

## INFORME DE ACTIVIDAD DESARROLLADA

<b>Nombre</b>	Mollo Oilos Alejandro Jhuniur	<b>Modalidad</b>	Semanal
<b>Asignatura</b>	Tecnología Web I	<b>Turno</b>	Mañana
<b>Docente</b>	Lic. Faviola Gabriela Soliz Tapia	<b>Modulo</b>	1/II/2020
<b>Nro. Actividad</b>	4	<b>Fecha</b>	21/09/2020



### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

#### Título de la actividad:

JavaScript

#### Url Repositorio en GitHub:

<https://alejuniur10.github.io/RepositorioWeb/>

Descripción breve de la actividad realizada:

- Acceder a la plataforma Khan Academy al curso de Introducción a JavaScript dibujo y animación
- Completar los temas de la unidad Introducción a JavaScript dibujo y animación:
  - Variables
  - Funciones
  - Declaraciones lógicas y condicionales (if)
  - Hacer Bucles

Imágenes (captura de pantalla) como evidencia de la actividad realizada:

Tareas Completadas:

The screenshot shows the Khan Academy interface for user Alejandro Mollo. The left sidebar lists navigation options: Cursos, Tareas, MIS COSAS, Cursos, MI CUENTA, Avance, Perfil, and Profesores. The main content area is titled 'Tecnología Web Mis tareas' and shows a list of tasks under the 'Activas' tab. The tasks are as follows:

TODAS LAS PRÓXIMAS TAREAS	CLASE	FECHA Y HORA LÍMITE	ESTADO
* Introducción a las variables	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
* Usar variables	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	100%
* Desafío: dientes de conejo	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
* Más acerca de variables	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
* Desafío: rana loca	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
* Repaso: variables	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
* Funciones	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
* Desafío: di tu nombre	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
* Parámetros de funciones	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
* Desafío: topes en los agujeros	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado

At the bottom of the task list, there are links for 'Anterior' and 'Siguiente'.

Cursos ▾


Buscar

Q

Khan Academy

Alejandro Mollo

Edita tu perfil

**Alejandro Mollo**  
@Alejunior10 · Agrega tu información personal

23 95,225 5 0 0 0 0 1 18

TECNOLOGÍA WEB

Tareas

MIS COSAS

Cursos

MI CUENTA

Avance

Perfil

Profesores

TECNOLOGÍA WEB

Mis tareas

Activas Vencidas

TODAS LAS PRÓXIMAS TAREAS

CLASE

FECHA Y HORA LÍMITE

ESTADO

* Valores de regreso de una función	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
* Desafío: calculadora	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
* Variables locales y globales	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
* Funciones especiales de Processin...	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
▢ Repaso: funciones	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
* Proyecto: pecera	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Empezar
* Declaraciones condicionales (if)	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
* Desafío: pelota que rebota	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
* Más interacción con el ratón	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
* Desafío: tu primera aplicación de p...	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado

Anterior | Siguiendo

Cursos ▾


Buscar

Q

Khan Academy

Alejandro Mollo

Edita tu perfil

**Alejandro Mollo**  
@Alejunior10 · Agrega tu información personal

23 95,225 5 0 0 0 0 1 18

TECNOLOGÍA WEB

Tareas

MIS COSAS

Cursos

MI CUENTA

Avance

Perfil

Profesores

TECNOLOGÍA WEB

Mis tareas

Activas Vencidas

TODAS LAS PRÓXIMAS TAREAS


CLASE


FECHA Y HORA LÍMITE

ESTADO

* Booleanos	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
* Desafío: analizador de números	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
* Operadores lógicos	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
* Desafío: tu primer botón	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
* Desafío: botón más inteligente	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
* If/Else - parte 1	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
* Desafío: tarjetas didácticas llamati...	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
* If/Else - parte 2	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
▢ Repaso: declaraciones lógicas y co...	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
▢ Números aleatorios	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado

Anterior | Siguiendo

[Cursos](#) [Buscar](#)  Alejandro Mollo

**Alejandro Mollo**  
@Alejunior10 · Agrega tu información personal [Edita tu perfil](#)

23 95,225 5 0 0 0 0 1 18

TECNOLOGÍA WEB

Tareas

MIS COSAS

Cursos

MI CUENTA

Avance

Perfil

Profesores


TECNOLOGÍA WEB


Mis tareas

Activas Vencidas

TODAS LAS PRÓXIMAS TAREAS	CLASE	FECHA Y HORA LÍMITE	ESTADO
* Proyecto: Bola 8 mágica	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	<a href="#">Empezar</a>
* Introducción a los bucles while	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
* Usar bucles for	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	100%
* Desafío: una regla de bucles	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
* Más bucles while: Hopper con glo...	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
* Desafío: un paisaje de bucles	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
* ¡Bucles for! Una nueva clase de bu...	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
* Desafío: papel rayado	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
* Bucles for anidados	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado
■ Repaso: hacer bucles	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	Completado

[Anterior](#) | [Siguiente](#)

[Cursos](#) [Buscar](#)  Alejandro Mollo

**Alejandro Mollo**  
@Alejunior10 · Agrega tu información personal [Edita tu perfil](#)

23 95,225 5 0 0 0 0 1 18

TECNOLOGÍA WEB

Tareas

MIS COSAS

Cursos

MI CUENTA

Avance

Perfil

Profesores

TECNOLOGÍA WEB

Mis tareas

Activas Vencidas

TODAS LAS PRÓXIMAS TAREAS	CLASE	FECHA Y HORA LÍMITE	ESTADO
* Proyecto: construye una casa	Tecnología Web	Mañana, 11:59 PM	<a href="#">Empezar</a>

[Anterior](#) | [Siguiente](#)

Nuestra misión es proporcionar una educación gratuita de clase mundial para cualquier persona en cualquier lugar.

Acerca de

Noticias

Impacto

Contacto

Centro de ayuda

Comunidad de apoyo

Cursos

Matemáticas

Matemáticas por grado

## Proyectos de la unidad JavaScript:

Cursos ▾
Buscar

Khan Academy

Alejandro Mollo

Computación > Programación de computadoras > Introducción a JS: dibujo y animación > Funciones

Funciones

Desafío: di tu nombre

Parámetros de funciones

Desafío: topes en los agujeros

Valores de regreso de una función

Desafío: calculadora

Variables locales y globales

Funciones especiales de ProcessingJS

Repaso: funciones

Proyecto: pecera

Siguiente lección

Declaraciones lógicas y co...

## Derivado de "Proyecto: pecera"

Este programa dibuja un solo pez. ¡Pobre pececito solitario! Para este proyecto, vas a usar funciones para acompañarlo con más peces de muchas formas y tamaños.

1. Crea una función personalizada (como drawFish) que dibuje un pez en una posición x y y dadas, con una longitud, altura y color dados (5 parámetros), al usar el código de inicio.
2. Llama esa función para dibujar el pez.
3. Ahora llama esa función muchas veces, con valores diferentes, de modo que tu pantalla esté llena de peces.
4. Agrégale más parámetros a la función, como ancho de la cola, tamaño del ojo, color de la cola y más formas en las que puedas hacer que cada pez sea diferente de los demás.
5. Adicional: agrégale algas a la pecera y haz una función para dibujarla en diferentes lados y a diferentes alturas. O agrega piedritas en el fondo. O una función que dibuje burbujas.
6. Adicional: ¿quieres hacerlo interactivo? Usa una función mouseClicked para agregar más peces cada vez que el usuario haga clic.

¿No te gustan los peces? También podrías hacer una tienda de mascotas y tal vez usar el código de tu animal del proyecto de Diseñar un Animal, o una agencia de automóviles, al usar rectángulos. Lo importante es usar funciones para hacer que tu código de dibujo sea reutilizable.

Trabaja en tu proyecto el tiempo que quieras, luego haz clic en este botón cuando termines.

```

31 fill(bodyColor);
32 // body
33 ellipse(centerX, centerY, bodyLength, bodyHeight);
34 // tail
35
36 triangle(centerX-bodyLength/2, centerY,
37           centerX-bodyLength/2-tailwidth, centerY-tailHeight,
38           centerX-bodyLength/2-tailwidth, centerY+tailHeight);
39 // eye
40 fill(ojosColor);
41 ellipse(centerX-bodyLength/4, centerY, bodyHeight/5, bodyHeight/5);
42
43 centerX = centerX + 3;
44 };
45
46 drawFish(150, 100, 80, 50, 30, 30, color(0, 0, 0), color(67, 0, 252));
47 drawFish(200, 200, 60, 40, 20, 30, color(237, 232, 232), color(250, 0, 204));
48 drawFish(250, 300, 50, 30, 30, 30, color(250, 0, 0), color(250, 138, 0));
49
50 mouseMoved = function(){
51   if(mouseIsPressed){
52     drawFish(mouseX, mouseY, 80, 50, 30, 30, color(0, 0, 0), color(67, 0, 252));
53   }
54 };
55

```

Volver a empezar

Solicitar ayuda

Reiniciar

Guardar

Cursos ▾
Buscar

Khan Academy

Alejandro Mollo

Computación > Programación de computadoras > Introducción a JS: dibujo y animación > Declaraciones lógicas y condicionales (if)

Declaraciones condicionales (if)

Desafío: pelota que rebota

Más interacción con el ratón

Desafío: tu primera aplicación de pintura

Booleanos

Desafío: analizador de números

Operadores lógicos

Desafío: tu primer botón

Desafío: botón más inteligente

If/Else - parte 1

Desafío: tarjetas didácticas llamativas

If/Else - parte 2

## Derivado de "Proyecto: Bola 8 mágica"

En los desafíos de lógica practicaste if y else. Ahora, usa ese conocimiento para programar una bola 8 mágica, de modo que les puedas pedir a tus programas las respuestas a todas tus preguntas más profundas de la vida.

Cambia el código del if() para que revise si la variable de la respuesta es un cierto número. Presiona reiniciar hasta ver la respuesta.

Agrega declaraciones else if para buscar todos los valores posibles del número. Muestra un mensaje diferente para cada uno. Para probar fácilmente las respuestas particulares, puedes agregar una línea como 'var answer = 1' debajo de la línea que genera números aleatorios, y eliminarla cuando termines. Luego, ¡haz clic en reiniciar y pruébalo!

Adicional: cambia el color para las distintas respuestas o ¡ilústralas de alguna manera.

Trabaja en tu proyecto el tiempo que quieras, luego haz clic en este botón cuando termines.

```

1 fill(0, 0, 0);
2 ellipse(200, 200, 375, 375);
3 fill(0, 111, 255);
4 triangle(200, 104, 280, 280, 280);
5
6 var answer = floor(random(1, 5));
7 if (answer === 1) {
8   fill(0, 0, 0);
9   text("ES", 193, 200);
10  text("UNO", 190, 229);
11 }
12
13 else if (answer === 2) {
14   fill(0, 255, 145);
15   text("ES", 193, 200);
16   text("DOS", 190, 229);
17 }
18
19 else if (answer === 3) {
20   fill(255, 145, 0);
21   text("ES", 193, 200);
22   text("TRES", 187, 229);
23 }
24
25 else{

```

Volver a empezar

Solicitar ayuda

Reiniciar

Guardar

Acerca de

Documentación

Lineamientos

Cursos ▾

Buscar

🔍

Khan Academy

Alejandro Mollo

Computación > Programación de computadoras > Introducción a JS: dibujo y animación > Hacer bucles

Introducción a los bucles while

Práctica: Usar bucles for

Desafío: una regla de bucles

Más bucles while: Hopper con globos

Desafío: un paisaje de bucles

¡Bucles for! Una nueva clase de bucle

Desafío: papel rayado

Bucles for anidados

Repaso: hacer bucles

Proyecto: construye una casa

Siguiente lección

Escribir código limpio

## Derivado de "Proyecto: construye una casa"

Piensa acerca de tu casa, el edificio de tu escuela o de tu oficina. Hay muchos elementos que se repiten, especialmente en el exterior. En este proyecto, vas a usar bucles para agregarle elementos que se repiten a esta casa:

Dibuja una ventana, después usa un bucle loop para dibujar una fila de ventanas (o usa bucles for anidados para hacer múltiples filas de ventanas).  
Dibuja una fila de pasto en frente. ¿Y qué tal algunos arbustos o algunas flores?

La casa está de un solo color liso por ahora. Usa bucles para hacer que sea una casa de tabique o una casa con un "revestimiento" o una cabaña de madera. Revisa la [biblioteca de imágenes](#) para buscar maneras de poderla hacer que se vea más realista.

Usa una declaración condicional dentro de un bucle for para hacer que el pasto o las paredes se vean más interesantes, de modo que uses un color diferente en ejecuciones saltadas el bucle (pista: usa el [operador %](#)).

¡Sigue adelante! ¿Qué más podrías dibujar con bucles?

Trabaja en tu proyecto el tiempo que quieras, luego haz clic en este botón cuando termines.

¡Terminé!

```
1 background(219, 255, 255);
2
3 fill(87, 0, 0);
4 for(var x = 50; x < 305; x+=30){
5   for(var y = 147; y < 378; y+=10){
6     rect(x, y, 30, 10);
7   }
8 }
9
10 fill(145, 6, 29);
11 triangle(200, 28, 350, 150, 50, 150);
12
13 fill(120, 80, 19);
14 rect(180, 280, 40, 77);
15
16
17 fill(0, 64, 255);
18 for(var x = 80; x < 300; x+=63){
19   rect(x, 190, 50, 50);
20 }
21
22 var cesped = getImage("cute/GrassBlock");
23 var arbusto = getImage("cute/TreeShort");
24 for (var i = 0; i < 400; i+=40){
25   image(cesped, i, 360, 40, 40);
```



Volver a empezar

Solicitar ayuda

😊

Guardar