**PRACTICA 6. REALIZAR APLICACIONES DONDE SE MANIPULEN LOS CONTROLES A TRAVÉS DE LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN DEL LADO DEL CLIENTE**

**-INTRODUCCIÓN**

JavaScript es un lenguaje de programación que se utiliza principalmente para crear páginas web dinámicas. Una página web dinámica es aquella que incorpora efectos como texto que aparece y desaparece, animaciones, acciones que se activan al pulsar botones y ventanas con mensajes de aviso al usuario.

Técnicamente, JavaScript es un lenguaje de programación interpretado, por lo que no es necesario compilar los programas para ejecutarlos. En otras palabras, los programas escritos con JavaScript se pueden probar directamente en cualquier navegador sin necesidad de procesos intermedios.

El código JavaScript se encierra entre etiquetas <script> y se incluye en cualquier parte del documento. Aunque es correcto incluir cualquier bloque de código en cualquier zona de la página, se recomienda definir el código JavaScript dentro de la cabecera del documento (dentro de la etiqueta <head>)

A través de este código es posible acceder a todos los objetos del documento cargado a través del Document Object Model o DOM. El modelo DOM es construido como un árbol de objetos que parte del objeto Document y bajo el cual existen los elementos con sus atributos y el texto contenido por éstos.

**-OBJETIVO**

Realizar aplicaciones en donde se haga el uso del lenguaje javascript para manejar los controles, modificar sus propiedades a través del acceso del estándar HTML DOM desde el lado del cliente.

**-LUGAR**

Centro de Cómputo

**-SEMANA DE EJECUCIÓN**

Semana

**- MATERIAL Y EQUIPO**

Computadora

Visual Studio Code

Bloc de notas

Diseñador de interfaz gráfica

**-DESARROLLO DE LA PRÁCTICA**

Paso 1. Continuando con la práctica anterior, realiza las modificaciones necesarias para obtener los requerimientos nuevos solicitados. Por facilidad utilizaremos datos fijos dentro de una carpeta que luego serán sustituidos por modelos dinámicos. Cada entidad del modelo de datos será representada por un archivo JSON. Consulta los archivos JSON a través de peticiones fetch(GET, POST, PUT, DELETE) para realizar acciones sobre los datos. Realiza un plan estimando los tiempos requeridos para las modificaciones.

Paso 2. Crea una rama que se llame “Solicitud a datos”.

Paso 3. Lleva a cabo tu plan usando toptracker para medir los tiempos, registra solamente tus tiempos efectivos.

Paso 4. “Consume” los datos JSON para mostrarlos dentro de la aplicación en formato de lista debajo del formulario. Aunque no se guarden los datos en el JSON, agregue de manera dinámica los elementos dentro de esta lista, con la finalidad de simular el almacenamiento en una base de datos. NO deberás recargar la página.

Paso 5. Al terminar mezcla la rama dentro del proyecto. (NO borres la rama para que sirva de evidencia).

Paso 6. Realiza una tabla en donde se muestre la comparativa de los tiempos estimados inicialmente y los tiempos utilizados registrados en el programa TopTracker. Escriba sus conclusiones

**- EVALUACIÓN Y RESULTADOS**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Criterio | Puntaje | Puntaje obtenido |
| Análisis de los problemas | 10 |  |
| Desarrollo y Resultados | 70 |  |
| Comunicación oral y escrita con habilidades de investigación | 10 |  |
| Habilidades de Organización con uso de Tics | 10 |  |
| Total | 100 |  |

**-REFERENCIAS**

http://librosweb.es/libro/javascript/

Manual de Java Script

Angular JS de Oreilly

**-ANEXOS**