- Un punto intermedio del proceso, la aplicación del giro al helicóptero, se ilustra en la figura 10.
- Daremos nombre a la nueva capa: *helicóptero* y guardaremos la imagen.

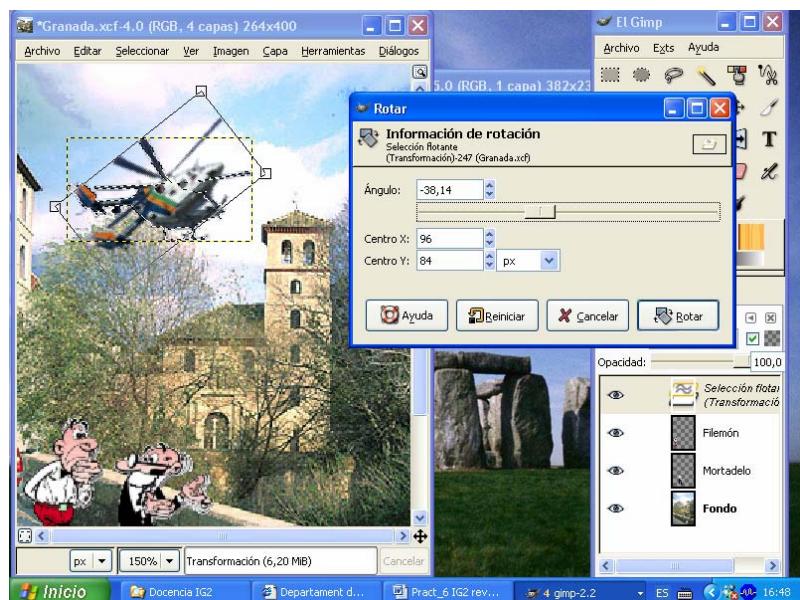


Figura 10

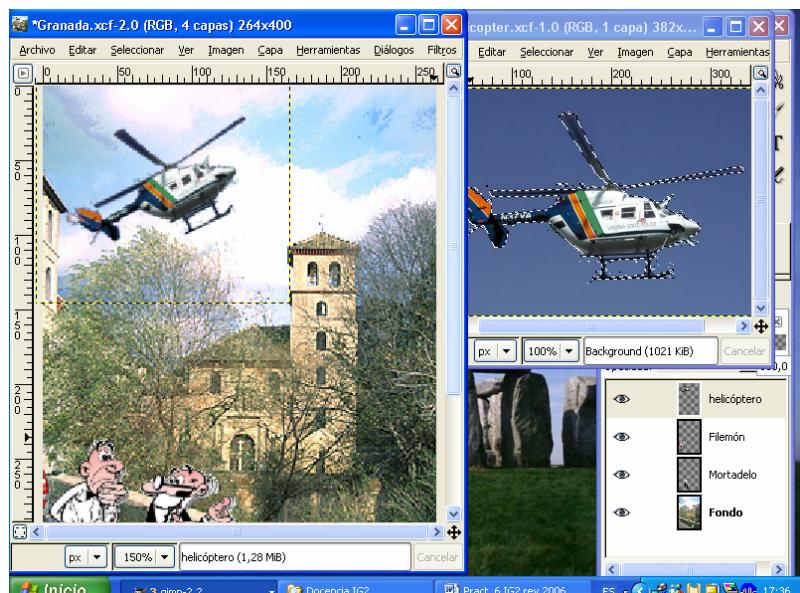


Figura 11

9. Este paso es muy similar al anterior, sustituyendo el helicóptero por el profesor Bacterio.

- ❑ Seleccionar el dibujo de Bacterio y copiar.
- ❑ En la imagen *Granada.xcf*, pegar.
- ❑ Dar nombre a la nueva capa: *Bacterio*.
- ❑ Guardar la imagen.

- ❑ Aplicar una transformación libre (mover, escalar y rotar) a la capa *Bacterio* hasta que se parezca a lo mostrado en la figura 12.
- ❑ Guardar la imagen.

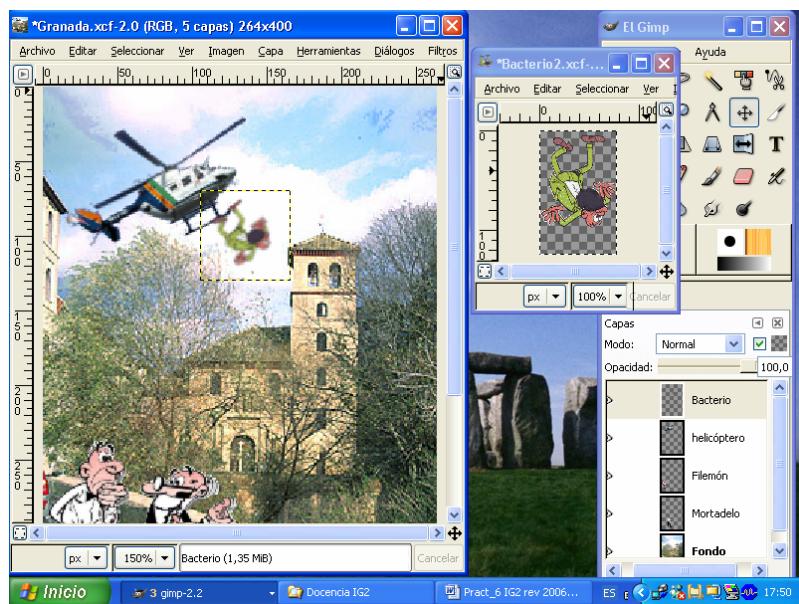


Figura 12

10. Llega el momento de “firmar nuestra obra”. Para ello:

- ❑ Activar la capa del fondo.
- ❑ Seleccionar la herramienta **Texto**. Fijar en sus opciones: Arial Black de 14 puntos, y el color que se quiera (siempre que contraste con el color del pavimento de la calle).
- ❑ Escribir en ese lugar (ver figura 13) el siguiente texto: “Imagen editada en Photoshop por <vuestros nombres>”.
- ❑ Guardar la imagen.

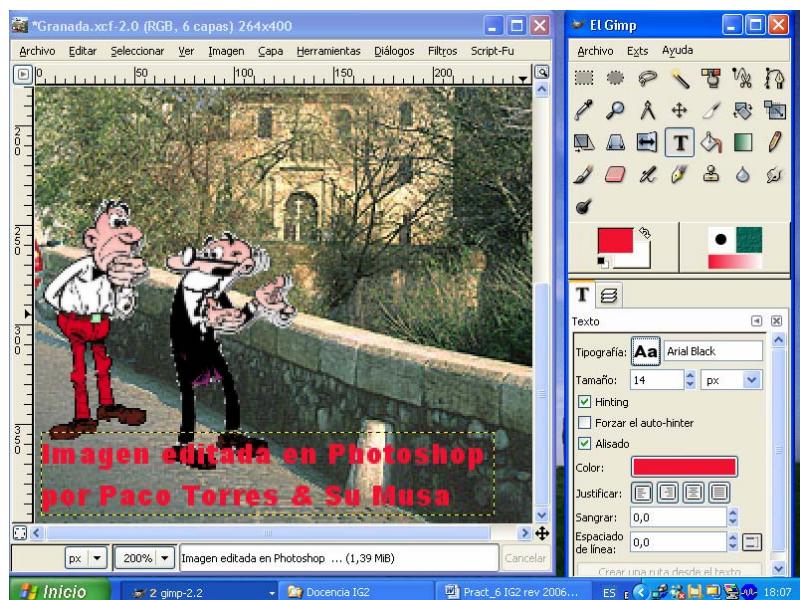


Figura 13

11. Ahora, guardaremos algunas variantes de la imagen obtenida. El fichero *Granadaxcf* ocupa, aproximadamente, 360KB. Queremos una versión de la imagen donde todas las capas se acoplen en una, lo que supondrá un fichero de tamaño menor. En el menú *Imagen*, seleccionar **Aplanar la imagen** y, a continuación, mediante la ventana de **Guardar como**, guardar con el nombre *GranadaSinCapasxcf*. Se puede comprobar que el tamaño de esta imagen es de unos 300KB.

Además, con **Guardar una copia**, queremos versiones en los formatos JPEG y GIF, con vistas a incluir la imagen en una página web. En la figura 14, se muestra el momento de guardar la imagen en formato JPEG y con calidad máxima. Se pide guardar la imagen de varias formas y con los nombres indicados en la siguiente tabla:

<i>Formato</i>	<i>Nombre del fichero</i>
JPEG, Calidad máxima (100%)	<i>GranadaMaximum.jpg</i>
JPEG, Calidad media (50%)	<i>GranadaMedium.jpg</i>
GIF	<i>Granada.gif</i>

Abrir la imagen JPG de más calidad y guardar una versión de menor tamaño, del siguiente modo:

- Abrir la ventana **Escalar la imagen** (en el menú *Imagen*) y cambiar su ancho a 3 cm (y la altura en proporción), tal como se indica en la figura 15.
- Mediante **Guardar como**, guardar con el siguiente nombre: *Mi niGranada.jpg*

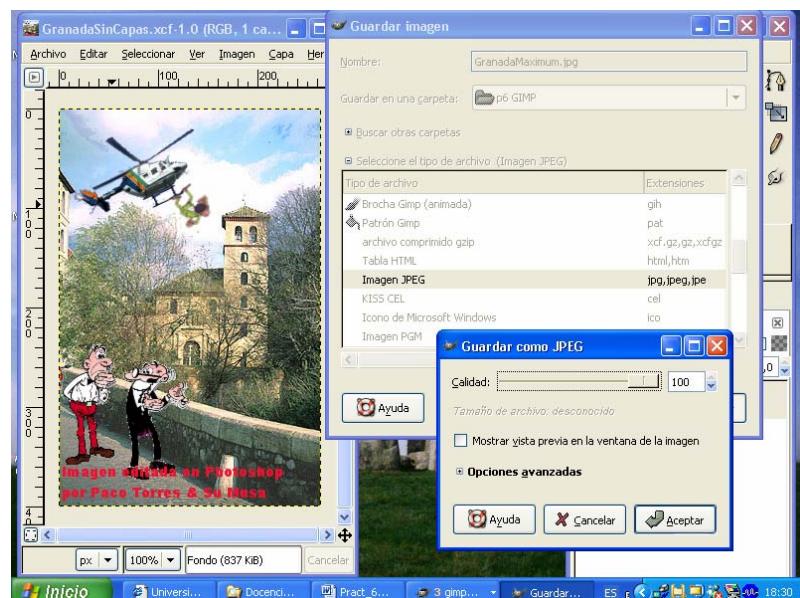


Figura 14

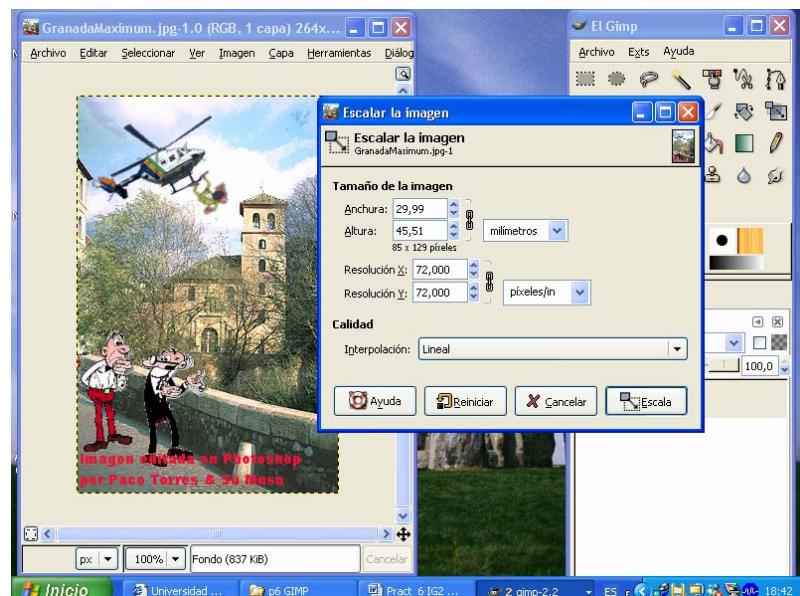


Figura 15

12. Para terminar, hay que enviar al profesor los resultados de vuestro trabajo. Así pues:

- Con Winzip, crear un fichero llamado *GranadaFotos.zip*, que incluya los siguientes ficheros:
 - *Granadaxcf*
 - *Bacterio2xcf*
 - *GranadaMaximum.jpg*
 - *Granada.gif*
 - *MiniGranada.jpg*
- Enviar al profesor (ftogo@upvnet.upv.es) un e-mail tal que:
 - se adjunte el fichero *GranadaFotos.zip*;
 - con copia a la dirección del remitente;
 - en el texto del mensaje incluya vuestros nombres y cualesquiera comentarios que consideréis necesarios sobre el trabajo hecho en esta práctica;
 - en el asunto del mensaje se indique: *GranadaFotos*

➤ **Importante:** Las imágenes editadas en esta práctica las tendréis que usar en otra práctica, la de diseño de páginas web. Así pues, conservarlas, al menos, hasta que termine el curso.

Informática de Gestión II

Práctica 7 *Edición digital de vídeo: Premiere*



Práctica 7

Edición digital de vídeo: Premiere

En esta práctica se editará un vídeo con la aplicación **Adobe Premiere 6.0**. Se facilitan una serie de ficheros de vídeo a partir de los cuales, y siguiendo los pasos que en el presente guión se detallan, se obtendrá un vídeo con el resultado final.

1. Abrir los siguientes ficheros de vídeo con el **reproductor multimedia de Windows**:

- Alicante_Playa.avi*
- Alicante_Fiesta.avi*
- Alicante_Ocio.avi*
- Banda_Sonora.avi*

Veremos su contenido, puesto que éste es el material de partida en la elaboración del vídeo de esta práctica. Luego, cerrar el reproductor multimedia.

2. Abrir la aplicación **Premiere**. Si es la primera vez que se hace, nos preguntará qué modo de trabajo (*Initial Workspace*) se quiere usar. Para usuarios expertos, se recomienda el llamado *Single-Track Editing*; a los nuevos usuarios se les aconseja el llamado *A/B Editing*. Por tanto, se marcará *Select A/B Editing*.

A continuación, aparecerá la ventana **Load Project Settings**, donde se establece la configuración del proyecto de vídeo que se vaya a editar. Para nuestro proyecto, elegiremos la configuración **Multimedia Video for Windows**. El vídeo, por ello, tendrá un tamaño de fotograma de 320 x 240 pixels (puntos) y una velocidad de 15 fotogramas por segundo.

Tras aceptar la configuración, *Premiere* nos presentará las ventanas *Timeline*, *Monitor* y *Project*, correspondiente a un proyecto vacío, llamado, provisionalmente, *Untitled1.ppj*. Lo guardaremos en nuestro disco con el nombre *Alicante.ppj* (ver figura 2).

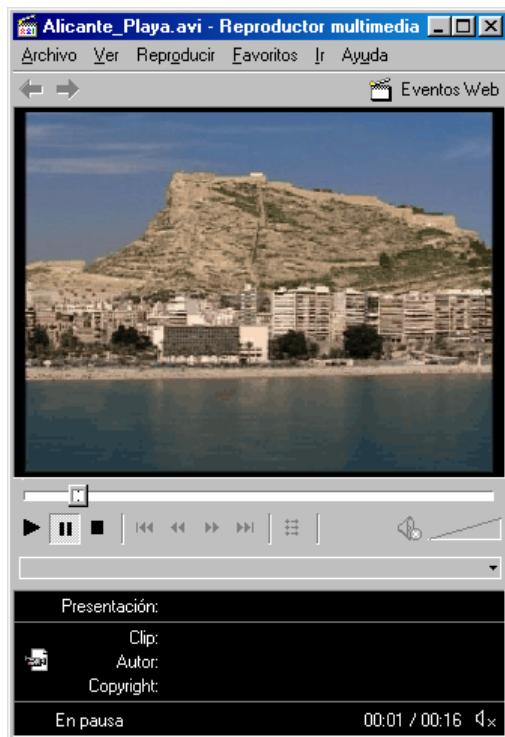


Figura 1

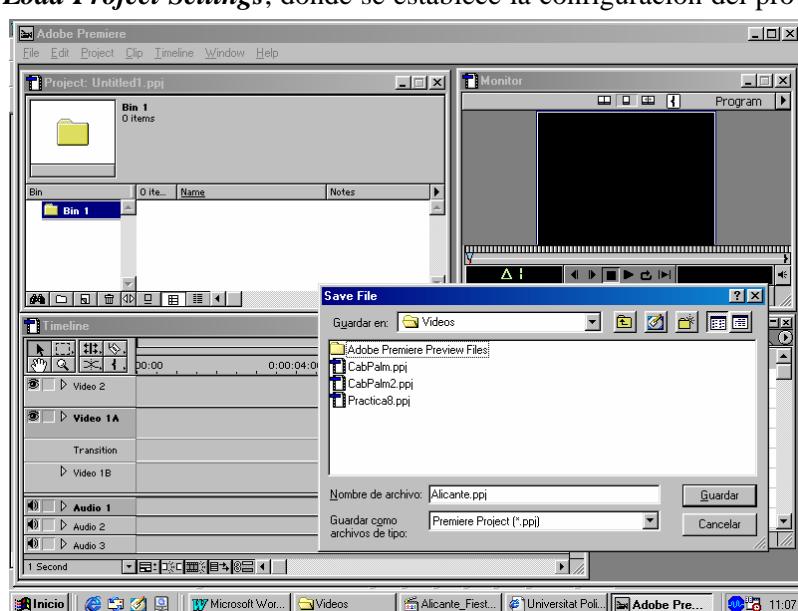


Figura 2

3. Asociaremos nuestros componentes iniciales, los 4 ficheros con extensión AVI, al proyecto recién creado, mediante la **importación de ficheros** (menú *File*, comando *Import → File*). Cuando se complete correctamente cualquier paso de este guión, se debe guardar el proyecto (menú *File*, comando *Save*). Por ejemplo, ahora, tras importar los 4 ficheros.

4. A continuación, se situarán copias de los clips de vídeo en las pistas de edición de nuestro proyecto. Para ello, hay que seleccionar el vídeo en la ventana *Project*, pulsar sobre su ícono *preview* en miniatura, y arrastrarlo hasta una de las pistas en la ventana *Timeline* (ventana de construcción o montaje).

Antes, dada la duración de los vídeos, conviene reducir la escala de la ventana *Timeline*. En el desplegable de unidad de escala (en la esquina inferior izquierda de la ventana), se cambiará de 1 segundo a 4 segundos. También podemos extender la ventana *Timeline* hacia la derecha.

Fijaremos entonces el primer montaje de nuestra película por medio del **arrastre de clips**, desde la ventana *Project* a la ventana *Timeline*, siguiendo este orden:

- Seleccionar *Alicante_Playa.avi*, arrastrar y colocar al inicio de la pista *Video 1A*.
- Seleccionar *Alicante_Fiesta.avi*, arrastrar y colocar sobre la pista *Video 1A*, justo después de la anterior.
- Seleccionar *Alicante_Ocio.avi*, arrastrar hasta la pista *Video 1A*, justo después de la anterior.
- Seleccionar *Banda_Sonora.avi*, arrastrar y colocar al inicio de la pista *Audio 1*.

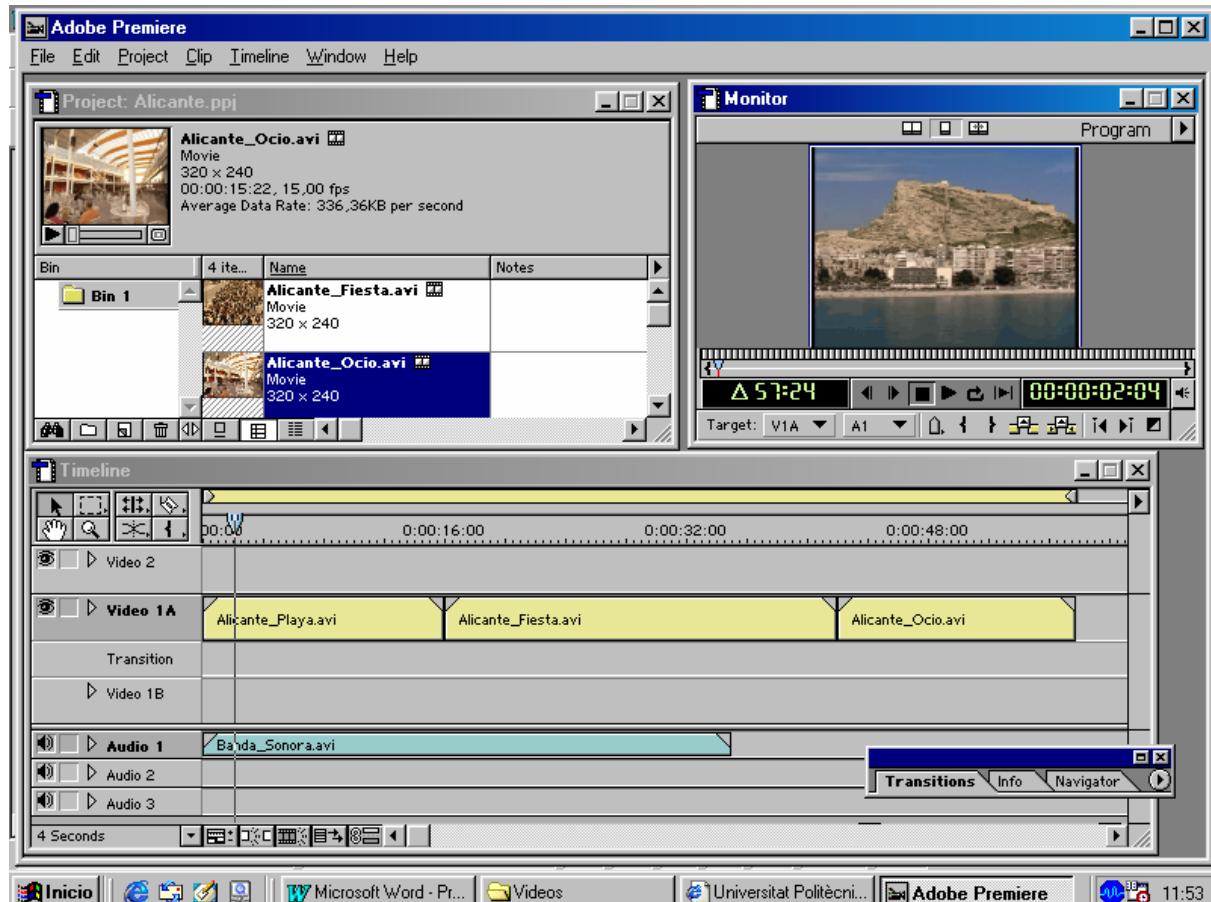


Figura 3

La figura 3 muestra el aspecto de las ventanas del proyecto tras estas operaciones. Como los clips de vídeo duran 16:02, 26:00 y 15:22, respectivamente, su concatenación es una película de 57:24 (es decir, 57 segundos y 24 fotogramas más). Dado la duración del clip de audio (35:02), tenemos 35:02 segundos de película con banda sonora y 22:22 de película muda.

Reproducir, en la ventana *Monitor*, el montaje realizado. En la figura 3, la ventana *Monitor*, en pausa, muestra el fotograma en la posición 02:04; en la ventana *Timeline*, una línea vertical que cruza todas las pistas indica el punto de reproducción.

Guardar el proyecto.

5. Se pretende reducir la duración de la película, suprimiendo fotogramas en los clips que la componen. Este **recorte de clips** se va a realizar desde la ventana *Timeline*.

Para empezar, recortaremos el 1º clip de la película. Con un doble-click sobre su copia en la pista *Video 1A*, se abre una nueva ventana, la ventana del clip *Alicante_Playa.avi*, y en ésta:

- ❑ Fijaremos un punto de corte de entrada (botón **Mark In**), aproximadamente, a 15 fotogramas desde el principio, para suprimir el inicio de la película en negro.
- ❑ Fijaremos un punto de corte de salida (botón **Mark Out**), entre 8 y 9 segundos, justo antes de la transición de una vista panorámica de la playa (ver figura 4) a la vista de una lancha con algunas personas en medio del mar.



Figura 4

Los botones **Mark In** y **Mark Out** están en la zona inferior derecha de la ventana del clip. Los botones **Frame Back** y **Frame Forward** sirven para retroceder y avanzar el clip fotograma a fotograma, lo que permitirá fijar los puntos o marcas de corte con la precisión deseada. Una vez fijados ambos puntos de corte, pulsar el botón **Apply** y cerrar la ventana del clip.

La duración del 1º clip se ha reducido de 16:02 a 8:08, aproximadamente.

Repetiremos el procedimiento descrito para recortar los otros dos clips añadidos a la pista de vídeo del proyecto. En el caso del 2º clip, *Alicante_Fiesta.avi*, se pretende dejar sólo la secuencia del desfile de moros y cristianos:

- ❑ Fijaremos la marca de entrada (**Mark In**), entre 4 y 5 segundos, justo al principio del desfile.
- ❑ Y la marca de salida (**Mark Out**), entre 8 y 9 segundos, antes de la transición de los disparos de arquero y antes del siguiente desfile nocturno.

Tras aplicar este recorte, la duración del 2º clip se ha reducido de 26:00 a 3:26, aproximadamente.

En el caso del 3º clip, *Alicante_Ocio.avi*, se quieren conservar los fotogramas desde la secuencia de coches circulando hasta la del puesto de chocolate artesano, inclusive:

- ❑ Fijaremos la marca de entrada (**Mark In**), entre 2 y 3 segundos.
- ❑ Y la marca de salida (**Mark Out**), entre 7 y 8 segundos, antes de que aparezca el edificio de portada neoclásica (seguramente, un museo o auditorio).

Tras aplicar este recorte, la duración del 3º clip se ha reducido de 15:22 a 5:06, aproximadamente.

Los clips recortados han quedado, sobre la pista de vídeo, muy separados. Se puede comprobar, reproduciendo en la ventana *Monitor*, que esto supone lapsos de tiempo con pantalla en negro. La solución es simple. En la pista de vídeo, basta con arrastrar el 2º clip hasta situarlo justo detrás del 1º clip, y hacer lo mismo con el 3º clip respecto al 2º. Comprobarlo con una nueva reproducción.

Ahora, la duración de la película coincide con la duración del clip de audio (35:02), y tenemos, aproximadamente, 17:25 segundos de película con banda sonora y el resto de sonido sin imagen.

Guardar el proyecto.

6. Para completar la mitad de la película que está sin imagen, arrastraremos nuevas copias de los clips originales a la pista *Video 1A*:

- ❑ Arrastrar una copia del clip *Alicante_Ocio.avi* y situarla al final del último clip en *Video 1A*.
- ❑ Arrastrar una copia del clip *Alicante_Fiesta.avi* y situarla justo después de la anterior.

Ahora, se recortarán estos nuevos componentes de la película:

- ❑ En el 4º clip (2ª copia de *Alicante_Ocio.avi*), nos interesarán sólo los fotogramas de ambiente nocturno, a partir de 12 segundos y hasta el final. Por tanto, aplicaremos una marca de entrada en la transición de escena que hay hacia los 12 segundos del clip. Tras el recorte, su duración será de unos 03:22.
- ❑ En el 5º clip (2ª copia de *Alicante_Fiesta.avi*), nos interesarán los fotogramas sobre *les Fogueres de Sant Joan*, por lo cual fijaremos el *mark in* donde comienza el desfile de la ofrenda (hacia 12:16 del inicio) y el *mark out* donde concluye el castillo de fuegos artificiales (hacia 24:13 del inicio). Tras el recorte, su duración será de unos 11:27.

Después de estas operaciones, el montaje del proyecto tendrá un aspecto como el mostrado en la figura 5. Como antes, habrá que arrastrar hacia la izquierda los dos nuevos clips insertados y recortados. Entonces, se tendrá una película con imagen en, aproximadamente, 32:24 segundos.

Guardar el proyecto.

7. A estas alturas, la película consta de 5 fragmentos de clip que se suceden uno tras otro, tal como han sido recortados, de un modo bastante abrupto. En este apartado del guión vamos a explorar algunas de las posibilidades que ofrece *Premiere* para unir clips de un modo más gradual o con ciertos efectos especiales. Esto se consigue aplicando **transiciones entre clips**.

Para empezar, volveremos a ampliar la escala de tiempo, en la ventana *Timeline*, a 1 segundo. Desde entonces, usaremos la barra de desplazamiento horizontal cuando sea preciso acceder a los clips más a la

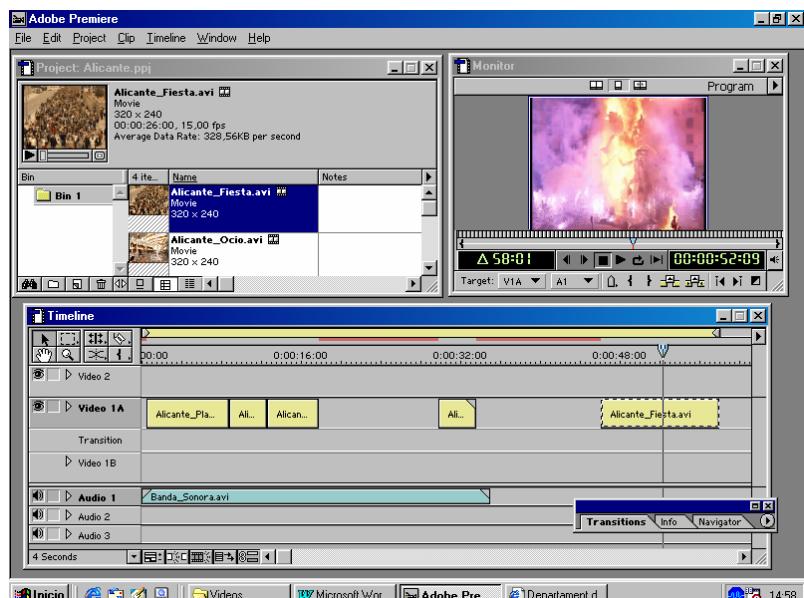


Figura 5

derecha de la ventana. Por otra parte, si no estuviera visible la paleta de transiciones, la mostraríamos (menú *Window*, comando *Show Transitions*).

Se propone establecer la transición entre los dos primeros clips del siguiente modo:

- ❑ Arrastrar el 2º clip (1ª copia de *Alicante_Fiesta.avi*) desde la pista *Video 1A* hasta la pista *Video 1B*, situándola de manera que su punto de inicio esté un segundo antes del punto final del 1º clip (*Alicante_Playa.avi*). Con esto, se crea un intervalo de solapamiento entre el último segundo del 1º clip y el primer segundo del 2º clip.
- ❑ Buscar, en la paleta de transiciones, la transición ***Barn Doors***. Seleccionar y arrastrar a la pista *Transition* de la ventana *Timeline*, dejándola en el intervalo de solapamiento recién creado.

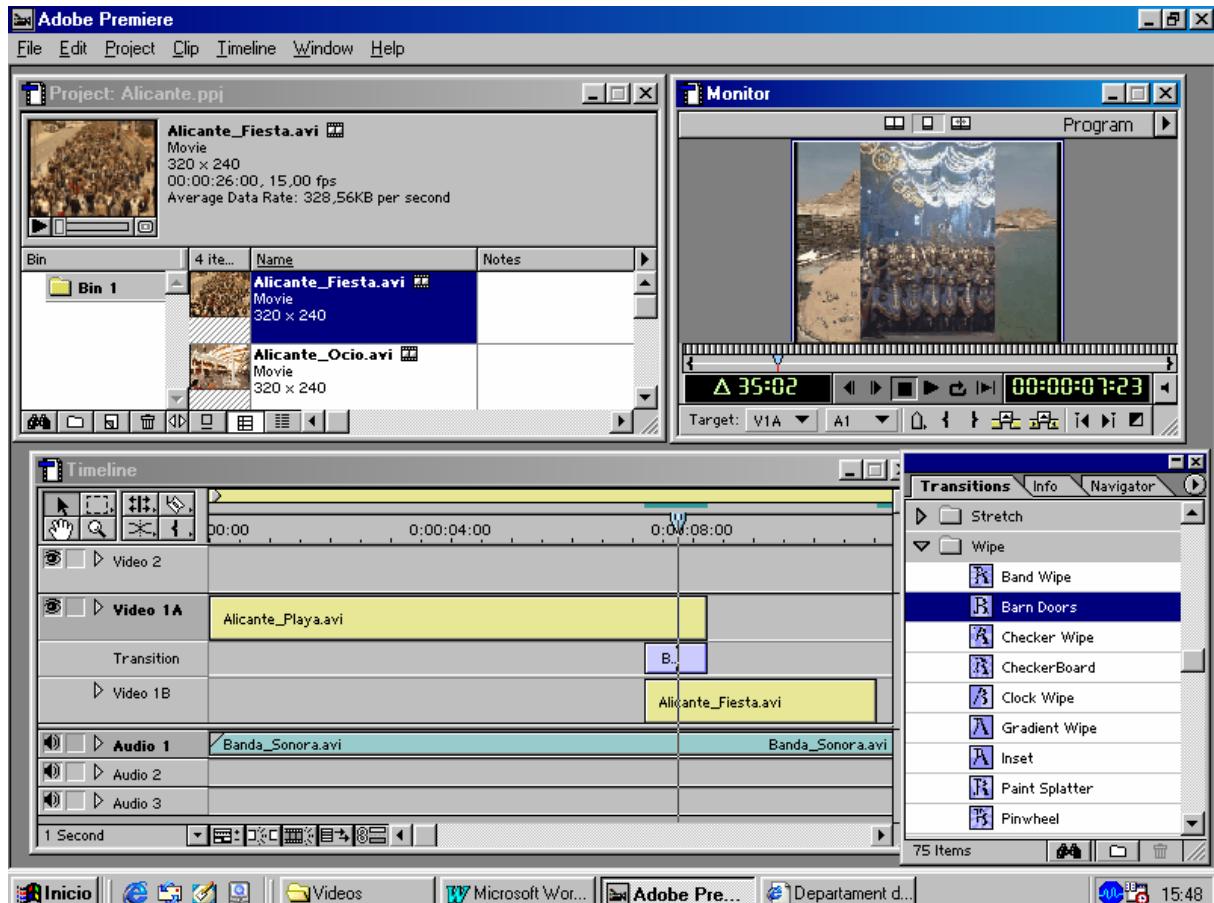


Figura 6

Ver la película en la ventana *Monitor*. No se observará el efecto de la transición. Cada vez que se apliquen transiciones en un proyecto, hay que regenerar el *preview* de la película (para ello, menú *Timeline*, comando *Preview*; o bien, mucho más simple, pulsar la tecla *Intro*), operación que puede tardar algunos segundos (en nuestro caso) o bastantes minutos (si se edita una película extensa o si el equipo dispone de poca memoria RAM) durante los cuales una ventana de aviso, ***Building Preview***, nos informa del progreso de la operación.

Una vez construido el nuevo *preview*, el resultado de aplicar la transición será visible reproduciendo la película en la ventana *Monitor*. En la figura 6 se puede observar:

- ❑ En la ventana *Timeline*, cómo han de quedar dispuestos los clips superpuestos y su transición.
- ❑ En la ventana *Monitor*, el fotograma correspondiente al punto medio de la transición, donde se aprecia que, desde la zona central, el 2º clip se superpone progresivamente al 1º clip.

La película tiene otros 3 puntos de cambio abrupto entre clips, en los que aplicaremos el mismo procedimiento, eligiendo otras transiciones.

Guardar el proyecto.

8. Antes de diseñar la transición entre los clips 2º y 3º, se plantea el uso de la navaja (**Razor Tool**) y el cambio en la velocidad de reproducción de una parte de un clip. Nuestro objetivo será cortar en dos el 2º clip y, después, ralentizar la reproducción de su 2º fragmento.

La navaja es una herramienta, disponible en la ventana *Timeline*, que permite dividir un clip en el punto que se deseé. Desplazaremos el cursor de tiempo hasta el punto donde el desfile de moros y cristianos cambia de nocturno a diurno (aproximadamente, a 09:23 del inicio). Entonces, seleccionar la navaja y cortar el 2º clip justo en ese punto.

Cambiaremos de herramienta, seleccionando la primera, el puntero de selección (*Selection Tool*). Tras seleccionar el 2º fragmento (que contiene la secuencia de los disparos de arcabuz), cambiaremos su velocidad de reproducción (menú *Clip*, comando *Speed*; también disponible en el menú contextual) a un 50%, tal como se indica en la figura 7.

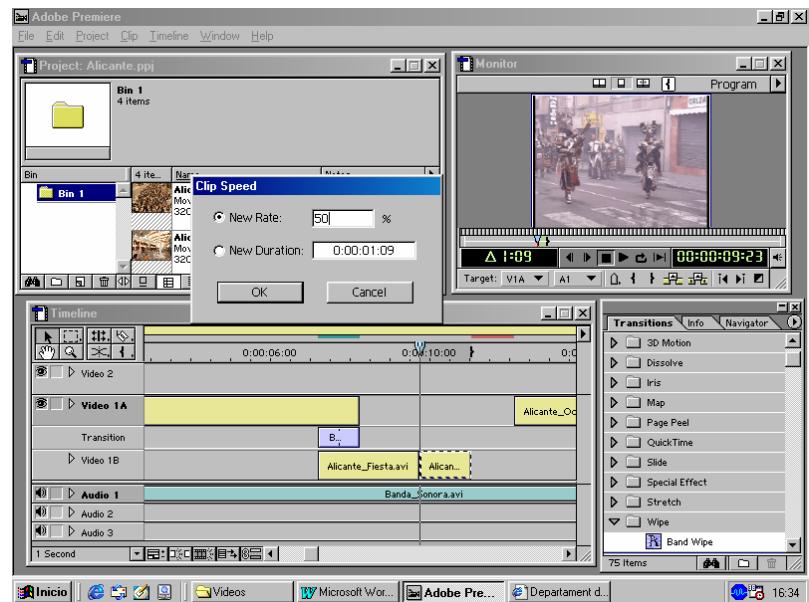


Figura 7

Tras aplicar este cambio, el clip ralentizado ocupará el doble de tiempo en su pista de vídeo, dado que se reproducirá a la mitad de su velocidad inicial.

Comprobar con un *preview* y guardar el proyecto.

9. La transición entre el 2º clip (en concreto, su fragmento ralentizado) y el 3º clip se hará del siguiente modo:

- Desplazar el 3º clip (1ª copia de *Alicante_Ocio.avi*), dentro de la pista *Video 1A*, hasta que empiece en el mismo instante que, en la pista *Video 1B*, se produce el fogonazo de los arcabuces (aproximadamente, a 11:00 del inicio).
- Situar, en la pista *Transition*, y en el intervalo de solapamiento de estos clips, una transición *Additive Dissolve*.

Comprobar con un *preview* y guardar el proyecto.

Para la transición entre los clips 3º y 4º (las dos copias recortadas de *Alicante_Ocio.avi*) se pide:

- ❑ Mover el 4º clip (2ª copia de *Alicante_Ocio.avi*) a la pista *Video 1B*, situándola de manera que su punto de inicio esté un segundo antes del punto final del 3º clip (aproximadamente, a 15:06 del inicio).
- ❑ Situar, en la pista *Transition*, y en el intervalo de solapamiento de estos clips, una transición ***Flip Over***.
- ❑ Entrar en los ajustes de la transición (ventanas *Flip Over Settings*, ver figura 8), y, en la ventana que abre el botón *Custom*, fijar 2 bandas y el color de relleno que se quiera.

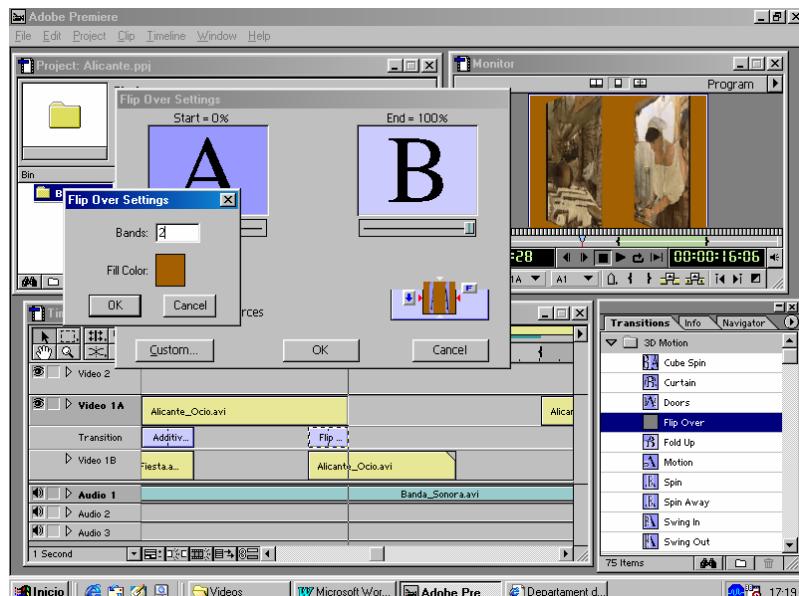


Figura 8

Comprobar con un *preview* y guardar el proyecto.

La transición entre el 4º clip (2ª copia de *Alicante_Ocio.avi*) y el 5º clip (2ª copia de *Alicante_Fiesta.avi*) se hará del siguiente modo:

- ❑ Desplazar el 5º clip (2ª copia de *Alicante_Fiesta.avi*), dentro de la pista *Video 1A*, hasta que empiece dos segundos antes del punto final del 4º clip (aproximadamente, a 16:27 del inicio).
- ❑ Situar, en la pista *Transition*, y en el intervalo de solapamiento de estos clips, una transición ***Funnel***, de la categoría *Stretch*.

Comprobar con un *preview* y guardar el proyecto.

10. Llega el momento de poner título a nuestra película.

Hay que abrir la ventana de **diseño de títulos** (menú *File*, comando *New → Title*). Seleccionar la herramienta de texto (**Type Tool**) y escribir “Un film de <vuestritos nombres>”. Después, seleccionar el texto escrito y abrir la ventana de formato para aplicarle la fuente *Bookman Old Style*, en cursiva, de 48 puntos, tal como se muestra en la figura 9. Aplicarle el color que se quiera. Cerrar la ventana de diseño de título y guardarla como *Titulo.ptl*.

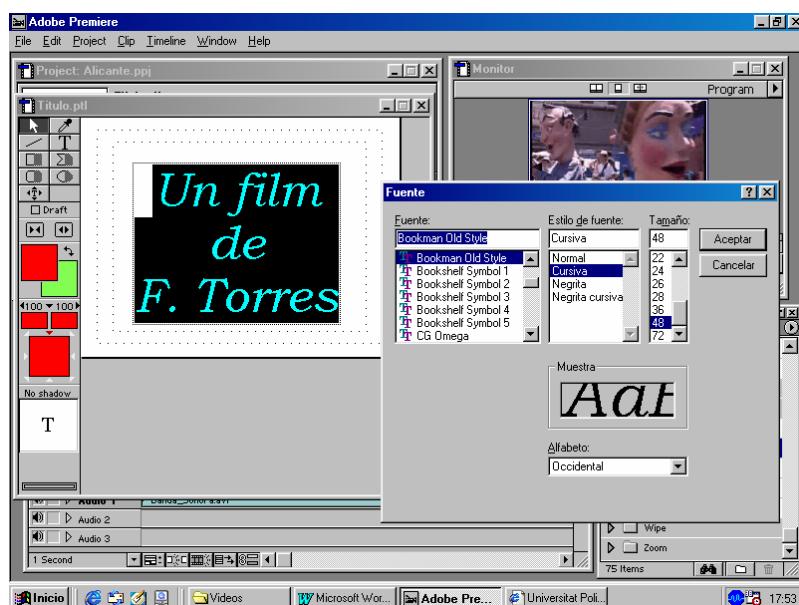


Figura 9

A continuación, insertaremos el título en nuestra película. Se observará que el título es un elemento más en la lista de componentes (en la ventana *Project*). Al igual que se hacía con los clips de vídeo, tenemos que arrastrar el título desde la ventana *Project* hasta la ventana *Timeline*. En concreto, lo dejaremos al inicio de la pista *Video 2*.

El título colocado en la pista *Video 2* tiene una duración de 5 segundos. Lo extenderemos hasta que dure igual que el 1º clip de vídeo (*Alicante_Playa.avi*). Para ello, hay que situar el puntero del ratón en el extremo derecho del título puesto en la pista *y*, cuando el puntero tome el aspecto de un corchete rojo con una doble flecha superpuesta, hay que pulsar y arrastrar hasta la posición deseada.

Para ver el resultado, hay que reconstruir el *preview* de la película.

Nuestro último ajuste del título consistirá en que se vuelva progresivamente transparente. Para ello, hay que expandir la pista *Video 2*, pulsando el botón triangular que aparece justo a la izquierda de su nombre. Aparece entonces un nuevo segmento debajo del título, rotulado como *White Alpha Matte*, y que contiene una línea recta roja. Desplazaremos su extremo derecho hasta la posición inferior (tal como se muestra en la figura 10). Esa recta, ahora descendente, indica la gradual transparencia del título, conforme pasen los fotogramas.

Para ver el resultado, hay que reconstruir el *preview* de la película. Guardar el proyecto.

11. Como último paso, recortaremos la pista de audio, para que termine a la vez que la última pista de vídeo. Con esto, hemos terminado el proyecto. Disponemos de una película de unos 28 segundos.

Nos queda exportar el montaje en formato AVI, para poder reproducirlo sin necesidad de *Premiere*. Además, guardaremos la película obtenida en otros formatos, con idea de incluirla como elemento de alguna página web.

Para exportar la película, se debe ejecutar, en el menú *File*, el comando **Export Timeline → Movie**. Le pondremos de nombre *Alicante.avi*. A pesar de ser un vídeo corto, se puede comprobar el gran tamaño del fichero AVI: ocupa unos 10 MB.

Para obtener versiones más compactas de la película, y más ligeras para descargar cuando sean parte de una página web, usaremos, en el menú *File*, el comando **Export Timeline → Save For Web**. En su cuadro de diálogo (figura 11), elegiremos 2 formatos, para guardar sendos ficheros:

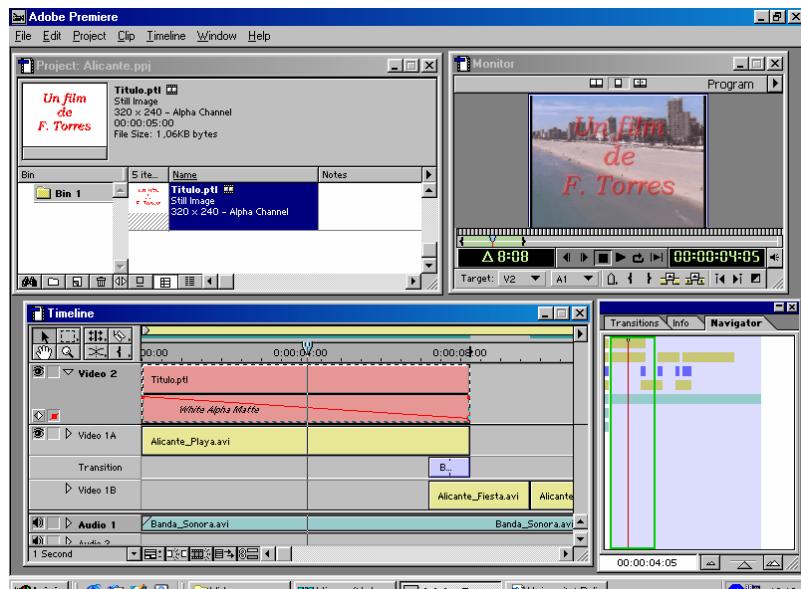


Figura 10

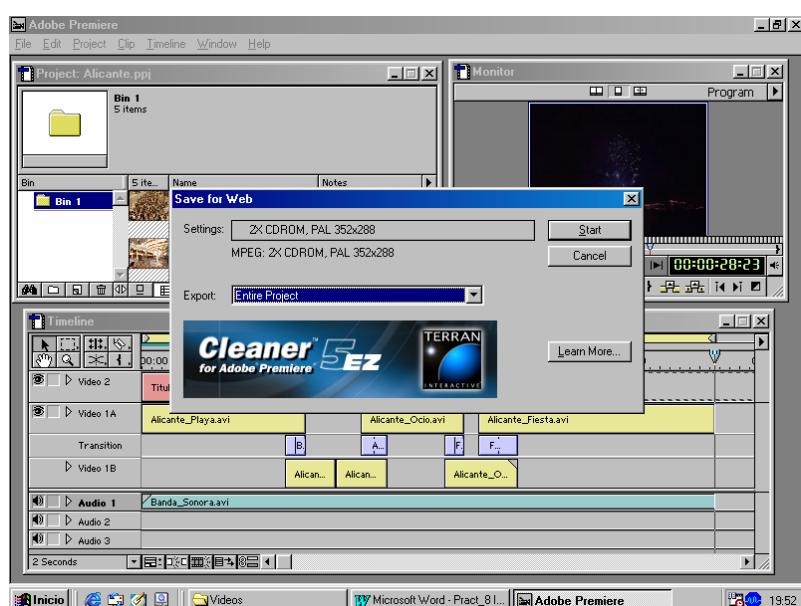


Figura 11

- ❑ Formato **MPEG**: 2X CDROM, PAL 352x288, y guardaremos como *Alicante.mpg*
- ❑ Windows Media – Video: Intelligent Streaming (wide range), y guardar como *Alicante.wmv*

¡Muy importante!: asegurarse que en el segundo desplegable (*Export*) se especifique ***Entire Project***.

Se advierte que estas operaciones de exportación para web pueden necesitar cierto tiempo (unos 10 minutos) para completarse.

Al final, se comprobará que la espera merece la pena. El mismo vídeo en formato MPEG ocupa unos 5 MB. En formato WMV, el vídeo ocupa poco más de 1 MB (aunque con este formato hay una clara pérdida de calidad).

12. Para terminar, hay que entregar al profesor los resultados de vuestro trabajo. Pero, esta vez, **EN DISQUETE**. Así pues:

- Dar formato completo a un disquete.
- Copiar en el disquete el fichero del proyecto: *Alicante.ppj*
- Copiar en el disquete el fichero del título: *Titulo.ptl*
- Copiar en el disquete el fichero de vídeo final en formato WMV: *Alicante.wmv*
- Crear, con el bloc de notas, un fichero, llamado *Autores.txt*, donde escribiréis vuestros nombres y, si lo creéis necesario, cualquier comentario o aclaración sobre el trabajo hecho en esta práctica.
- Copiar en el disquete el fichero *Autores.txt*
- No está de más que en la etiqueta adhesiva del disquete escribáis también vuestros nombres.

¡No te olvides de entregar el disquete al profesor antes de abandonar el aula!

➤ **Importante:** El vídeo editado en esta práctica lo tendréis que usar en otra práctica, la de diseño de páginas web. Así pues, conservar en vuestra unidad de red, disco W, los siguientes ficheros:

- Alicante.ppj*
 - Titulo.ptl*
 - Alicante.wmv*
 - Alicante.mpg*
-

Informática de Gestión II

Práctica 8 *Diseño de animaciones: Flash*



Práctica 8

Diseño de animaciones: Flash

En esta práctica se editarán una película de animación con la aplicación **Macromedia Flash MX 6.0**. Se facilitan una serie de ficheros, imágenes (fotografías y dibujos) y animaciones creadas en Flash, que serán los componentes de la nueva película.

1. Abrir los siguientes ficheros de animaciones Flash con el reproductor **Macromedia Flash Player**:

- Tonel1.swf*
- Tonel2.swf*
- Tonel3.swf*

Veremos su contenido, puesto que éste, junto a algunas fotografías y dibujos adicionales, es el material de partida en la elaboración de la película de esta práctica.

2. Abrir la aplicación **Flash**. Si es la primera vez, nos presentará un entorno de trabajo como el reproducido en la figura 1. A la izquierda se sitúa la caja de herramientas. En el centro, ocupando la mayor parte del área de trabajo, aparecen, de arriba a abajo, las siguientes ventanas: **Línea de Tiempo**, ventana de la **Escena 1**, y el panel de **Propiedades** (hay otro panel, llamado **Acciones – Fotograma**, que está contraído, oculto). A la derecha, y de arriba a abajo, aparecen los siguientes paneles: **Mezclador de colores**, **Muestras de color**, **Componentes**, **Respuestas** y **Aprendizaje de Macromedia Flash MX**.

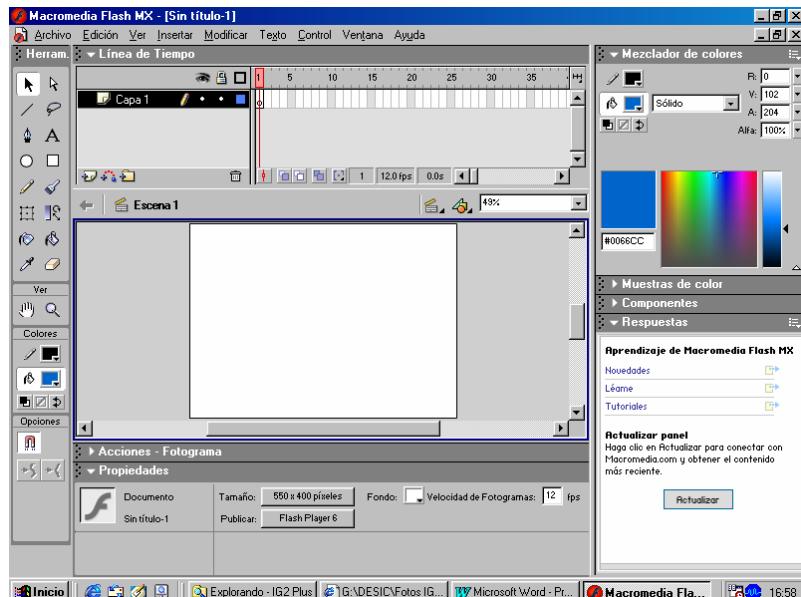


Figura 1

Como en esta práctica no usaremos ninguno de los paneles de la derecha, conviene cerrarlos, pues así el espacio que ocupan será asignado a las ventanas centrales (línea de tiempo, escena y propiedades), lo que permitirá trabajar con más comodidad.

Flash nos presenta el área de trabajo de una película (documento) nueva. Comprobaremos, en el panel de **Propiedades**, si las dimensiones de la película son 550 x 400 píxeles y la velocidad es 12 fps (fotogramas por segundo). Si no fuera así, fijaremos esos valores. A continuación, guardaremos la película con el nombre *SuperMortadelo.flv*.

La película *SuperMortadelo* tendrá 3 escenas. En los siguientes apartados de este guión se detallan los pasos necesarios para realizar el montaje de cada una de las escenas.

3. Una ventana (panel) muy importante en toda película es la **Biblioteca**. En Flash, la biblioteca es el listado de componentes que se usan en la película, se podría decir que viene a ser el reparto, el listado de personajes. La manera más rápida de mostrar la biblioteca es mediante su atajo de teclado, F11. Comprobad que la biblioteca de nuestra película está, inicialmente, vacía.

Si queremos rodar... Hay que contratar a los actores. Se hace mediante el comando **Importar a biblioteca**, del menú Archivo.

Nuestro “star-system” es...

- Ofelia.gif
- Mortadelo_Marinero.gif
- Filemón.gif
- El Súper.gif
- Bacterio.gif

Del mismo modo (*importar a biblioteca*), contrataremos los exteriores de nuestra película y otros artefactos...

- Cartagena.jpg
- 3Tanques.gif
- campo_manoibras.jpg
- bosque_animado.jpg

La figura 2 muestra la *Biblioteca* después de importar todos estos ficheros.

Guardar la película.

4. En la 1^a escena de nuestra película, incorporaremos, con el comando **Importar**, del menú Archivo, otra película Flash, ya creada, de nombre *Tonel1.swf*.

Con esta operación, los 30 fotogramas de la película *Tonel1.swf* se añaden en la *Capa 1* de nuestra 1^a escena, y su reparto se añade a la biblioteca de la película *SuperMortadelo*. La figura 3 ilustra esta situación, y además muestra, en la ventana de la *Escena 1*, el fotograma nº 14, dado que el cursor en la *Línea de Tiempo* se ha situado sobre ese fotograma.

Cambiar el nombre de la *Capa 1* a *Tonel*, mediante *Propiedades de la capa*.

La capa *Tonel* consta de 30 fotogramas, y los 30 son **fotogramas clave** (en la línea de tiempo, los fotogramas clave se identifican con un círculo negro). Un fotograma clave tiene la propiedad de que su contenido puede editarse con total independencia del contenido de otros fotogramas de la película. En seguida veremos que existen otros fotogramas cuyo contenido se calcula realizando interpolaciones a

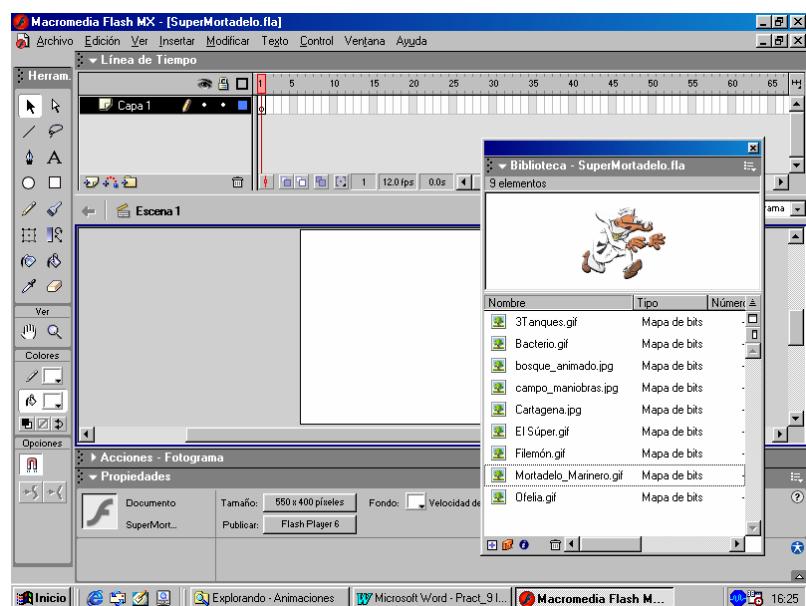


Figura 2

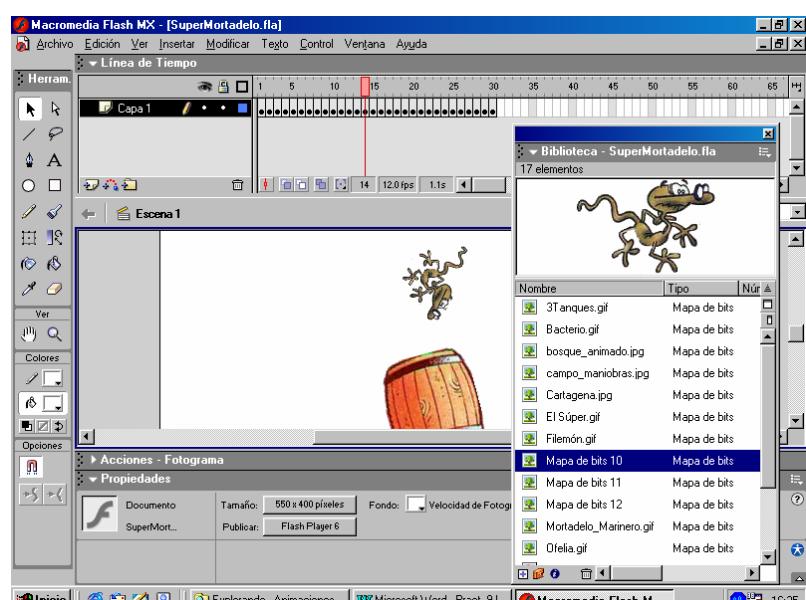


Figura 3

partir de los fotogramas clave existentes en su vecindad. Es decir, el contenido de los **fotogramas no clave** depende del contenido de los fotogramas clave y, en consecuencia, no puede ser alterado directamente.

Guardar la película.

5. Nuestro siguiente paso es añadir una nueva capa donde situaremos una fotografía, la del puerto de Cartagena, como escenario donde se desarrolle la 1^a escena. Este escenario lo pondremos en una nueva capa en la escena. Para ello, se usa el comando **Capa** del menú **Insertar** (también disponible en el menú contextual, si se pulsa sobre el nombre de la capa existente en la línea de tiempo).

A esta 2^a capa la llamaremos *Puerto* y la desplazaremos, en la línea de tiempo, a una posición por debajo de la capa *Tonel* (a fin de que, cuando insertemos la fotografía del puerto, ésta se sitúe por detrás de, y no oculte, los objetos existentes en la capa *Tonel*).

Entonces, estando seleccionada la capa *Puerto*, y cualquiera de sus fotogramas, arrastrar el elemento *Cartagena.jpg* desde el panel de la biblioteca hasta la ventana de la escena 1. Ajustar la imagen para que cubra totalmente el fondo, hasta ahora blanco, de la película.

Podemos observar, en la línea de tiempo, que la capa *Puerto* tiene ahora 30 fotogramas, siendo el primero un fotograma clave y el resto copias de éste. Para reproducir la escena, sin abandonar el área de trabajo, basta con pulsar Intro. Cuando se deseé ver la escena con más detalle, y ahora parece buen momento para ello, usaremos el comando **Probar Escena**, del menú **Control**.

Guardar la película.

6. Los protagonistas de la 1^a escena de la película van a ser Ofeilia y Mortadelo Marinero. Antes de que puedan actuar, es preciso variar su estado, de **Mapa de bits** a **Símbolo gráfico**. La razón es que, a la hora de aplicar transformaciones, los símbolos son más versátiles que los mapas de bits.

Para convertir un mapa de bits, por ejemplo *Ofelia.gif*, en un símbolo, hay que arrastrar una copia de Ofeilia desde la biblioteca hasta la escena y, una vez ahí, ejecutar el comando **Convertir en símbolo**, tal como se indica en la figura 4. Darle el nombre *Ofelia-Simb* y comportamiento gráfico (se pueden especificar tres tipos de comportamiento: clip, botón y gráfico), y después, quitar de la escena la copia de Ofeilia. La misma operación debe repetirse con *Mortadelo_Marinero.gif* para crear un símbolo llamado *Mortadelo-Simb*.

Guardar la película.

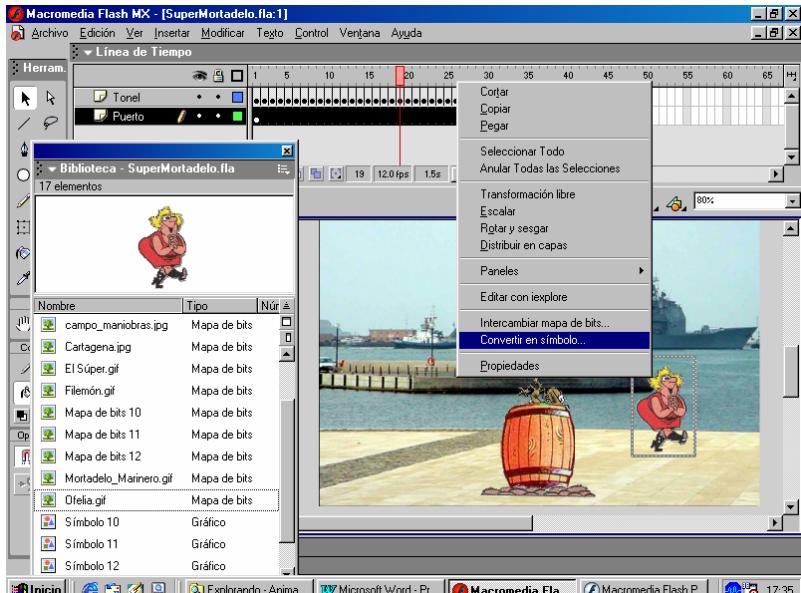


Figura 4

7. Ahora, en una nueva capa, se añadirán los fotogramas de la actuación (animación) de Ofelia. Para empezar, insertar una nueva capa y llamarla *Ofelia*.

Antes de usar el símbolo *Ofelia-Simb*, conviene ampliarlo, de manera que su tamaño sea similar al de Mortadelo. Para editar un símbolo, se hace doble-clic sobre el mismo en el panel *Biblioteca*. Esto causa que la ventana de la escena pase a ser la ventana de edición del símbolo. Una forma sencilla de cambiar el tamaño de Ofelia tal como se pide es:

- Arrastrar una copia de *Mortadelo-Simb* a la ventana de edición de *Ofelia-Simb*.
- Seleccionar, en esa ventana de edición, la figura de Ofelia y aplicarle una transformación libre.
- Escalar la figura (pulsando mayúsculas para ampliar manteniendo las proporciones).
- Quitar la copia de la figura de Mortadelo.

La figura 5 ilustra el procedimiento. Para volver a la edición de la *Escena 1*, basta con pulsar sobre ese nombre en la zona superior de la ventana de edición.

Tras seleccionar la capa *Ofelia*, arrastrar el símbolo *Ofelia-Simb* al margen derecho de cualquier fotograma de la escena. En la línea de tiempo, se añaden 30 fotogramas, siendo clave sólo el primero, tal como pasó con la capa *Puerto*.

Ahora, crearemos una animación con la figura de Ofelia, de manera que, desde el margen derecho de la escena, se acerque hasta el centro, donde está el tonel. Lo haremos así:

- Seleccionar la figura en la escena y aplicarle el comando **Voltar horizontalmente** (en el desplegable *Transformar*, del menú *Modificar*).
- Situar la figura tal que asome parcialmente por el margen derecho de la película.
- En la línea de tiempo, seleccionar el fotograma 25 de la capa *Ofelia* y convertirlo en fotograma clave (con **Convertir en fotogramas clave**, del menú contextual, ver la figura 6).
- En el fotograma 25, desplazar la figura de Ofelia hasta el lado derecho del tonel.
- En la línea de tiempo, seleccionar todos los fotogramas desde el 1 al 25, inclusive. Crear la animación, mediante **Crear interpolación de movimiento**, del menú contextual.

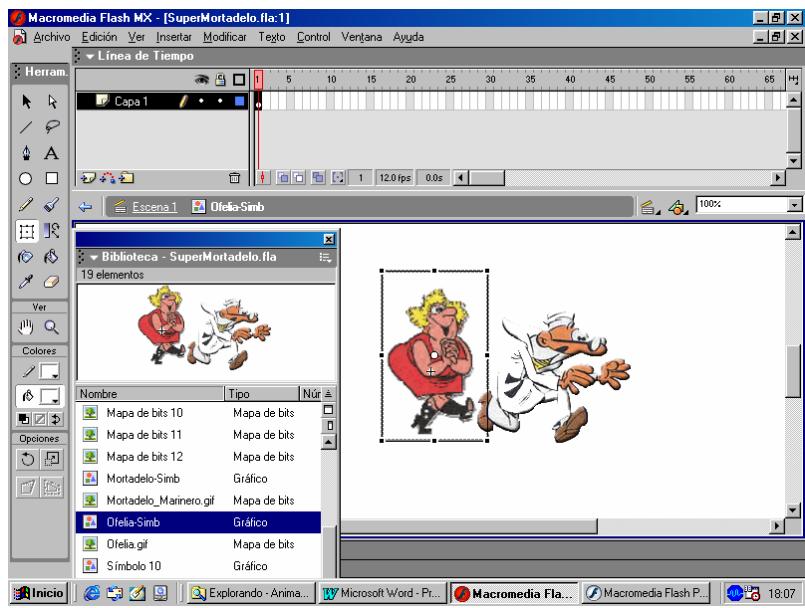


Figura 5

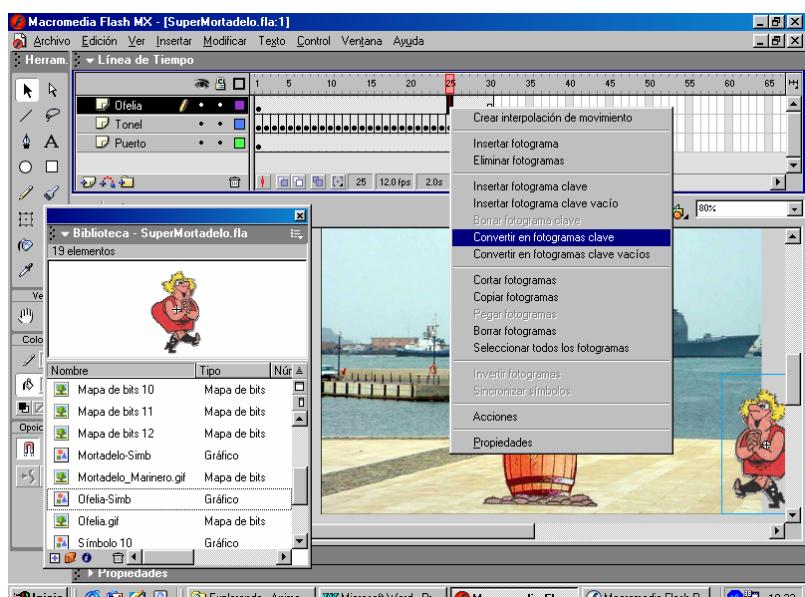


Figura 6

En la línea de tiempo, cada vez que creamos una interpolación, los fotogramas implicados en la misma aparecerán recorridos por una flecha que conecta los fotogramas clave (que son los que definen la situación inicial y final de la animación).

Probar la escena. Guardar la película.

8. No hemos terminado con la animación de Ofelia. Queremos que, llegada a ese punto, se dé media vuelta y vuelva sobre sus pasos. Pero esto queremos que suceda cuando Mortadelo, disfrazado de lagartija, asome por el tonel. Así que antes vamos a cambiar de sitio todos los fotogramas de la capa *Tonel*. Lo haremos de esta manera:

- ❑ En la línea de tiempo, seleccionar todos los fotogramas (del 1 al 30) de la capa *Tonel*. Usando el menú contextual, **Cortar fotogramas**, y, después de situar en el fotograma 25, **Pegar fotogramas**.
- ❑ Si se observasen algunos fotogramas, hacia el final (55 en adelante), incorrectos, seleccionarlos y borrarlos (con **Eliminar fotogramas**).
- ❑ Ahora, en los fotogramas 1 a 24, no aparece el tonel. Copiar el fotograma 25 y pegarlo en la 1ª posición de la capa.

Probar la escena. Guardar la película.

Se habrá visto que el escenario desaparece antes del nuevo final de la escena. Para arreglarlo basta con copiar el actual último fotograma de la capa *Puerto*, el nº 30, y pegarlo en la nueva última posición en uso de la línea de tiempo, la nº 53. Todos los fotogramas intermedios se completan con la foto del puerto.

Para completar la animación de Ofelia, haremos lo siguiente:

- ❑ Convertir en fotograma clave el fotograma 26 de la capa *Ofelia*.
- ❑ Voltear horizontalmente la figura de Ofelia en ese fotograma.
- ❑ Copiar este fotograma y pegarlo en la última posición en uso de la línea de tiempo, la nº 53.
- ❑ En la línea de tiempo, aparece la flecha de interpolación. Pero, de momento, no hay movimiento, porque los fotogramas 26 y 53 son iguales.
- ❑ Para crear la animación, sólo hay que seleccionar el fotograma 53 y desplazar la figura de Ofelia hasta que salga de escena por el margen derecho (ver la figura 7).

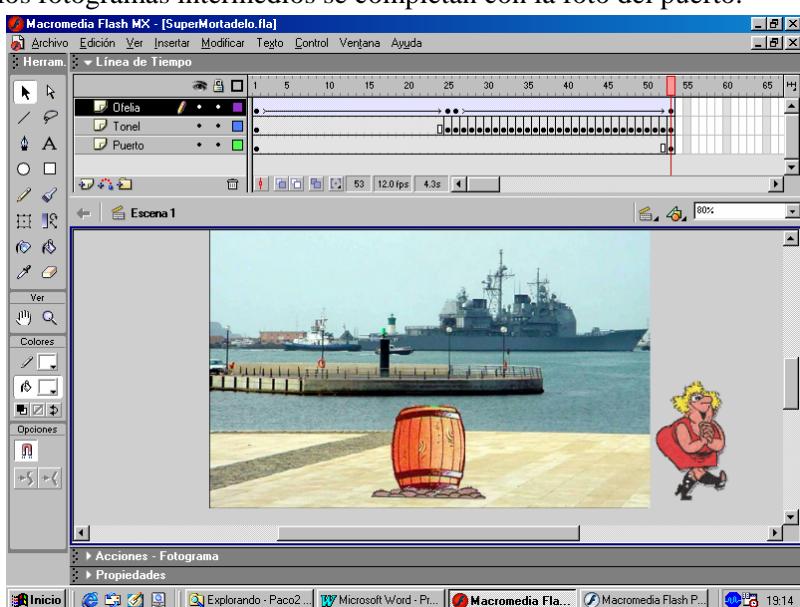


Figura 7

Probar la escena. Guardar la película.

9. Para terminar la escena 1, añadiremos una nueva capa, llamada *Mortadelo*, donde, con el símbolo *Mortadelo-Simb*, crearemos la animación de este personaje. En este caso, veremos una animación algo más compleja, que no seguirá una línea recta, y en la que, además, variaremos el tamaño del personaje, conforme se aleje del primer plano de la escena.

Seguiremos este procedimiento:

- Arrastrar una copia del símbolo al margen izquierdo, de modo que asome parcialmente en la escena. Como ya esperábamos, la capa *Mortadelo* se ha rellenado con 53 fotogramas, siendo clave sólo el primero.
- Convertir en fotograma clave el 25.
- En el fotograma 25, desplazaremos la figura de Mortadelo hasta que su zapato toque el tonel.
- Seleccionaremos los fotogramas 1 a 25 y les aplicaremos la interpolación de movimiento. Con esto, Mortadelo llegará corriendo, al encuentro con Ofelia.
- Convertir en fotograma clave el 35.
- En el fotograma 35, desplazaremos a Mortadelo hasta que sus zapatos estén sobre el otro muelle, y un poco a la izquierda respecto a su posición en el fotograma 25. Como se ha alejado del primer plano, lo escalaremos. Para ello, usar la *transformación libre* de Flash (y vuestro sentido de la perspectiva).
- Convertir en fotograma clave el 53.
- En el fotograma 53, desplazaremos a Mortadelo hasta que sus zapatos estén por los mástiles del barco. Como se ha alejado mucho más, lo escalaremos, y, además, lo giraremos para que dé la impresión de correr hacia la posición de vigía. Como antes, usar la transformación libre.

Durante este proceso, dos nuevas interpolaciones se han generado automáticamente. Ahora, podemos probar la escena, y si lo consideramos preciso, variar alguno de los fotogramas clave para ajustar la animación a nuestro gusto.

La figura 8 muestra el último fotograma de la escena, al gusto del profesor. Además, la línea de tiempo muestra, para todas las capas, la posición de todos los fotogramas clave y todas las interpolaciones de la escena.

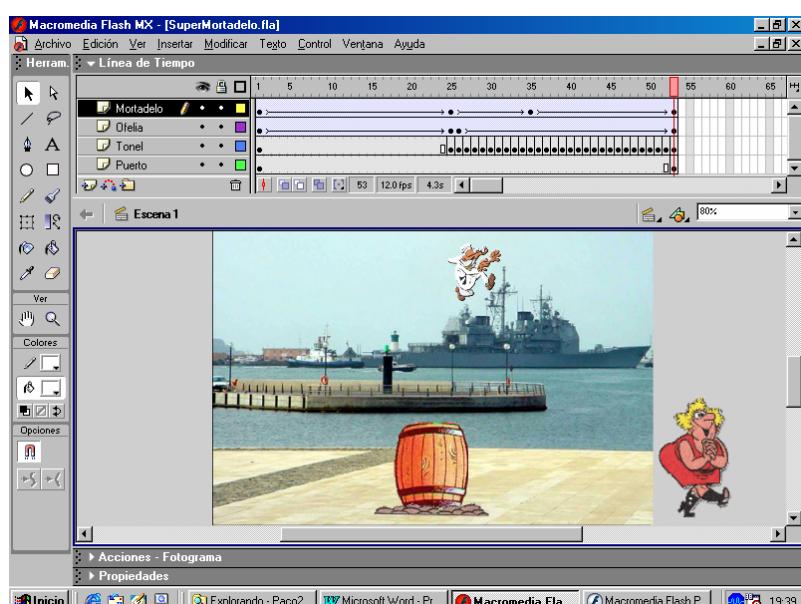


Figura 8

Guardar la película.

- 10.** Hemos terminado la 1^a escena de la película, vayamos pues al montaje de la 2^a escena. Lo primero de todo es indicar que se cambia de escena. Para ello, se dispone del comando *Escena*, del menú *Inserir*.

Una vez insertada la *Escena 2*, importaremos (comando *Importar*) la película *Tonel2.swf*. A la capa generada, que constará de 115 fotogramas, la llamaremos *Tonel*.

De modo similar a como se fijó el escenario del puerto en la escena 1, se colocará otra fotografía, el elemento de la biblioteca *campo_maniobras.jpg*, como fondo para la escena 2. Es decir:

- Insertar una nueva capa, llamarla *Campo*, y colocarla por debajo de la capa *Tonel*.
- Arrastrar el elemento *campo_maniobras.jpg* desde la biblioteca a cualquier fotograma de la nueva capa, y situarla para que cubra todo el fondo de la película.

Probar la escena. Guardar la película.

- 11.** La animación de esta 2^a escena se completará añadiendo dos nuevas capas donde practicaremos algunas posibilidades, aún no vistas, en la transformación de símbolos y la interpolación de movimientos.

Empecemos con la capa donde situaremos los tanques. Pero antes, como *3Tanques.gif* es un mapa de bits, necesitamos convertirlo en un símbolo. Al igual que hicimos con Ofelia y Mortadelo en la anterior escena. Llamemos al nuevo símbolo *3Tanques-Simb*.

Sólo entonces crearemos la capa:

- Insertar una nueva capa, llamarla *Tanques*.
- Arrastrar el elemento *3Tanques-Simb* a cualquier fotograma de la misma.
- Situarlos de manera que circulen por el camino (ver la figura 9).

Ahora, diseñaremos la animación de los tanques:

- Convertir en fotogramas clave los nº 60, 61 y 115.
- Seleccionar el fotograma clave nº 1. Seleccionar el símbolo colocado en ese fotograma. En el panel de **Propiedades**, especificar *Alfa* en el desplegable *Color* y 0% en el porcentaje a la derecha de ese desplegable.
- Seleccionar el fotograma clave nº 60. Seleccionar el símbolo en ese fotograma, y en *Propiedades*, especificar *Alfa* en el desplegable *Color* y 100% en el porcentaje a la derecha de ese desplegable.
- Seleccionar todos los fotogramas del 1 al 60, inclusive, y aplicar la interpolación de movimiento.
- Seleccionar el fotograma clave nº 115. Seleccionar el símbolo colocado en ese fotograma y desplazarlo hasta que los 3 tanques salgan de escena, siguiendo el camino (por la esquina inferior izquierda de la escena).
- Seleccionar todos los fotogramas del 61 al 115, inclusive, y aplicar la interpolación de movimiento.

Probar la escena. En la 1^a interpolación, donde ajustamos la transparencia del símbolo, los tanques aparecen, gradualmente, en escena; después, con la 2^a interpolación, los tanques circulan por el camino hasta salir de escena. Guardar la película.

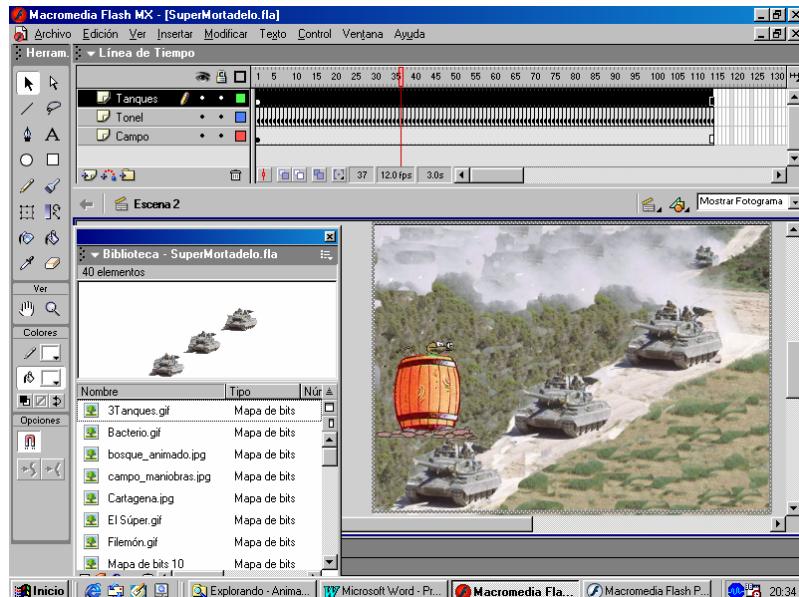


Figura 9

- 12.** La 2^a escena se completa con una nueva capa, llamada *El Súper*, donde situaremos el dibujo de este personaje. Como en los casos anteriores, tenemos que generar un símbolo, *ElSúper-Simb*, a partir del mapa de bits *El Súper.gif*.

Una vez creados capa y símbolo, diseñaremos una animación tal que El Súper camine por el margen derecho del camino, en paralelo a los tanques. Lo haremos del siguiente modo:

- Arrastraremos el símbolo *ElSúper-Simb* a cualquier fotograma de la capa *El Súper*.
- Lo situamos al inicio del margen derecho del camino y lo volteamos horizontalmente.
- Para que su movimiento sea más natural en el escenario, conviene aplicarle un cierto sesgo al símbolo. Esto se consigue con la transformación libre o con *Rotar y sesgar*. En la figura 10 se observa el aspecto del personaje al aplicarle el sesgo.
- Para la animación, convertiremos en fotograma clave el fotograma 115, desplazaremos el símbolo en ese fotograma hasta que desaparezca de escena por el borde inferior del camino (al igual que se hizo con los tanques, para que así El Súper “desfile” a su lado), y, seleccionados todos los fotogramas de la capa, aplicaremos la interpolación de movimiento.

Probar la escena. Probar la película, observando que, en este caso, se reproducen las dos escenas. Guardar la película.

- 13.** Terminada la 2^a escena, pasamos a la tercera y última de nuestra película. Como ya sabemos (comando *Escena*, menú *Insertar*), añadiremos una nueva escena a la película *SuperMortadelo.fla*.

A esta 3^a escena importaremos la película *Tonel3.swf* y llamaremos *Tonel* a la capa generada, que tendrá 181 fotogramas.

Como escenario, hay que usar la imagen *bosque_animado.jpg*. Para ello, se inserta una nueva capa, de nombre *Bosque*, y se arrastra ese mapa de bits de la biblioteca a la escena, de modo totalmente análogo a como se hizo en anteriores escenas.

Probar la escena. Guardar la película.

- 14.** Completaremos la 3^a escena con una animación que muestre a Filemón a la derecha de la escena, contemplando el tonel y, luego, siendo capturado por el platillo volante al tiempo que le sucede lo mismo a Mortadelo, disfrazado de lagartija.

De modo algo más resumido que antes, dado que las instrucciones necesarias ya son conocidas y también por dejar más margen a vuestra iniciativa, el siguiente procedimiento enumera los pasos para construir la animación (como siempre, conforme se completen pasos correctamente, probar la escena y guardar la película):

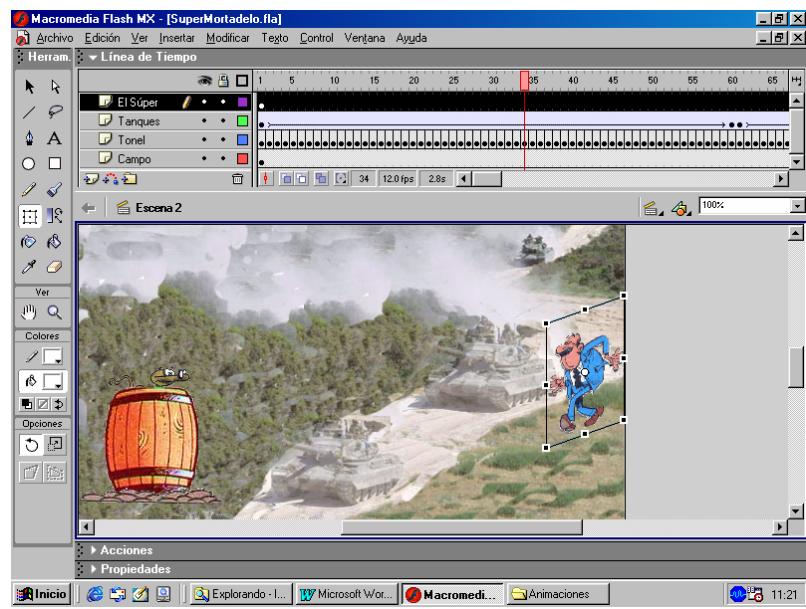


Figura 10

- ❑ Insertar una nueva capa. Llamarla *Filemón*.
- ❑ A partir del mapa de bits *Filemón.gif*, generar el símbolo *Filemón-Simb.*
- ❑ Situar el símbolo *Filemón-Simb* en cualquier fotograma de la capa *Filemón*, en el lado derecho de la escena. Voltearlo horizontalmente (ver figura 11).
- ❑ Insertar una nueva capa. Llamarla *Rayo*.
- ❑ Buscar en la biblioteca el símbolo del haz de luz amarilla que emite el platillo volante para capturar a los terrícolas (se llama *Símbolo 42*, ver figura 11). Situarlo en cualquier fotograma de la capa *Rayo*.
- ❑ Convertir en fotograma clave el fotograma 105 de esa capa. Seleccionar los 104 fotogramas anteriores a éste y **Borrar fotogramas**.
- ❑ Convertir en fotograma clave el fotograma 130. Seleccionar los fotogramas posteriores a éste y **Eliminar fotogramas** (observad la diferencia con **Borrar fotogramas**).
- ❑ Ajustar la transparencia y tonalidad del haz de luz, en la capa *Rayo*. Para ello, seleccionar el símbolo en la escena, y, en *Propiedades*, elegir **Avanzado** en el desplegable **Color** y pulsar el botón **Configuración**. En la ventana de *Efecto avanzado* (ver figura 12), establecer porcentajes que transformen el haz en una luz verde semitransparente.
- ❑ En el fotograma 105, y mediante transformación libre, situar, escalar y rotar el haz de luz hasta que parezca que comienza a salir del platillo volante.
- ❑ Copiar el fotograma 105 sobre el fotograma 130.
- ❑ Convertir en fotograma clave el fotograma 119. En este fotograma, mediante transformación libre, situar, escalar y rotar el haz de luz hasta que parezca capturar a Filemón (ver figura 13).
- ❑ Seleccionar todos los fotogramas de la capa (desde el 105 al 130, inclusive) y aplicar la interpolación de movimiento.
- ❑ Para terminar la animación, falta transformar en clave algunos fotogramas de la capa *Filemón* e interpolar el movimiento. Convertimos en fotogramas clave los nº 119 y 130, y eliminamos todos los siguientes a éste.

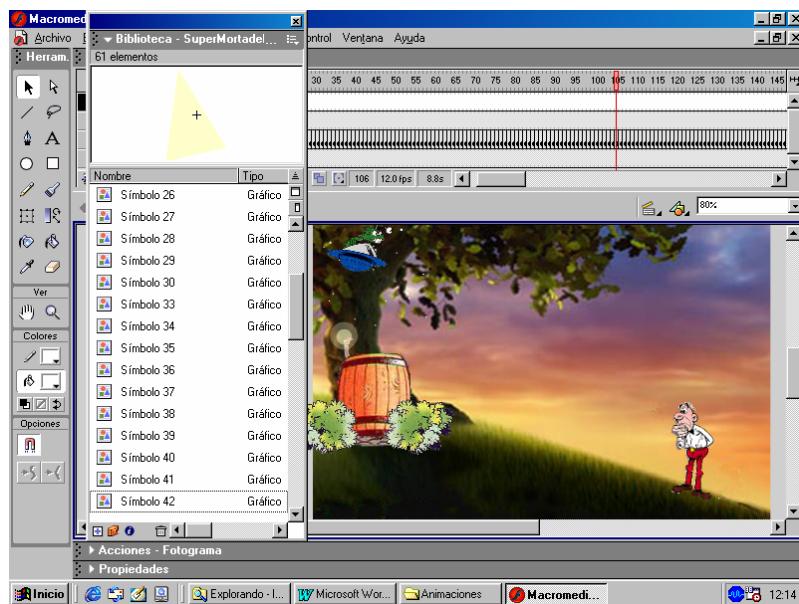


Figura 11

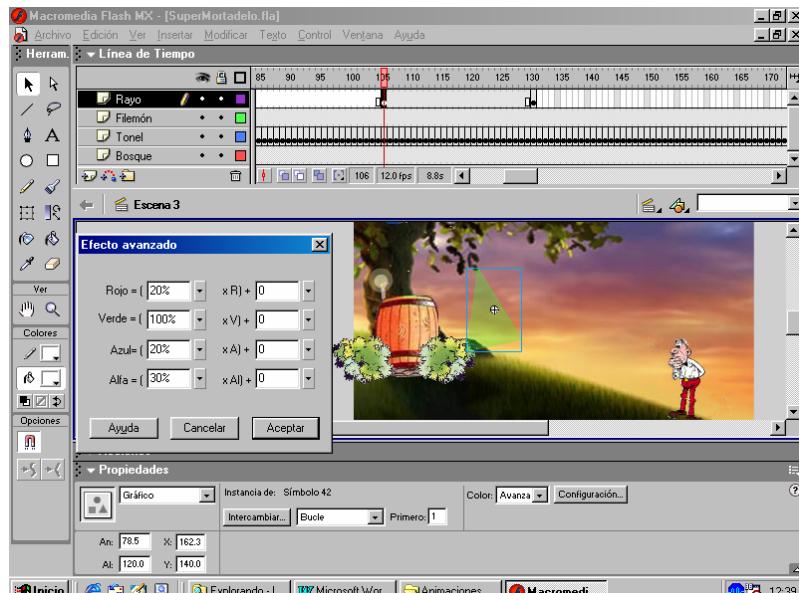


Figura 12

- En el fotograma 130 de la capa *Filemón*, mediante transformación libre, haremos lo necesario para que Filemón aparezca a punto de ser “abducido” por el platillo volante (ver figura 14).
- Despues, seleccionamos los fotogramas 119 a 130, inclusive, e interpolamos el movimiento.

Probar la escena. Guardar la película.

- 15.** Al fin, nuestra superproducción, *SuperMortadelo.fla*, está preparada para su exhibición en los cines... o, más bien, en sitios web. Sólo nos queda exportarla en los formatos adecuados.

Parcialmente, esto ya lo hemos hecho. Cada vez que probábamos una escena, o la película completa, se arrancaba automáticamente el proceso de exportación. Por ello, en la misma carpeta donde se encuentra el documento *SuperMortadelo.fla*, deberíamos tener las siguientes películas, exportadas en formato de Flash Player (extensión *swf*):

- *SuperMortadelo.swf*
- *SuperMortadelo_Escena1.swf*
- *SuperMortadelo_Escena2.swf*
- *SuperMortadelo_Escena3.swf*

Si nos faltase la película de alguna escena (o si, al reproducir alguna de éstas, no coincidiera con la versión final), nos basta con volver a probar la escena para actualizar el correspondiente fichero.

El comando **Exportar película**, del menú *Archivo*, también nos sirve para exportar la película completa en formato de Flash Player.

Además de generar la película para Flash Player, nos interesa crear una página web (fichero *html*) con la misma. Para esto debemos publicar la película (comando **Publicar**, del menú *Archivo*).

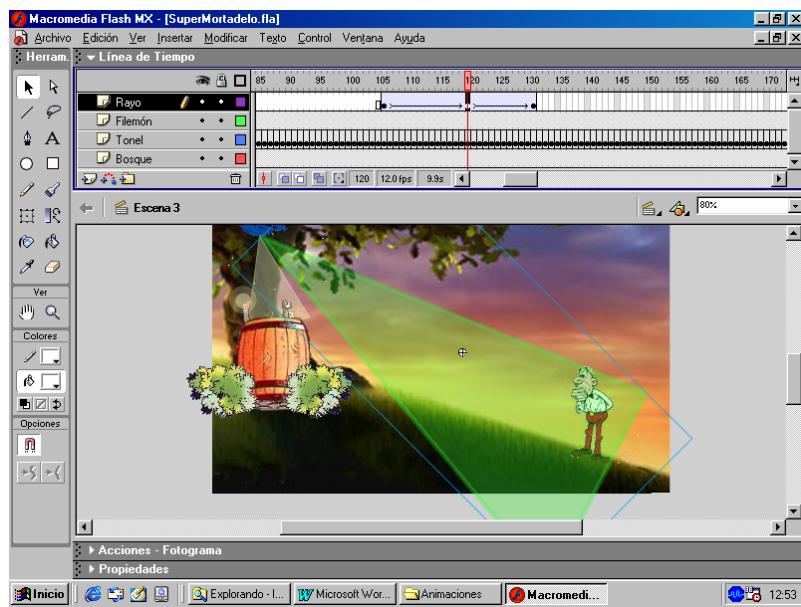


Figura 13

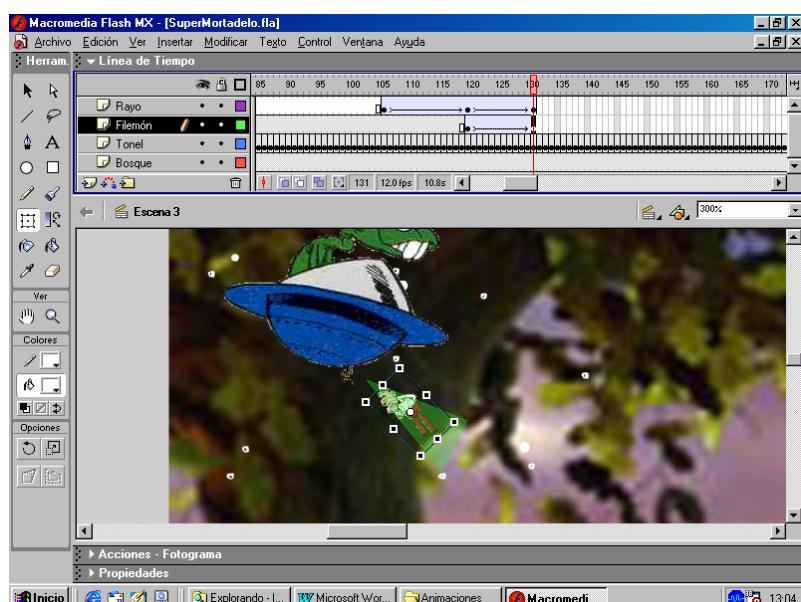


Figura 14

16. Para terminar, hay que entregar al profesor los resultados de vuestro trabajo, **EN DISQUETE**. Así pues:

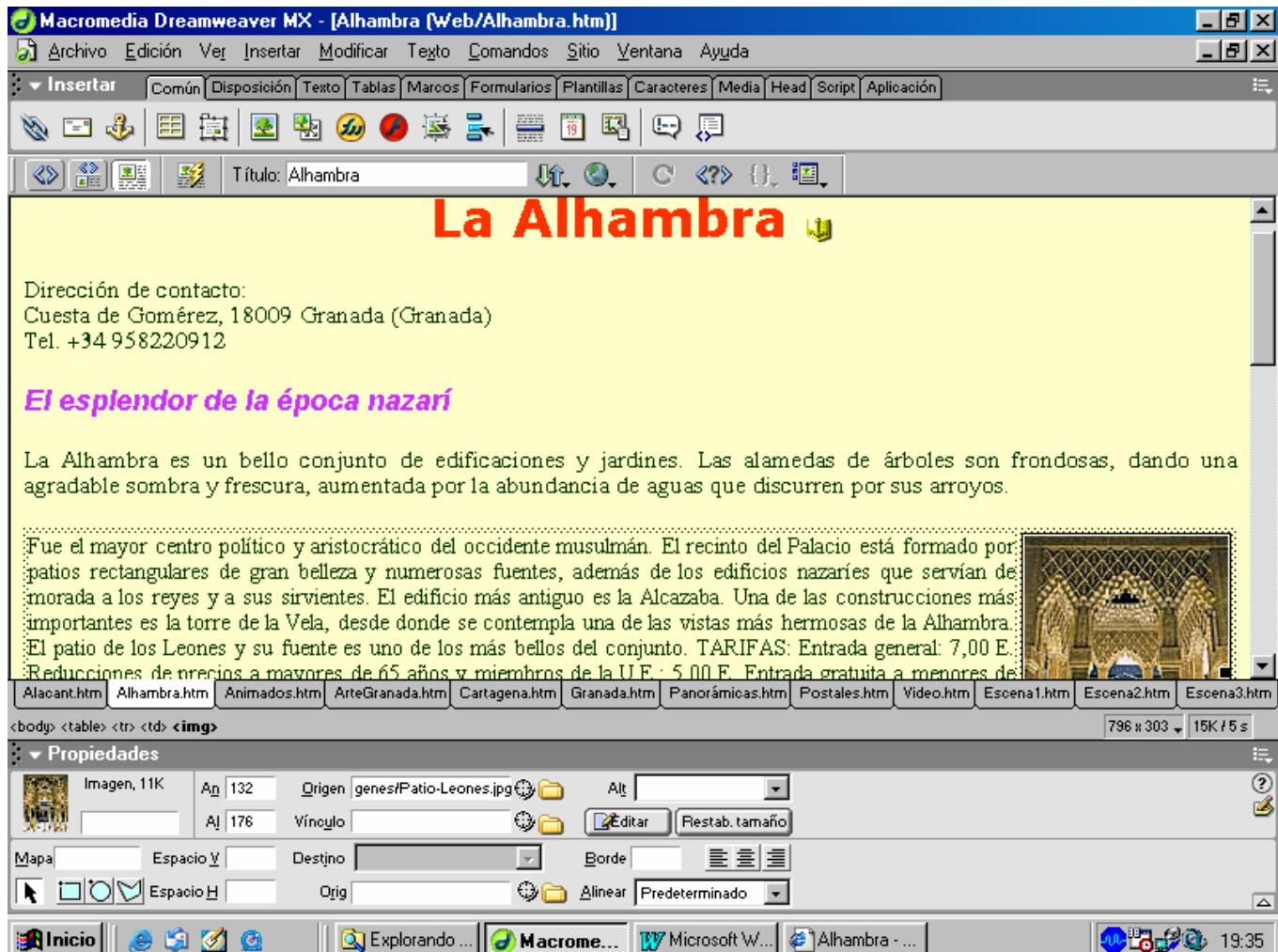
- Con Winzip, crear un fichero llamado *SuperMortadelo.zip*, que incluya los siguientes:
 - SuperMortadelo.fla*
 - SuperMortadelo.html*
 - SuperMortadelo.swf*
 - SuperMortadelo_Escena1.swf*
 - SuperMortadelo_Escena2.swf*
 - SuperMortadelo_Escena3.swf*
- Dar formato completo a un disquete.
- Copiar en el disquete el fichero *SuperMortadelo.zip*
- Crear, con el bloc de notas, un fichero, llamado *Autores.txt*, donde escribiréis vuestros nombres y, si lo creéis necesario, cualquier comentario o aclaración sobre el trabajo hecho en esta práctica.
- Copiar en el disquete el fichero *Autores.txt*
- No está de más que en la etiqueta adhesiva del disquete escribáis también vuestros nombres.

¡No te olvides de entregar el disquete al profesor antes de abandonar el aula!

➤ **Importante:** La película editada en esta práctica se usará en otra práctica, la de diseño de páginas web. Así pues, en vuestra unidad de red, disco W, guardar los ficheros incluidos en el zip.

Informática de Gestión II

Práctica 9 (a) *Diseño de páginas web: Dreamweaver*



Práctica 9 (a)**Diseño de páginas web: Dreamweaver**

En esta práctica se editarán un conjunto de páginas web con la aplicación **Macromedia Dreamweaver MX 6.1**. Se facilitan una serie de textos, imágenes y panorámicas que, junto a ficheros creados en las anteriores prácticas (fotos, vídeos y animaciones), serán los componentes de las páginas web.

1. Los ficheros están dentro de una carpeta llamada *IG2web10*, y en un conjunto de subcarpetas cuyos nombres deben de mantenerse, y contener los ficheros que se indican a continuación, cuyos nombres tampoco se cambiarán (de lo contrario, las páginas web que diseñemos perderían las referencias de las fotos, vídeos, etc. que contendrán).

Así pues, copiar la carpeta *IG2web10* a vuestro disco de red. Esta carpeta contiene 6 carpetas cuyos nombres y contenidos se detallan a continuación, teniendo en cuenta que:

- ✓ los nombres en cursiva son ficheros ya existentes en las carpetas,
- ✓ los nombres en negrita son ficheros vuestros, de las anteriores prácticas, que tenéis que copiar en las carpetas que se indican,
- ✓ los nombres subrayados son ficheros nuevos que se crearán en esta práctica.

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> □ CARPETA <i>Animaciones</i> <ul style="list-style-type: none"> ■ SuperMortadelo_Escena1.swf ■ SuperMortadelo_Escena2.swf ■ SuperMortadelo_Escena3.swf
 □ CARPETA <i>Imágenes</i> <ul style="list-style-type: none"> ■ <i>Alacant.jpg</i> ■ <i>Alhambra.jpg</i> ■ <i>arriba.gif</i> ■ <i>Cartagena.jpg</i> ■ <i>foto42.jpg</i> ■ <i>Granada.jpg</i> ■ GranadaMaximum.jpg ■ <i>minifoto42.jpg</i> ■ MiniGranada.jpg ■ <i>Patio-Leones.jpg</i> ■ <i>volver.gif</i>
 □ CARPETA <i>Panoramas</i> <ul style="list-style-type: none"> ■ <i>Elche.mov</i> ■ <i>Puerto_Alicante.mov</i>
 □ CARPETA <i>Textos</i> <ul style="list-style-type: none"> ■ <i>Alacant.txt</i> ■ <i>Alhambra.txt</i> | <ul style="list-style-type: none"> ■ <i>ArteGranada.txt</i> ■ <i>Cartagena.txt</i> ■ <i>Granada.txt</i>
 □ CARPETA <i>Vídeos</i> <ul style="list-style-type: none"> ■ Alicante.mpg ■ Alicante.wmv
 □ CARPETA <i>Web</i> <ul style="list-style-type: none"> ■ <u>Alacant.htm</u> ■ <u>Alhambra.htm</u> ■ <u>Animados.htm</u> ■ <u>ArteGranada.htm</u> ■ <u>button1.swf</u> ■ <u>button2.swf</u> ■ <u>button3.swf</u> ■ <u>Cartagena.htm</u> ■ <u>Escena1.htm</u> ■ <u>Escena2.htm</u> ■ <u>Escena3.htm</u> ■ <u>Granada.htm</u> ■ <u>MiEstilo.css</u> ■ <u>Panorámicas.htm</u> ■ <u>Postales.htm</u> ■ <u>Video.htm</u> |
|---|---|

2. Abrir la aplicación **Dreamweaver**. Si es la primera vez, nos presentará la ventana de *Configuración del espacio de trabajo*, donde se elige entre Dreamweaver MX y Dreamweaver 4. Usaremos MX, y tendremos un entorno de trabajo como el reproducido en la figura 1. A la derecha, encontramos los siguientes paneles: *Diseño*, *Código*, *Aplicación*, *Archivos*, *Respuestas*, y, como no los vamos a usar, los cerraremos, para ampliar el área de trabajo. De este modo, dispondremos de toda la pantalla para el panel superior *Insertar*, las ventanas de edición de las páginas web y el panel inferior *Propiedades*. Tal como se muestra en la imagen de portada de este guión.

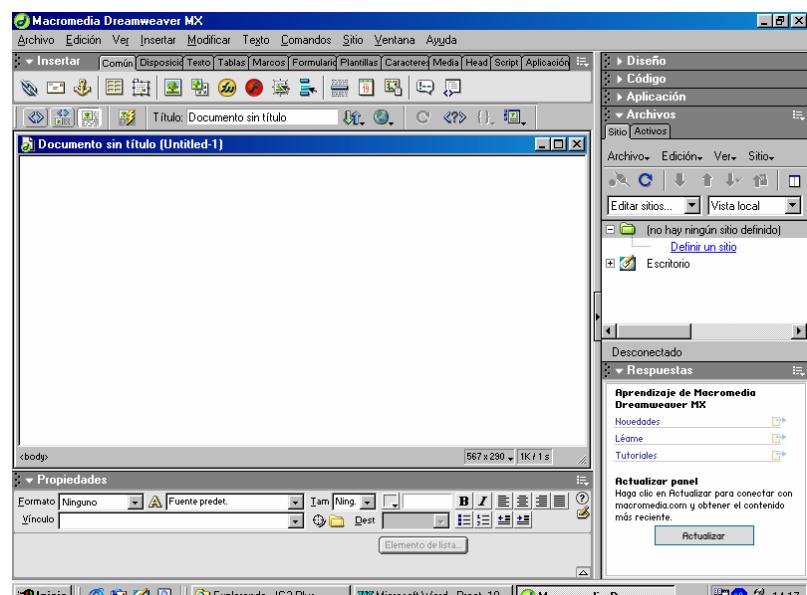


Figura 1

Como señala la anterior enumeración de archivos, en esta práctica hay que crear una docena de páginas web. Se recomienda hacerlo en el orden indicado en el presente guión.

3. *ArteGranada.htm* es la primera página web a diseñar. Se recomienda consultar las dos primeras páginas del anexo a este guión, donde se reproduce el aspecto final de la página *ArteGranada.htm*.

Seguiremos los siguientes pasos para crear la página, añadirle un texto y ajustar su formato:

- En *Archivo* → *Nuevo*, crear una **página básica, HTML**. Todas las páginas web de esta práctica serán de este tipo.
- En *Modificar* → **Propiedades de la página**, especificar: *Arte-Granada* como título, un tono amarillo suave (el color cuyo código es #FFFFCC) como color de fondo, y un tono verde oliva oscuro (el color cuyo código es #003300) como color del texto.
- En *Archivo* → *Guardar*, guardar como *ArteGranada.htm* y en la subcarpeta *IG2web10/Web*.
- Abrir con bloc de notas el archivo *ArteGranada.txt*, copiar todo el texto y pegarlo en la página *ArteGranada.htm*.
- En la pestaña *Insertar* → *Texto*, aplicar **Encabezado 1** (h1) al título ARTE Y CULTURA. También se puede hacer, desde el panel de *Propiedades*, con el desplegable *Formato*.
- Cambiar las propiedades de formato de este título a fuente Verdana, tamaño 6, color rojo #FF3300, negrita y alineación centrada.

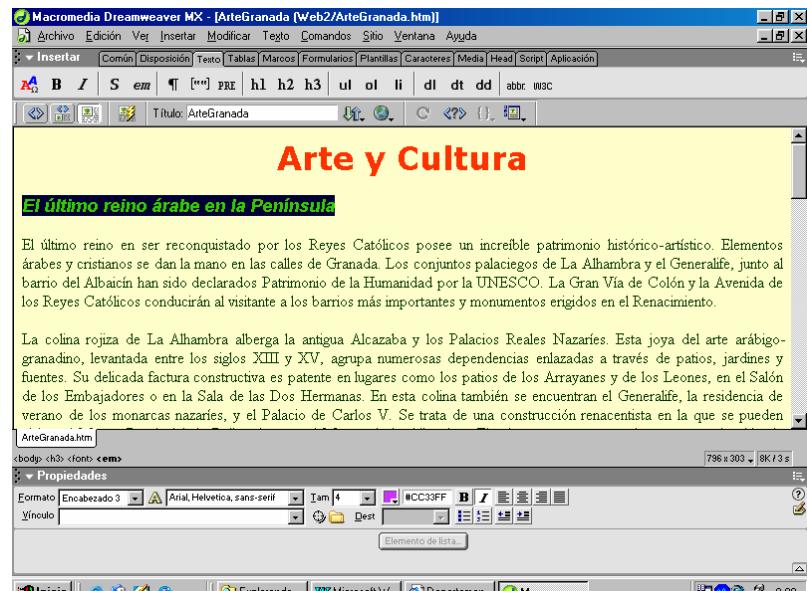


Figura 2

- ❑ Del mismo modo, aplicar **Encabezado 3** (h3) a los 3 títulos de párrafos: EL ÚLTIMO REINO ÁRABE EN LA PENÍNSULA, MUSEOS, MONUMENTOS.
- ❑ Cambiar las propiedades de formato de estos títulos a fuente Arial, tamaño 4, color violeta #CC33FF, y cursiva (ver la figura 2).
- ❑ Aplicar formato de **Párrafo** al resto del texto.
- ❑ Cambiar las propiedades de formato de los párrafos a fuente Times, tamaño 3, y alineación justificada.

Si trabajamos en la vista de diseño, tal como se edita la página, se ve el resultado en la misma ventana de la página en Dreamweaver. Se puede, además, ver el aspecto que tendría la página en el navegador Internet Explorer. Para ello, pulsar F12, que activa el *preview* o vista previa de la página en el navegador.

- ✓ Con cierta frecuencia (conforme se avance en el diseño), conviene revisar la vista previa de la página en Explorer y, si es correcta, guardar la página en Dreamweaver.

Ahora, para situar el texto sobre museos y monumentos dentro de una tabla, tal como se observa en el anexo del guión, haremos lo siguiente:

- ❑ Una vez situado el cursor donde se quiere la tabla, se pulsará **Insertar tabla** (en las pestañas de inserción *Común* o *Tabla*). Se especificará una tabla de 1 fila, 2 columnas, ancho 100% y borde 1, tal como se indica en la figura 3.
- ❑ Cortar el texto sobre MUSEOS y pegarlo dentro de la 1^a celda.
- ❑ Cortar el texto sobre MONUMENTOS y pegarlo dentro de la 2^a celda.
- ❑ Se quiere que las dos columnas tengan igual ancho. Para ello, seleccionar una celda y, en el panel *Propiedades*, en la casilla *An*, fijar su anchura en 50%.
- ❑ Fijar alineación superior al contenido de las celdas (en panel *Propiedades*, desplegable *Vert*).
- ❑ Crear las listas sin ordenar (“viñetas”) de museos y monumentos, seleccionando el texto y pulsando el botón **Lista sin ordenar**, del panel *Propiedades*.
- ❑ Borrar las referencias a la provincia.

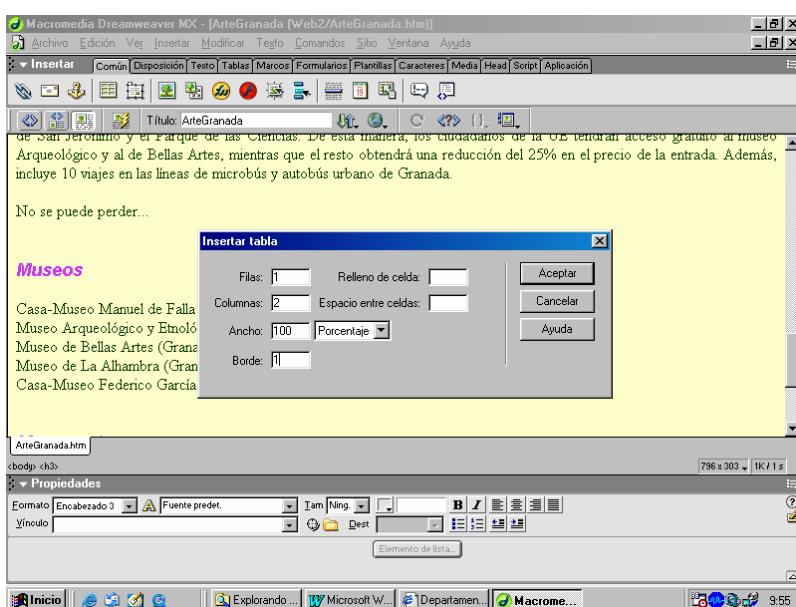


Figura 3

- ✓ Como antes, y **siempre** (por lo que no se recordará más veces en este guión), conviene revisar la vista previa de la página en Explorer y, si es correcta, guardar la página en Dreamweaver.

El siguiente paso es insertar una imagen y ajustarla respecto al texto, mediante una tabla. Lo haremos así:

- ❑ Mediante **Insertar imagen** (en pestaña *Insertar* → *Común*), insertar *Alhambra.jpg* al inicio del 1º párrafo. Véase la figura 4.
- ❑ Mediante **Insertar tabla**, insertar una tabla de 1 fila, 2 columnas, ancho 100% y borde 0.
- ❑ Cortar la imagen y pegarla dentro de la 1^a celda.
- ❑ Cortar el texto del 1º párrafo y pegarlo dentro de la 2^a celda.
- ❑ Si es preciso, restablecer alineación justificada y suprimir líneas en blanco sobrantes.

Lo último, de momento, en la página *ArteGranada.htm*, será insertar una imagen al final de la página y configurarla como enlace o vínculo al inicio de la página. Esto exige definir primero el punto de destino de este enlace, mediante un punto de fijación o “ancla”. Sigamos este procedimiento:

- ❑ Mediante *Insertar punto de fijación con nombre* (en pestaña *Insertar* → *Común*), situar un “ancla” al principio de la página, junto al título (véase la portada del guión), y darle el nombre INICIO.
- ❑ Insertar, al final de la página, la imagen *arriba.gif*.
- ❑ Configurar la imagen insertada como enlace al “ancla”. Seleccionada la imagen, en la casilla **Vínculo** del panel *Propiedades* (ver figura 5), hay que escribir #INICIO, es decir, el nombre del ancla precedido por el carácter #.

4. La 2ª página a diseñar es *Alhambra.htm*. Como antes, empezaremos así:

- ❑ Crear una página básica HTML. Guardar la página como *Alhambra.htm*.
- ❑ Copiar en esta página todo el texto del archivo *Alhambra.txt*.

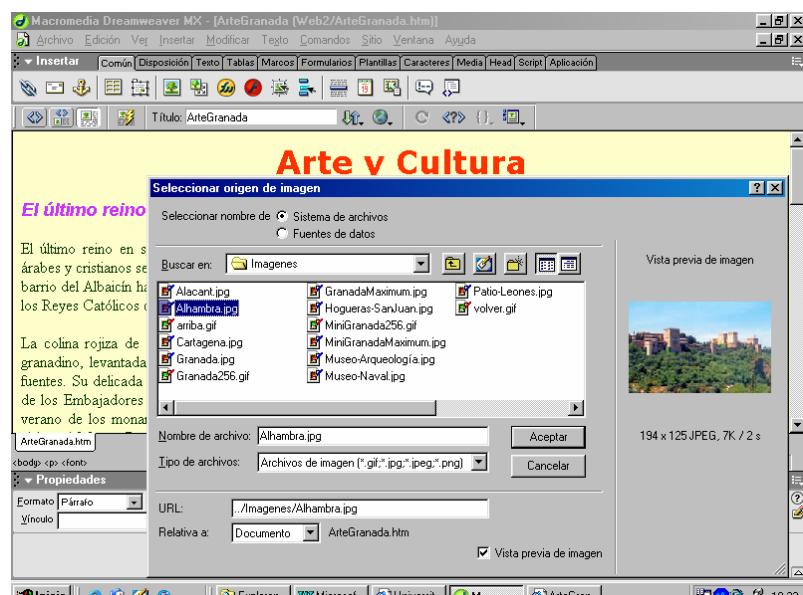


Figura 4

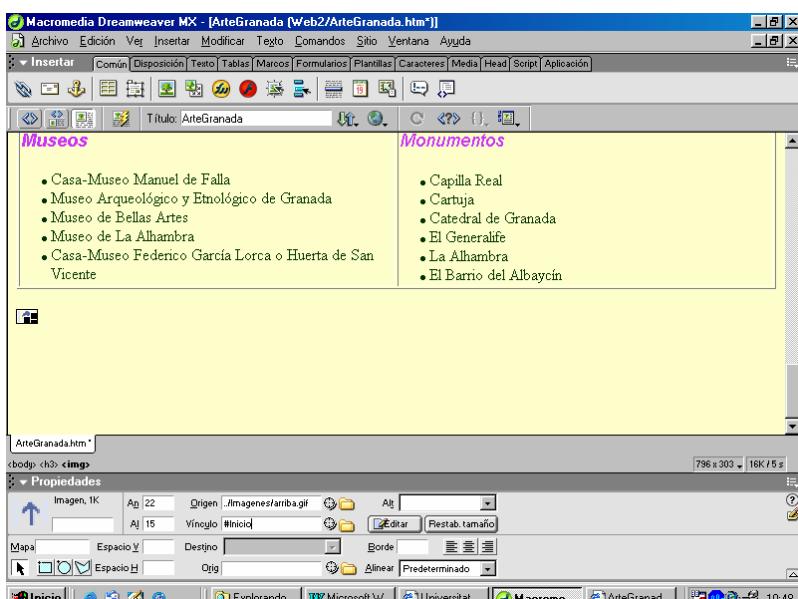


Figura 5

La variación es que, ahora, vincularemos a la página una **hoja de estilo**, que es un archivo especial donde se ha almacenado nuestra configuración de colores y tipografía. A partir de ahora, a cada nueva página le vincularemos la misma hoja de estilo, llamada *MiEstilo.css*. Con esto, nos evitaremos tener que repetir en cada página los ajustes de formato que hicimos en la 1ª página, y así todas las páginas tendrán un diseño homogéneo con un mínimo esfuerzo.

En la figura 6 podéis ver donde está el comando *Adjuntar hoja de estilos*. Así pues, para ajustar el diseño de *Alhambra.htm* igual que en *ArteGranada.htm*, nos bastará con:

- ❑ Vincular a *Alhambra.htm* la hoja de estilo *MiEstilo.css*.
- ❑ Aplicar *Encabezado 1* al título LA ALHAMBRA, y *Encabezado 3* a los títulos EL ESPLendor DE LA ÉPOCA NAZARÍ, INFORMACIÓN VISITAS, HAY QUE VER, ENTORNO.

Si, en el anexo del guión, vemos el aspecto final de la página *Alhambra.htm*, observamos unas líneas horizontales que separan las secciones de la página.

Estas líneas se llaman **reglas horizontales**, y en la pestaña *Insertar* → *Común* se dispone de un botón para insertarlas allí donde se encuentre el cursor. Pues, insertemos 4 reglas en las posiciones indicadas en el anexo.

Falta añadir y ajustar algunos componentes que ya son conocidos del diseño de la 1^a página, por lo que, ahora, sólo se enumera brevemente vuestro trabajo:

- ❑ Convertir en *Lista sin ordenar* las 4 líneas de texto que así aparecen en el anexo.
- ❑ Insertar una tabla de 1 fila, 2 columnas, ancho 100% y borde 0.
- ❑ Cortar el 2º párrafo de texto y pegarlo en la 1^a celda de esa tabla.
- ❑ Insertar la imagen *Patio-Leones.jpg* en la 2^a celda de esa tabla.
- ❑ Ajustar el texto de la 1^a celda: alineación vertical superior, y alineación justificada.
- ❑ Insertar un punto de fijación con nombre (“ancla”), al principio de la página.
- ❑ Insertar, al final de la página, la imagen *arriba.gif* y configurarla como enlace al “ancla”.

Es recomendable que el título HTML de la página no sea *Documento sin título*, sino otro más descriptivo. En nuestras páginas, ese título HTML será el mismo que el nombre del fichero donde guardamos la página. Por tanto, en el cuadro de texto **Título** (sobre la vista de la página), sustituiremos *Documento sin título* por, en este caso, *Alhambra*.

-
5. En este apartado se explica cómo enlazar mutuamente las dos páginas ya creadas: *Arte-Granada.htm* y *Alhambra.htm*. En una página, será un **hipervínculo de texto**, y en la otra, será un **hipervínculo gráfico**.

El procedimiento a seguir:

- ❑ En la página *ArteGranada.htm*, sección MONUMENTOS, sustituiremos el texto LA ALHAMBRA por un enlace, con ese nombre, y que apunte a la página *Alhambra.htm* (ver la figura 7).
- ❑ Al final de la página *Alhambra.htm*, insertaremos la imagen *volver.gif* y la convertiremos (usando **Vínculo** en la paleta **Propiedades**) en enlace de retorno a la página *ArteGranada.htm*.

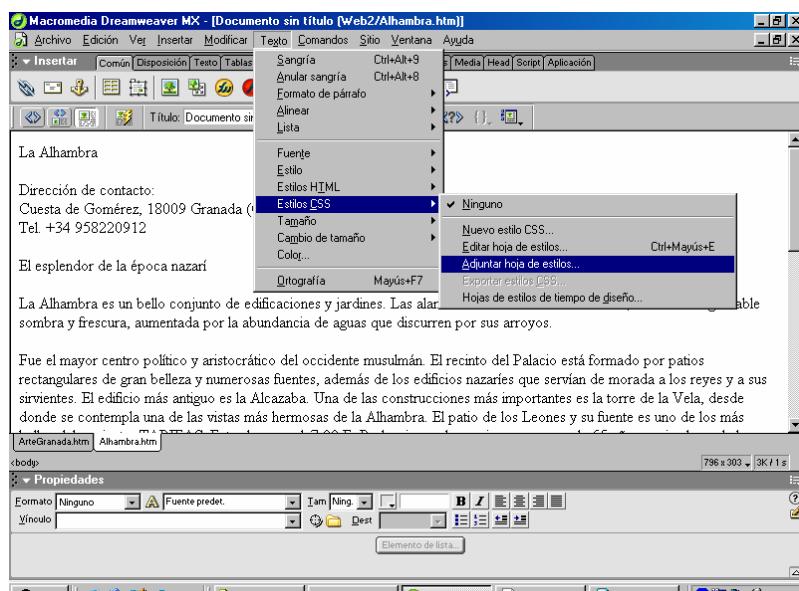


Figura 6

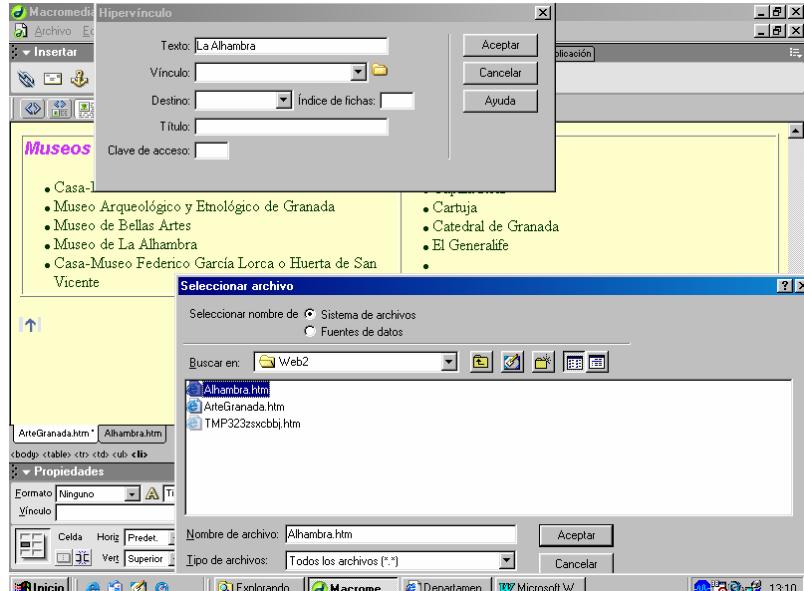


Figura 7

Se sugiere crear una tabla al final de la página *Alhambra.htm*, de 1 fila, 2 columnas, ancho 20% y borde 0, e insertar en sus celdas los hipervínculos gráficos *volver.gif* y *arriba.gif*.

También se sugiere insertar un ancla al inicio MONUMENTOS (en la página *ArteGranada.htm*) y que el destino del hipervínculo *volver.gif* (en la página *Alhambra.htm*) sea esa ancla.

6. La 3^a página que diseñemos será *Granada.htm*. De nuevo, consultemos el anexo para ver cómo ha de quedar y empecemos por enumerar, rápidamente, todas aquellos pasos que ya conocemos de los anteriores diseños:

- ❑ Crear una página básica HTML. Guardar la página como *Granada.htm*.
- ❑ Copiar en esta página todo el texto del archivo *Granada.txt*.
- ❑ Vincular a *Granada.htm* la hoja de estilo *MiEstilo.css*.
- ❑ Aplicar *Encabezado 1* al título GRANADA, y *Encabezado 3* a los títulos desde DATOS GENERALES hasta OCIO Y COMPRAS.
- ❑ Insertar 8 reglas horizontales, en las posiciones adecuadas.
- ❑ Insertar una tabla de 1 fila, 2 columnas, ancho 100% y borde 0.
- ❑ Insertar la imagen *Granada.jpg* en la 1^a celda de esa tabla.
- ❑ Cortar el 1º párrafo de texto (A LOS PIES DE...) y pegarlo en la 2^a celda de esa tabla.
- ❑ Ajustar el texto de la 2^a celda: alineación vertical media, y alineación justificada.
- ❑ Insertar un ancla al inicio de la página.
- ❑ Insertar la imagen *arriba.gif* justo antes de la 1^a regla horizontal. Configurarla como vínculo al ancla de inicio. Copiar esta imagen – vínculo y pegarla antes de cada regla horizontal (en total, 7 pegados).

- ✓ ¿Cuándo fue la última vez que guardaste las páginas web? ¿Cuántas pestañas de selección de página, en la ventana de diseño, muestran el nombre de la página seguido de un asterisco? Cada asterisco marca una página web en la que hay cambios pendientes de guardar.

Veamos, con algo más de detalle, el resto de hipervínculos que habrá en esta página:

- ❑ Insertar un **hipervínculo a un sitio web** <http://www.andalucia.org> (sustituyendo al texto http://www.andalucia.org/), tal como se muestra en las ventanas abiertas en la figura 8.
- ❑ Insertar un **vínculo de correo electrónico** a otgranada@andalucia.org (en lugar del texto mailto:otgranada@andalucia.org).
- ❑ Insertar anclas, a continuación de todos los títulos con encabezado de tipo 3 (desde DATOS GENERALES hasta OCIO Y COMPRAS). Dar nombre a las anclas con la primera palabra del título correspondiente.

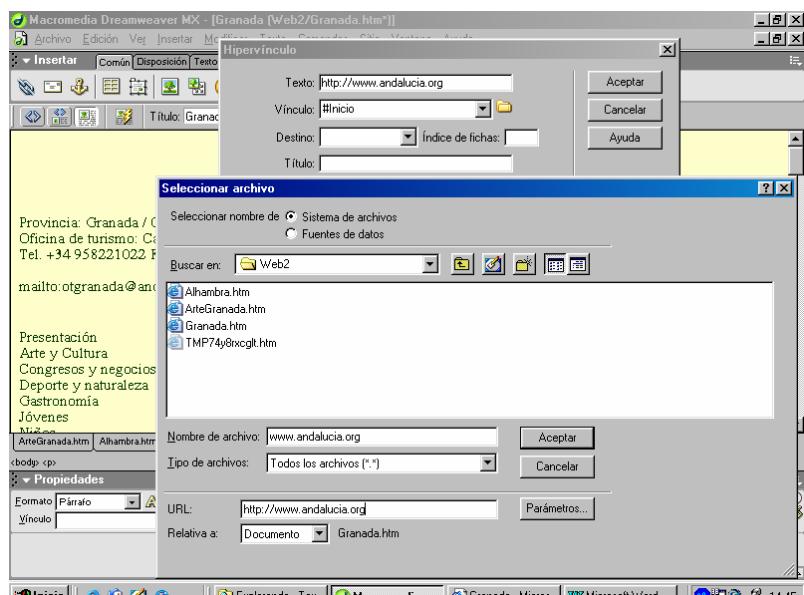


Figura 8

- ❑ Insertar una tabla de 4 filas, 2 columnas, ancho 75%, borde 1, antes de la sección sobre DATOS GENERALES.
- ❑ Insertar hipervínculos, en cada una de las celdas de la tabla. Para cada hipervínculo, tomar como nombre el que aparece en el listado previo y como destino el ancla correspondiente (ver la figura 9).
- ❑ Centrar la tabla de los 8 enlaces, asignar el 50% de anchura a cada columna.

Lo último, de momento, en esta página será enlazarla con la página *ArteGranada.htm*. Lo haremos de un modo similar a como hicimos entre esta última y *Alhambra.htm*. En concreto:

- ❑ En la página *Granada.htm*, al final de la sección ARTE Y CULTURA, insertar un hipervínculo, de tipo texto (con valor *Más información...*), a la página *ArteGranada.htm*.
- ❑ En la página *ArteGranada.htm*, será preciso un enlace de retorno. Lo haremos usando la imagen *volver.gif* al final de la página (truco rápido: si seguisteis la sugerencia de crear una tabla con los dos hipervínculos gráficos al final de *Alhambra.htm*, copiarla al final de *ArteGranada.htm* y editar en *Propiedades* el destino de los enlaces).

7. Pasamos a la edición de la 4ª página web, *Postales.htm*. Se trata de una página muy sencilla, donde pondremos dos fotografías pequeñas, en una tabla, y cada fotografía será, además, un enlace a una copia ampliada.

Los pasos recomendados para crear la página son:

- ❑ Crear una página básica HTML. Guardar la página como *Postales.htm*.
- ❑ Vincular la hoja de estilo *MiEstilo.css*.
- ❑ Escribir un título “Postales desde Granada” y aplicarle *Encabezado 1*.
- ❑ Insertar una tabla de 2 filas, 2 columnas, ancho 50% y borde 0. Centrar la tabla.
- ❑ En las celdas de la 1ª fila, insertar las imágenes *minifoto42.jpg* y *MiniGranada.jpg*.
- ❑ Combinar las celdas de la 2ª fila y escribir “Pulsa en las fotos para ampliar...”
- ❑ Seleccionar cada una de las imágenes de la 1ª fila y, en *Vínculo* del panel *Propiedades*, indicar que sean enlaces a las imágenes *foto42.jpg* y *GranadaMaximum.jpg*, respectivamente (ver la figura 10).

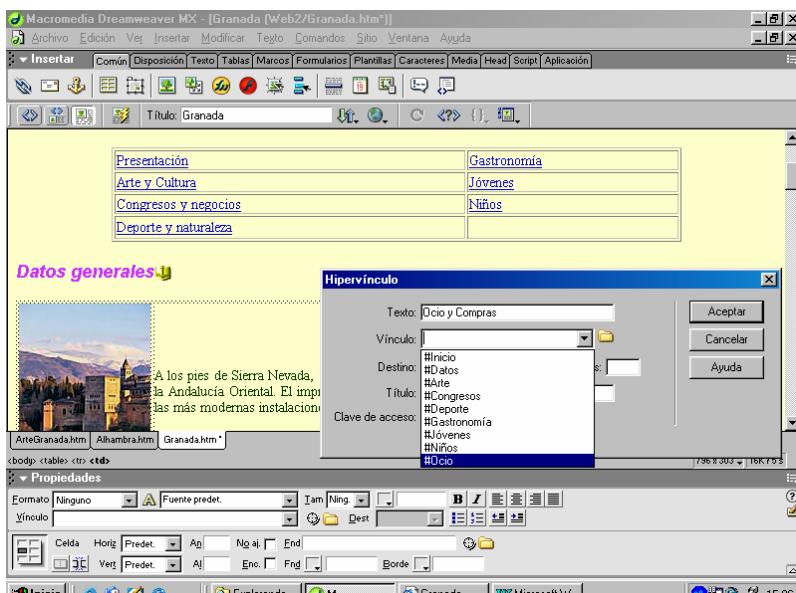


Figura 9

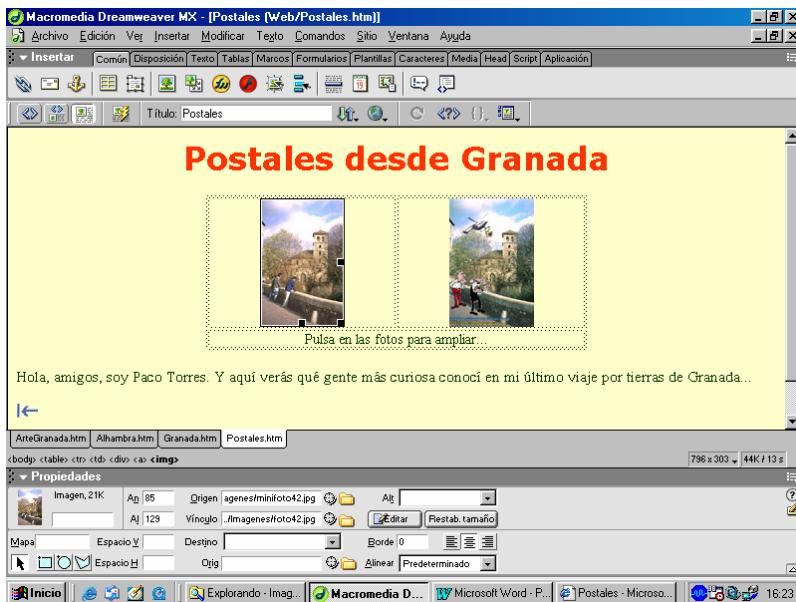


Figura 10

Y para enlazar esta página con la página *Granada.htm*:

- En la página *Granada.htm*, al final de la sección NIÑOS, insertar un hipervínculo, de tipo texto (con valor *Más información...*), a la página *Postales.htm*.
- En la página *Postales.htm*, al final, insertar un hipervínculo gráfico, usando la imagen *volver.gif*, de retorno a la sección NIÑOS de la página *Granada.htm*.

8. Las siguientes 3 páginas web a diseñar tratan sobre Alicante. Para empezar, la que se llamará *Alacant.htm* (ver su aspecto final en el anexo del guión). Como novedad, introduciremos un vídeo, *Alicante.wmv*, dentro de una celda de una tabla. Pero, antes, enumeraremos rápidamente la adición de componentes ya conocidos:

- Crear una página básica HTML, guardarla como *Alacant.htm* y vincularle la hoja de estilo.
- Copiar en esta página todo el texto del archivo *Alacant.txt*.
- Aplicar encabezados de tipo 1 y 3 a los títulos que corresponda.
- Insertar reglas horizontales donde corresponda.
- Crear listas sin ordenar donde corresponda.
- Fijar un ancla al inicio de la página y un hipervínculo gráfico, con *arriba.gif*, al final, que apunte a esa ancla.
- Insertar una tabla de 1 fila, 2 columnas, ancho 100% y borde 0.
- Cortar el 1º párrafo de texto y pegarlo en la 1ª celda de esa tabla.
- Insertar la imagen *Alacant.jpg* en la 2ª celda de esa tabla.
- Insertar el hipervínculo de correo electrónico touristinfo.alicante@turisme.m400.gva.es.

Ahora, añadiremos el vídeo:

- Insertar una tabla de 1 fila, 2 columnas, ancho 100% y borde 0, después de la otra tabla.
- Cortar el texto siguiente, hasta antes de MUSEOS, y pegarlo en la 2ª celda de esa tabla.
- Insertar en la 1ª celda el vídeo *Alicante.wmv*, con el botón **Plug-in** (en la pestaña **Insertar → Media**).
- Seleccionar el vídeo y, en el panel *Propiedades* (ver la figura 11), asignarle una ventana de 200 x 200 puntos, suficiente para que se reproduzca la película y se muestren, además, los botones de play, pause, stop...

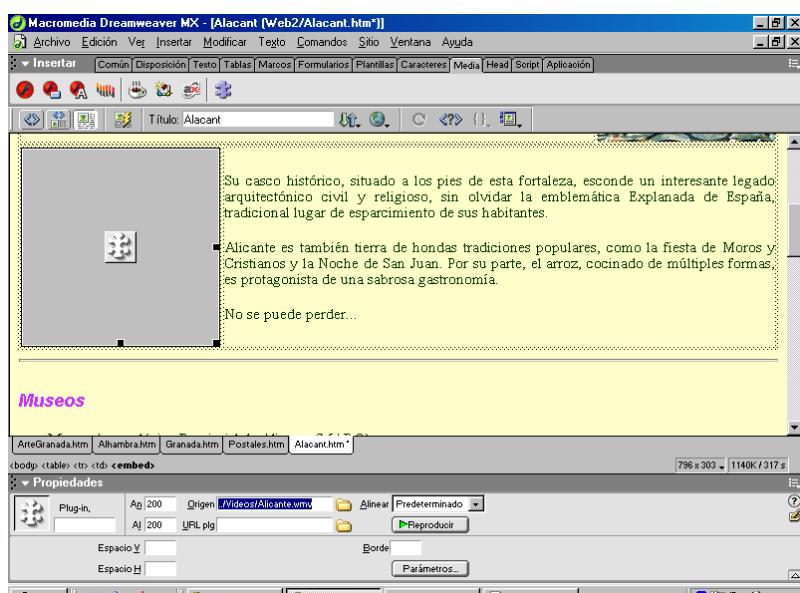


Figura 11

9. La siguiente página web, *Video.htm*, es muy simple, puesto que se limitará a mostrar el vídeo de más calidad, *Alicante.mpg*. Para crear esta página:

- Crear una página básica HTML, guardarla como *Video.htm* y vincularle la hoja de estilo.
- Escribir un título “Vistas de Alicante” y aplicarle *Encabezado 1*.
- Con **Plug-in** (de *Insertar → Media*), insertar la película *Alicante.mpg*.
- Seleccionar y, en *Propiedades*, asignarle una ventana de 320 x 320 puntos.
- Centrarlo en la página (truco: insertarlo en una tabla de 1 celda, centrada).

Y para enlazar esta página con la página *Alacant.htm*:

- En la página *Alacant.htm*, en la celda a la derecha del vídeo de menos calidad, insertar un hipervínculo, de tipo texto (con valor *Película de más calidad...*), a la página *Video.htm*.
 - En la página *Video.htm*, al final, insertar un hipervínculo gráfico, usando la imagen *volver.gif*, de retorno a la página *Alacant.htm*.
-

10. La siguiente página web, *Panorámicas.htm*, también es simple, puesto que se limitará a mostrar, en una tabla, dos imágenes interactivas (navegables) de Elche y Alicante. Para crear esta página:

- Crear una página básica HTML, guardar como *Panorámicas.htm* y vincularle la hoja de estilo.
- Escribir un título “Panorámicas de Alicante y Elche” y aplicarle *Encabezado 1*.
- Insertar una tabla de 2 filas, 2 columnas, ancho 50% y borde 0.
- Con **Plug-in**, insertar la imagen interactiva *Puerto_Alicante.mov*, en la 2^a celda de la 1^a fila.
- Con **Plug-in**, insertar la imagen interactiva *Elche.mov*, en la 2^a celda de la 2^a fila.
- Seleccionar cada una y, en *Propiedades*, asignarles ventanas de 320 x 240 puntos.
- Escribir, en las celdas vecinas de la 1^a columna, un texto alusivo al contenido de las imágenes.

Y para enlazar esta página con la página *Alacant.htm*:

- En la página *Alacant.htm*, en la celda a la derecha del vídeo de menos calidad, insertar un hipervínculo, de tipo texto (con valor *Vistas panorámicas...*), a la página *Panorámicas.htm*.
 - En la página *Panorámicas.htm*, al final, insertar un hipervínculo gráfico, usando la imagen *volver.gif*, de retorno a la página *Alacant.htm*.
-

11. Falta diseñar 5 páginas web cuyo punto de partida es Cartagena. ¡Ánimo!, son páginas sencillas, sobre todo las 3 llamadas *Escena*. La novedad en esta parte de la práctica es la incorporación de las animaciones de Flash a las páginas, y la adición de **botones Flash** para abrir las páginas web.

Diseñemos primero la que se llamará *Cartagena.htm* (ver su aspecto final en el anexo del guión). Como todo lo que incluye, a estas alturas, es conocido, bastará con una breve guía:

- Crear una página básica HTML, guardarla como *Cartagena.htm* y vincularle la hoja de estilo.
 - Copiar en esta página todo el texto del archivo *Cartagena.txt*.
 - Aplicar encabezados de tipo 1 y 3 a los títulos que corresponda.
 - Insertar reglas horizontales donde corresponda.
 - Crear listas sin ordenar donde corresponda.
 - Fijar un ancla al inicio y un hipervínculo gráfico, con *arriba.gif*, al final, que apunte al ancla.
 - Insertar una tabla de 1 fila, 2 columnas, ancho 100% y borde 0.
 - Cortar el 1º párrafo de texto y pegarlo en la 2^a celda de esa tabla.
 - Insertar la imagen *Cartagena.jpg* en la 2^a celda de esa tabla.
 - Insertar el hipervínculo a sitio web: <http://www.ayto-cartagena.es>.
 - Insertar el hipervínculo de correo electrónico: Cartagena@marmenor.net.
-

12. La página que llamaremos *Escena1.htm* mostrará la película *SuperMortadelo_Escena1.swf*. Crearla es tan fácil como esto:

- Crear una página básica HTML, guardar como *Escena1.htm* y vincularle la hoja de estilo.
- Con **Insertar → Flash** (en la pestaña *Insertar → Media*), añadimos la película a la página web.
- Podemos comprobar, en *Propiedades*, que se le asigna, automáticamente, una ventana de 550 x 400 puntos, que son las dimensiones de la película.

Exactamente igual, se crean las páginas web *Escena2.htm* y *Escena3.htm*, donde insertaremos las películas, en formato Flash Player, de las otras dos escenas.

13. Así pues, sólo nos falta la página *Animados.htm* para terminar la práctica. En la última página del anexo podemos ver cómo debería quedar. En la página insertaremos una tabla de 3 x 3 y luego:

- En la 1^a columna insertaremos las mismas animaciones, pero las mostraremos en miniatura;
- En la 2^a columna, escribiremos algún texto descriptivo de las escenas;
- En la 3^a columna, insertaremos botones Flash que abrirán, en ventanas nuevas del navegador, las páginas web que contienen las escenas en formato grande.

El procedimiento:

- Crear la página básica HTML y vincularle la hoja de estilo.
- Escribir su título y aplicarle *Encabezado 1*.
- Insertar una tabla de 3 filas, 3 columnas, ancho 80% y borde 0. Centrar la tabla.
- Con **Insertar → Flash**, situar, en las celdas de la 1^a columna, cada una de las películas (escenas de *SuperMortadelo*).
- Seleccionar cada escena y, en *Propiedades*, asignarles ventanas de 110 x 80 puntos.
- En las celdas de la 2^a columna, escribir el texto descriptivo de las escenas que os parezca.
- En la 1^a celda de la 3^a columna, mediante **Insertar → Botón Flash**, crearemos un botón (ver la figura 12) tal que: a) tenga el estilo *Beveled Rect-Bronze*; b) muestre el texto *Escena 1*; c) sea un vínculo a la página *Escena1.htm*; d) su destino sea *_blank*, para que, cuando se pulse el botón, la página *Escena1.htm* se abra en una ventana nueva del navegador.
- Como podéis suponer, lo anterior, sustituyendo el nombre de la escena, vale para crear los otros dos botones y completar así la tabla.

Y para enlazar esta página con la página *Cartagena.htm*:

- En la página *Cartagena.htm*, insertar un hipervínculo, de tipo texto, a la página *Animados.htm*.
- En la página *Animados.htm*, al final, insertar un hipervínculo gráfico, usando la imagen *volver.gif*, de retorno a la página *Cartagena.htm*.

14. Para terminar, hay que entregar al profesor los resultados de vuestro trabajo, por e-mail. Así pues:

- Con Winzip, crear un fichero llamado *Web.zip*, que incluya todo el contenido de la subcarpeta *IG2web10/Web* (la lista de ficheros que debería contener está en la 2^a página del guión, comprobad que los tenéis todos).
- Enviar un e-mail al profesor, tal que:
 - se adjunte el fichero *Web.zip*;
 - con copia a la dirección del remitente;
 - en el texto del mensaje lo de siempre: vuestros nombres y cualquier comentario;
 - en el asunto del mensaje se indique: *Web10*

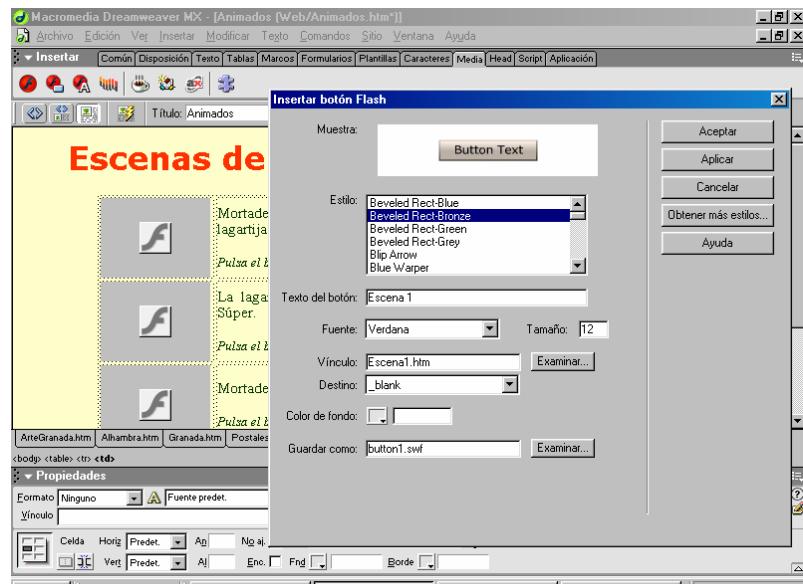


Figura 12

-
- **Importante:** En la práctica 11 ampliaremos nuestro diseño de páginas web. Por tanto, mantened en vuestros discos la carpeta *IG2Web10* con todo su contenido.
-

Informática de Gestión II

Práctica 9 (b) *Diseño de páginas web: FrontPage*

Microsoft FrontPage - C:\Documents and Settings\ftogo\Escritorio\IG2\Web10\Web\Alhambra.htm

Archivo Edición Ver Insertar Formato Herramientas Tabla Datos Marcos Ventana ?

Escriba una pregunta

Encabezado Verdana 24pt N K S

ArteGranada.htm Alhambra.htm

<body> <h1> <a>

La Alhambra

Dirección de contacto:
Cuesta de Gomérez, 18009 Granada (Granada)
Tel. +34 958220912

El esplendor de la época nazarí

La Alhambra es un bello conjunto de edificaciones y jardines. Las alamedas de árboles son frondosas, dando una agradable sombra y frescura, aumentada por la abundancia de aguas que discurren por sus arroyos.

Fue el mayor centro político y aristocrático del occidente musulmán. El recinto del Palacio está formado por patios rectangulares de gran belleza y numerosas fuentes, además de los edificios nazaríes que servían de morada a los reyes y a sus sirvientes. El edificio más antiguo es la Alcazaba. Una de las construcciones más importantes es la torre de la Vela, desde donde se contempla una de las vistas más hermosas de la Alhambra. El patio de los Leones y su fuente es uno de los más bellos del conjunto.



Diseño Dividir Código Vista previa

0:04 a 56 Kbps | 781 x 375 | Predeterminado | Personalizada

Inicio Intranet UPV - ... Docencia IG2 Pract_9 IG2 rev... Microsoft Front... ES 14:14

Práctica 9 (b)**Diseño de páginas web: FrontPage**

En esta práctica se editarán un conjunto de páginas web con la aplicación **Microsoft FrontPage 2003**. Se facilitan una serie de textos, imágenes y panorámicas que, junto a ficheros creados en las anteriores prácticas (fotos, vídeos y animaciones), serán los componentes de las páginas web.

1. Los ficheros están dentro de una carpeta llamada *IG2web10*, y en un conjunto de subcarpetas cuyos nombres deben de mantenerse, y contener los ficheros que se indican a continuación, cuyos nombres tampoco se cambiarán (de lo contrario, las páginas web que diseñemos perderían las referencias de las fotos, vídeos, etc. que contendrán).

Así pues, copiar la carpeta *IG2web10* a vuestro disco de red. Esta carpeta contiene 6 carpetas cuyos nombres y contenidos se detallan a continuación, teniendo en cuenta que:

- ✓ los nombres en cursiva son ficheros ya existentes en las carpetas,
- ✓ los nombres en negrita son ficheros vuestros, de las anteriores prácticas, que tenéis que copiar en las carpetas que se indican,
- ✓ los nombres subrayados son ficheros nuevos que se crearán en esta práctica.

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> □ CARPETA <i>Animaciones</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ SuperMortadelo_Escena1.swf ▪ SuperMortadelo_Escena2.swf ▪ SuperMortadelo_Escena3.swf
 □ CARPETA <i>Imágenes</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Alacant.jpg</i> ▪ <i>Alhambra.jpg</i> ▪ <i>arriba.gif</i> ▪ <i>Cartagena.jpg</i> ▪ <i>foto42.jpg</i> ▪ <i>Granada.jpg</i> ▪ GranadaMaximum.jpg ▪ <i>minifoto42.jpg</i> ▪ MiniGranada.jpg ▪ <i>Patio-Leones.jpg</i> ▪ <i>volver.gif</i>
 □ CARPETA <i>Panoramas</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Elche.mov</i> ▪ <i>Puerto_Alicante.mov</i>
 □ CARPETA <i>Textos</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Alacant.txt</i> ▪ <i>Alhambra.txt</i> ▪ ArteGranada.txt | <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Cartagena.txt</i> ▪ Granada.txt
 □ CARPETA <i>Vídeos</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Alicante.mpg ▪ Alicante.wmv
 □ CARPETA <i>Web</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u><i>Alacant.htm</i></u> ▪ <u><i>Alhambra.htm</i></u> ▪ <u><i>Animados.htm</i></u> ▪ <u><i>ArteGranada.htm</i></u> ▪ <u><i>Cartagena.htm</i></u> ▪ <u><i>Escena1.htm</i></u> ▪ <u><i>Escena2.htm</i></u> ▪ <u><i>Escena3.htm</i></u> ▪ <u><i>Granada.htm</i></u> ▪ <u><i>MiEstilo.css</i></u> ▪ <u><i>Panorámicas.htm</i></u> ▪ <u><i>Postales.htm</i></u> ▪ <u><i>Video.htm</i></u> ▪ <u><i>button1.jpg</i></u> ▪ <u><i>button2.jpg</i></u> ▪ <u><i>button3.jpg</i></u> ▪ ... |
|---|--|

2. Abrir la aplicación **FrontPage**. Nos presentará una ventana como la reproducida en la figura 1. A la derecha, encontramos el *Panel de tareas Inicio*, y, como no lo vamos a usar, los cerraremos, para ampliar el área de trabajo. Como señala la anterior enumeración de archivos, en esta práctica hay que crear una docena de páginas web. Se recomienda hacerlo en el orden indicado en el presente guión.

3. *ArteGranada.htm* es la primera página web a diseñar. Se recomienda consultar las dos primeras páginas del anexo a este guión, donde se reproduce el aspecto final de la página *ArteGranada.htm*.

Seguiremos los siguientes pasos para crear la página, añadirle un texto y ajustar su formato:

- En *Archivo* → *Nuevo*, crear una nueva página.
- En *Formato* → *Propiedades*, especificar las siguientes propiedades de la página: *ArteGranada* como título, un tono amarillo suave (el color cuyo código es #FFFFCC) como color de fondo, y un tono verde oliva oscuro (el color cuyo código es #003300) como color del texto.
- En *Archivo* → *Guardar*, guardar como *ArteGranada.htm* y en la carpeta *IG2web10/Web*.
- En *Insertar* → *Archivo*, insertar el fichero de texto *ArteGranada.txt*. Aparece un cuadro de diálogo titulado *Convertir texto*, especificar *Párrafos normales con saltos de línea*.
- Aplicar el estilo *Encabezado 1* al título ARTE Y CULTURA, usando el desplegable *Estilo* (de la barra de herramientas Formato).
- Cambiar las propiedades de formato de este título a fuente Verdana, tamaño 6 (24 pto), color rojo #FF3300, negrita y alineación centrada.
- Del mismo modo, aplicar el estilo *Encabezado 3* a los 3 títulos de párrafos: EL ÚLTIMO REINO ÁRABE EN LA PENÍNSULA, MUSEOS, MONUMENTOS.
- Cambiar las propiedades de formato de estos títulos a fuente Arial, tamaño 4 (14 pto), color violeta #CC33FF, y cursiva (ver la figura 2).
- Aplicar el estilo *Normal* al resto del texto. Cambiar las propiedades de formato de estos párrafos a fuente Times, tamaño 3 (12 pto), y alineación justificada.

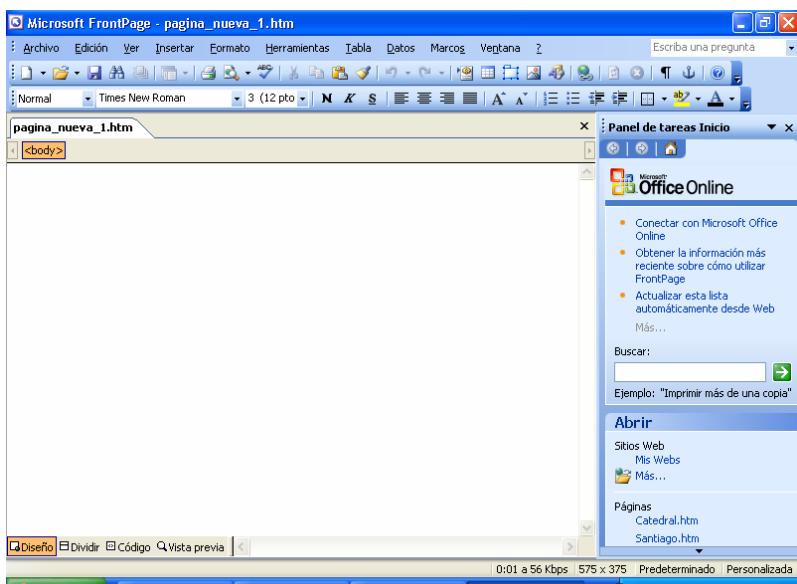


Figura 1



Arte y Cultura

El último reino árabe en la Península

El último reino en ser reconquistado por los Reyes Católicos posee un increíble patrimonio histórico-artístico. Elementos árabes y cristianos se dan la mano en las calles de Granada. Los conjuntos palaciegos de La Alhambra y el Generalife, junto al barrio del Albaycín han sido declarados Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO. La Gran Vía de Colón y la Avenida de los Reyes Católicos conducirán al visitante a los barrios más importantes y monumentos erigidos en el Renacimiento.

La colina rojiza de La Alhambra alberga la antigua Alcazaba y los Palacios Reales Nazaríes. Esta joya del arte arábigo-granadino, levantada entre los siglos XIII y XV, agrupa numerosas dependencias enlazadas a través de patios, jardines y fuentes. Su delicada factura constructiva es patente en lugares como los patios de los Arrayanes y de los Leones, en el Salón de los Embajadores o en la Sala de las Dos Hermanas. En esta colina también se encuentran el Generalife, la residencia de verano de los monarcas nazaríes, y el Palacio de Carlos V. Se trata de una construcción renacentista en la que se pueden visitar el Museo Provincial de Bellas Artes y el Museo de la Alhambra. El primero conserva una importante colección de artistas del siglo XVI, entre los que destacan Alonso Cano y Machuca. Por su parte, el segundo es una excelente manera de conocer el arte hispanomusulmán de Granada.

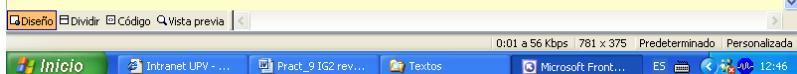


Figura 2

0:01 a 56 Kbps 781 x 375 Predeterminado Personalizada

Si trabajamos en la vista de diseño, tal como se edita la página, se ve el resultado en la misma ventana de la página en FrontPage. Se puede, además, ver el aspecto que tendría la página en el navegador Internet Explorer. Para ello, pulsar F12, que activa el *preview* o vista previa de la página en el navegador.

- ✓ Con cierta frecuencia (conforme se avance en el diseño), conviene revisar la vista previa de la página en Explorer y, si es correcta, guardar en FrontPage.

Ahora, para situar el texto sobre museos y monumentos dentro de una tabla, tal como se observa en el anexo del guión, haremos lo siguiente:

- ❑ Una vez situado el cursor donde se quiere la tabla, se pulsará **Insertar tabla** (en el menú *Tabla*). Se especificará una tabla de 1 fila, 2 columnas, ancho 100% y borde 1, tal como se indica en la figura 3.
- ❑ Cortar el texto sobre MUSEOS y pegarlo dentro de la 1^a celda.
- ❑ Cortar el texto sobre MONUMENTOS y pegar dentro de la 2^a celda.
- ❑ Se quiere que las columnas tengan igual ancho. Para ello, seleccionar una celda y acceder al *Propiedades de celda*, para fijar su anchura en 50%, tal como se indica en la figura 4.
- ❑ En la ventana de *Propiedades de celda*, fijar alineación superior al contenido de las celdas.
- ❑ Crear las “víñetas” de museos y monumentos, seleccionando el texto y pulsando el botón **Viñetas** (de la barra de herramientas Formato).
- ❑ Borrar las referencias a la provincia.

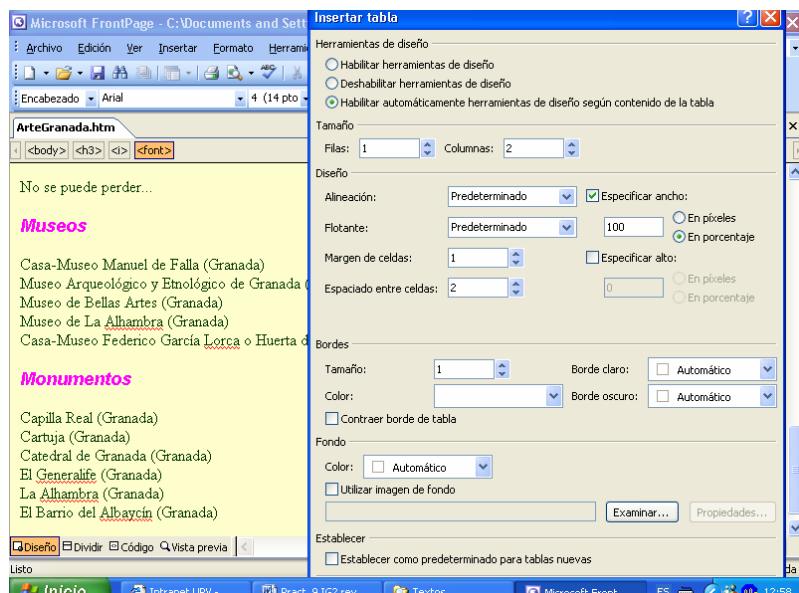


Figura 3

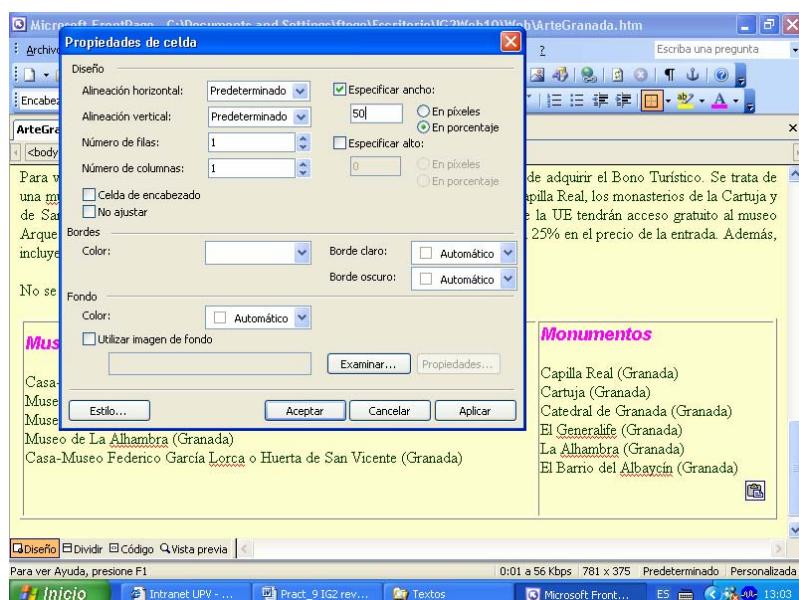


Figura 4

- ✓ Como antes, y **siempre** (por lo que no se recordará más veces en este guión), conviene revisar la vista previa de la página en Explorer y, si es correcta, guardar la página en FrontPage.

El siguiente paso es insertar una imagen y ajustarla respecto al texto, mediante una tabla. Lo haremos así:

- Mediante el menú **Insertar → Imagen → Desde archivo** (véase la figura 5), insertar *Alhambra.jpg* al inicio del 1º párrafo..
- Mediante **Insertar tabla**, insertar una tabla de 1 fila, 2 columnas, ancho 100% y borde 0.
- Cortar la imagen y pegar dentro de la 1ª celda.
- Cortar el texto del 1º párrafo y pegar dentro de la 2ª celda.
- Si es preciso, restablecer alineación justificada y suprimir líneas en blanco sobrantes.

Lo último, de momento, en la página *ArteGranada.htm*, será insertar una imagen al final de la página y configurarla como enlace o vínculo al inicio de la página. Esto exige definir antes el punto de destino de este enlace, mediante un marcador. Sigamos este procedimiento:

- Mediante **Insertar marcador**, situar al principio de la página, junto al título, un marcador y darle el nombre INICIO.
- Insertar, al final de la página, la imagen *arriba.gif*.
- Configurar la imagen insertada como enlace al marcador. Seleccionada la imagen, abrir la ventana **Insertar hipervínculo** y, en ésta, seleccionar que el vínculo sea al marcador INICIO previamente definido (véase la figura 6).

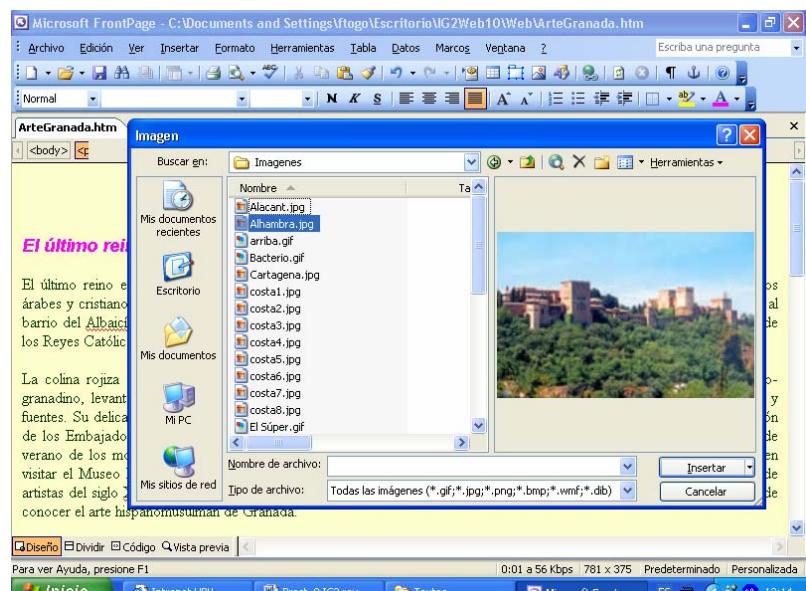


Figura 5

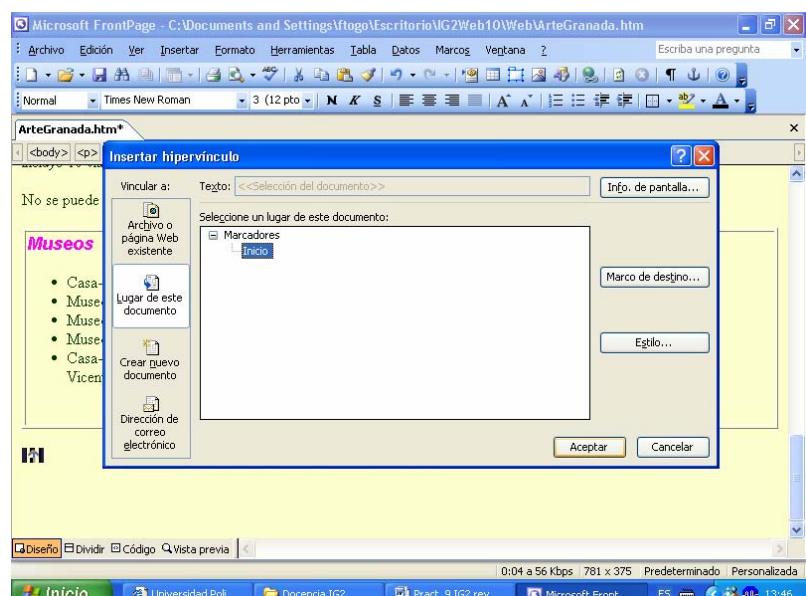


Figura 6

4. La 2ª página a diseñar es *Alhambra.htm*. Como antes, empezaremos así:

- Crear una página nueva. Guardar la página como *Alhambra.htm*.
- Insertar en esta página todo el texto del archivo *Alhambra.txt* (como antes, en **Convertir texto**, especificar *Párrafos normales con saltos de línea*).

La variación es que, ahora, vincularemos a la página una **hoja de estilo**, que es un archivo especial donde se ha almacenado nuestra configuración de colores y tipografía. A partir de ahora, a cada nueva página le vincularemos la misma hoja de estilo, llamada *MiEstilo.css*. Con esto, nos evitaremos tener que repetir en cada página los ajustes de formato que hicimos en la 1ª página, y así todas las páginas tendrán un diseño homogéneo con un mínimo esfuerzo.

En la figura 7 se muestra dónde está el comando **Vínculos de hoja de estilos**. Así pues, para ajustar el diseño de *Alhambra.htm* igual que en *ArteGranada.htm*, nos bastará con:

- ❑ Vincular a *Alhambra.htm* la hoja de estilo *MiEstilo.css*.
- ❑ Aplicar *Encabezado 1* al título **LA ALHAMBRA**, y *Encabezado 3* a los títulos **EL ESPLendor DE LA ÉPOCA NAZARÍ, INFORMACIÓN VISITAS, HAY QUE VER, ENTORNO.**

Si, en el anexo del guión, vemos el aspecto final de la página *Alhambra.htm*, observamos unas líneas que separan las secciones de la página. Estas líneas se llaman **líneas horizontales**, y se añaden, allí donde se encuentre el cursor, mediante el menú *Insertar* → *Línea horizontal*. Hay que insertar 4 líneas en las posiciones indicadas en el anexo.

Falta añadir y ajustar algunos componentes que ya son conocidos del diseño de la 1^a página, por lo que, ahora, sólo se enumera brevemente vuestro trabajo:

- ❑ Añadir viñetas las 5 líneas de texto que así aparecen en el anexo.
- ❑ Insertar una tabla de 1 fila, 2 columnas, ancho 100% y borde 0.
- ❑ Cortar el 2º párrafo de texto y pegarlo en la 1^a celda de esa tabla.
- ❑ Insertar la imagen *Patio-Leones.jpg* en la 2^a celda de esa tabla.
- ❑ Ajustar el texto de la 1^a celda: alineación vertical superior, y alineación justificada.
- ❑ Insertar un marcador al principio de la página.
- ❑ Insertar, al final de la página, la imagen *arriba.gif* y configurarla como enlace al marcador.

Es recomendable que el título HTML de la página no sea *Página nueva 1*, sino otro más descriptivo. En nuestras páginas, ese título HTML será el mismo que el nombre del fichero donde guardamos la página. Por tanto, en la ventana *Propiedades de página*, sustituiremos el título *Página nueva 1* por, en este caso, *Alhambra*.

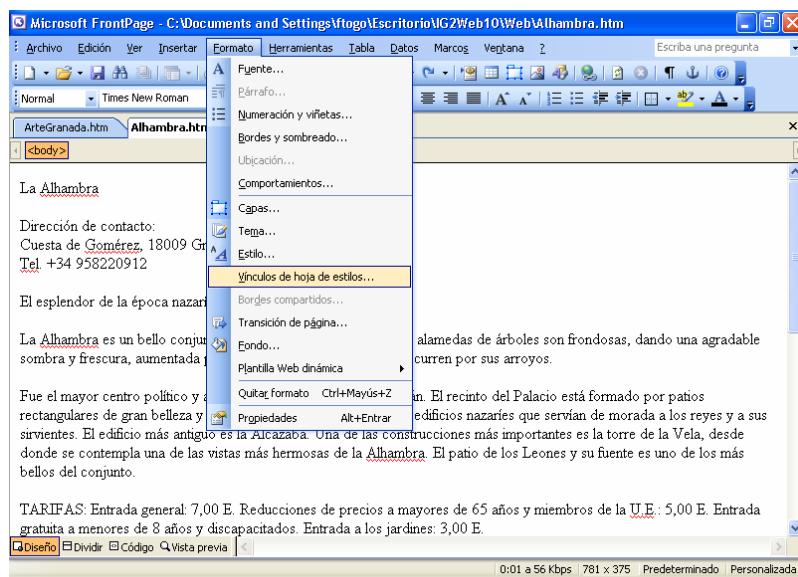


Figura 7

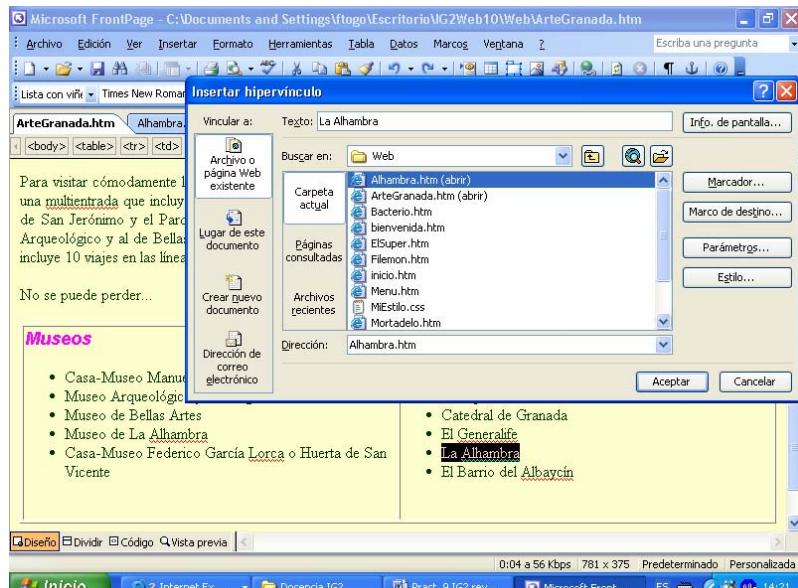


Figura 8

5. En este apartado se explica cómo enlazar mutuamente las dos páginas ya creadas: *ArteGranada.htm* y *Alhambra.htm*. En una página, será un **hipervínculo de texto**, y en la otra, será un **hipervínculo gráfico**. El procedimiento a seguir:

- ❑ En *ArteGranada.htm*, sección MONUMENTOS, sustituiremos el texto LA ALHAMBRA por un enlace, con ese nombre, y que apunte a *Alhambra.htm* (ver la figura 8).
- ❑ Al final de *Alhambra.htm*, insertaremos la imagen *volver.gif* y la configuraremos como enlace a *ArteGranada.htm*.

Se sugiere crear una tabla al final de *1 Alhambra.htm*, de 1 fila, 2 columnas, ancho 20% y borde 0, e insertar en sus celdas los hipervínculos gráficos *volver.gif* y *arriba.gif*.

También se sugiere insertar un marcador en la celda de la tabla donde se listan los MONUMENTOS (en la página *ArteGranada.htm*) y que el destino del hipervínculo *volver.gif* (en la página *Alhambra.htm*) sea ese marcador.

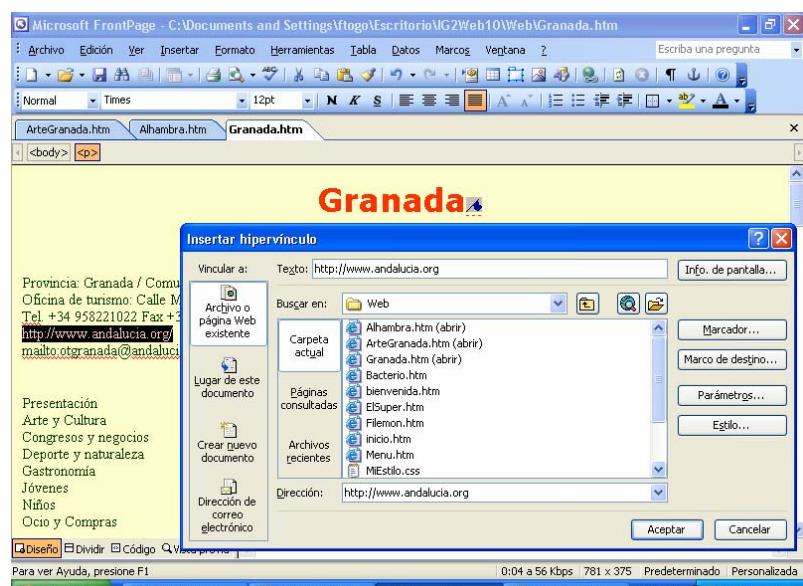


Figura 9

6. La 3ª página que diseñemos será *Granada.htm*. De nuevo, consultemos el anexo para ver cómo ha quedado y enumeremos, rápidamente, todos los pasos ya conocidos de los anteriores diseños:

- ❑ Crear una página nueva. Guardar la página como *Granada.htm*.
- ❑ Insertar en esta página todo el texto del archivo *Granada.txt*.
- ❑ Vincular a *Granada.htm* la hoja de estilo *MiEstilo.css*.
- ❑ Aplicar *Encabezado 1* al título GRANADA, y *Encabezado 3* a los títulos desde DATOS GENERALES hasta OCIO Y COMPRAS.
- ❑ Insertar 8 líneas horizontales, en las posiciones adecuadas.
- ❑ Insertar una tabla de 1 fila, 2 columnas, ancho 100% y borde 0.
- ❑ Insertar la imagen *Granada.jpg* en la 1ª celda de esa tabla.
- ❑ Cortar el 1º párrafo de texto (A LOS PIES DE...) y pegarlo en la 2ª celda de esa tabla.
- ❑ Ajustar el texto de la 2ª celda: alineación vertical media, y alineación justificada.
- ❑ Insertar un marcador al inicio de la página.
- ❑ Insertar la imagen *arriba.gif* justo antes de la 1ª línea horizontal. Configurarla como vínculo al marcador de inicio. Copiar esta imagen y pegarla antes de cada línea horizontal (7 pegados).

✓ ¿Cuándo fue la última vez que guardaste las páginas web? ¿Cuántas pestañas de selección de página, en la ventana de diseño, muestran el nombre de la página seguido de un asterisco? Cada asterisco marca una página web en la que hay cambios pendientes de guardar.

Veamos, con algo más de detalle, el resto de hipervínculos que habrá en esta página:

- ❑ Insertar un **hipervínculo al sitio web** <http://www.andalucia.org> (sustituyendo al texto [http://www.andalucia.org/](mailto:otgranada@andalucia.org)), tal como se muestra en la figura 9.
- ❑ Insertar un **vínculo de correo electrónico** a otgranada@andalucia.org (en lugar del texto <mailto:otgranada@andalucia.org>).
- ❑ Insertar marcadores, a continuación de todos los títulos con encabezado de tipo 3 (desde DATOS GENERALES hasta OCIO Y COMPRAS). Dar nombre a los marcadores con la primera palabra del título correspondiente.

- ❑ Insertar una tabla de 4 filas, 2 columnas, ancho 75%, borde 1, antes de la sección sobre DATOS GENERALES.
- ❑ Insertar hipervínculos, en cada una de las celdas de la tabla. Para cada hipervínculo, tomar como nombre el que aparece en el listado previo y como destino el marcador correspondiente (ver la figura 10).
- ❑ Centrar la tabla de los 8 enlaces, asignar el 50% de anchura a cada columna.

Lo último, de momento, en esta página será enlazarla con la página *ArteGranada.htm*. Lo haremos de un modo similar a como hicimos entre esta última y *Alhambra.htm*. En concreto:

- ❑ En la página *Granada.htm*, al final de la sección ARTE Y CULTURA, insertar un hipervínculo, de tipo texto (con valor *Más información...*), a la página *ArteGranada.htm*.
- ❑ En la página *ArteGranada.htm*, será preciso un enlace de retorno. Lo haremos usando la imagen *volver.gif* al final de la página (truco rápido: si seguisteis la sugerencia de crear una tabla con los dos hipervínculos gráficos al final de *Alhambra.htm*, copiarla al final de *ArteGranada.htm* y editar en *Propiedades de hipervínculo* el destino de los enlaces).

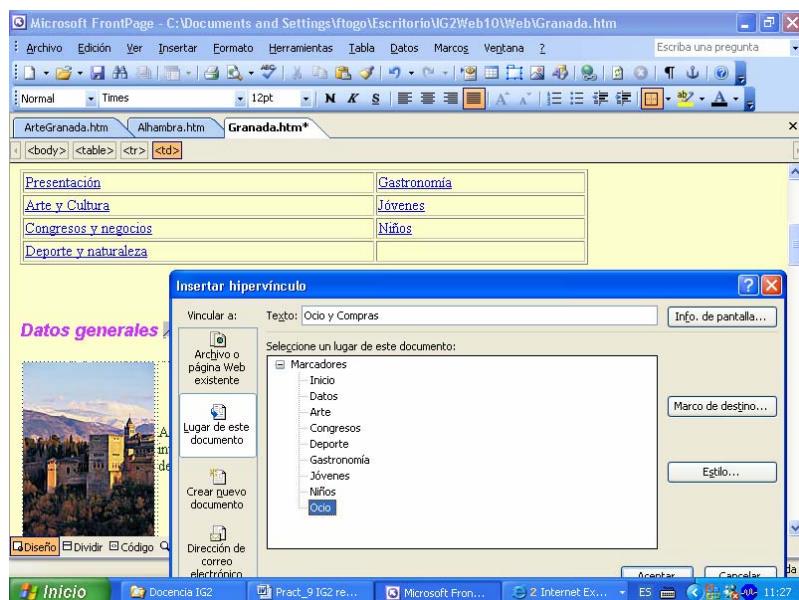


Figura 10

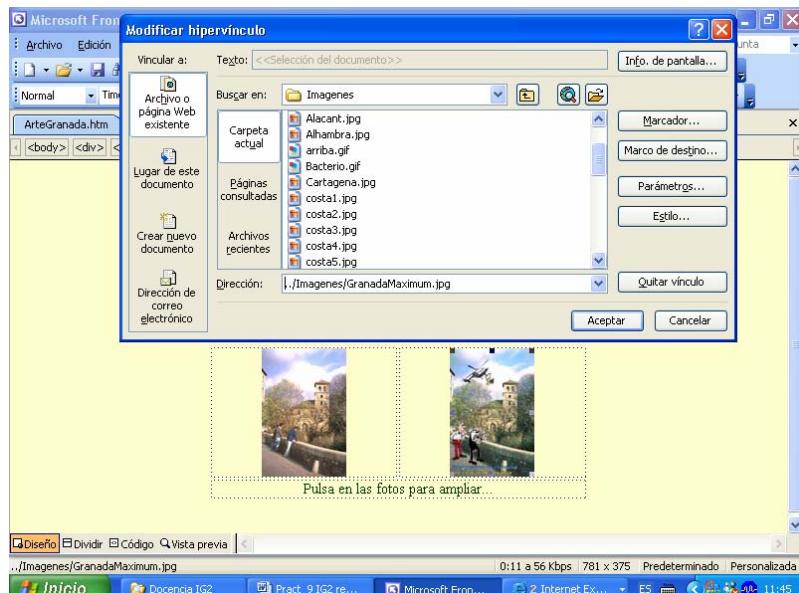


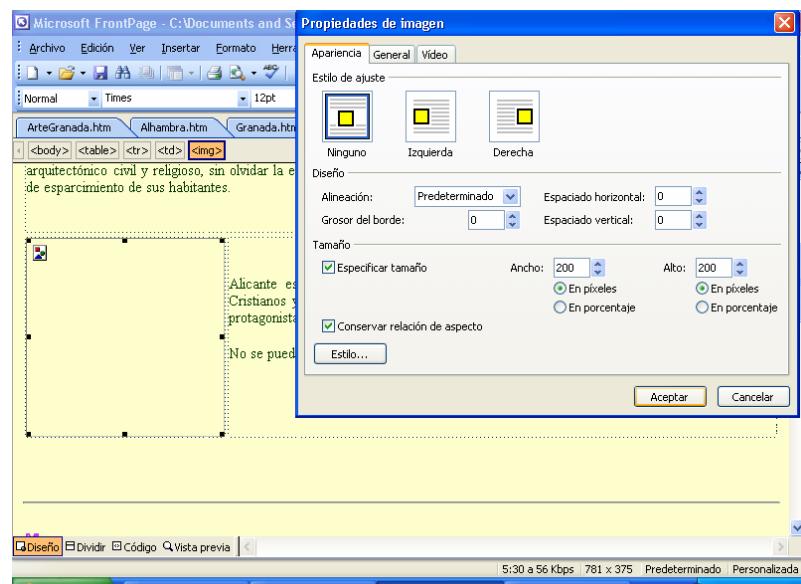
Figura 11

7. Pasamos a la edición de la 4^a página web, *Postales.htm*. Se trata de una página muy sencilla, donde pondremos dos fotografías pequeñas, en una tabla, y cada fotografía será, además, un enlace a una copia ampliada. Los pasos recomendados para crear la página son:

- ❑ Crear una página nueva. Guardar como *Postales.htm*. Vincular la hoja de estilo *MiEstilo.css*.
- ❑ Escribir un título “Postales desde Granada” y aplicarle *Encabezado 1*.
- ❑ Insertar una tabla de 2 filas, 2 columnas, ancho 50% y borde 0. Centrar la tabla.
- ❑ En las celdas de la 1^a fila, insertar las imágenes *minifoto42.jpg* y *MiniGranada.jpg*.
- ❑ Combinar las celdas de la 2^a fila y escribir “Pulsa en las fotos para ampliar...”
- ❑ Seleccionar cada una de las imágenes de la 1^a fila e indicar que sean enlaces a las imágenes *foto42.jpg* y *GranadaMaximum.jpg*, respectivamente (ver la figura 11).

Y para enlazar esta página con la página *Granada.htm*:

- En la página *Granada.htm*, al final de la sección NIÑOS, insertar un hipervínculo, de tipo texto (con valor *Más información...*), a la página *Postales.htm*.
 - En la página *Postales.htm*, al final, insertar un hipervínculo gráfico, usando la imagen *volver.gif*, de retorno a la sección NIÑOS de la página *Granada.htm*.
-



8. Las siguientes 3 páginas web a diseñar tratan sobre Alicante. Para empezar, la que se llamará *Alacant.htm* (ver su aspecto final en el anexo del guión). Como novedad, introduciremos un vídeo, *Alicante.wmv*, dentro de una celda de una tabla. Pero, antes, enumeraremos rápidamente la adición de componentes ya conocidos:

- Crear una página nueva, guardarla como *Alacant.htm* y vincularle la hoja de estilo.
- Insertar en esta página todo el texto del archivo *Alacant.txt*.
- Aplicar encabezados de tipo 1 y 3 a los títulos que corresponda.
- Insertar líneas horizontales donde corresponda.
- Crear viñetas donde corresponda.
- Fijar un marcador al inicio y un hipervínculo, con *arriba.gif*, al final, que apunte al marcador.
- Insertar una tabla de 1 fila, 2 columnas, ancho 100% y borde 0.
- Cortar el 1º párrafo de texto y pegarlo en la 1ª celda de esa tabla.
- Insertar la imagen *Alacant.jpg* en la 2ª celda de esa tabla.
- Insertar el hipervínculo de correo electrónico touristinfo.alicante@turisme.m400.gva.es.

Ahora, añadiremos el vídeo:

- Insertar una tabla de 1 fila, 2 columnas, ancho 100% y borde 0, después de la otra tabla.
 - Cortar el texto siguiente, hasta antes de MUSEOS, y pegarlo en la 2ª celda de esa tabla.
 - Mediante el menú **Insertar → Imagen → Vídeo**, insertar en la 1ª celda el vídeo *Alicante.wmv*.
 - Seleccionar el vídeo y, en *Propiedades de imagen* (ver la figura 12), asignarle una ventana de 200 x 200 puntos, suficiente para que se reproduzca la película.
-

9. La siguiente página web, *Video.htm*, se limitará a mostrar el vídeo de más calidad, *Alicante.mpg*. Para crear esta página:

- Crear una página nueva, guardarla como *Video.htm* y vincularle la hoja de estilo.
- Escribir un título “Vistas de Alicante” y aplicarle *Encabezado 1*.
- Con **Insertar → Imagen → Vídeo**, insertar la película *Alicante.mpg*.
- Seleccionar y, en *Propiedades*, asignarle una ventana de 320 x 320 puntos y fijar que la reproducción del vídeo sea cíclica (indefinida mientras se muestre la página web).
- Centrarlo en la página.

Y para enlazar esta página con la página *Alacant.htm*:

- En la página *Alacant.htm*, en la celda a la derecha del vídeo de menos calidad, insertar un hipervínculo, de tipo texto (con valor *Película de más calidad...*), a la página *Video.htm*.
- En la página *Video.htm*, al final, insertar un hipervínculo gráfico, usando la imagen *volver.gif*, de retorno a la página *Alacant.htm*.

- 10.** La siguiente página web, *Panorámicas.htm*, también es simple, puesto que se limitará a mostrar, en una tabla, dos imágenes interactivas (navegables) de Elche y Alicante. Para crear esta página:

- Crear una página nueva, guardar como *Panorámicas.htm* y vincularle la hoja de estilo.
- Escribir un título “Panorámicas de Alicante y Elche” y aplicarle *Encabezado 1*.
- Insertar una tabla de 2 filas, 2 columnas, ancho 50%, borde 0 y alineación centrada.
- Insertar la imagen interactiva de Alicante, en la 2^a celda de la 1^a fila. Para ello, con **Insertar → Componente Web**, especificar, en *Tipo de componente*, *Controles avanzados*, y, en la lista de controles, *Complemento*. En la ventana a la que se llega (véase la figura 13), indicaremos que se inserte *Puerto_Alicante.mov* y con una ventana de 320 x 240 puntos.
- Del mismo modo, insertar *Elche.mov*, en la 2^a celda de la 2^a fila, y asignarle el mismo tamaño.
- Escribir, en las celdas vecinas de la 1^a columna, un texto alusivo al contenido de las imágenes.

Y para enlazar esta página con la página *Alacant.htm*:

- En la página *Alacant.htm*, en la celda a la derecha del vídeo de menos calidad, insertar un hipervínculo, de tipo texto (con valor *Vistas panorámicas...*), a la página *Panorámicas.htm*.
- En la página *Panorámicas.htm*, al final, insertar un hipervínculo gráfico, usando la imagen *volver.gif*, de retorno a la página *Alacant.htm*.

- 11.** Falta diseñar 5 páginas web cuyo punto de partida es Cartagena. ¡Ánimo!, son páginas sencillas, sobre todo las 3 llamadas *Escena*. La novedad en esta parte de la práctica es la incorporación de las animaciones de Flash a las páginas, y la adición de **botones Flash** para abrir las páginas web.

Diseñemos primero la que se llamará *Cartagena.htm* (ver su aspecto final en el anexo del guión). Como todo lo que incluye, a estas alturas, es conocido, bastará con una breve guía:

- Crear una página nueva, guardarla como *Cartagena.htm* y vincularle la hoja de estilo.
- Insertar en esta página todo el texto del archivo *Cartagena.txt*.
- Aplicar encabezados de tipo 1 y 3 a los títulos que corresponda.
- Insertar líneas horizontales donde corresponda.
- Crear viñetas donde corresponda.
- Fijar un marcador al inicio y un hipervínculo, con *arriba.gif*, al final, que apunte al marcador.
- Insertar una tabla de 1 fila, 2 columnas, ancho 100% y borde 0.
- Cortar el 1º párrafo de texto y pegarlo en la 2^a celda de esa tabla.
- Insertar la imagen *Cartagena.jpg* en la 2^a celda de esa tabla.
- Insertar el hipervínculo a sitio web: <http://www/ayto-cartagena.es>.
- Insertar el hipervínculo de correo electrónico: Cartagena@marmenor.net.

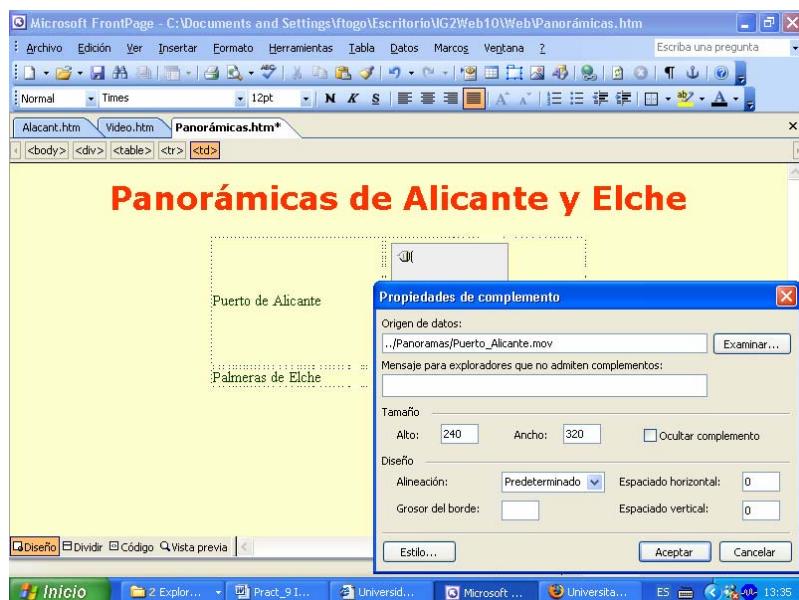


Figura 13

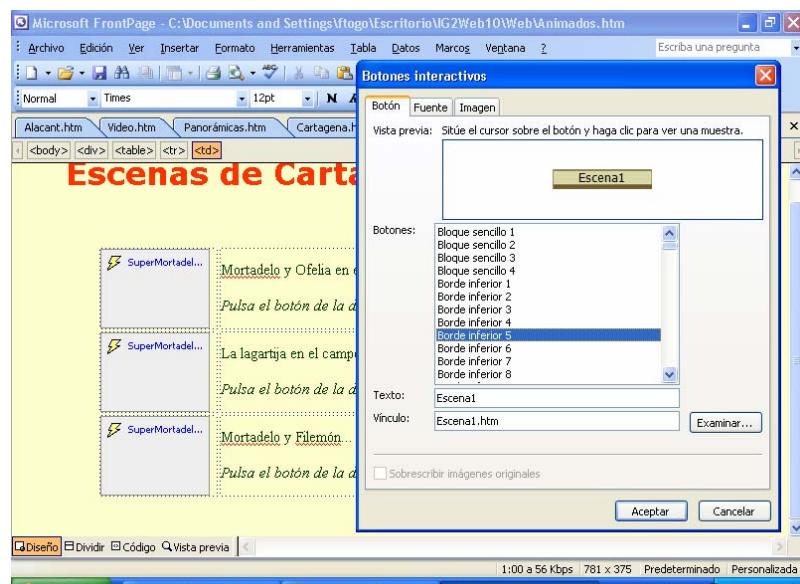


Figura 14

Exactamente igual, se crean las páginas web *Escena2.htm* y *Escena3.htm*, donde insertaremos las películas, en formato Flash Player, de las otras dos escenas.

13. Así pues, sólo nos falta la página *Animados.htm* para terminar la práctica. En la última página del anexo podemos ver cómo debería quedar. En la página insertaremos una tabla de 3 x 3 y luego:

- En la 1^a columna insertaremos las mismas animaciones, pero se mostrarán en miniatura;
- En la 2^a columna, se escribirán textos que describan las escenas;
- En la 3^a columna, insertaremos botones interactivos que abrirán, en ventanas nuevas del navegador, las páginas que contienen las escenas en formato grande.

El procedimiento:

- Crear una página nueva y vincular la hoja de estilo.
- Escribir su título y aplicarle *Encabezado 1*.
- Insertar una tabla de 3 filas, 3 columnas, ancho 80% y borde 0. Centrar la tabla.
- Con **Insertar → Imagen → Película en formato Flash**, situar, en las celdas de la 1^a columna, cada una de las películas (escenas de *SuperMortadelo*).
- Seleccionar cada escena y, en *Propiedades*, asignarles ventanas de 110 x 80 puntos.
- En las celdas de la 2^a columna, escribir el texto descriptivo de las escenas que os parezca.
- En la 1^a celda de la 3^a columna, mediante **Insertar → Botón interactivo**, crearemos un botón (ver la figura 14) tal que: a) tenga el estilo *Borde inferior 5*; b) muestre el texto *Escena1*; c) sea un vínculo a la página *Escena1.htm*;
- Fijar que, cuando se pulse el botón, la página *Escena1.htm* se muestre en una ventana nueva del navegador. Para ello, seleccionar el botón y, en *Propiedades del hipervínculo*, pulsar el botón *Marco de destino* y, a continuación, indicar *Nueva ventana* (destino *_blank*).
- Como podéis suponer, lo anterior, sustituyendo el nombre de la escena, vale para crear los otros dos botones y completar así la tabla.

Y para enlazar esta página con la página *Cartagena.htm*:

- En la página *Cartagena.htm*, insertar un hipervínculo, de tipo texto, a la página *Animados.htm*.
- En la página *Animados.htm*, al final, insertar un hipervínculo gráfico, usando la imagen *volver.gif*, de retorno a la página *Cartagena.htm*.

14. Para terminar, hay que entregar al profesor los resultados de vuestro trabajo, por **e-mail**. Así pues:

- Con Winzip, crear un fichero llamado *Web.zip*, que incluya todo el contenido de la subcarpeta *IG2web10/Web* (la lista de ficheros que debería contener está en la 2^a página del guión, comprobad que los tenéis todos).
- Enviar un e-mail al profesor, tal que:
 - se adjunte el fichero *Web.zip*;
 - con copia a la dirección del remitente;
 - en el texto del mensaje lo de siempre: vuestros nombres y cualquier comentario;
 - en el asunto del mensaje se indique: *Web10*

➤ **Importante:** En la práctica 11 ampliaremos nuestro diseño de páginas web. Por tanto, mantened en vuestros discos la carpeta *IG2Web10* con todo su contenido.

Informática de Gestión II

Práctica 10 (a) *Ampliación diseño web: Dreamweaver*

Bienvenida a este sitio web - Microsoft Internet Explorer proporcionado por UPV

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Atrás Adelante Detener Actualizar Inicio Búsqueda Favoritos Multimedia Historial Correo Imprimir

Dirección W:\IG2\Web10\Web2\Bienvenida.htm

De viaje por España

Pulse sobre la foto de la playa...

¿Qué tal está, navegante desconocido?...
...se agradece su visita a este sitio web, donde encontrará diversa información sobre...



lugares de España

Pulse sobre la imagen para visitar el sitio...

Intranet local

Inicio Explorando - ... Microsoft Wor... Departament... Macromedia... Bienvenid... 8:54

Práctica 10 (a)

Ampliación diseño web: Dreamweaver

Esta práctica amplia el diseño de páginas web con la aplicación **Macromedia Dreamweaver MX 6.1**. Se facilitan una serie de textos, imágenes, applets, páginas web, documentos pdf, ficheros de audio, que, junto a todos los ficheros de la práctica 9, serán los componentes de las páginas web.

1. En la carpeta *IG2web10* (del disco ARENA carpeta DESIC) hay nuevos ficheros y carpetas que tenéis que copiar en la carpeta *IG2web10* de vuestro disco de red. Como en la práctica anterior, los nombres de carpetas y de ficheros deben de mantenerse, para que las páginas web que diseñemos encuentren las fotos, vídeos, etc. que contendrán.

A continuación se enumeran sólo los nuevos ficheros, teniendo en cuenta que *Applets*, *Botones*, *Pdfs* y *Sonido* son carpetas nuevas, mientras que *Imágenes*, *Textos* y *Web* son carpetas que ya existen en vuestro disco (por tanto, hay que añadir los archivos que se indican, y no borrar ninguno de los que ya tenéis en esas carpetas):

- CARPETA *Applets*
 - *aipraise.class*
 - *pmvr.class*
 - *Llanes.jpg*
 - *Museo_Claustro.jpg*
 - *Portico_Gloria.jpg*

- CARPETA *Botones*
 - *BotonAlacant1.gif*
 - *BotonAlacant2.gif*
 - *BotonAlacant3.gif*
 - *BotonCartagena1.gif*
 - *BotonCartagena2.gif*
 - *BotonCartagena3.gif*
 - *BotonGranada1.gif*
 - *BotonGranada2.gif*
 - *BotonGranada3.gif*
 - *BotonSantiago1.gif*
 - *BotonSantiago2.gif*
 - *BotonSantiago3.gif*

- CARPETA *Imágenes*
 - *Bacterio.gif*
 - *costa1.jpg*
 - *costa2.jpg*
 - *costa3.jpg*
 - *costa4.jpg*
 - *costa5.jpg*
 - *costa6.jpg*
 - *costa7.jpg*
 - *costa8.jpg*
 - *El Súper.gif*

- CARPETA *Filemón.gif*
- CARPETA *fondo.gif*
- CARPETA *Mapa.gif*
- CARPETA *meteosat.jpg*
- CARPETA *Mortadelo.gif*
- CARPETA *Museo_Claustro_p.jpg*
- CARPETA *Portico_Gloria_p.jpg*
- CARPETA *Santiago.bmp*

- CARPETA *Pdfs*
 - *Galicia.pdf*
 - *Granada.pdf*

- CARPETA *Sonido*
 - *2001theme.wav*
 - *thirdman.mid*

- CARPETA *Textos*
 - *Catedral.txt*
 - *Santiago.txt*

- CARPETA *Web*
 - *Bacterio.htm*
 - *bienvenida.htm*
 - *ElSuper.htm*
 - *Filemon.htm*
 - *inicio.htm*
 - *Menu.htm*
 - *Mortadelo.htm*
 - *Playas.htm*
 - *tit_inicio.htm*

2. El siguiente listado corresponde al contenido de la carpeta Web, cuando terminéis esta práctica, que será el trabajo a entregar, comprimido en un fichero Web.zip:

- CARPETA Web
 - Alacant.htm
 - Alhambra.htm
 - Animados.htm
 - ArteGranada.htm
 - **Autores.htm**
 - Bacterio.htm
 - bienvenida.htm
 - button1.swf
 - button2.swf
 - button3.swf
 - **button4.swf**
 - **button5.swf**
 - Cartagena.htm
 - **Catedral.htm**
 - **catedral_panorama1.htm**
 - **catedral_panorama2.htm**
 - ElSuper.htm
 - Escena1.htm
 - Escena2.htm
 - Escena3.htm
 - Filemon.htm
 - Granada.htm
 - inicio.htm
 - **Marcos.htm**
 - Menu.htm
 - **MiEstilo.css**
 - Mortadelo.htm
 - Panorámicas.htm
 - Playas.htm
 - Postales.htm
 - **PostalesJuego.htm**
 - **Santiago.htm**
 - **tit_autores.htm**
 - **tit_Alacant.htm**
 - **tit_Cartagena.htm**
 - **tit_Granada.htm**
 - **tit_inicio.htm**
 - **tit_Santiago.htm**
 - Video.htm

Las páginas cuyo nombre aparece subrayado son las páginas que se editan en esta práctica. Las páginas cuyo nombre aparece en negrita son páginas nuevas, a crear en esta práctica.

3. Comenzaremos la edición de las páginas web por la página *bienvenida.htm*, una de las que se facilitan, con un diseño parcial que incluye un **script de Java** (programa insertado en la página web) y un texto.

Tenemos que completar la página para que incluya además los siguientes elementos: una imagen de fondo, un **applet** (otro tipo de programa de Java incrustado en una página web), y una tabla que contendrá una imagen y un texto.

Los pasos a seguir:

- En la ventana *Propiedades de la página*, especificar que la **Imagen de fondo** sea *fondo.gif*, tal como se indica en la figura 1.
- Mediante el botón **Applet** (en la pestaña **Insertar → Media**), insertar el applet *aipraise.class*, en medio de las dos líneas de texto existentes en la página.

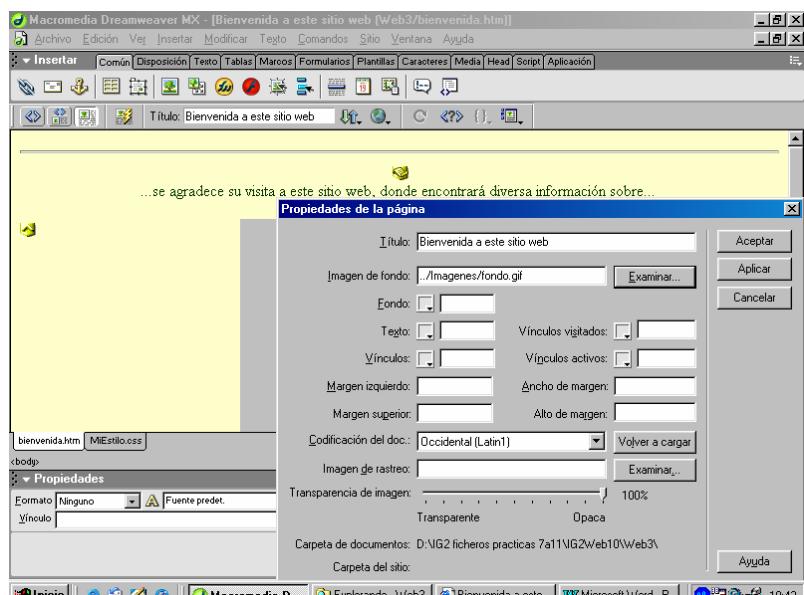


Figura 1

- Este applet, *apraise*, aplica cierto efecto especial o animación a una imagen JPG y funciona como vínculo a cierta página web. La imagen JPG y la página web pueden ser las que se quiera, según se fije en los parámetros del applet. Así pues, hay que ajustar sus parámetros, seleccionando el applet, pulsando en el botón **Parámetros** (en el panel *Propiedades*) y completando la tabla de Parámetro/Valor tal como se indica en la figura 2. Para mayor claridad, aquí se repite el contenido de la tabla de parámetros:

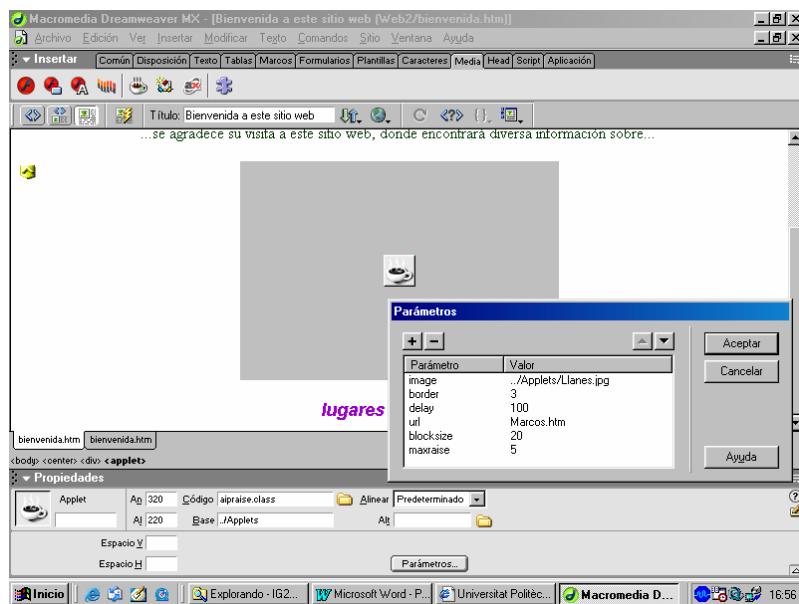


Figura 2

```

image      ../Applets/Llanes.jpg
border     3
delay      100
url        Marcos.htm
blocksize   20
maxraise   5
  
```

- Además, para que el applet disponga de espacio suficiente para mostrar la imagen *Llanes.jpg*, hay que asignarle una ventana de 320 x 200 puntos (igual que se hacía para los vídeos en la práctica anterior). De momento, en el *preview*, el applet mostrará la imagen *Llanes.jpg*, pero, al pulsar sobre ésta, saltará a una página que no existe, *Marcos.htm*. En seguida la crearemos.
- Para terminar, insertaremos al principio, antes de la regla horizontal, una tabla de 1 fila, 2 columnas, ancho 100% y borde 0. A la 1^a celda le asignaremos un ancho 10%.
- En la 1^a celda, insertaremos la imagen *meteosat.jpg*. En la propiedad *Alt* escribiremos el siguiente texto: PARA ENTRAR, PULSE SOBRE LA FOTO DE LA PLAYA. Este texto aparecerá, flotante, sobre la imagen cuando el navegante sitúe el ratón sobre la misma.
- En la 2^a celda, y con formato *Encabezado 1*, escribiremos: DE VIAJE POR ESPAÑA. Por cierto, sería momento de vincular a la página nuestra hoja de estilo, *MiEstilo.css*.

- Ahora, editaremos la hoja de estilo *MiEstilo.css*. Dado que es un fichero que sólo tiene código, al abrirlo nos muestra la vista de código. Vamos a cambiar la hoja de estilo para que el fondo sea siempre *fondo.gif* y el color del encabezado 3 sea otro tono, más oscuro, del color morado.

Para lo primero, cambiaremos el código (los cambios se resaltan en negrita):

```
body { background: #FFFFCC; color: #003300; }
```

por el código:

```
body { background=url(../Imagenes/fondo.gif); color: #003300; }
```

Y para lo segundo, cambiaremos el código:

```
h3 { font-family:Arial; font-size:18px; font-style:italic; color: #CC33FF; }
```

por el código:

```
h3 { font-family:Arial; font-size:18px; font-style:italic; color: #9900CC; }
```

5. La página *Marcos.htm* es una página nueva, un tanto especial porque no es una *página básica HTML* sino una página del tipo **Conjuntos de marcos**, en concreto del subtipo *Izquierdo fijo, superior anidado* (véase la figura 3). Una vez creada, hay que editar el código para indicar la anchura de los marcos y las páginas web que queramos mostrar en los mismos.

Para ello, hay que pasar a la vista de código (ver figura 4) y editar el código HTML que define la estructura de los marcos, sus dimensiones y las páginas que van a alojar, de modo que quede así:

```
<frameset rows="*" cols="110,*" frameborder="NO" border="0" framespacing="0">
<frame src="Menu.htm" name="leftFrame" scrolling="NO" noresize>
<frameset rows="35,*" frameborder="NO" border="0" framespacing="0">
<frame src="tit_inicio.htm" name="topFrame" scrolling="NO" noresize>
<frame src="inicio.htm" name="mainFrame">
</frameset>
</frameset>
```

Lo que hay que variar está resaltado en negrita. Con esto, fijaremos que la anchura del marco izquierdo (*leftFrame*) sea de 110 puntos, que la altura del marco superior (*topFrame*) sea de 35 puntos, que el marco de navegación (*leftFrame*) aloje la página *Menu.htm*, el *topFrame* la página *tit_inicio.htm*, y el marco de contenido (*mainFrame*) la página *inicio.htm*.

Para salvar los cambios, y guardar como *Marcos.htm*, se usará el comando *Guardar conjunto de marcos*.

-
6. Editaremos la página *inicio.htm*. Ya contiene una tabla y, en su 1^a celda, está insertada la imagen *Mapa.gif*. Ahora modificaremos esta imagen para que sea un **mapa sensible**, es decir, para que determinadas áreas de la imagen sean botones que realicen ciertas acciones, por ejemplo, abrir otras páginas web.

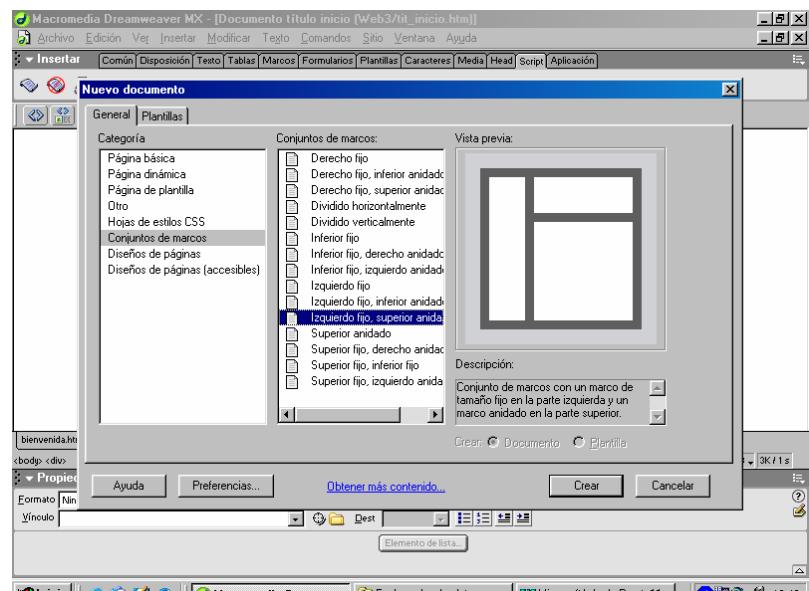


Figura 3

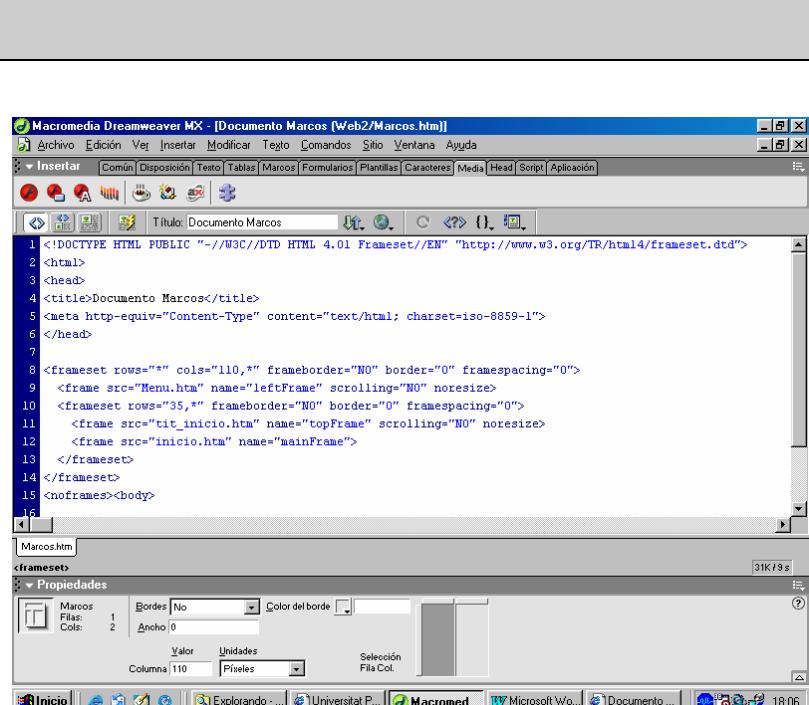


Figura 4

Seleccionada la imagen, la mitad inferior del panel *Propiedades* muestra los ajustes de *Mapa*. Existen herramientas de selección rectangular, circular y poligonal para establecer las **zonas interactivas** de la imagen. Con la herramienta de selección circular, estableceremos las áreas necesarias (ver la figura 5) para disponer de botones sobre las zonas del mapa donde están Granada, Alicante y Cartagena.

A continuación, para cada una de las zonas interactivas, en *Propiedades*, estableceremos que sean vínculo a la correspondiente página web (*Granada.htm*, *Alacant.htm*, *Cartagena.htm*, respectivamente) y que aparezca en el texto flotante, propiedad *Alt*, el nombre de la ciudad que corresponda. Véase en la figura para el caso de Cartagena.

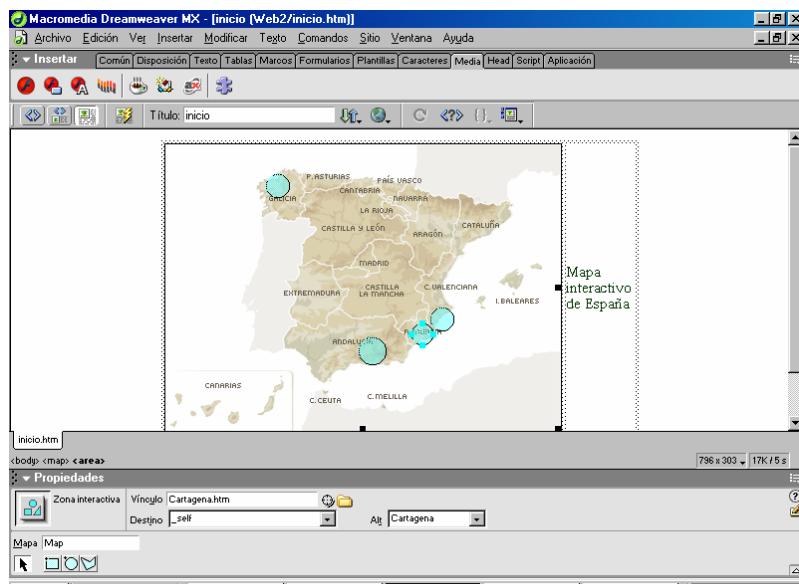


Figura 5

- En la página *tit_inicio.htm*, que hemos situado en el *topFrame*, se verá una línea de texto con un efecto que simula un letrero luminoso de neón. La página contiene código **Javascript**, responsable de que el “letrero de neón” funcione.

Editaremos el script para cambiar el texto del letrero y los tres colores. Si seleccionamos, en la vista de diseño de *tit_inicio.htm*, el script, dispondremos, en el panel de *Propiedades*, del botón *Editar*. Si lo pulsamos, se abrirá una ventana (véase la figura 6), donde cambiaremos el valor de 4 variables, las siguientes:

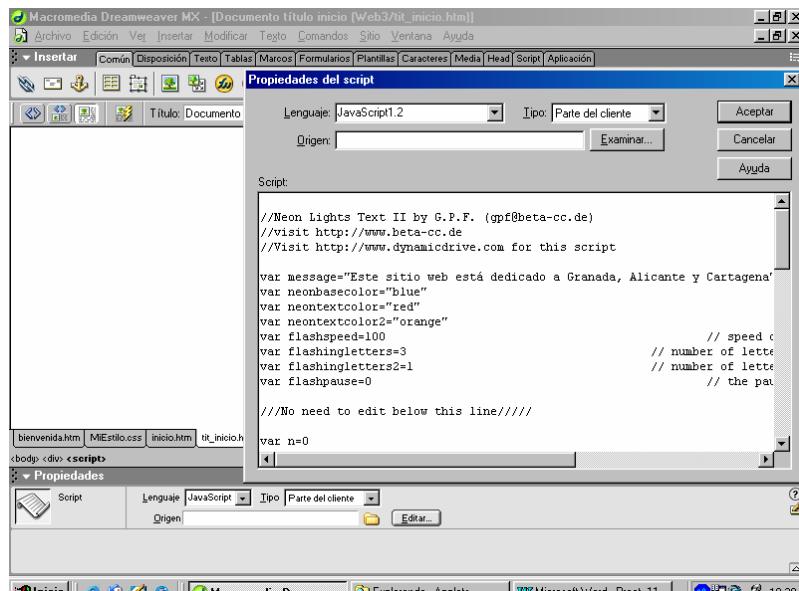


Figura 6

```
message="Este sitio web está dedicado a Granada, Alicante, Cartagena y Santiago"
neonbasecolor="blue"
neontextcolor="red"
neontextcolor2="orange"
```

Por lo demás, a todas las páginas web que, como ésta o la anterior, observemos que no tienen asociada nuestra hoja de estilos, se la vincularemos. Es importante comprobar que el aspecto de páginas que no hemos vuelto a editar, como *Granada.htm* o *Alacant.htm*, ha cambiado, automáticamente, al variar la hoja *MiEstilo.css* que tienen vinculada.

8. Para completar la edición de las páginas web que se sitúan, inicialmente, en el conjunto de marcos, nos queda la llamada *Menu.htm*, que ocupará, siempre, el *leftFrame*, sirviendo de **marco de navegación** de nuestro modesto sitio web.

Esta página contiene una tabla con 3 celdas. En la 1^a celda hay un enlace, con *volver.gif*, para cargar de nuevo, en los marcos vecinos, las páginas *tit_inicio.htm* e *inicio.htm*. En la 2^a celda hay un enlace de texto, para cargar en los marcos vecinos, las páginas *tit_autores.htm* y *Autores.htm* (que se crearán al final de la práctica). La 3^a celda contiene 2 enlaces que hacen lo mismo: poner en los marcos las páginas *tit_Granada.htm* y *Granada.htm*. Un enlace es el típico hipervínculo de texto. El otro, un hipervínculo que muestra 3 imágenes GIF (según se desplace el ratón) y este efecto está controlado mediante funciones de Javascript.

Los enlaces de estas 3 celdas funcionan correctamente y no hay que modificarlos. Lo que necesitamos es añadir más celdas a la tabla del menú y colocar ahí los enlaces necesarios para llevar a los marcos las páginas relativas a Alicante y Cartagena. Lo haremos de esta manera:

- En la vista de diseño, añadir dos filas (celdas) a la tabla del menú y copiar el contenido de la 3^a celda (enlaces a las páginas de Granada) en las nuevas.
- En la vista de código, editar las celdas 4^a y 5^a para que funcionen como enlaces a las páginas de Alicante y Cartagena. A continuación, se reproduce como debe de quedar el fragmento de código HTML que controla los enlaces a las páginas de Alicante (se resalta en negrita lo que hay que cambiar):

```
<tr>
  <td><div align="left"><a
onFocus="cambiaEstado('Nombre...')"
onMouseOver="show_button(2,'../Botones/BotonAlacant2.gif' )"
onMouseOut="show_button(2,'../Botones/BotonAlacant3.gif' )"
href="menu.htm"
onClick="update('tit_Alicante.htm','Alicante.htm')">
    
  </a></div>
<div align="left"><a
href="menu.htm"
onClick="update('tit_Alicante.htm','Alicante.htm')>Alicante</a></div>
</td>
</tr>
```

-
9. Si navegamos por nuestras páginas, y hemos editado bien la página del menú, veremos que las páginas *Granada.htm*, *Alacant.htm* y *Cartagena.htm* se muestran en el *mainFrame* cuando así se lo indiquemos desde el menú, pero que las páginas *tit_Granada.htm*, *tit_Alicante.htm* y *tit_Cartagena.htm* no aparecen en el *topFrame*. Obvio: no existen.

Sugerencia para crear, en unos pocos segundos, la página *tit_Granada.htm*:

- Abrir *tit_inicio.htm*. Guardar como *tit_Granada.htm*.
 - Editar el script para que:
var message="Esta sección del sitio web está dedicada a la ciudad de Granada"
 - Guardar.
-

- 10.** En la siguiente, y nueva, página web, *PostalesJuego.htm*, se practicará un poco más la definición de una imagen como mapa sensible.

Haremos lo siguiente:

- ❑ Insertar un título, con formato *Encabezado 1* (escribir el texto que os parezca).
- ❑ Insertar una tabla de 2x2, como en la página *Postales.htm*.
- ❑ Insertar en las celdas de la 1^a fila las imágenes *foto42.jpg* y *GranadaMaximum.jpg*.
- ❑ Combinar las celdas de la 2^a fila y escribir en ella: PULSA SOBRE LAS DIFERENCIAS EN LA FOTO DE LA DERECHA , Y...
- ❑ En la imagen *GranadaMaximum.jpg*, usando las herramientas para definir zonas interactivas, vamos a establecer 4 zonas interactivas: 2 de tipo poligonal, para contornear las figuras de Mortadelo y Filemón, 1 circular para Bacterio, y 1 rectangular para el helicóptero (ver la figura 7).
- ❑ Los vínculos asociados a cada zona serán: *Mortadelo.htm*, *Filemon.htm*, *Bacterio.htm* y *ElSuper.htm*, respectivamente. En todos los casos, estableceremos que estas páginas se muestren en ventanas nuevas, especificando *_blank* en la propiedad *Destino* (ver figura 7).

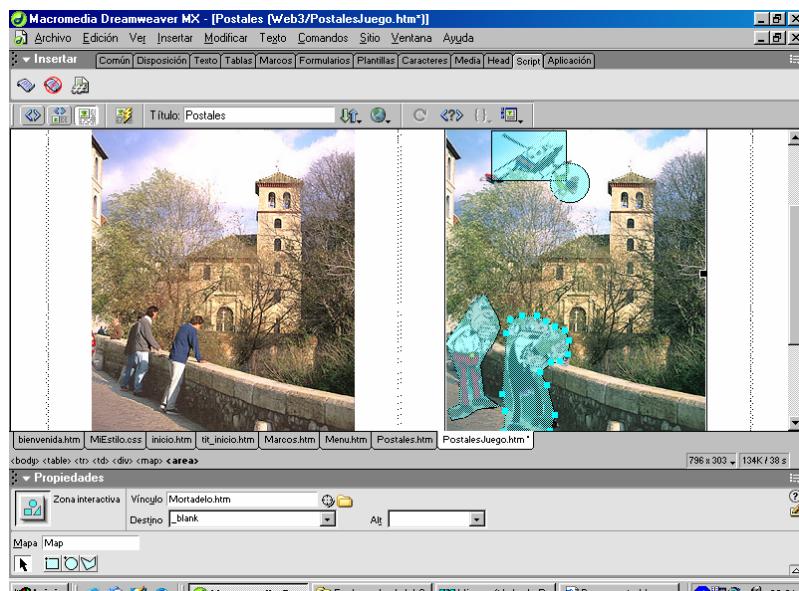


Figura 7

Hay que enlazar las páginas *Postales.htm* y *PostalesJuego.htm*, con sendos vínculos que se apunten mutuamente. A vuestro gusto quede que sean gráficos o de texto.

Por otra parte, se sugiere cambiar el diseño de la página *Postales.htm* para que, cuando se pulse sobre las imágenes JPG pequeñas (*minifoto42.jpg* y *MiniGranada.jpg*), las fotos grandes (*foto42.jpg* y *GranadaMaximum.jpg*) se muestren en ventanas nuevas.

- 11.** Diseño de las nuevas páginas llamadas *Santiago.htm* y *Catedral.htm*. En el anexo de este guión podéis ver como deberían ser.

Para la página *Santiago.htm*, la materia prima son los ficheros *Santiago.txt* y *Santiago.bmp*. Dicho esto, y viendo que es del todo punto similar a las páginas que diseñamos en la práctica 9, seguro que no hace falta dar ninguna explicación más.

Para la página *Catedral.htm*, disponemos de los ficheros *Catedral.txt*, *Portico_Gloria_p.jpg* y *Museo_Claustro_p.jpg*. En la figura 8 se aprecia la única parte de la página que aquí se comenta con algún detalle. Insertaremos una tabla de 2x2, ancho 50% y borde 0 y en sus celdas:

- ❑ Insertar, en la 1^a fila, las fotos *Portico_Gloria_p.jpg* y *Museo_Claustro_p.jpg*.
- ❑ Insertar, en la 2^a fila, botones Flash, llamados *Panorámica 1* y *Panorámica 2*, de estilo *Beveled Bronze*, que sean enlaces a *catedral_panorama1.htm* y *catedral_panorama2.htm* (páginas que vamos a crear de inmediato), que se abrirán en ventanas nuevas.

Observad que la página *Santiago.htm* contiene un hipervínculo de texto, “Catedral de Santiago”, que ha de llevar a la página *Catedral.htm*. Por tanto, el hipervínculo gráfico, *volver.gif*, en *Catedral.htm* servirá de retorno a *Santiago.htm*.

12. Las siguientes páginas web, *catedral_panorama1.htm* y *catedral_panorama2.htm*, contendrán, exclusivamente, un applet, llamado *pmvr.class*.

El applet *pmvr* permite navegar por una fotografía en formato JPG como si fuera una imagen panorámica (las de formato MOV que reproducimos con *Quick Time*).

Para que funcione hay que ajustar sus parámetros como indica la figura 9, para *catedral_panorama1.htm*. En el caso de *catedral_panorama2.htm* todo es igual salvo especificar la imagen *Museo_Claustro.jpg*. En ambas páginas, la ventana del applet ha de tener 400 x 300 puntos para que se vea la imagen correctamente.

13. Es el turno de editar la página *Playas.htm*. Contiene un script que controla una **galería fotográfica**, con efectos especiales en la transición entre imágenes. Simplemente vamos a variar sus parámetros para que muestre otras imágenes. En lugar de mostrar las fotos de Granada, Alicante y Cartagena, dejemos que aparezcan 8 fotos de la *Costa da Morte* gallega.

Hay que editar en la vista de código. Se trata de cambiar el siguiente código:

```
//define images. You can have as many as you want. Images MUST be of the same
dimensions (for NS's sake)
photos[0]="../Imagenes/Granada.jpg"
photos[1]="../Imagenes/Alacant.jpg"
photos[2]="../Imagenes/Cartagena.jpg"
```

Por este otro código:

```
//define images. You can have as many as you want. Images MUST be of the same
dimensions (for NS's sake)
photos[0]="../Imagenes/costa1.jpg"
photos[1]="../Imagenes/costa2.jpg"
photos[2]="../Imagenes/costa3.jpg"
photos[3]="../Imagenes/costa4.jpg"
photos[4]="../Imagenes/costa5.jpg"
photos[5]="../Imagenes/costa6.jpg"
photos[6]="../Imagenes/costa7.jpg"
photos[7]="../Imagenes/costa8.jpg"
```

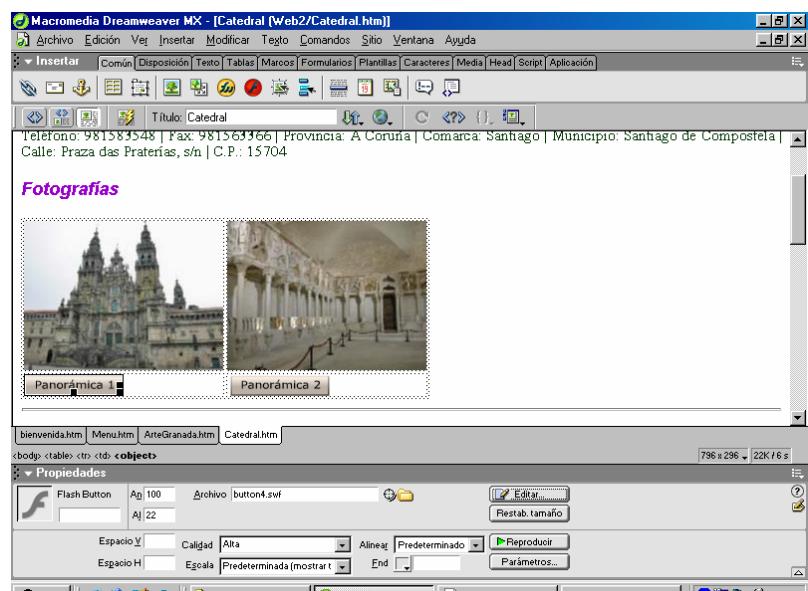


Figura 8

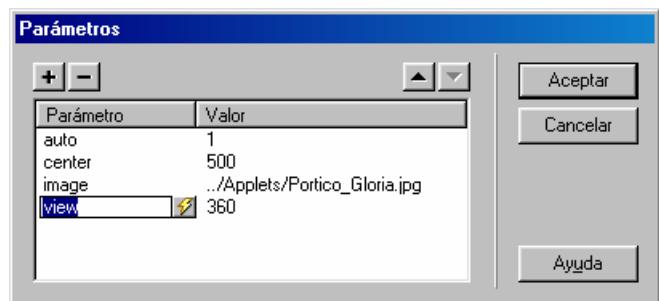


Figura 9

A la página *Playas.htm* debería llegarse pulsando un hipervínculo de texto, “Costa da Morte”, desde la página *Santiago.htm*. En consecuencia, en *Playas.htm* insertaremos un hipervínculo gráfico, *volver.gif*, de retorno a *Santiago.htm*.

Además, en la misma página, después de la galería fotográfica, queremos situar un hipervínculo de texto, “Folleto en PDF”, que sirva para descargar el fichero *Galicia.pdf*.

De modo similar, en el lugar que os parezca de la página *Alhambra.htm*, situar un hipervínculo de texto, “Folleto en PDF”, que sirva para descargar el fichero *Granada.pdf*.

14. Para integrar el conjunto de páginas web relativas a Santiago (*Santiago.htm*, *Catedral.htm*, *Playas.htm...*) con el resto de páginas de nuestro sitio, se precisan algunos cambios en páginas ya diseñadas, y crear una página más:

- Editar la página *Menu.htm*, insertando, en la tabla de enlaces, una celda más, para enlazar *Santiago.htm*, y editarla, en la vista de código, en consecuencia.
 - Editar la página *Inicio.htm*, para que el mapa sensible tenga una nueva zona interactiva, de enlace a *Santiago.htm*.
 - A partir de cualquiera de las páginas de título ya diseñadas (las del “letrero de neón”), crear una página, llamada *tit_Santiago.htm*, que se mostrará en el *topFrame* cuando se pulse el enlace a Santiago en el menú de navegación.
-

15. Sólo queda dar un “toque personal” a nuestro sitio, creando las páginas *tit_autores.htm* y *Autores.htm*, que se mostrarán cuando se pulse el hiperenlace *Autores* en el menú.

- A partir de una de las páginas de título ya diseñadas, crear una página, llamada *tit_autores.htm*, que se mostrará en el *topFrame*, y que contendrá el texto que os parezca.
 - Crear una página nueva, llamada *Autores.htm*, e insertar una tabla (dimensiones: 1x1 ó 2x2, según seáis uno solo o una pareja). En la primera columna, insertar vuestras fotos. Las fotos de todos los alumnos están en la subcarpeta *Alumnos* de *IG2web10* (del disco ARENA carpeta DESIC): buscar las vuestras; copiarlas en vuestra carpeta *Imágenes* de *IG2web10* (de vuestro disco W); e insertarlas en las celdas de la primera columna. En la segunda columna de la tabla, escribid vuestros nombres y cualquier texto que os parezca.
-

16. Para terminar, abriremos la página *bienvenida.htm* y navegaremos por todas las páginas del sitio que hemos diseñado para comprobar que todo funcione. Una vez comprobado, entregar al profesor los resultados de vuestro trabajo, por e-mail. Así pues:

- Con Winzip, crear un fichero llamado *Web.zip*, que incluya todo el contenido de la subcarpeta *IG2web10/Web*.
 - Enviar un e-mail al profesor, tal que:
 - se adjunte el fichero *Web.zip*;
 - con copia a la dirección del remitente;
 - en el texto del mensaje lo de siempre: vuestros nombres y cualquier comentario;
 - en el asunto del mensaje se indique: *Web11*
-

Informática de Gestión II

Práctica 10 (b) *Ampliación diseño web: FrontPage*

Bienvenida a este sitio web - Microsoft Internet Explorer proporcionado por UPV

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Atrás Adelante Detener Actualizar Inicio Búsqueda Favoritos Multimedia Historial Correo Imprimir

Dirección W:\IG2\Web10\Web2\Bienvenida.htm

De viaje por España

Pulse sobre la foto de la playa...

¿Qué tal está, navegante desconocido?...
...se agradece su visita a este sitio web, donde encontrará diversa información sobre...



lugares de España

Pulse sobre la imagen para visitar el sitio...

Intranet local

Inicio Explorando - ... Microsoft Wor... Departament... Macromedia... Bienvenid... 8:54

Práctica 10 (b)**Ampliación diseño web: FrontPage**

Esta práctica amplia el diseño de páginas web con la aplicación **Microsoft FrontPage 2003**. Se facilitan una serie de textos, imágenes, applets, páginas web, documentos pdf, ficheros de audio, que, junto a todos los ficheros de la práctica 9, serán los componentes de las páginas web.

1. En la carpeta *IG2web10* (del disco ARENA carpeta DESIC) hay nuevos ficheros y carpetas que tenéis que copiar en la carpeta *IG2web10* de vuestro disco de red. Como en la práctica anterior, los nombres de carpetas y de ficheros deben de mantenerse, para que las páginas web que diseñemos encuentren las fotos, vídeos, etc. que contendrán.

A continuación se enumeran sólo los nuevos ficheros, teniendo en cuenta que *Applets*, *Botones*, *Pdfs* y *Sonido* son carpetas nuevas, mientras que *Imágenes*, *Textos* y *Web* son carpetas que ya existen en vuestro disco (por tanto, hay que añadir los archivos que se indican, y no borrar ninguno de los que ya tenéis en esas carpetas):

- CARPETA *Applets*
 - *aipraise.class*
 - *pmvr.class*
 - *Llanes.jpg*
 - *Museo_Claustro.jpg*
 - *Portico_Gloria.jpg*
 - CARPETA *Botones*
 - *BotonAlacant1.gif*
 - *BotonAlacant2.gif*
 - *BotonAlacant3.gif*
 - *BotonCartagena1.gif*
 - *BotonCartagena2.gif*
 - *BotonCartagena3.gif*
 - *BotonGranada1.gif*
 - *BotonGranada2.gif*
 - *BotonGranada3.gif*
 - *BotonSantiago1.gif*
 - *BotonSantiago2.gif*
 - *BotonSantiago3.gif*
 - CARPETA *Imágenes*
 - *Bacterio.gif*
 - *costa1.jpg*
 - *costa2.jpg*
 - *costa3.jpg*
 - *costa4.jpg*
 - *costa5.jpg*
 - *costa6.jpg*
 - *costa7.jpg*
 - *costa8.jpg*
 - *El Súper.gif*
 - *Filemón.gif*
 - *fondo.gif*
 - *Mapa.gif*
 - *meteosat.jpg*
 - *Mortadelo.gif*
 - *Museo_Claustro_p.jpg*
 - *Portico_Gloria_p.jpg*
 - *Santiago.bmp*
 - CARPETA *Pdfs*
 - *Galicia.pdf*
 - *Granada.pdf*
 - CARPETA *Sonido*
 - *2001theme.wav*
 - *thirdman.mid*
 - CARPETA *Textos*
 - *Catedral.txt*
 - *Santiago.txt*
 - CARPETA *Web*
 - *Bacterio.htm*
 - *bienvenida.htm*
 - *ElSuper.htm*
 - *Filemon.htm*
 - *inicio.htm*
 - *Menu.htm*
 - *Mortadelo.htm*
 - *Playas.htm*
 - *tit_inicio.htm*
-

2. El siguiente listado corresponde al contenido de la carpeta Web, cuando terminéis esta práctica, que será el trabajo a entregar, comprimido en un fichero Web.zip:

- CARPETA Web
 - Alacant.htm
 - Alhambra.htm
 - Animados.htm
 - ArteGranada.htm
 - **Autores.htm**
 - Bacterio.htm
 - bienvenida.htm
 - Cartagena.htm
 - **Catedral.htm**
 - **catedral_panorama1.htm**
 - **catedral_panorama2.htm**
 - ElSuper.htm
 - Escena1.htm
 - Escena2.htm
 - Escena3.htm
 - Filemon.htm
 - Granada.htm
 - inicio.htm
 - **Marcos.htm**
 - Menu.htm
 - **MiEstilo.css**
 - **Mortadelo.htm**
 - **Panorámicas.htm**
 - **Playas.htm**
 - **Postales.htm**
 - **PostalesJuego.htm**
 - **Santiago.htm**
 - **tit_autores.htm**
 - **tit_Alacant.htm**
 - **tit_Cartagena.htm**
 - **tit_Granada.htm**
 - **tit_inicio.htm**
 - **tit_Santiago.htm**
 - Video.htm
 - button1.jpg
 - button2.jpg
 - button3.jpg
 - **button4.jpg**
 - **button5.jpg**
 - ...

Las páginas cuyo nombre aparece subrayado son las páginas que se editan en esta práctica. Las páginas cuyo nombre aparece en negrita son páginas nuevas, a crear en esta práctica.

3. Comenzaremos la edición de las páginas web por la página *bienvenida.htm*, una de las que se facilitan, con un diseño parcial que incluye un **script de Java** (programa insertado en la página web) y un texto.

Tenemos que completar la página para que incluya además los siguientes elementos: una imagen de fondo, un **applet** (otro tipo de programa de Java incrustado en una página web), y una tabla que contendrá una imagen y un texto.

Los pasos a seguir:

- En la ventana *Propiedades de la página*, especificar que la **Imagen de fondo** sea *fondo.gif*, tal como se indica en la figura 1.
- Para insertar el applet en medio de las dos líneas de texto existentes en la página, situaremos ahí el cursor y, mediante **Insertar → Componente Web**, especificaremos, en *Tipo de componente*, *Controles avanzados*, y, en la lista de controles, *Subprograma Java*. En la ventana a la que se llega (véase la figura 2), indicaremos que se inserte el applet *aipraise.class* que se encuentra en la dirección URL *..../Applets*.

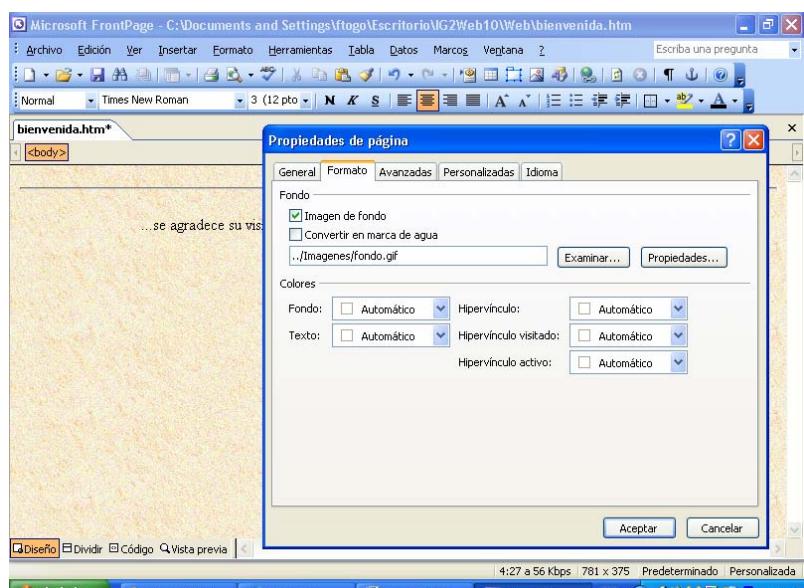


Figura 1

- Este applet, *airpraise*, aplica cierto efecto especial o animación a una imagen JPG y funciona como vínculo a cierta página web. La imagen JPG y la página web pueden ser las que se quiera, según se fije en los parámetros del applet. Así pues, hay que ajustar sus parámetros, seleccionando el applet, y completando, en *Propiedades de subprograma Java*, la tabla de parámetros Nombre/Valor tal como se indica en la figura 2. Para mayor claridad, aquí se repite el contenido de la tabla de parámetros:

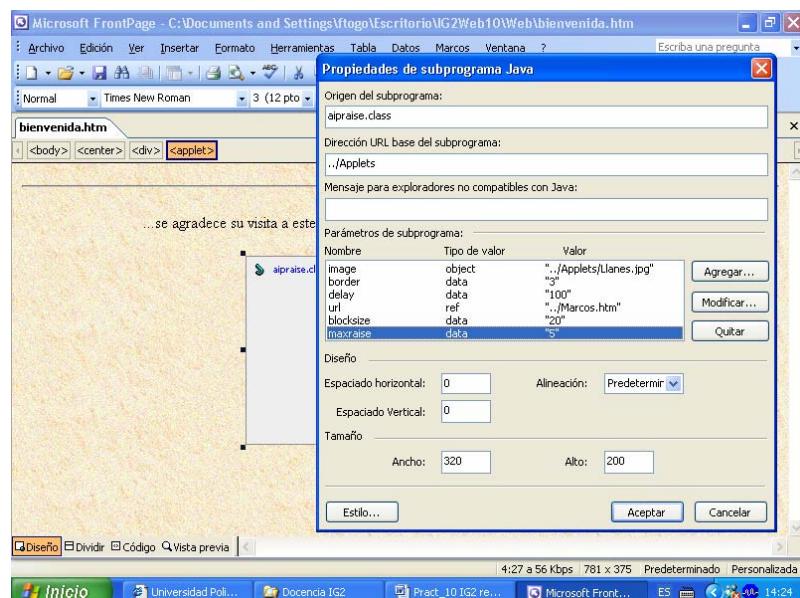


Figura 2

image	../Applets/Llanes.jpg
border	3
delay	100
url	Marcos.htm
blocksize	20
maxraise	5

- Además, para que el applet disponga de espacio suficiente para mostrar la imagen *Llanes.jpg*, hay que asignarle una ventana de 320 x 200 puntos (véase también la figura 2). De momento, en la vista en el navegador, el applet mostrará la imagen *Llanes.jpg*, pero, al pulsar sobre ésta, saltará a una página que no existe, *Marcos.htm*. En seguida la crearemos.
- Para terminar, insertaremos al principio, antes de la línea horizontal, una tabla de 1 fila, 2 columnas, ancho 100% y borde 0. A la 1^a celda le asignaremos un ancho 10%.
- En la 1^a celda, insertaremos la imagen *meteosat.jpg*. En la propiedad **Representaciones alternativas** (ver la figura 3) escribiremos el siguiente texto: PARA ENTRAR, PULSE SOBRE LA FOTO DE LA PLAYA. Este texto aparecerá, flotante, sobre la imagen cuando el navegante sitúe el ratón sobre la misma.
- En la 2^a celda, y con formato **Encabezado 1**, escribiremos: DE VIAJE POR ESPAÑA. Por cierto, sería momento de vincular a la página nuestra hoja de estilo, *MiEstilo.css*.

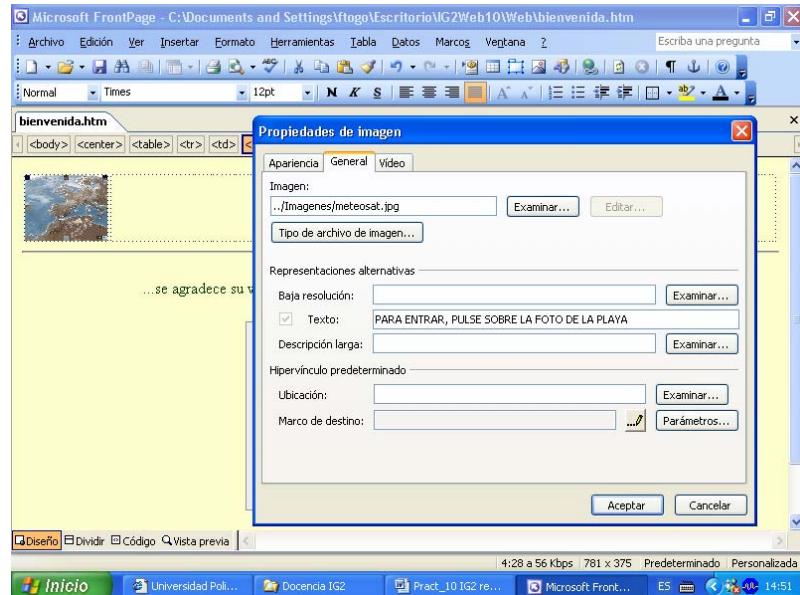


Figura 3

4. Ahora, editaremos la hoja de estilo *MiEstilo.css*. Dado que es un fichero que sólo tiene código, al abrirlo nos muestra la vista de código. Vamos a cambiar la hoja de estilo para que el fondo sea siempre *fondo.gif* y el color del encabezado 3 sea otro tono, más oscuro, del color morado.

Para lo primero, cambiaremos el código (los cambios se resaltan en negrita):

```
body { background: #FFFFCC; color: #003300; }
```

por el código:

```
body { background= url(../Imagenes/fondo.gif); color: #003300; }
```

Y para lo segundo, cambiaremos el código:

```
h3 { font-family: Arial; font-size: 18px; font-style: italic; color: #CC33FF; }
```

por el código:

```
h3 { font-family: Arial; font-size: 18px; font-style: italic; color: #9900CC; }
```

5. La página *Marcos.htm* es una página nueva, un tanto especial porque no es una *página básica HTML* sino una página del tipo **Conjuntos de marcos**. Para crearla, buscaremos en la ventana de **Plantillas de página** (véase la figura 4) las *Páginas de marcos* y, en concreto, la **Jerarquía anidada**. Una vez creada, hay que editar el código para indicar la anchura de los marcos y las páginas web que queremos mostrar en los mismos.

Para ello, hay que pasar a la vista de código (ver figura 5) y editar el código que define la estructura de los marcos, sus dimensiones y las páginas que van a alojar, de modo que quede así:

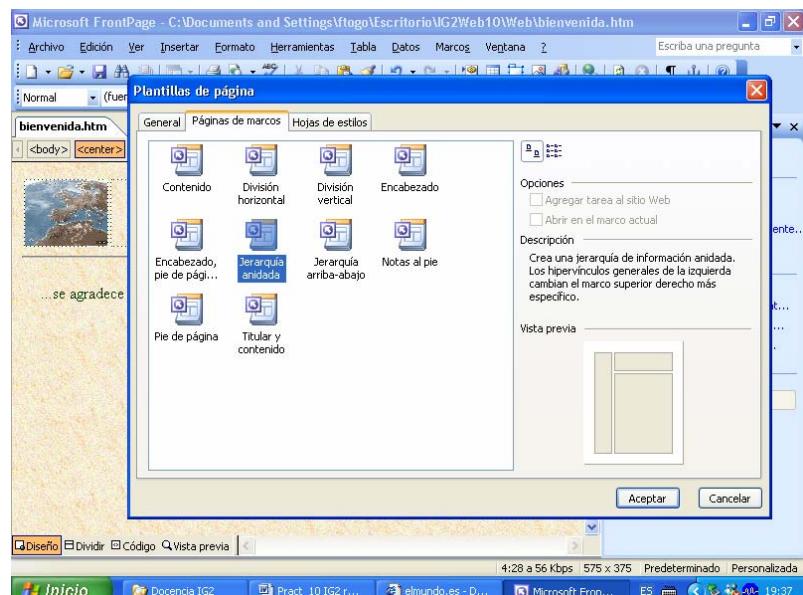


Figura 4

```
<frameset cols="110,*">
<frame name="izquierdo" scrolling="no" noresize target="superior"
src="Menu.htm">
<frameset rows="35,*">
<frame name="superior" target="inferior" src="tit_inicio.htm">
<frame name="inferior" src="inicio.htm">
</frameset>
```

Lo que hay que variar está resaltado en negrita. Con esto, fijaremos que la anchura del marco izquierdo sea de 110 puntos, que la altura del marco superior derecho sea de 35 puntos, que el marco de navegación (izquierdo) aloje la página *Menu.htm*, el marco superior derecho la página *tit_inicio.htm*, y el marco de contenido (inferior derecho) la página *inicio.htm*. Para salvar el conjunto de marcos así definido, guardar como *Marcos.htm*.

6. Editaremos la página *inicio.htm*. Ya contiene una tabla y, en su 1^a celda, está insertada la imagen *Mapa.gif*. Ahora modificaremos esta imagen para que sea un **mapa sensible**, es decir, para que determinadas áreas de la imagen sean botones que realicen ciertas acciones, por ejemplo, abrir otras páginas web.

Seleccionada la imagen, hay que mostrar la barra de herramientas de imágenes. Existen botones para seleccionar áreas rectangulares, circulares y poligonales y establecer que sean las **zonas interactivas** de la imagen. Con la herramienta de selección circular, estableceremos las áreas necesarias (ver la figura 6) para disponer de botones sobre las zonas del mapa donde están Granada, Alicante y Cartagena.

A continuación, para cada una de las zonas interactivas, mediante *Insertar hipervínculo* (o *Modificar hipervínculo*), estableceremos que sean vínculo a la correspondiente página web (*Granada.htm*, *Alacant.htm*, *Cartagena.htm*, respectivamente) y que aparezca en el texto flotante, propiedad *Info de pantalla*, el nombre de la ciudad que corresponda. Véase en la figura 6 para el caso de Cartagena.

- En la página *tit_inicio.htm*, que hemos situado en el marco superior derecho, se verá una línea de texto con un efecto que simula un letrero luminoso de neón. La página contiene código **JavaScript**, responsable de que el “letrero de neón” funcione.

Editaremos el script para cambiar el texto del letrero y los tres colores. Si se conmuta a la vista de código de *tit_inicio.htm* (ver la figura 7), veremos el código del script y, por tanto, podemos editarlo y cambiaremos el valor de 4 variables, las siguientes:

```
message="Este sitio web está dedicado a Granada, Alicante, Cartagena y Santiago"
neonbasecolor="blue"
neontextcolor="red"
neontextcolor2="orange"
```

Por lo demás, a todas las páginas web que, como ésta o la anterior, observemos que no tienen asociada nuestra hoja de estilos, se la vincularemos. Es importante comprobar que el aspecto de páginas que no hemos vuelto a editar, como *Granada.htm* o *Alacant.htm*, ha cambiado, automáticamente, al variar la hoja *MiEstilo.css* que tienen vinculada.

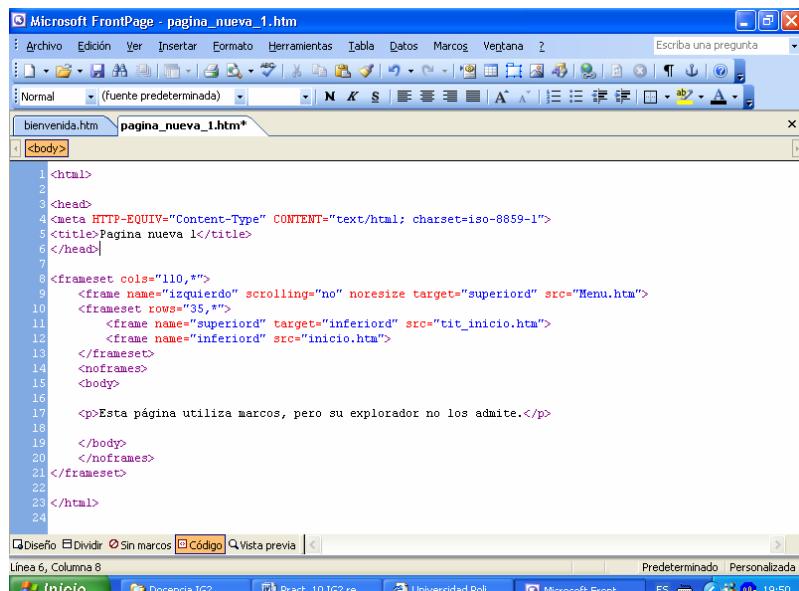


Figura 5

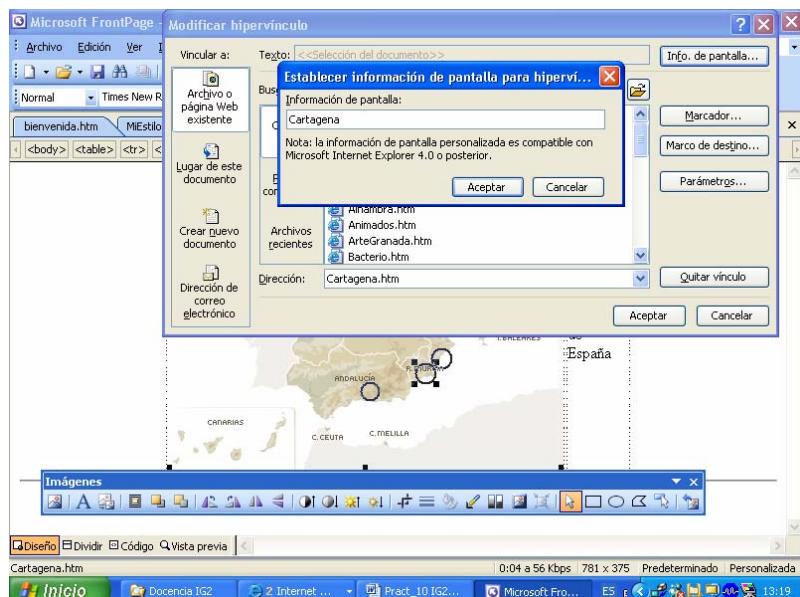
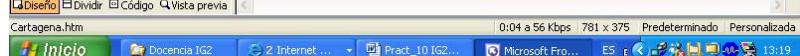


Figura 6



8. Para completar la edición de las páginas web que se sitúan, inicialmente, en el conjunto de marcos, nos queda la llamada *Menu.htm*, que ocupará, siempre, el marco izquierdo, sirviendo de **marco de navegación** de nuestro modesto sitio web.

Esta página contiene una tabla con 3 celdas. En la 1^a celda hay un enlace, con *volver.gif*, para cargar de nuevo, en los marcos vecinos, las páginas *tit_inicio.htm* e *inicio.htm*. En la 2^a celda hay un enlace de texto, para cargar en los marcos vecinos, las páginas *tit_autores.htm* y *Autores.htm* (que se crearán al final de la práctica). La 3^a celda contiene 2 enlaces que hacen lo mismo: poner en los marcos las páginas *tit_Granada.htm* y *Granada.htm*. Un enlace es el típico hipervínculo de texto. El otro, un hipervínculo que muestra 3 imágenes GIF (según se desplace el ratón) y este efecto está controlado mediante funciones de Javascript.

Los enlaces de estas 3 celdas funcionan correctamente y no hay que modificarlos. Lo que necesitamos es añadir más celdas a la tabla del menú y colocar ahí los enlaces necesarios para llevar a los marcos las páginas relativas a Alicante y Cartagena. Lo haremos de esta manera:

- En la vista de diseño, añadir dos filas (celdas) a la tabla del menú y copiar el contenido de la 3^a celda (enlaces a las páginas de Granada) en las nuevas.
- En la vista de código, editar las celdas 4^a y 5^a para que funcionen como enlaces a las páginas de Alicante y Cartagena. A continuación, se reproduce como debe de quedar el fragmento de código HTML que controla los enlaces a las páginas de Alicante (se resalta en negrita lo que hay que cambiar):

```

<tr>
    <td><div align="left"><a
onFocus="cambiaEstado('Nombre...')"
onMouseOver="show_button(2,'../Botones/BotonAlacant2.gif)"
onMouseOut="show_button(2,'../Botones/BotonAlacant3.gif)"
href="tit_Alacant.htm"
onClick="update('menu.htm', 'Alacant.htm')></a></div>
    <div align="left"><a
href="tit_Alacant.htm"
onClick="update('menu.htm', 'Alacant.htm')>Alacant</a></div></td>
</tr>

```

9. Si navegamos por nuestras páginas, y hemos editado bien la página del menú, veremos que las páginas *Granada.htm*, *Alacant.htm* y *Cartagena.htm* se muestran en el marco de contenido (inferior derecho) cuando así se lo indiquemos desde el menú, pero que las páginas *tit_Granada.htm*, *tit_Alacant.htm* y *tit_Cartagena.htm* no aparecen en el marco superior derecho. Obvio: no existen.

Sugerencia para crear, en unos pocos segundos, la página *tit_Granada.htm*:

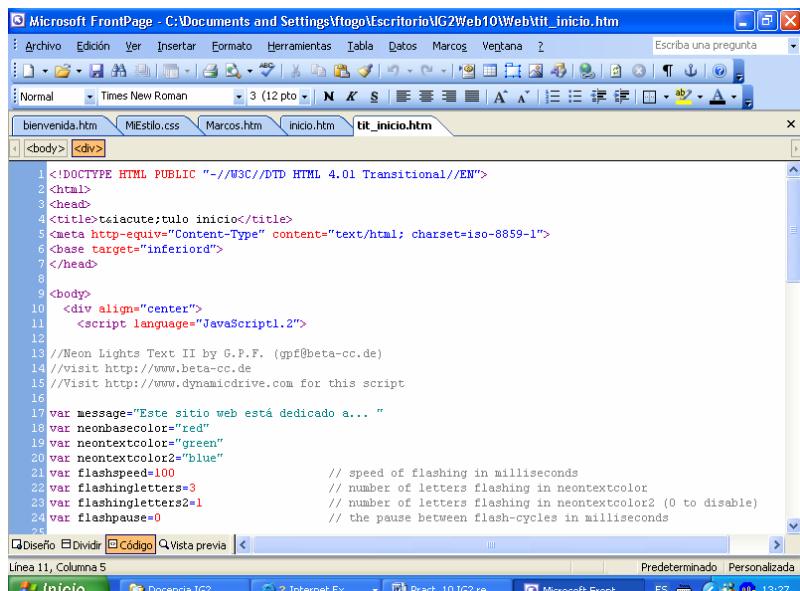


Figura 7

- Abrir *tit_inicio.htm*. Guardar como *tit_Granada.htm*.
 - Editar el script para que:

```
var message="Esta sección del sitio web está dedicada a la ciudad de Granada"
```
 - Guardar.
-

10. En la siguiente, y nueva, página web, *PostalesJuego.htm*, se practicará un poco más la definición de una imagen como mapa sensible.

Haremos lo siguiente:

- Insertar un título, con formato *Encabezado 1* (escribir el texto que os parezca).
- Insertar una tabla de 2x2, como en la página *Postales.htm*.
- Insertar en las celdas de la 1^a fila las imágenes *foto42.jpg* y *GranadaMaximum.jpg*.
- Combinar las celdas de la 2^a fila y escribir en ella: PULSA SOBRE LAS DIFERENCIAS EN LA FOTO DE LA DERECHA, Y...
- En la imagen *GranadaMaximum.jpg*, usando las herramientas para definir zonas interactivas, vamos a establecer 4 zonas interactivas: 2 de tipo poligonal, para contornear las figuras de Mortadelo y Filemón, 1 circular para Bacterio, y 1 rectangular para el helicóptero (ver la figura 8).
- Los vínculos asociados a cada zona serán: *Mortadelo.htm*, *Filemon.htm*, *Bacterio.htm* y *ElSuper.htm*, respectivamente. En todos los casos, estableceremos que estas páginas se muestren en ventanas nuevas, especificando *_blank* en la propiedad *Marco de destino* (ver figura 8).

Hay que enlazar las páginas *Postales.htm* y *PostalesJuego.htm*, con sendos vínculos que se apunten mutuamente. A vuestro gusto quede que sean gráficos o de texto.

Por otra parte, se sugiere cambiar el diseño de la página *Postales.htm* para que, cuando se pulse sobre las imágenes JPG pequeñas (*minifoto42.jpg* y *MiniGranada.jpg*), las fotos grandes (*foto42.jpg* y *GranadaMaximum.jpg*) se muestren en ventanas nuevas.

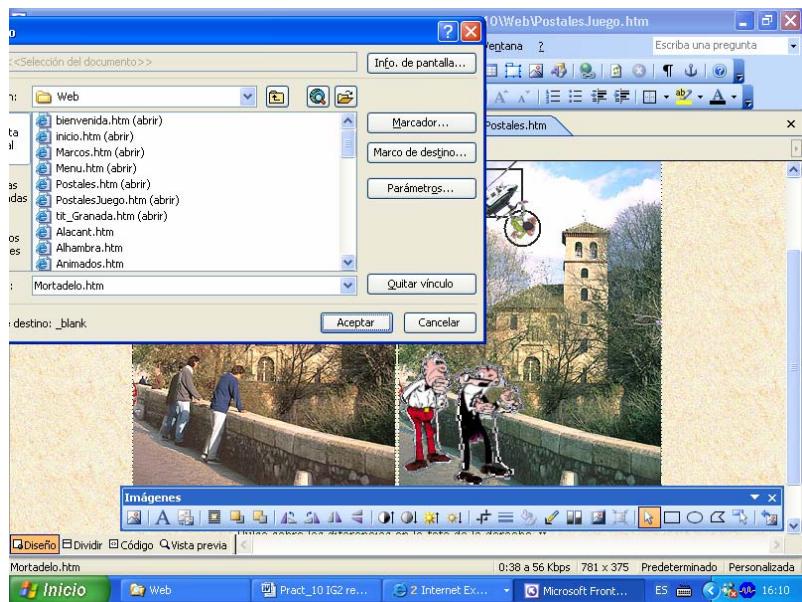


Figura 8

11.Diseño de las nuevas páginas llamadas *Santiago.htm* y *Catedral.htm*. En el anexo del guión podéis ver como deberían ser.

Para la página *Santiago.htm*, la materia prima son los ficheros *Santiago.txt* y *Santiago.bmp*. Dicho esto, y viendo que es del todo punto similar a las páginas que diseñamos en la práctica 9, seguro que no hace falta dar ninguna explicación más.

Para la página *Catedral.htm*, disponemos de los ficheros *Catedral.txt*, *Portico_Gloria_p.jpg* y *Museo_Claustro_p.jpg*. En la figura 9 se aprecia la única parte de la página que aquí se comenta con algún detalle. Insertaremos una tabla de 2x2, ancho 50% y borde 0 y en sus celdas:

- Insertar, en la 1^a fila, las fotos *Portico_Gloria_p.jpg* y *Museo_Claustro_p.jpg*.
- Insertar, en la 2^a fila, botones interactivos, llamados *Panorámica 1* y *Panorámica 2*, del mismo estilo que se usó en la página *Animados.htm*, que sean enlaces a *catedral_panorama1.htm* y *catedral_panorama2.htm* (páginas que vamos a crear de inmediato), que se abrirán en ventanas nuevas.

Observad que la página *Santiago.htm* contiene un hipervínculo de texto, “Catedral de Santiago”, que ha de llevar a la página *Catedral.htm*. Por tanto, el hipervínculo gráfico, *volver.gif*, en *Catedral.htm* servirá de retorno a *Santiago.htm*.

12.Las páginas *catedral_panorama1.htm* y *catedral_panorama2.htm* contendrán, exclusivamente, un applet, llamado *pmvr.class*.

El applet *pmvr* permite navegar por una fotografía en formato JPG como si fuera una imagen panorámica (las de formato MOV que reproducimos con *Quick Time*). Para que funcione, en el caso de *catedral_panorama1.htm*, hay que especificar los siguientes parámetros (véase la figura 10):

auto	1
center	500
image	../Applets/Portico_Gloria.jpg
view	360

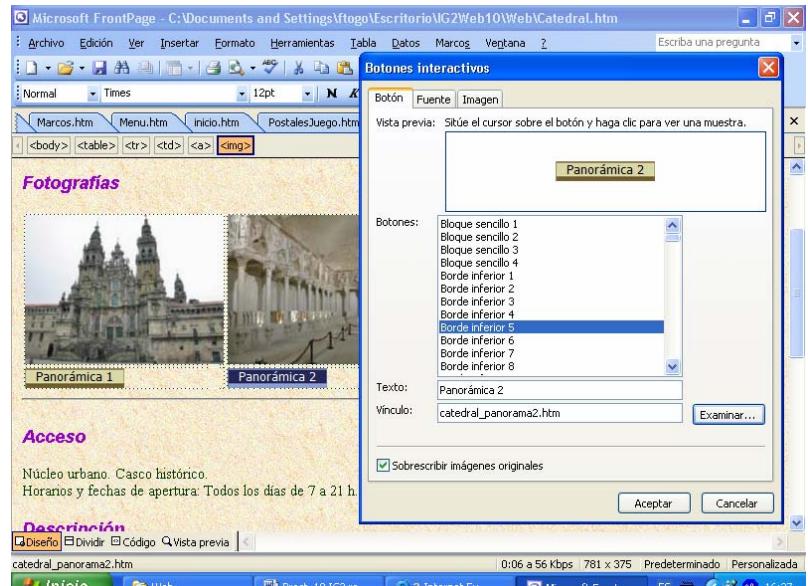


Figura 9

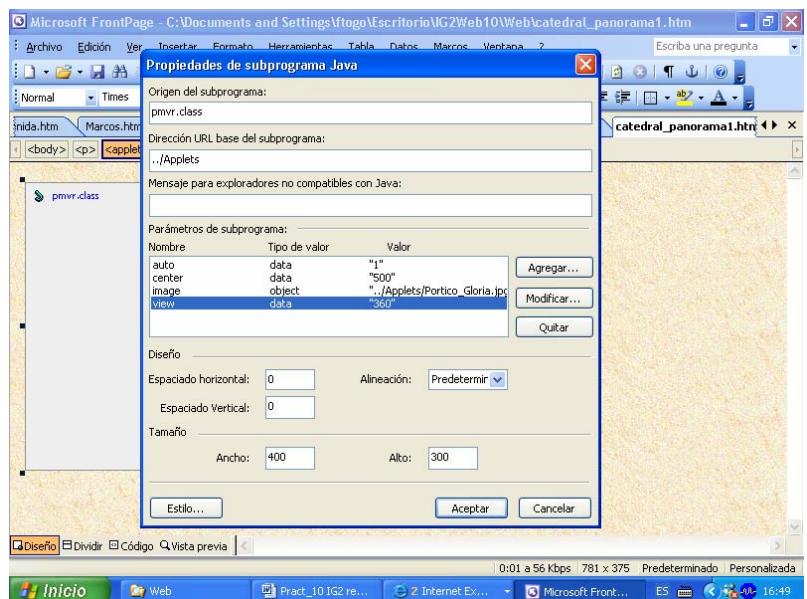


Figura 10

En el caso de *catedral_panorama2.htm* todo es igual salvo especificar la imagen *Museo_Claustro.jpg*. En ambas páginas, la ventana del applet ha de tener 400 x 300 puntos para que se vea la imagen correctamente.

13.Es el turno de editar la página *Playas.htm*. Contiene un script que controla una **galería fotográfica**, con efectos especiales en la transición entre imágenes. Simplemente vamos a variar sus parámetros para que muestre otras imágenes. En lugar de mostrar las fotos de Granada, Alicante y Cartagena, deseamos que aparezcan 8 fotos de la *Costa da Morte* gallega.

Hay que editar en la vista de código. Se trata de cambiar el siguiente código:

```
//define images. You can have as many as you want. Images MUST be of the same
dimensions (for NS's sake)
photos[0]="../Imagenes/Granada.jpg"
photos[1]="../Imagenes/Alacant.jpg"
photos[2]="../Imagenes/Cartagena.jpg"
```

Por este otro código:

```
//define images. You can have as many as you want. Images MUST be of the same
dimensions (for NS's sake)
photos[0]="../Imagenes/costa1.jpg"
photos[1]="../Imagenes/costa2.jpg"
photos[2]="../Imagenes/costa3.jpg"
photos[3]="../Imagenes/costa4.jpg"
photos[4]="../Imagenes/costa5.jpg"
photos[5]="../Imagenes/costa6.jpg"
photos[6]="../Imagenes/costa7.jpg"
photos[7]="../Imagenes/costa8.jpg"
```

A la página *Playas.htm* debería llegarse pulsando un hipervínculo de texto, “Costa da Morte”, desde la página *Santiago.htm*. En consecuencia, en *Playas.htm* insertaremos un hipervínculo gráfico, *volver.gif*, de retorno a *Santiago.htm*.

Además, en la misma página, después de la galería fotográfica, queremos situar un hipervínculo de texto, “Folleto en PDF”, que sirva para descargar el fichero *Galicia.pdf*.

De modo similar, en el lugar que os parezca de la página *Alhambra.htm*, situar un hipervínculo de texto, “Folleto en PDF”, que sirva para descargar el fichero *Granada.pdf*.

14.Para integrar el conjunto de páginas web relativas a Santiago (*Santiago.htm*, *Catedral.htm*, *Playas.htm*...) con el resto de páginas de nuestro sitio, se precisan algunos cambios en páginas ya diseñadas, y crear una página más:

- Editar la página *Menu.htm*, insertando, en la tabla de enlaces, una celda más, para enlazar *Santiago.htm*, y editarla, en la vista de código, en consecuencia.
 - Editar la página *Inicio.htm*, para que el mapa sensible tenga una nueva zona interactiva, de enlace a *Santiago.htm*.
 - A partir de cualquiera de las páginas de título ya diseñadas (las del “letrero de neón”), crear una página, llamada *tit_Santiago.htm*, que se mostrará en el marco superior derecho cuando se pulse el enlace a Santiago en el menú de navegación.
-

15.Sólo queda dar un “toque personal” a nuestro sitio, creando las páginas *tit_autores.htm* y *Autores.htm*, que se mostrarán cuando se pulse el hiperenlace *Autores* en el menú.

- A partir de una de las páginas de título ya diseñadas, crear una página, llamada *tit_autores.htm*, que se mostrará en el marco superior derecho, y que contendrá el texto que os parezca.
 - Crear una página nueva, llamada *Autores.htm*, e insertar una tabla (dimensiones: 1x1 ó 2x2, según seáis uno solo o una pareja). En la primera columna, insertar vuestras fotos. Las fotos de todos los alumnos están en la subcarpeta *Alumnos* de *IG2web10* (del disco ARENA carpeta DESIC): buscar las vuestras; copiarlas en vuestra carpeta *Imágenes* de *IG2web10* (de vuestro disco W); e insertarlas en las celdas de la primera columna. En la segunda columna de la tabla, escribid vuestros nombres y cualquier texto que os parezca.
-

16.Para terminar, abriremos la página *bienvenida.htm* y navegaremos por todas las páginas del sitio que hemos diseñado para comprobar que todo funcione. Una vez comprobado, entregar al profesor los resultados de vuestro trabajo, por e-mail. Así pues:

- Con Winzip, crear un fichero llamado *Web.zip*, que incluya todo el contenido de la subcarpeta *IG2web10/Web*.
 - Enviar un e-mail al profesor, tal que:
 - se adjunte el fichero *Web.zip*;
 - con copia a la dirección del remitente;
 - en el texto del mensaje lo de siempre: vuestros nombres y cualquier comentario;
 - en el asunto del mensaje se indique: *Web11*
-