



Fecha: 05/03/2025

Nombre y apellidos:

Calificación

2DAW

Desarrollo Web en Entorno Cliente

2º Evaluación

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**".

