
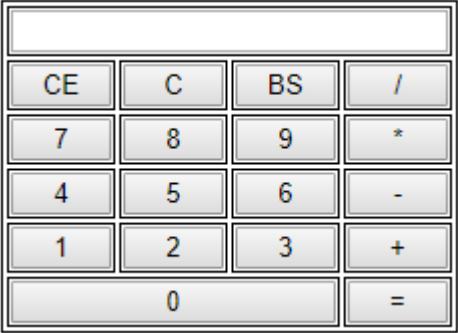

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

		FORMATO DE INFORME DE PRÁCTICA DE LABORATORIO / TALLERES / CENTROS DE SIMULACIÓN – PARA ESTUDIANTES	
CARRERA: Computación		ASIGNATURA: Programación Hipermedial	
NRO. PRÁCTICA:	3	TÍTULO PRÁCTICA: Resolución de problemas sobre JavaScript.	
OBJETIVO ALCANZADO: Entender y organizar de una mejor manera los sitios de web en Internet. Diseñar adecuadamente elementos gráficos en sitios web en Internet. Crear sitios web aplicando estándares actuales.			
ACTIVIDADES DESARROLLADAS			
<p>1. Calculadora</p> <p>Construir una calculadora con botones y una caja de texto que realice las operaciones básicas.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Código:</p> <p>Ingresar los botones.</p> <pre> <tr> <td colspan="4"><p id="res"></p></td> </tr> <tr> <th><input type="button" id="ce" onclick="borrarResultado()" value="CE"></th> <th><input type="button" id="c" onclick="borrarTodo()" value="C"></th> <th><input type="button" id="bor" onclick="borrarUno()" value="⌫"></th> <th><input type="button" id="div" onclick="escribir(' / ')" value="/"></th> </tr> <tr> <th><input type="button" id="b7" onclick="escribir('7')" value="7"></th> <th><input type="button" id="b8" onclick="escribir('8')" value="8"></th> <th><input type="button" id="b9" onclick="escribir('9')" value="9"></th> <th><input type="button" id="mul" onclick="escribir(' * ')" value="x"></th> </tr> <tr> <th><input type="button" id="b4" onclick="escribir('4')" value="4"></th> <th><input type="button" id="b5" onclick="escribir('5')" value="5"></th> <th><input type="button" id="b6" onclick="escribir('6')" value="6"></th> <th><input type="button" id="men" onclick="escribir(' - ')" value="-"></th> </tr> </pre>			

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

Javascript

```

var val = "";
function ce(){
    document.getElementById("casillero").value = ""
    val = ""
}
function c(){
    document.getElementById("casillero").value = ""
}
function bs(){
    document.getElementById("casillero").value = res
}

function dato(x){
    val = val + x;
    document.getElementById("casillero").value = val
}

function operar(){
    document.getElementById("casillero").value = eval(val)
}

```

2. Formulario

Diseñar una interfaz en HTML que permita ingresar datos de usuario. Luego con funciones de JavaScript se debe validar que todos los campos han sido ingresados y que los valores sean los correctos.


Errores captados

Cedula	<input type="text" value="Ingresar Cedula"/>	Esta página dice Llenar todos los campos
Nombre	<input type="text" value="Ingresar Nombre"/>	
Apellido	<input type="text" value="Ingresar Apellido"/>	
Dirección	<input type="text" value="Dirección"/>	
Teléfono	<input type="text" value="Celular"/>	
Fecha de Nacimiento	<input type="text" value="DD/MM/YYYY"/>	
Correo	<input type="text" value="Correo"/>	
<input type="button" value="aceptar"/>		

Cedula	<input type="text" value="456"/>	Esta página dice Fecha mal ingresada, usar formato dd/mm/yyyy
Nombre	<input type="text" value="Alejandro"/>	
Apellido	<input type="text" value="Enriquez"/>	
Dirección	<input type="text" value="Av. 24 de mayo"/>	
Teléfono	<input type="text" value="456"/>	
Fecha de Nacimiento	<input type="text" value="41/19/1234"/>	
<input type="button" value="Aceptar"/>		

3. Diseñar una interfaz para galería

Con 3 botones pasamos imágenes y desde JavaScript se debe hacer que al llegar a la última se inhabilite el botón.

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		



De un vector de imágenes escoge 5 al azar y la muestra, bloqueando los valores fuera del rango, llega al último y desaparece la opción del botón.

Código

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>Galería</title>
  <meta charset="utf-8">
  <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/style.css">
</head>
<body>
  <section>
    <div>
      <img width="10%" id="0" class="mySlides" src="">
      <img width="10%" id="1" class="mySlides" src="">
      <img width="10%" id="2" class="mySlides" src="">
      <img width="10%" id="3" class="mySlides" src="">
      <img width="10%" id="4" class="mySlides" src="">
    </div>
    <button id="izq" onclick="plusDivs(-1)">Anterior</button>
    <button id="center" onclick="reiniciar()">Reiniciar</button>
    <button id="der" onclick="plusDivs(+1)">Siguiente</button>
  </section>
</body>
<script type="text/javascript" src="js.js"></script>
</html>
```

JavaScript

Vuelve a cero el contador y coge el vector que con un método será mezclado.

```
function reiniciar() {
  indicador = 1;
  showDivs(1);
  v = [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10];
  var val;
  for(i = 0; i < 5; i++)
    v.splice(Math.floor(Math.random() * v.length), 1);
  shuffle(v);

  for(i = 0; i < 5; i++)
    document.getElementById(i).src = "images/" + v[i] + ".png";
}
```

Controlador botones

```
function plusDibs(n) {
    showDibs(indicador += n);
}
function showDibs(n) {
    var i;
    var x = document.getElementsByClassName("mySlides");
    if (n == x.length)
        document.getElementById('der').disabled = true;
    else
        document.getElementById('der').disabled = false;

    if (n == 1)
        document.getElementById('izq').disabled = true;
    else
        document.getElementById('izq').disabled = false

    for (i = 0; i < x.length; i++)
        x[i].style.display = "none";

    x[indicador-1].style.display = "block";
}
```

Método para mezclar el vector

```
function shuffle(v) {
    v.sort(() => Math.random() - 0.5);
}
```

RESULTADO(S) OBTENIDO(S):

Comprensión de las capacidades de JavaScript y sus usos para dar funcionamiento a las cosas.

Nombre de estudiante: Alejandro Enríquez



Firma de estudiante: