| Mostrando Marca_Txurdinaga_Color_H_SUP_01_01.jpg | Curso / *Kurtsoa* | Fecha / *Data* | Nivel / *Maila* | Eval. /*Ebal.* |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 2022-23 | 2022/11/18 | 2º | 1ª |
| Módulo / *Modulua* | *Kodea / Código* | *U.Didak /Unid didác* | *tipo* | Calificación/*Kalifikazioa* |
| DWC | 2DW3 | 1, 2, 3, 4, 5, 6 | Prozedurazkoa |  |
| Nombre Alumno/a / Ikaslearen izena |  | | | |

* **Hurrengo ariketak ebazterakoan, positiboki baloratuko da: kodearen argitasuna, Javascript kodea HTMLtik bereiztea, funtzioak eta aldagaiak izendatzeko konbentzioak erabiltzea, kodean iruzkinak egitea eta lortutako emaitzak zuzenak izatea.**
* **Azterketak 10 puntu balio ditu, eta azterketaren proposamena behar bezala ebazten bada, atal bakoitzean zehaztutako balioa aplikatuko da.**
* **Ariketa bakoitzeko direktorio bat sortu behar da, hurrengo izenekin: 1. ariketa, 2. ariketa, 3. ariketa, 4. ariketa. Direktorio bakoitzaren barruan ariketa egiteko behar dituzuen fitxategi guztiak sartu.**
* **Amaitzerakoan, konprimitutako fitxategi bakarra sortu eta igo, hurrengo izenarekin: EBA1\_Abizenak\_Izena.**

| **Guztira** | **0,5** |
| --- | --- |
| Programa guztietan Javascript eta HTML kodeak bereizi dira. | 0,25 |
| Programa guztien funtzioak komentatu dira. | 0,25 |

**1. ARIKETA – Objektuak**

Sortu kontua izeneko klasea, atributu hauek izango dituena: jabea (hau da, pertsona bat) eta zenbatekoa (dezimalak izan ditzake). Titulua derrigorrezkoa izango da eta zenbatekoa hautazkoa.

Sortu hurrengo metodo hauek:

1. Eraikitzaile bat, non datuak hutsik egon daitezkeen.
2. Atributu bakoitzeko ezartzaileak eta lortzaileak. Kantitatearen atributua ezin da zuzenean aldatu, soilik dirua sartuz edo ateraz.
3. display(): kontuaren datuak bistaratzen ditu.
4. sartu(kantitatea): zenbateko bat sartzen da kontuan, sartutako zenbatekoa negatiboa bada, ez da ezer egingo.
5. kendu(kantitatea): zenbateko bat ateratzen da kontutik. Kontua ezin da gorriz egon.

Objektua definitu ondoren.

1. Sortu bi kontu berri
2. Jarri itzazu array batean
3. Egin gordailua eta erretiratzea
4. Erakutsi emaitzak

| **Ariketa osoa** | **3** |
| --- | --- |
| 1-Objektua behar bezala definitu da bere get eta set-ekin | 1 |
| 1-Eraikitzailearen metodoa zuzen definitu da | 0,5 |
| 1-Ikusketaren metodoa behar bezala definitu da | 0,25 |
| 1-Sartu metodoa behar bezala definitu da | 0,25 |
| 1-Erretiratzeko metodoa behar bezala definitu da | 0,25 |
| 1-2 kontuak behar bezala definitu eta gorde dira array-n. | 0,25 |
| 1-Metodoek ondo funtzionatzen dute array-n sortutako kontuekin | 0,5 |

**2. ARIKETA – Formularioak eta DOM**

Ariketa2 izeneko karpeta-egitura bat duzu, html fitxategi bat eta hainbat karpeta dituena (css, img eta js). Negua.js izeneko fitxategia js karpetan soilik bete beharko duzu, eta, beraz, automatikoki erreferentziatuta geratuko da html-tik. Artxibo hori bakarrik ukitu beharko duzu. Gainerakoak (html, css eta img) dauden bezala geratu beharko dira.

Gutxienez, funtzio hauek sortu beharko dituzu fitxategi horretan:

| Funtzioa | Deskribapena |
| --- | --- |
| crear | Sortu errenkada bat parte-hartzaileen taulan, honako gelaxka hauekin:  - Izena: “nombre” izeneko inputaren testua gordeko du.  - Puntuazioa: “puntuacion” duen inputaren testua gordeko du.  - Herrialdea: img karpetatik aterako den irudi bat erakutsiko du, eta, ondoren, herrialdearen izena. Hau da, Alemania herrialdea sartuz gero, img karpetan dagoen Alemania.png irudia erakutsi beharko da, eta, ondoren, «Alemania» hitza. |
| borrarFormulario | Informazioa inprimakitik ezabatzen du. Metodo hau sortzeko funtzioaren amaieran exekutatzen da. |
| borrarUltimo | Kendu taulako azken lerroa. |
| validar | Formularioa baliozkotu beharko duzu taulako errenkada sortu aurretik, honako hauek kontuan hartuta:   * Hiru eremuak nahitaezkoak izango dira. * Izenaren eremuak karaktere alfabetikoak baino ezin ditu izan (letra larriak eta xeheak, ahots-letra azentudunak, ñ letra eta espazioak) * Nota eremuak 0tik 100era bitarteko zenbakia izan behar du (horiek barne). * Herrialdea eremuak izenaren balidazio bera izan beharko du.   Formularioko elementu bakoitzetik irtetean, balidazioa betetzen ez bada, alert batean errore bat erakutsiko du, arazoa zein izan den adieraziz.  \*Kontuan hartuko da ez direla bikoizten izena eta herrialdea baliozkotzeko metodoak, eta erabiltzaileari adierazten zaiola bi inputetatik zein ari den baliozkotzen. |
| colorear | Sagua taulako errenkaden gainetik pasatzean, errenkada horiek gorriz koloreztatzen dira. |
| decolorear | Sagua ilara batetik irtetean, hasierako kolorea berreskuratzen du berriro (bat ere ez). |

| **Ariketa osoa** | **3,5** |
| --- | --- |
| Sortzeko metodoak hiru balioak eta irudia erakusten ditu (baldin badago) (0,25 elementu bakoitzeko). | 1 |
| BorrarUltimo metodoak taularen azken lerroa ezabatzen du. | 0,5 |
| Ezabatzeko metodoak informazioa behar bezala ezabatzen du inprimakitik | 0,1 |
| Eskatutako eremuak balidatzen dira. | 0,15 |
| Zenbakizko eremua balidatzen da. | 0,15 |
| Testuaren espresio regularra behar bezala baliozkotzen da. | 0,3 |
| Herrialdea eta izena baliozkotzeko metodo bakarra erabiltzen da. | 0,3 |
| Herrialdea eta izena baliozkotzen dituen metodoak errorea ematen duen eremuaren izena erakusten du. | 0,25 |
| Koloreztatzeko metodoak errenkada osoaren hondoaren kolorea aldatzen du. | 0,25 |
| Koloregabetzeko metodoak hasierako kolorearen errenkada jartzen du berriro. | 0,25 |
| Koloreztatzeko eta dekoloratzeko metodoak zuzen aplikatzen zaizkie sortutako gelaxkei. | 0,25 |

**3. ARIKETA – Zuzenketak**

Lan egiten duzun aplikazioaren kode txiki bat zuzentzeko eman dizute. Kodea html fitxategi batek, css fitxategi batek eta js fitxategi batek (karpeta Ariketa3) osatzen dute. Erroreak dituen eta funtzionatzen ez duen kodeak hiru eremu dituen formulario bat kargatu behar du hasieran, erabiltzaileak datuak sartzeko. Balidatu botoia sakatzean, 3 eremuak balidatu behar dituzu (hirurak dira nahitaezkoak, eta izena eremuak letrak eta espazioak baino ez ditu izan behar). Botoia sakatzen denean, gertatzen diren akats guztiak horretarako prestatutako eremuan erakutsi behar dira.

Eremu guztiak zuzen badaude, formularioaren beheko aldea erakutsiko da, eta bertan, goitibeherako eremuan jarduera bat aukeratzean, informazio hau agertuko da: errore bat, arrisku-jarduera bat bada eta adina 18tik beherakoa bada; edo esker on bat, beste edozein kasutan. Jardueraz aldatzerakoan, mezua eguneratu beharko da. Reset botoiak hasieran bezala utzi behar du formularioa, berriro erabili ahal izateko; funtzionaltasun hori programaren gainerakoaren logikari jarraituz inplementatu behar da.

Kodea zuzentzeko, js fitxategia baino ezin da aldatu. Akatsak idazketakoak, logikakoak edo ordenakoak izan daitezke.

| **Ariketa osoa** | **3** |
| --- | --- |
| Kodearen erroreak zuzendu (0,25 elementu bakoitzatik) | 2,5 |
| Reset botoiaren funtzionalitatea gehitu. | 0,5 |