



## Práctica 1.

### Parte 1: Otros entornos de pruebas

**1.- Codepen.** Créate una cuenta en la web [codepen.io](https://codepen.io) para trabajar en clase. Pruébala introduciendo algo de código HTML y CSS. En la parte de JavaScript coloca el script visto en la prueba inicial del módulo:

```
var x, respuesta, contador;
contador =4;
for (x=1;x<=4;x++){
    respuesta=prompt("te caigo bien");
    if (respuesta=="si") {
        contador = contador+2;
    }
    if (respuesta=="no") {
        contador = contador-1;
    }
}
document.write(contador);
```

**Comprueba que el script funciona correctamente.**

Haz dos capturas de pantalla en las que se vean dos puntuaciones diferentes obtenidas al ejecutar el script.

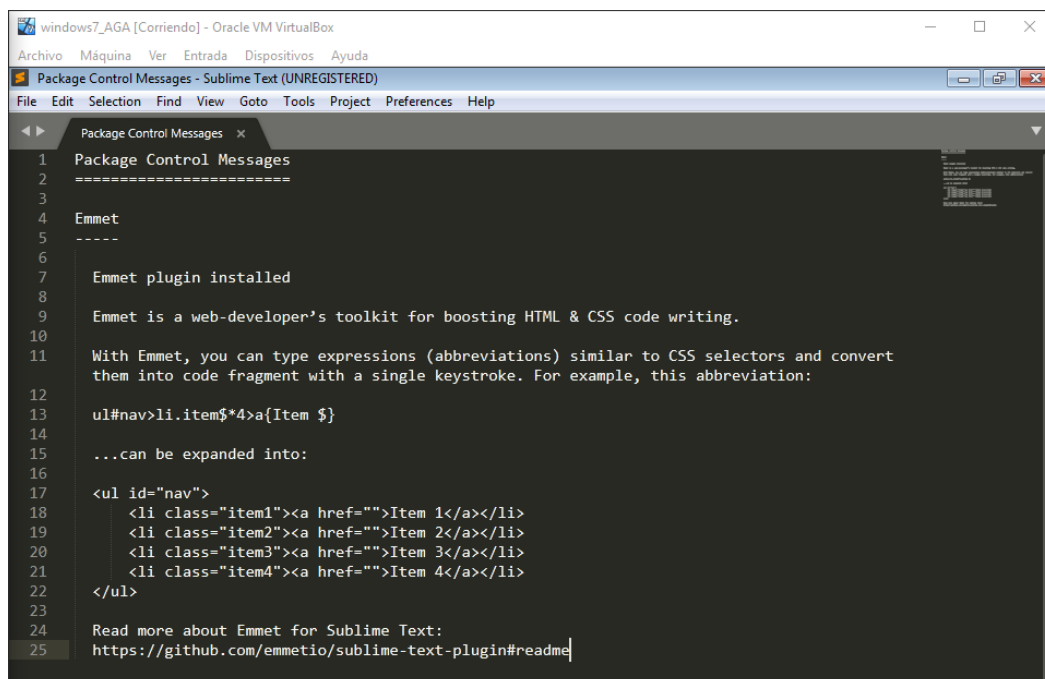




**2.- Sublime Text. Para utilizar Sublime Text como entorno de pruebas realiza las siguientes acciones:**

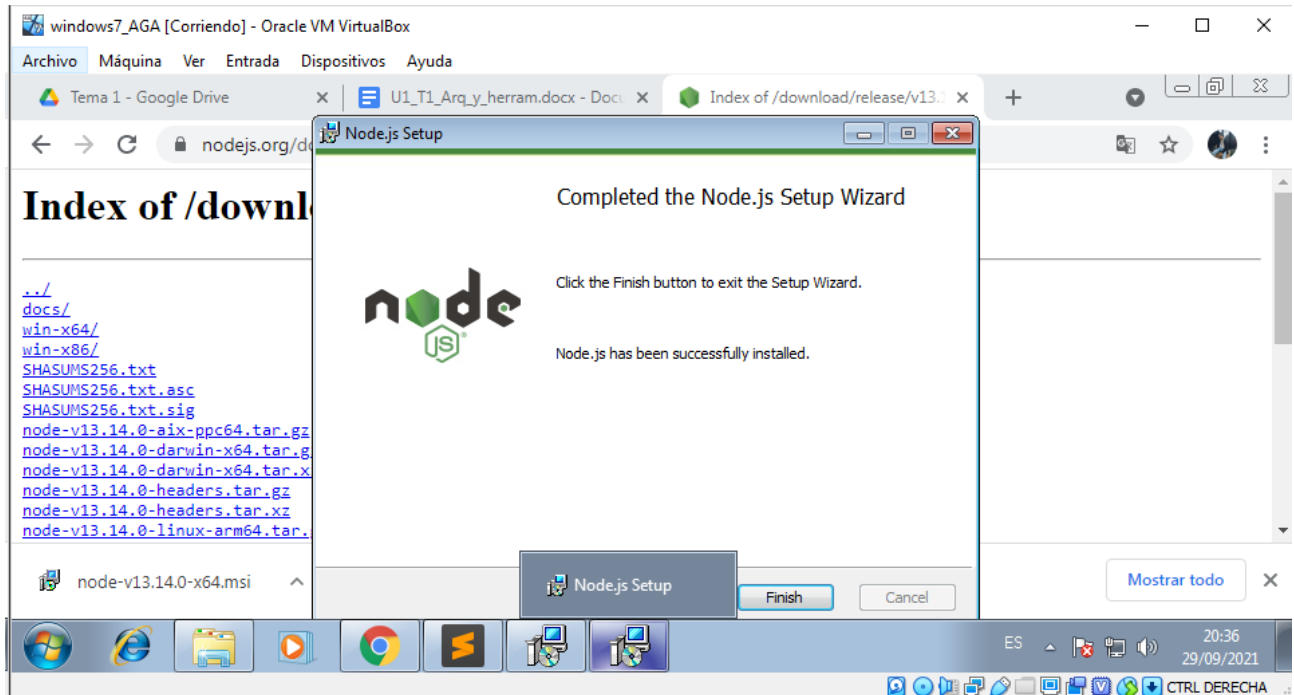
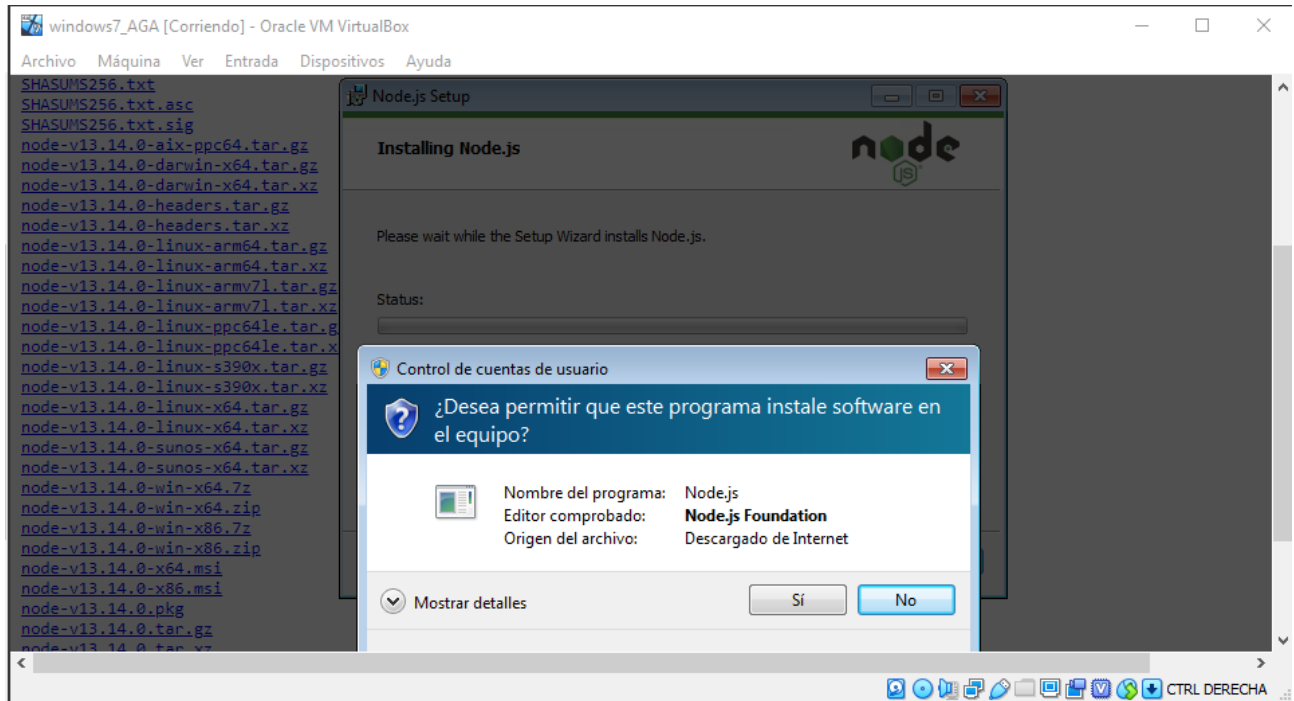
- Instala el editor de código Sublime Text.
- Configura Sublime Text instalando al menos el paquete Emmet. Puedes seguir las instrucciones que encontrarás en:

<https://www.nobledesktop.com/downloads/goodies/sublime-enhancements-edition1.2.pdf>





- Instala Node.js (<https://nodejs.org/es/download/>).





- Instalar browser-sync ejecutando la terminal de node con el comando: `npm install -g browser-sync`

```

windows7_AGA [Corriendo] - Oracle VM VirtualBox
Archivo  Máquina  Ver  Entrada  Dispositivos  Ayuda

C:\Users\AlfredoGA>npm install -g browser-sync
Your environment has been set up for using Node.js 13.14.0 (x64) and npm.
npm WARN deprecated debug@4.1.1: Debug versions >=3.2.0 <3.2.7 !! >=4 <4.3.1 have a low-severity ReDos regression when used in a Node.js environment. It is recommended you upgrade to 3.2.7 or 4.3.1. (https://github.com/visionmedia/debug/issues/797)
C:\Users\AlfredoGA\AppData\Roaming\npm\browser-sync -> C:\Users\AlfredoGA\AppData\Roaming\npm\node_modules\browser-sync\dist\bin.js
npm WARN optional SKIPPING OPTIONAL DEPENDENCY: fsevents@2.3.2 (node_modules\browser-sync\node_modules\chokidar\node_modules\fsevents):
npm WARN notsup SKIPPING OPTIONAL DEPENDENCY: Unsupported platform for fsevents@2.3.2: wanted {"os":"darwin","arch":"any"} (current: {"os":"win32","arch":"x64"})
+ browser-sync@2.27.5
updated 1 package in 12.231s
  
```

- Utiliza browser-sync para visualizar en tu navegador Chrome la web diseñada en el ejercicio 1. A tener en cuenta:

Para lanzar browser-sync utiliza el comando:

- o `browser-sync start --server --directory --files "*"`

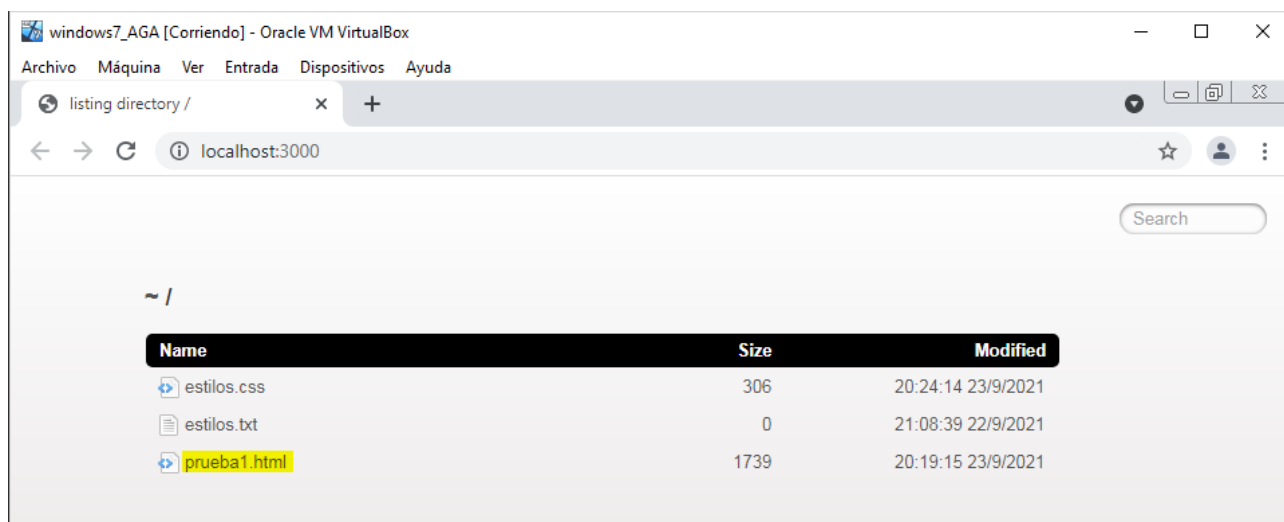
```

windows7_AGA [Corriendo] - Oracle VM VirtualBox
Archivo  Máquina  Ver  Entrada  Dispositivos  Ayuda

C:\Users\AlfredoGA\Desktop\visual\prueba>browser-sync start --server --directory --files "prueba1"
[Browsersync] Access URLs:
-----
  Local: http://localhost:3000
  External: http://10.0.2.15:3000
-----
   UI: http://localhost:3001
  UI External: http://localhost:3001
-----
[Browsersync] Serving files from: ../
[Browsersync] Watching files...
^C¿Desea terminar el trabajo por lotes (S/N)? S

C:\Users\AlfredoGA\Desktop\visual\prueba>browser-sync start --server --directory --files "prueba1.html"
[Browsersync] Access URLs:
-----
  Local: http://localhost:3000
  External: http://10.0.2.15:3000
-----
   UI: http://localhost:3001
  UI External: http://localhost:3001
-----
[Browsersync] Serving files from: ../
[Browsersync] Watching files...
  
```

Si tu navegador por defecto no es Chrome necesitarás especificar también la opción `--browser google-chrome`



**Parte 2: Busca información en Internet y responde a las siguientes cuestiones:**

**3.** Indica cómo depurar el código usando Chrome o Firefox.

Para depurar código de una página que está en google Chrome podemos hacerlo de tres formas, pero primero habrá que ir a la página deseada. La primera forma, sería usando los tres puntitos que hay arriba a la derecha, le damos a herramientas, y a herramientas de administrador, se nos abrirá un panel donde pulsaremos sobre el console. De la segunda forma, utilizaremos F12 para abrir el panel y luego pulsaremos sobre el console. Y por último, podemos pulsar “Ctrl+Mayús+J”, que nos abrirá en el panel la sección de console directamente. Una vez estemos en console, usamos debugger.

**4.** Define los siguientes acrónimos:

- a) W3C: Es la World Wide Web Consortium, que se encarga de implementar tecnologías para el uso y el desarrollo de internet.
- b) DHTML: Es la abreviatura de HTML dinámico, está diseñado para las web interactivas que no requieren plugins como Flash o Java. En este tipo de página se puede usar las tecnologías de HTML, CSS, JavaScript, etc.
- c) WYSIWYG: Es el acrónimo de What You See Is What You Get, lo que quiere decir en español, lo que ves es lo que obtienes. Esto se define para los procesadores de texto y editores de texto, que permiten escribir un documento mostrando el resultado directamente.
- d) API: Un Application Programming Interface, sirve para proporcionar un conjunto de funciones de uso general, para que resulte más fácil la programación.

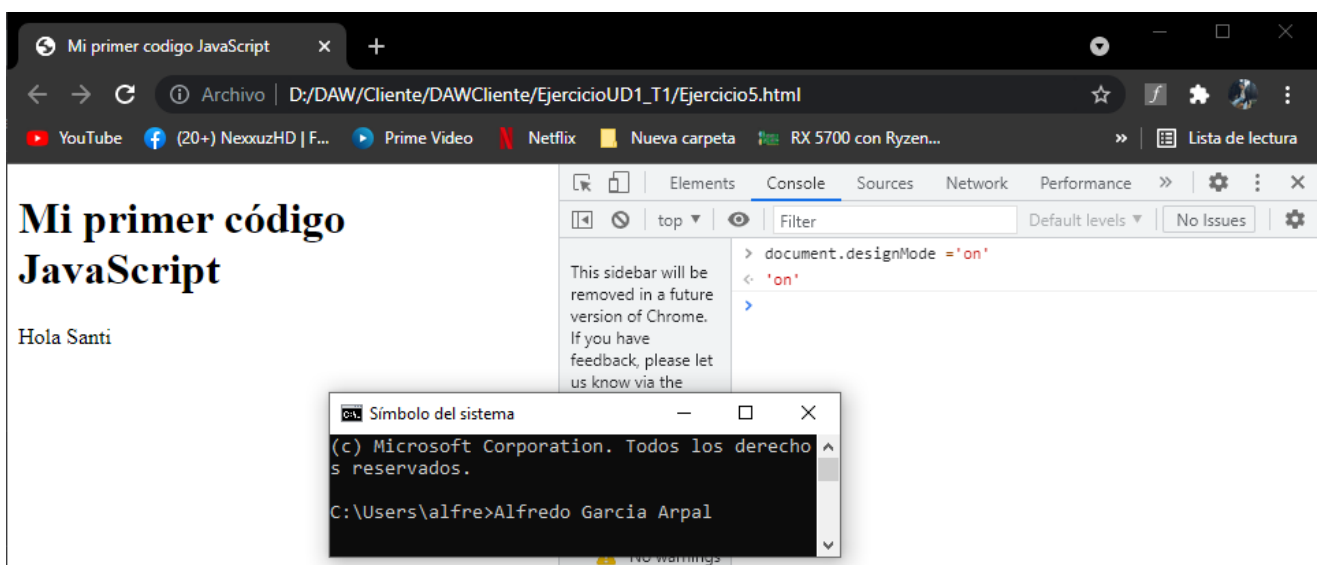


- e) IDE: Integrated Development Environment, es una aplicación que facilita al desarrollador o al programador, en la creación del software. Es un editor de código fuente, herramienta de construcción y un depurador.
- f) CRM: Customer Relationship Management, es una aplicación que se usa para gestionar las relaciones con los clientes, usuarios, las ventas o los prospectos. Esto sirve para que grandes empresas con muchos datos, puedan contabilizar todo sin necesidad de hacerlo de forma manual.
- g) WHATWG: Es Web Hypertext Application Technology Working Group, es una comunidad de personas y empresas que se han interesado en la evolución de HTML y las tecnologías conexas. Esta comunidad ha estado trabajando en HTML 5, Web Workers y Formularios Web 2.0.

5. En esta actividad deberás abrir con Google Chrome las páginas web propuestas y utilizar la Consola Web para realizar pruebas básicas de funcionamiento.

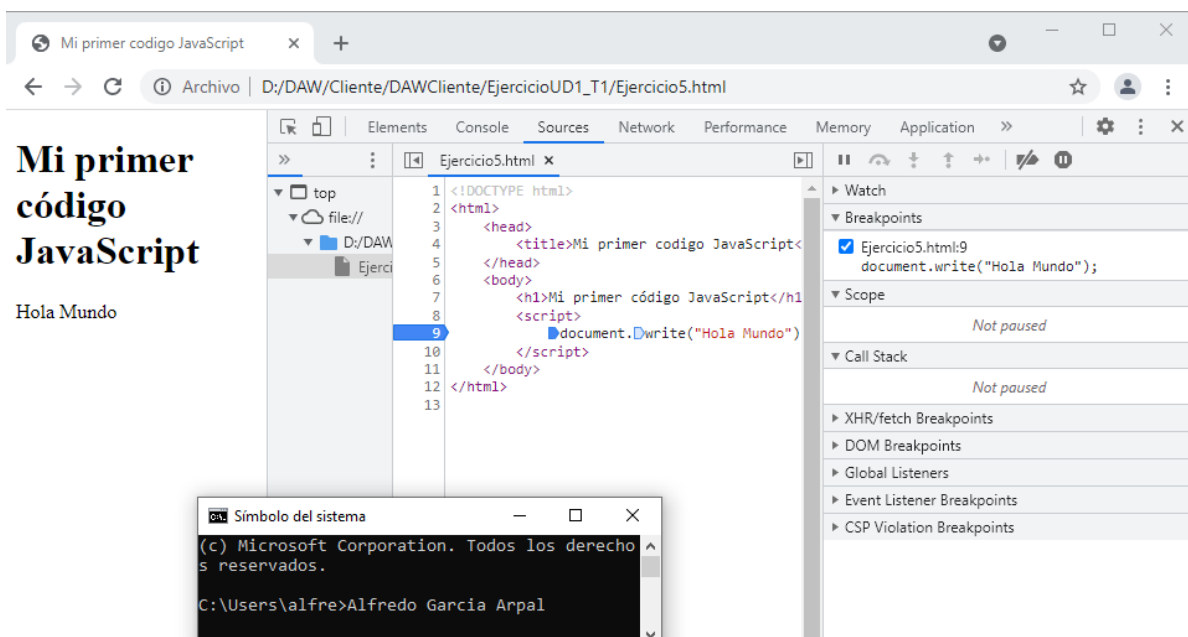
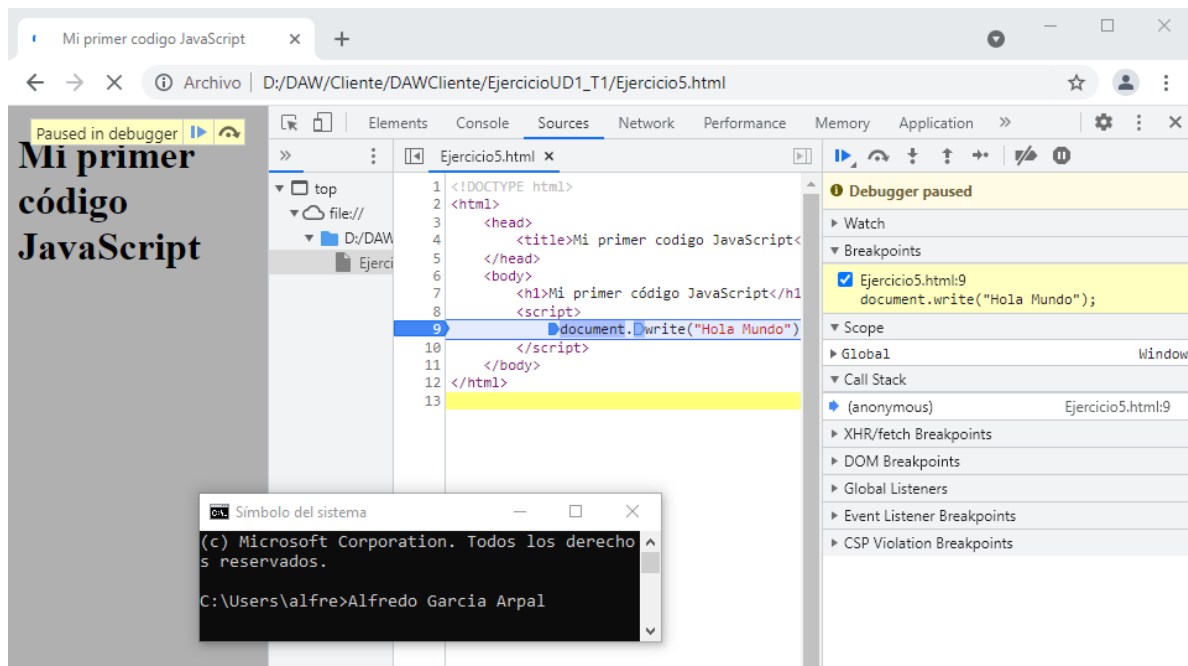
- a) En primer lugar abriremos la página web adjunta ("HolaMundo.html"). Deberás documentar dos pruebas en el fichero "holaMundo.html":

1. Conseguir modificar un valor de algún elemento HTML y comprobar que el cambio se aplica en tiempo real.





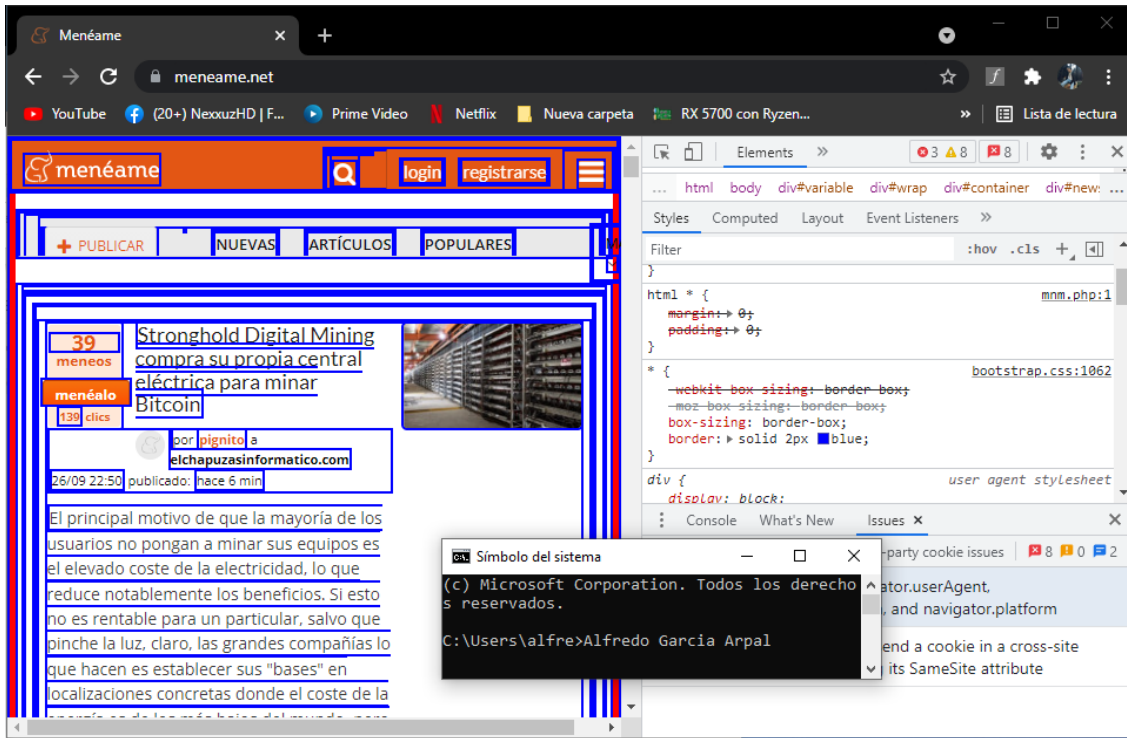
2. Establecer un “breakpoint” (punto de ruptura) del código Javascript de la página antes de que se muestre el mensaje “Hola mundo” y cuando comprobemos que se detenga, hacer que prosiga su ejecución.



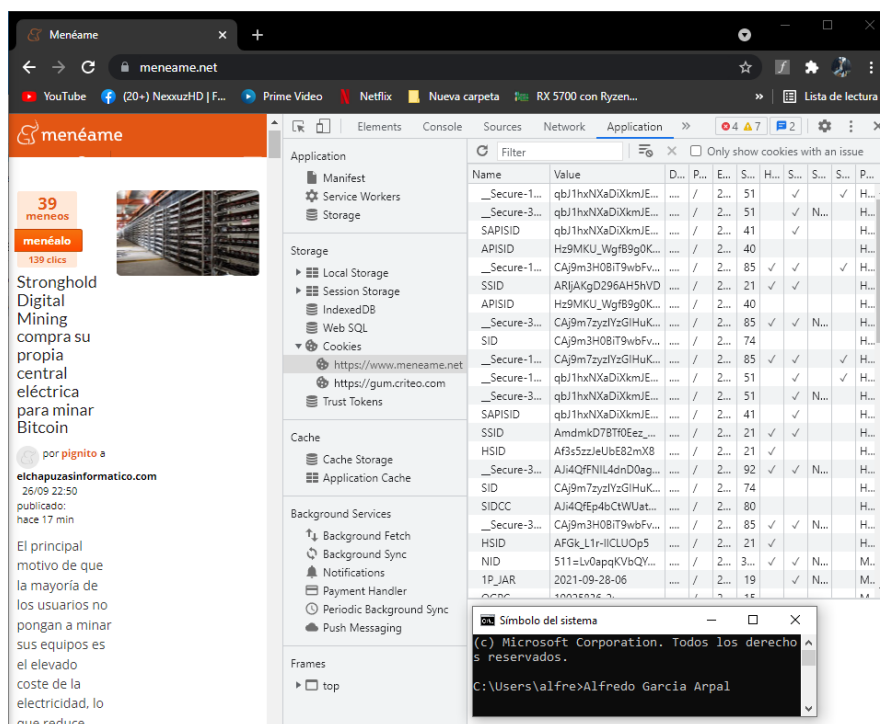


b) En segundo lugar abriremos <https://www.meneame.net/> y en ella deberás documentar dos pruebas:

1. Conseguir modificar algún elemento CSS.



2. Inspeccionar las cookies existentes del sitio "meneame.net".







HolaMundo.html

```
<html>
<head><title>Mi primer codigo JavaScript</title></head>
<body>
<h1>Mi primer código JavaScript</h1>
<script>
  document.write("Hola Mundo");
</script>
</body>
</html>
```

### ***CALIFICACIÓN***

- El valor de esta práctica es de un **15% de la nota de prácticas de la evaluación.**
- Apartado bien: 2. Mal o regular: 0. Para cada punto deberán entregarse las capturas de pantalla que demuestren que se han realizado las acciones requeridas.
- Entregar con nombre: **U1\_T1\_Arq\_y\_herram\_nombreyapellidos.pdf.**
- Fecha límite de entrega: **30 de septiembre de 2021 a las 23:59 en AEducAR.**