

NOMBRE Y APELLIDOS:			FECHA: 19-07-2023		
DOCENTE: MANUEL MACÍAS PÉREZ			NOTA:		
(IFCD0210) DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB.			Nº CURSO: 22-35/008902		
MF:	0491	UNIDADES DE APRENDIZAJE A LAS QUE RESPONDE:	UA2	Duración:	2 h
UF:	1842				
PRÁCTICA Nº:	E2				
DENOMINACIÓN: Efectos especiales en páginas web y su integración.					
<p><u>DESCRIPCIÓN</u></p> <p>1.- Se propone la integración de funcionalidades a una estructura establecida en clase.</p> <ul style="list-style-type: none"> Integración de animaciones en imágenes. <ul style="list-style-type: none"> Cambio de imágenes en la página web. Funcionalidad en botones. <ul style="list-style-type: none"> Página con los accesos a las actividades Control de eventos. <ul style="list-style-type: none"> Utilizar eventos diferentes para los botones. <p>La práctica se realizará de manera individual.</p> <p><u>MEDIOS PARA SU REALIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Equipo informático. Aplicación Visual Code Studio instalada en el equipo. Navegadores actualizados <p><u>PAUTAS DE ACTUACIÓN DEL FORMADOR</u></p> <p><i>Al inicio de la práctica, que se desarrollará de manera individual por cada uno de los alumnos, el formador/a realizará las siguientes actuaciones:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Fijará los objetivos de la práctica. Aportará las instrucciones necesarias a los alumnos/as para la realización de la misma, haciendo hincapié en aquellos aspectos más relevantes. Facilitará a cada alumno/a la documentación necesaria para el desarrollo de la práctica. Resolverá las dudas que se planteen durante el transcurso de la práctica, con objeto de que el alumnado aprenda y pueda concluir la realización de la misma. <p>Durante la realización de la práctica el formador/a supervisará el desarrollo de esta para evaluar tanto los procedimientos como el resultado final.</p> <p>Al finalizar la práctica el formador examinará el desarrollo que han realizado los/as alumnos/as, proponiendo las medidas de corrección, en caso necesario.</p> <p style="text-align: center;">ESPECIFICACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA</p>					

Resultados a comprobar	Indicadores de logro
1. Analiza los requisitos de uso de componentes software para ser utilizados por el documento en el entorno del cliente. Conforme el criterio de evaluación CE 3.1	1.1 Analiza los requisitos de uso de componentes software para ser utilizados por el documento en el entorno del cliente
	1.2 Comprende los requisitos de uso de componentes software para ser utilizados por el documento en el entorno del cliente
2. Inserta componentes software de aplicación de cliente que serán usados por el documento en el entorno del cliente. Conforme el criterio de evaluación CE 3.2	2.1 Inserta componentes software de aplicación de cliente que serán usados por el documento en el entorno del cliente.
	2.2 Documenta componentes software de aplicación de cliente que serán usados por el documento en el entorno del cliente.
3. En supuestos prácticos, selecciona componentes de software ya desarrollados para integrarlos en documentos herramientas de desarrollo y lenguajes de guion partiendo de documentación de diseño detallado. Conforme el criterio de evaluación CE 3.3	3.1 Integra componentes de software para controlar y validar la información introducida por el usuario.
	3.2 Integra componentes de software para permitir efectos dinámicos relacionados con el documento o dispositivo utilizado.
	3.2 Integra componentes de software para utilizar otras funcionalidades en el documento desarrollado.

Sistema de valoración

Definición de indicadores y escalas de medida

Los indicadores que se van a establecer, será una hoja de chequeo, sistema de valoración, que complementa a este documento, donde se evalúan todos los resultados a comprobar (tareas). En este documento, se establecerán a su vez los indicadores de logro que se han de tener en cuenta, para conseguir los resultados a comprobar.

Mínimo exigible

El mínimo exigible para la superación de la práctica es de 50 puntos sobre 100 puntos

SUPUESTO PRÁCTICO

1.- Se propone la integración de funcionalidades a una estructura establecida en clase.

- Integración de animaciones en imágenes.
 - Cambio de imágenes en la página web.
- Funcionalidad en botones.
 - Página con los accesos a las actividades
- Control de eventos.
 - Utilizar eventos diferentes para los botones.

La práctica se realizará de manera individual.

Adjuntar los códigos en este documento y convertir en pdf para enviar o subir la repositorio Github.



Ejemplo:

JS:

```
function cambiarcolor() {  
    var elemento = document.getElementById("subtitulo");  
    elemento.className = "colornegro"; }  
}
```

HTML:

```
<section>  
    <h1>Sitio Web</h1>  
    <p id="subtitulo" class="supercolor" onclick="cambiarcolor()">El mejor sitio web!</p>  
</section>
```

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Actividades JavaScript</title>
  <link rel="stylesheet" href="style.css">
</head>
<body>

  <h1>Ejercicios de JavaScript</h1>
  <div class="ejercicios">
    <div class="ejercicio">
      <h2>Ejercicio 2</h2>
      <p>Introduce dos números y los sumaré, restaré, multiplicaré y
dividiré</p>

      <input id="num1" type="number" placeholder="Introduce número">
      <input id="num2" type="number" placeholder="Introduce número">
      <button id="calcula">Calcula</button>
      <section id="operandos">
        <!--Aquí se van a mostrar los resultados desde JavaScript-->
      </section>

    </div>
    <!--Cierre del EJERCICIO 2-->

    <div class="ejercicio">
      <h2>Ejercicio 3</h2>
      <p>Introduce dos número y te diré si son iguales, o si el primer
número es mayor o menor que el segundo</p>
      <input type="number" id="num3" placeholder="Introduce número">
      <input type="number" id="num4" placeholder="Introduce número">
      <button id="compara">Comprara</button>
      <section id="comparando">
        <!--Aquí se van a mostrar los resultados desde JavaScript-->
      </section>

    </div>
    <!--Cierre del EJERCICIO 3-->
  </div>

  <div class="ejercicios">
    <div class="ejercicio">
      <h2>Ejercicio 4</h2>
      <p>Introduce la cantidad de niños y niñas y te diré el porcentaje
de niños y niñas</p>
      <input id="ninas" type="number" placeholder="Introduce número de
niñas">
```

```
<input id="ninos" type="number" placeholder="Introduce número de
niños">

<button id="calcula2">Calcula</button>
<section id="porcentaje">
    <!--Aquí se van a mostrar los resultados desde JavaScript-->
</section>
</div>
<!--Cierre del EJERCICIO 4-->

<div class="ejercicio">
    <h2>Ejercicio 5</h2>
    <p>Introduce el total de tu compra y el mes para ver si tienes
descuento</p>
    <input id="total" type="number" placeholder="El total de tu
compra">
    <input id="mes" type="text" placeholder="Mes de tu compra">
    <button id="calcula3">Descontar</button>
    <section id="compra">
        <!--Aquí se van a mostrar los resultados desde JavaScript-->
    </section>
</div>
<!--Cierre del EJERCICIO 5-->
</div>

<div class="ejercicios">
    <div class="ejercicio">
        <h2>Ejercicio 6</h2>
        <p>Pulsa el botón para verificar la clave, tienes tres intentos</p>
        <a href="indexejercicio6.html" target="_blank"><button
id="verClave">Verifica</button></a>
        <section id="verClave"></section>
    </div>
    <!--Cierre del EJERCICIO 6-->

    <div class="ejercicio">
        <h2>Ejercicio 9</h2>
        <p>Introduce un número y te mostraré la tabla de multplicar de ese
número, todas las tablas de multiplicar y la tabla del 1 hasta la del número
introducido</p>
        <a href="indexejercicio9.html" target="_blank"><button
id="tablas">Hacer tablas</button></a>
    </div>
    <!--Cierre del EJERCICIO 9-->
</div>

<div class="ejercicios">
    <div class="ejercicio">
```

```
<h2>Ejercicio 10</h2>
<p>Introduce el total de tu compra y el mes para ver si tienes
descuento</p>
<a href="indexejercicio10.html" target="_blank"><button
id="calcula4">Descontar</button></a>
<section id="comprado">
  <!--Aquí se van a mostrar los resultados desde JavaScript-->
</section>
</div>
<!--Cierre del EJERCICIO 10-->

<div class="ejercicio">
  <h2>Ejercicio 11</h2>
  <p>Te pido usuario y contraseña, pulsa para entrar</p>
  <a target="_blank" href="indexejercicio11.html"><button>Usuario y
contraseña</button></a>
</div>
<!--Cierre del EJERCICIO 11-->
</div>

<div class="ejercicios">
  <div class="ejercicio">
    <h2>Ejercicio 12</h2>
    <label for="operadores">Introduce el operador a comprobar</label>
    <input type="text" id="operadores" name="operadores">
    <button onclick="comprobar()">Comprobar</button><br>

    <h3 id="resultado"><br>Resultado:</h3>
  </div>
  <!--Cierre del EJERCICIO 12-->
  <div class="ejercicio">
    <h2>Ejercicio 14</h2>
    <p>Te muestro los días de la semana</p>
    <a href="indexejercicio14.html" target="_blank"><button
id="semana">Semana</button></a>
  </div>
  <!--Cierre del EJERCICIO 13-->
</div>

<div class="ejercicios">
  <div class="ejercicio">
    <h2>Ejercicio 15</h2>
    <p>Te muestro una serie de nombres</p>
    <a href="indexejercicio14.html" target="_blank"><button
id="semana">Mostrar nombres</button></a><br><br>
  </div>
  <!--Cierre del EJERCICIO 15-->
```

```

        <div class="ejercicio">
            <h2>Ejercicio 16</h2>
            <p>Te muestro los datos de un array de dos dimensiones</p>
            <a href="indexejercicio14.html" target="_blank"><button
id="semana">Array 2 dimensiones</button></a><br><br>
        </div>
        <!--Cierre del EJERCICIO 16-->
    </div>

    <div class="ejercicios">
        <div class="ejercicio">
            <h2>Ejercicio 17</h2>
            <p>Te cuento las palabras de un texto</p>
            <a href="index2.html" target="_blank"><button id="semana">cuento
palabras</button></a><br><br>
        </div>
        <!--Cierre del EJERCICIO 17-->

        <div class="ejercicio">
            <h2>Ejercicio 18 - 19</h2>
            <p>Recojo los datos de 3 alumnos y te los muestro</p>
            <a href="index3.html" target="_blank"><button
id="semana">Alumnos</button></a><br><br>
        </div>
        <!--Cierre del EJERCICIO 18-->
    </div>

    <div class="ejercicios">
        <div class="ejercicio">
            <br><br><br>
            <h2>Ejercicio examen</h2>
            <a href="#" onmouseover="cambiar();" onmouseout="volver();"
class="imagen">Al pasar sobre mi cambiará la imagen</a>
        </div>
        <!--Cierre del EJERCICIO examen-->

        <div class="ejercicio">
            
        </div>
        <!--Cierre del EJERCICIO muestra imagen-->
    </div>

    <footer>
        <script src="actividadesjuntas.js"></script>
    </footer>

```



```
</body>  
</html>
```

```
body{  
  text-align: center;  
  margin: 0px;  
  padding: 0px;  
  font-family: sans-serif;  
  font-size: 1.1em;  
  background-image: url(media/fondo.jpg);  
  background-repeat: no-repeat;  
  background-attachment: fixed;  
}  
h1{  
  color: white;  
}  
.ejercicios{  
  display: flex;  
  padding-left: 2em;  
  padding-right: 2em;  
}  
.ejercicio{  
  width: 50%;  
  background-color: rgba(167, 161, 161, 0.744);  
  margin: 0.5em;  
  border-radius: 1.5em;  
}  
section{  
  padding-top: 1.5em;  
  padding-bottom: 2em;  
  font-size: 1.1em;  
}  
input{  
  padding: 0.5em;  
  border-radius: 0.5em;  
  font-size: 1.1em;  
}  
button{  
  padding: 0.5em;  
  border-radius: 0.5em;  
  background-color: rgb(54, 54, 54);  
  color: white;  
  font-size: 1.1em;  
}  
button:hover{
```

```
background-color: rgb(193, 193, 193);  
color: black;  
box-shadow: black 3px 3px 3px;  
}  
  
.imagen{  
text-decoration: none;  
color: rgb(0, 0, 0);  
}
```

SISTEMAS DE VALORACIÓN MF 0491_3 – UF1842 – E2

RESULTADOS A COMPROBAR	INDICADORES DE LOGRO	ESCALA DE MEDIDAS		
<p>4. Analiza los requisitos de uso de componentes software para ser utilizados por el documento en el entorno del cliente.</p> <p>Conforme el criterio de evaluación CE 3.1</p>	<p>Analiza los requisitos de uso de componentes software para ser utilizados por el documento en el entorno del cliente</p>	<p>- Analiza los requisitos de uso de componentes software para ser utilizados por el documento en el entorno del cliente entre un 75% y 100%</p>	B	10
		<p>- Analiza los requisitos de uso de componentes software para ser utilizados por el documento en el entorno del cliente entre un 50% y 75%</p>	R	5
		<p>- Analiza los requisitos de uso de componentes software para ser utilizados por el documento en el entorno del cliente por debajo de un 50 %</p>	M	0
	<p>1.2 Comprende los requisitos de uso de componentes software para ser utilizados por el documento en el entorno del cliente</p>	<p>- Comprende los requisitos de uso de componentes software para ser utilizados por el documento en el entorno del cliente entre un 75% y 100%.</p> <p>- Comprende los requisitos de uso de componentes software para ser utilizados por el documento en el entorno del cliente entre un 50% y 75%.</p> <p>- Comprende los requisitos de uso de componentes software para ser utilizados por el documento en el entorno del cliente por debajo de un 50%.</p>	B	10
<p>5. Inserta componentes software de aplicación de cliente que serán usados por el documento en el entorno del cliente.</p> <p>Conforme el criterio de evaluación CE 3.2</p>	<p>2.1 Inserta componentes software de aplicación de cliente que serán usados por el documento en el entorno del cliente.</p>	<p>- Inserta componentes software de aplicación de cliente que serán usados por el documento en el entorno del cliente entre un 75% y 100%.</p>	B	10
		<p>- Inserta componentes software de aplicación de cliente que serán usados por el documento en el entorno del cliente entre un 50% y 75%.</p>	R	5
		<p>- Inserta componentes software de aplicación de cliente que serán usados por el documento en el entorno del cliente por debajo de un 50%.</p>	M	0
	<p>2.2 Documenta componentes software de aplicación de cliente que serán usados por el documento en el entorno del cliente.</p>	<p>- Documenta componentes software de aplicación de cliente que serán usados por el documento en el entorno del cliente entre un 75% y 100%.</p>	B	10

		<ul style="list-style-type: none"> - Documenta componentes software de aplicación de cliente que serán usados por el documento en el entorno del cliente entre un 50% y 75%. - Documenta componentes software de aplicación de cliente que serán usados por el documento en el entorno del cliente por debajo de un 50% 	R	5
			M	0
6. En supuestos prácticos, selecciona componentes de software ya desarrollados para integrarlos en documentos herramientas de desarrollo y lenguajes de guion partiendo de documentación de diseño detallado. Conforme el criterio de evaluación CE 3.3	3.1 Integra componentes de software para controlar y validar la información introducida por el usuario.	<ul style="list-style-type: none"> - Integra componentes de software para controlar y validar la información introducida por el usuario entre un 75% y 100%. - Integra componentes de software para controlar y validar la información introducida por el usuario entre un 50% y 75%. - Integra componentes de software para controlar y validar la información introducida por el usuario por debajo de un 50% 	B	20
			R	10
			M	0
	3.2 Integra componentes de software para permitir efectos dinámicos relacionados con el documento o dispositivo utilizado.	<ul style="list-style-type: none"> - Integra componentes de software para permitir efectos dinámicos relacionados con el documento o dispositivo utilizado entre un 75% y 100%. - Integra componentes de software para permitir efectos dinámicos relacionados con el documento o dispositivo utilizado entre un 50% y 75%. - Integra componentes de software para permitir efectos dinámicos relacionados con el documento o dispositivo utilizado por debajo de un 50% 	B	20
			R	10
			M	0
	3.2 Integra componentes de software para utilizar otras funcionalidades en el documento desarrollado.	<ul style="list-style-type: none"> - Integra componentes de software para utilizar otras funcionalidades en el documento desarrollado entre un 75% y 100%. - Integra componentes de software para utilizar otras funcionalidades en el documento desarrollado entre un 50% y 75%. - Integra componentes de software para utilizar otras funcionalidades en el documento desarrollado por debajo de un 50% 	B	20
			R	10
			M	0
	Valor mínimo exigible: 50	Valor máximo: 100		