



Fecha: 05/03/2025

Nombre y apellidos:

2DAW

Desarrollo Web en Entorno Cliente

2º Evaluación

Calificación

#### Normas del Examen:

- Terminantemente prohibido durante el tiempo de examen:
  - **Uso de teléfono móvil** y aplicaciones de mensajería en cualquiera de sus versiones. (Whatsapp, Telegram, Skype, Teams, Webex, Discord, etc.) ni **Inteligencia Artificial**.
  - Compartir cualquier tipo de información con otras personas dentro o fuera del aula.
  - Uso de plataformas o tecnologías donde intervengan cualquier tipo de Inteligencia Artificial.
  - El incumplimiento de estas normas llevará al suspenso de la evaluación extraordinaria.
- Tiempo estimado máximo para contestar a todas las preguntas: **85 minutos**.

#### Para la realización de la parte práctica del examen se creará una tarea en el Aula Virtual de la asignatura.

- Descargar enunciado.
- Para la resolución de los ejercicios se podrá utilizar tanto JavaScript nativo como cualquier librería que pueda servir de apoyo o simplificar las respuestas a excepción de aquellos apartados en donde se especifique de qué manera debe realizarse.

#### Calificación:

- **(25%) Tipo test**
  - Examen a realizar en la tarea destinada para este fin durante los primeros 15 minutos de la sesión. Una vez iniciado el tiempo comenzará a correr y al finalizar no se podrán realizar más intentos. **En esta parte no se permite la utilización de ningún tipo de material complementario.**
- **(75%) Ejercicio(s) basado(s) en conceptos vistos en clase.**
  - Se trata de este enunciado. Los ejercicios se deberán realizar y entregar mediante tarea de Aula Virtual de la asignatura cumpliendo con las instrucciones indicadas en el apartado **Entrega** de este mismo documento.  
**En esta parte se permite exclusivamente la utilización del material proporcionado en la misma tarea. Descargar y descomprimir el archivo zip.**  
**Una vez descargado el enunciado y el material no se podrá usar internet hasta el momento de realizar la entrega.**
- La nota obtenida en cada una de las partes deberá ser igual o superior a 3 para poder realizar la media

**Entrega:**

- Crear una carpeta por cada ejercicio llamada EjercicioX\_NombreApellidos donde X es el ejercicio en cuestión y conservar la jerarquía en las carpetas para preservar el acceso en las rutas a servidor dispuestas en los distintos apartados según sea el caso.
- Es indispensable la creación de archivos HTML y JavaScript por separado, incluyendo estos últimos debidamente en sus respectivos HTML.

Por ejemplo:

```
Examen
├── EjX_NombreApellido.html
├── EjX_NombreApellidos.js
├── img
│   └── ...
└── server
    ├── ...
    └── ...
```

- Crear un archivo comprimido .zip cuyo nombre deberá ser “**NombreApellidos\_2Eval.zip**” con todas las carpetas y archivos utilizados para la resolución del examen.

Por ejemplo, si te llamas Jesús García López el nombre del fichero será **JesusGarciaLopez\_2Eval.zip**.

**¡Importante!:** No se tendrán en cuenta archivos fuera de dicho comprimido y se penalizará con **un cero (0)** los archivos que no cumplan con las indicaciones de nombre, estructura, etc.

## Ejercicio 1. Plantilla del Real Betis Balompié (4 ptos)

Crear una página web con un div y tres botones, que incluya un script de JavaScript que permita lo siguiente:

- **Array de plantilla:** Se proporciona un array (**plantillaBetis**) con el dorsal y nombre de los jugadores del Real Betis Balompié en formato de cadena de texto. Se pide:
- **Mostrar plantilla inicial:** Al hacer clic en el botón "**Mostrar plantilla**", se debe recorrer el array **plantillaBetis** y crear en el div una lista no ordenada con la información de cada jugador en el mismo orden en que se encuentra en el array **plantillaBetis**.
- **Ordenar por dorsal:** Al hacer clic en el botón "**Ordenar por dorsal**", se debe mostrar en el div la plantilla del Betis ordenada por el número del dorsal de forma ascendente. El array original plantillaBetis no debe ser modificado.
- **Mostrar con retraso y colores:** Al hacer clic en el botón "**Mostrar con retraso**", se debe mostrar la lista de jugadores en el div, pero cada jugador debe aparecer con un retraso de 1 segundo. Los jugadores con dorsales **pares** deben mostrarse con **texto verde**, y los jugadores con dorsales impares con **texto blanco (si no se ve, ponedlo azul)**. La lista mostrada debe estar ordenada por dorsal, pero el array original plantillaBetis no debe ser modificado.

En el último apartado, si no recuerdas cómo se ordena el array por dorsal, hazlo con el orden proporcionado en el array **plantillaBetis**.

**Se proporciona la plantilla del Real Betis Balompié**

let plantillaBetis = [ "13 Adrián", "2 Bellerín", "5 Bartra", "23 Sabaly", "4 Johnny Cardoso", "16 Altimira", "20 Lo Celso", "22 Isco", "7 Antony", "9 Chumy Ávila", "19 Cucho" ];

## Ejercicio 2. Fichaje de un jugador (3 ptos)

El **Real Betis Balompié** está intentando fichar a un nuevo jugador. El fichaje puede tener dos posibles resultados:

1. **Fichaje exitoso:** El jugador acepta la oferta y se une al equipo (69% de probabilidad).
2. **Fichaje fallido:** El jugador rechaza la oferta o el club no llega a un acuerdo (31% de probabilidad).

Crea una página web con el **título Fichaje del Betis** y un **encabezado html de nivel 1 que ponga Fichaje del Real Betis Balompie**. Esta página web contiene un botón **"Intentar fichaje"** que:

- Pide al usuario el nombre del jugador a fichar.
- Crea una **promesa** que simule este proceso de fichaje (sabrás si ha sido éxito o fracaso después de haber pasado 4 segundos).
- En caso de éxito debe mostrar en la web *"NombreDelJugador se une al Real Betis Balompié"*
- En caso de fracaso debe mostrar *"NombreDelJugador rechaza la oferta del Real Betis Balompie"*.
- En cualquier caso, debe mostrar *"Proceso de fichaje finalizado"*.

### Ejercicio 3. Mostrar/Ocultar/Parpadear Escudo del Betis (3 ptos)

En esta práctica se proporciona el escudo del mejor equipo del mundo, el **Real Betis Balompié**.

Crea una página web con el título **Escudo del Betis** y un **encabezado de nivel 1** que ponga **Escudo del Real Betis Balompié**. Esta página web debe contener la imagen del escudo del Betis y tres botones.

**Objeto *betis*:** Crea un objeto llamado *betis* con las siguientes propiedades:

- **elemento:** Referencia a un elemento *img* en el HTML que muestra el escudo del Real Betis Balompié.
- **mostrar:** Un método que muestra el escudo del Betis (utilizando la propiedad **elemento**).
- **ocultar:** Un método que oculta el escudo del Betis (utilizando la propiedad **elemento**).
- **parpadear:** Un método que hace que el escudo parpadee cada segundo (alternando entre mostrar y ocultar).

Botones:

- Asocia el método **mostrar** del objeto *betis* al botón "**Mostrar Escudo**".
- Asocia el método **ocultar** del objeto *betis* al evento click de un botón "**Ocultar Escudo**".
- Asocia el método **parpadear** del objeto *betis* al evento click de un botón "**Parpadear Escudo**".

