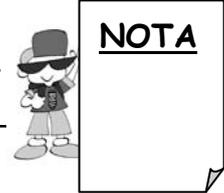


Dreamweaver CS4

Apellidos : _____ Nombres: _____
 Colegio : _____
 Grado : _____ Sección : _____ Fecha : _____



Consideraciones:

- Duración: **45 minutos**
- Se requiere la carpeta: **SimDrwCS4Mod1**
- Copia la carpeta **SimDrwCS4Mod1** en el lugar que indique el evaluador.
- Cambia el nombre de la carpeta **SimDrwCS4Mod1** por **EF_ApellidosNombres**.
- Ten en cuenta guardar todos tus trabajos en la carpeta que lleva tu nombre.

USANDO DREAMWEAVER:

Pregunta 1 (2 Pts.)

En el archivo: **Reloj001.htm**

- Inserta una imagen de sustitución con el nombre **imagen1**, que alterne la visualización de las imágenes: **reloj_mickey_350.jpg** y **reloj_pooh_350.jpg**.
- Ubica la imagen a la izquierda del texto.



El Reloj

Se denomina reloj a un instrumento que propósito: Conocer la hora actual (reloj pared, cronómetro) Medir la duración d parecidos a campanadas o pitidos (reloj cierta hora específica (reloj despertador evolucionando la ciencia y la tecnología precisión, mejor prestación y menor cos existen actualmente y casi todas las perso además de la utilidad que los caracteriza, muy finas y lujosas. Asimismo, en los ho incorporan relojes digitales y en cada con actual, debido a la importancia que se di viven en las comunidades rurales, lejos de instrumento debido a que no tienen prisas industriales, podrían omitir el uso del reloj cuando su vida ya no requiere los tiempos hasta ahora es la del último reloj atómico EE.UU., el NIST-F1, puesto en marcha cada 30 millones de años.

Guarda el archivo en tu carpeta de trabajo con el nombre **Reloj001.htm**

Pregunta 2 (3 Pts.)

En el archivo: **Reloj002.htm**

- Inserta un elemento PA con las siguientes propiedades: Izq: 250px, Sup: 140px, An: 270px, Al: 260px. Luego, dentro del nuevo elemento PA (apDiv1) inserta la imagen **Calendario.jpg**
- Aplica un comportamiento para que al seleccionar la palabra **Despertador** se muestre solo elemento PA apDiv1.
- Aplica un comportamiento para que al seleccionar la palabra **Calendario** se muestre solo elemento PA apDiv2.

Muestra:

- Despertador
- Calendario



Guarda el archivo en tu carpeta de trabajo con el nombre **Reloj002.htm**

Pregunta 3 (2.5 Pts.)

Crea un álbum de fotos web, para ello, usa las imágenes de la carpeta **Reloj_fotos**.



Guarda el resultado en la carpeta **album**, que se encuentra dentro de la carpeta que lleva tu nombre.

Pregunta 4 (2.5 Pts.)

En el archivo: **Reloj003.htm**

- Crea la regla **Sub1**, con las siguientes propiedades:
- Fuente: Arial, Helvetica, sans-serif, tamaño: 12, color de texto: #F60, color de fondo: #FFC
- Aplica la regla **Sub1** en los textos:
 - Patrón red.
 - Emisora patrón.
 - Reloj de diapasón.
 - Reloj de cuarzo.
 - Reloj atómico

Patrón red. No tiene oscilador y utiliza plazo, pues las alteraciones en la frecuencia de una señal "limpia", para lo cual se usa además, frente a un corte de luz, pierden los contadores siguen funcionando durante

Emisora patrón. La base de tiempos varía y cambian al horario de invierno o veraniego, "oscuras" no presenta mayores ventajas

Reloj de diapasón. El oscilador está como en el momento eran de gama alta, y Bulova

Reloj de cuarzo. Sustituye el diapasón simplifica el divisor de frecuencia. Por lo tanto, los relojes de cuarzo son más precisos que los habituales.

Reloj atómico (Amoníaco, cesio, etc)

Guarda el archivo en tu carpeta de trabajo con el nombre **Reloj002.htm**

Pregunta 5 (2.5 Pts.)

Ingresa a una página nueva y agrega el formulario de la muestra, considera lo siguiente:

- Cuadro de texto, para el código del cliente.
- Área de texto, para la solicitud
- Botón, para enviar
- Botón, para restablecer
- Rellenar con color amarillo el fondo de la frase Datos del Cliente

Datos del Cliente

Código del cliente:

Solicitud:

Guarda el archivo en tu carpeta de trabajo con el nombre **reloj005.htm**

Pregunta 6 (2.5 Pts.)

Crear un conjunto de marcos con la distribución **izquierdo fijo**. Luego, coloca en los marcos las siguientes páginas web:

- leftFrame → Lista.htm
- mainframe → reloj001.htm

Guarda el conjunto de marcos, en tu carpeta de trabajo, con el nombre: **Reloj_index.htm**

Descripción General

Partes del reloj

Base de tiempo

Consultas



El Reloj

Se denomina reloj a un instrumento que mide el tiempo, que se adecuan según los tipos, que se adecuan según los tipos, que se adecuan según los tipos (automático o 'de cuerda'). Medir la duración de un suceso (por ejemplo, la duración de un sonido parecido a campana cada hora) Activar una alarma. Los relojes se utilizan desde la antigüedad y la tecnología de su fabricación ha mejorado su precisión, mejor prestaciones y mayor durabilidad. Los instrumentos más populares son los relojes de pulsera, que disponen de uno o varios relojes. La utilidad que los caracteriza, es su precisión, mejor prestaciones y mayor durabilidad. En cada computadora hay un reloj, pero, debido a la importancia de la información, las personas que viven en la vida moderna, pueden darse cuenta de que no tienen prisa en su vida.

En las ciudades industriales, podrían omitir el uso del reloj cuando ya tienen un reloj. La vida ya no requiere los tiempos precisos de estar en determinados lugares. El último reloj atómico desarrollado por la Oficina Nacional de Normalización en 1999, es tan exacto que tiene un margen de error de solo un segundo cada

Pregunta 7 (2.5 Pts.)

Vincula cada elemento de la lista a una página, para mostrar en el marco principal, de acuerdo a las siguientes relaciones:

- Descripción General → reloj001.htm
- Partes del reloj → reloj002.htm
- Base de tiempo → reloj003.htm
- Consultas → reloj006.htm

USANDO FIREWORKS:

Pregunta 8 (2.5 Pts.)

Abre la imagen **swatch.jpg**. Luego:

- En la imagen, agrega el texto **INGRESAR**, en color de texto rojo y conviértelo en botón.
- En el estado **Sobre**, cambia el color del texto **INGRESAR** a color azul.

Guardar como: **swatch.png**

