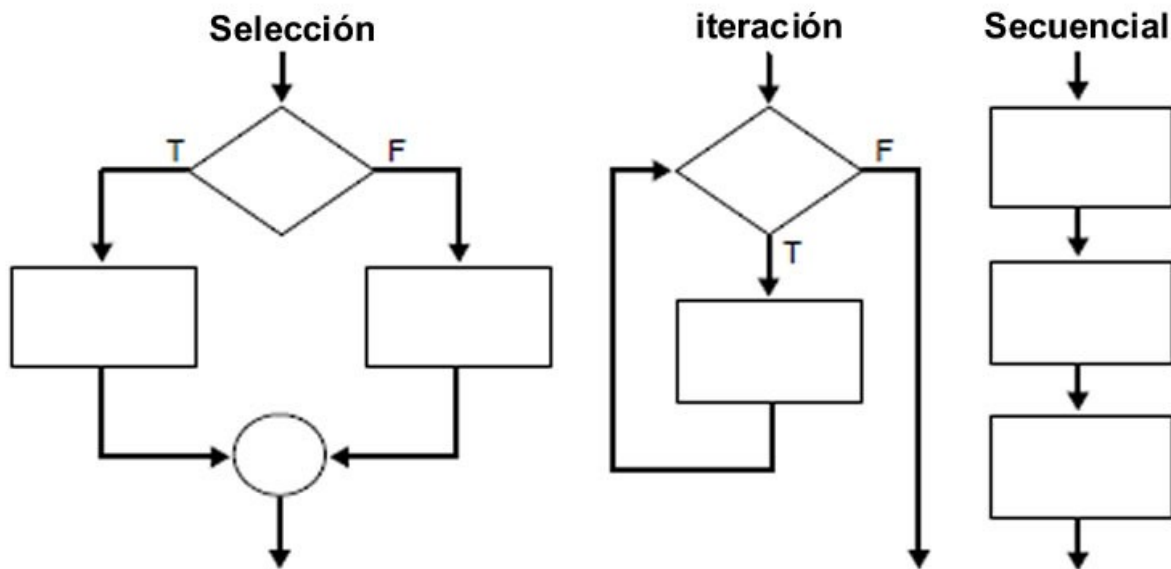


DESARROLLO EN ENTORNO CLIENTE/SERVIDOR

UD3 – ACTIVIDADES - JavaScript



Para las actividades 1, 2 y 3 se han de entregar dos documentos, un fichero HTML denominado “**actividades_cliente.html**” y un documento JavaScript denominado “**actividades_cliente.js**”. Antes de cada actividad, poner en los comentarios a que actividad de las siguientes se responde. También se pondrá en los comentarios las respuestas que no sean estrictamente códigos, así como las opiniones, valoraciones o aspectos que se deseen destacar.

Para la actividad 4 se ha de entregar un .pdf que se llame “depuración.pdf”.

IMPORTANTE:

- En todos los documentos debe figurar el nombre del alumno.
- Cualquier copia (ya sea de fuentes externas, literal de los apuntes...) que no sea una respuesta original será calificada con 0.

ACTIVIDAD 1: Llamada a JavaScript			
Código: UD3.1	CE: RA2.e	Módulo: DWES	Estimación: 30 min
Crear una página HTML con una estructura básica y un fichero JavaScript que sea llamado desde dicha página. El fichero JavaScript usará la función <code>document.write(cadena_str)</code> para mostrar texto en el cuerpo del navegador. En el parámetro (<code>cadena_str</code>) se pasará un texto que el navegador va a interpretar como HTML.			
<u>Se pide:</u> Prueba a poner la llamada al script en varios puntos del HTML y observa el resultado. Pon en los comentarios del documento HTML los resultados de las distintas ejecuciones y qué sucede cuando cambiamos la ubicación del script.			
Enlaces y otras cuestiones: https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/API/Document/write			

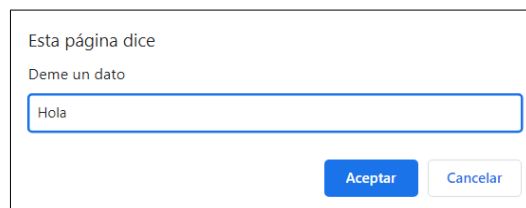
ACTIVIDAD 2: Estructuras de selección

Código: UD3.2	CE: RA2.g	Módulo: DWES	Estimación: 30 min
----------------------	------------------	---------------------	---------------------------

- La función `prompt(cadena_str)` muestra una ventana por pantalla, captura un valor y lo devuelve, pudiendo ser asignado a una variable.

```
let respuesta=prompt("Deme un dato");
```

```
console.log(respuesta);
```



```
//Muestra "Hola" por la consola
```

- La función `document.write(cadena_str)` vuelca el contenido que se le pase a la ventana principal del navegador, si el contenido lleva código HTML, el navegador lo interpreta.

Se pide:

- Realiza un programa en JavaScript que pregunte al usuario si quiere ver un perro o un gato y, en función de la respuesta, muestre la imagen correspondiente.
- Modifica el programa para que el usuario deba pulsar 1 o 2 y se trate como valor numérico ¿Qué problema te has encontrado? ¿Qué solución le has dado?
- Modifica el programa para que ahora pueda preguntar por varios animales (en la página <https://pixabay.com/> tienes disponibles imágenes libres de royaltis) y en función de la opción elegida, se muestren los mismos.

Enlaces y otras cuestiones:

<https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/API/Window/prompt>

Se anexan dos ficheros jpg, con la imagen de un perro y un gato respectivamente.

ACTIVIDAD 3: Bucles

Código: UD3.3	CE: RA2.f	Módulo: DWES	Estimación: 30 min
<p>1. Realiza un programa en javascript donde se le pregunte al usuario un número de filas y un número de columnas y genere una tabla (con los códigos HTML correspondientes) de las filas y columnas indicadas por el usuario. En cada celda deberá mostrarse el texto “CELDA X,Y” siendo X e Y el número de fila y columna correspondiente.</p> <p>2. Copia el código anterior y realiza una modificación donde se le pida al usuario en que fila y columna se parará de crear la tabla. Cuando se llegue a dicha celda, se le preguntará al usuario si quiere continuar pintando la tabla o si abandona la ejecución de la misma.</p> <p>Explica, a través de comentarios en el código, qué instrucciones has usado y por qué.</p>			
Enlaces y otras cuestiones:			

ACTIVIDAD 4: Depuración

Código: UD3.3	CE: RA2.h	Módulo: DWES	Estimación: 20 min
<p>Haz una traza de ejecución de alguno de los programas de los apartados anteriores. Haz capturas de pantalla donde se muestre las tareas de depuración que has realizado, explicándolas. Has de incluir:</p> <ul style="list-style-type: none">• Puntos de ruptura• Cambio de valor de las variables• Inspección de variables/expresiones (seguimiento en Chrome)• Mostrar la ejecución paso a paso			
Enlaces y otras cuestiones:			