|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CICLO II** | **UNIVERSIDAD DON BOSCO**  **FACULTAD DE INGENIERIA**  **ESCUELA DE COMPUTACION** | |  |
| INVESTIGACION APLICADA 03 | |
| **Tipo de Actividad:** | **Investigación aplicada** |
| **Lugar de Ejecución:** | **Centro de Cómputo y de forma virtual** |
| **Tiempo Estimado:** | **Una semana.** |
| **MATERIA:** | **Desarrollo de Aplicaciones Web con Software Interpretado en el Cliente DAW404** |

I. OBJETIVOS

Con la realización de esta investigación aplicada, demostrará que tiene suficientes capacidades de acuerdo a los objetivos de la materia, como son:

* Comprender la utilidad de las expresiones regulares para resolver problemas dentro de los scripts.
* Aplicar expresiones regulares para validar información ingresada en campos de formularios.
* Utilizar expresiones regulares para reemplazar texto.
* Utilizar los métodos relacionados con expresiones regulares del objeto *RegExp.*
* Conocer el modelo básico de control de eventos en JavaScript
* Realizar vinculación de eventos al documento web a través de atributos HTML
* Efectuar vinculación de eventos al documento web utilizando JavaScript.
* Utilizar el modelo de eventos del DOM2 para captura de eventos en un documento.

II. METODOLOGIA DE LA EVALUACION

INVESTIGACIÓN APLICADA 03 – CLASES TEÓRICAS DE LA CLASE 07 A LA CLASE 08  
fuentes\_mauricio@hotmail.com

Condiciones de la evaluación:

1. Se debe realizar en grupos de 5 alumnos, salvo excepciones.
2. Tiene un tiempo de una semana para entregar esta investigación aplicada.
3. Se publicará todo lo relativo a la investigación en el aula digital.
4. Son 7 proyectos de investigación que deben de ser cubiertos por los diferentes grupos conformados.
5. Debe presentar un documento con portada y el nombre y carnet de los integrantes del grupo, que contenga la evidencia de lo realizado, así como el código fuente del proyecto en un archivo comprimido, para verificar su correcta realización.

Investiga y ejecuta un **script de demostración**. Documenta su desarrollo de forma **descriptiva (texto)**, explicando todo el **código fuente** investigado. La documentación puede ser estilo blog, detallando las secciones o fragmentos del script y con su respectiva explicación.

**Se debe investigar y modificar acorde a lo requerido para cada grupo.**

GRUPO 01- juego de simulación de un ascensor - David Alexander Franco Rivera.

GRUPO 02 - juego de Gorilas - Fernando Alexander Juárez Coto.

GRUPO 03 - torres de Hanói - Iván Daniel Castillo Quintanilla.

GRUPO 04 - logo de Netflix - Josué Ernesto Mena Colato.

GRUPO 05 – test de aprendizaje de escritura en computadora - Daniela Nicole García Guillén.

GRUPO 06 – juego de tetris - Mónica Pamela Maradiaga De Paz.

GRUPO 07 – Implementación de Menús de aplicaciones - Christopher Alexander Palacios Figueroa.

III. EVALUACION

|  |
| --- |
| GRUPO 01- juego de simulación de un ascensor.  1. Investigue el juego de simulación de un ascensor. 2. Implemente el juego de simulación de un ascensor acorde a lo investigado. 3. Modifique el script acorde a lo siguiente: Construya un set de ascensor, para un edificio con las siguientes características: Son dos ascensores, tiene 11 niveles, el primer nivel es el sótano, luego está la planta baja que es el lobby, de los pisos dos al ocho son oficinas, los pisos 9 y 10 son oficinas VIP y el piso 11 es sala de reuniones VIP. 4. Construya diferentes escenarios acordes al diseño del ascensor requerido. |
|  |

|  |
| --- |
| GRUPO 02 - juego de Gorilas.  1. Investigue y haga funcionar el juego de gorilas. 2. Haga cambios en el interfaz, como tener cada juego un cambio completo de la hoja de estilos. 3. Haga las explosiones cada vez más grandes y escandalosas. 4. Cambie el color de los gorilas acorde a la hoja de estilos. 5. Cambie a español. 6. Cada vez, pregunte el nombre de los jugadores. 7. Construya un panel para los mensajes en pantalla, tanto de la actividad del juego, como el nombre de los jugadores. |
|  |

|  |
| --- |
| GRUPO 03 - torres de Hanói.  1. Haga funcionar el juego. 2. Implemente el cambio de hojas de estilo a través de un botón de selección de tema. 3. Construya una opción para elegir si el usuario quiere jugar en modo 2D o en modo 3D acorde a las gráficas; |
|  |
|  |

|  |
| --- |
| GRUPO 04 - Logo de Netflix.  1. Haga funcionar el logo de Netflix, tal cual, como el original. 2. A través de un botón, lance un prompt que permita elegir otra letra, inicialmente el prompt debe tener la letra U de Universidad. |
|  |
|  |
|  |

|  |
| --- |
| GRUPO 05 - test de aprendizaje de escritura en computadora.  1. Construya dos sets adicionales, uno de preguntas de biología y uno de preguntas de química. 2. Dependiendo del set que elijan, así debe cambiar el estilo del Cuestionario. |
|  |

|  |
| --- |
| GRUPO 06 – Juego Tetris  1. Construyan una opción para escoger sets adicionales. 2. Dependiendo del Set, así debe cambiar el estilo del juego. Todo a través de hojas de estilo. 3. Construyan al menos 5 Sets diferentes. |
|  |
|  |

|  |
| --- |
| GRUPO 07 – Implementación de Menús de aplicaciones Construya y rellene con elementos de menú reales, los siguientes tipos de menú:   1. Menú de navegación horizontal. 2. Menú Dropdown de navegación vertical. 3. Menú de navegación horizontal multinivel. 4. Menú estilo explorador de archivos. |
|  |