

Desarrollo de Aplicaciones Telemáticas
Grado en Ingeniería en Tecnologías de
Telecomunicación
Programa del curso 2014/2015

Jesús M. González Barahona, Gregorio Robles Martínez
GSyC, Universidad Rey Juan Carlos

13 de febrero de 2015

Índice general

1. Características de la asignatura	5
1.1. Datos generales	5
1.2. Objetivos	6
1.3. Metodología	6
1.4. Evaluación	6
2. Programa	8
2.1. Presentación	8
2.1.1. Sesión del 12 de enero (2 horas)	8
2.1.2. Sesión del 26 de enero (0.5 horas)	8
2.2. Introducción a HTML	8
2.2.1. Sesión del 13 de enero (2 horas)	8
2.3. Introducción a CSS	9
2.3.1. Sesión del 27 de enero (2 horas)	9
2.3.2. Sesión del 3 de febrero (2 horas)	9
2.4. Introducción a Bootstrap	10
2.4.1. Sesión del 10 de febrero (2 horas)	10
2.4.2. Sesión del 17 de febrero (2 horas)	10
2.5. Introducción a JavaScript	10
2.5.1. Sesión del 19 de enero (2 horas)	10
2.5.2. Sesión del 20 de enero (2 horas)	11
2.5.3. Sesión del 26 de enero (1.5 horas)	11
2.5.4. Sesión del 2 de febrero (2 horas)	12
2.5.5. Sesión del 9 de febrero (1 hora)	12
2.6. Introducción a jQuery	12
2.6.1. Sesión del 9 de febrero (1 hora)	12
2.6.2. Sesión del 16 de febrero (2 horas)	13
2.6.3. Sesión del 23 de febrero (2 horas)	13
2.6.4. Sesión del ... (2 horas)	13
2.7. Introducción a HTML5	14
2.7.1. Sesión del ... (2 horas)	14

2.7.2.	Sesión del ... (2 horas)	14
2.7.3.	Sesión del ... (2 horas)	14
2.7.4.	Sesión del ... (2 horas)	15
2.7.5.	Sesión del ... (2 horas)	15
2.8.	Otras bibliotecas JavaScript	15
2.8.1.	Sesión del ... (2 horas)	15
2.8.2.	Sesión del ... (2 horas)	16
2.9.	APIs JavaScript	16
2.9.1.	Sesión del ... (2 horas)	16
2.9.2.	Sesión del ... (2 horas)	16
2.9.3.	Sesión del ... (2 horas)	16
3.	Enunciados de prácticas: aplicaciones simples	17
3.1.	Calculadora SPA	17
3.2.	Socios	18
4.	Enunciados de prácticas: proyectos finales	20
4.1.	Mashup de servicios (mayo 2014)	20
4.1.1.	Funcionalidad optativa	21
4.2.	Mashup de servicios (mayo 2013)	23
4.2.1.	Funcionalidad optativa	25
5.	Ejercicios	28
5.1.	Entrega de prácticas incrementales	28
5.2.	HTML	29
5.2.1.	Espía a tu navegador	29
5.2.2.	HTML simple	30
5.2.3.	HTML de un sitio web	30
5.2.4.	HTML con JavaScript	31
5.2.5.	Manipulación de HTML desde Firebug	31
5.3.	CSS	32
5.3.1.	Añadir selectores	32
5.3.2.	Añadir reglas CSS	32
5.3.3.	Márgenes y rellenos	32
5.3.4.	Bordes	33
5.3.5.	Colores e imágenes de fondo	33
5.3.6.	Tipografía	34
5.3.7.	Creación de una cabecera de página	35
5.3.8.	Creación de un pie de página	35
5.3.9.	Menú de navegación	36
5.3.10.	Diseño a 2 columnas con cabecera y pie de página	36

5.3.11.	Una caja CSS2	37
5.3.12.	Bordes redondeados	38
5.3.13.	Sombra de texto	39
5.3.14.	Sombra de borde	39
5.3.15.	Fondo semitransparente	39
5.3.16.	Fondo en gradiente	39
5.3.17.	Alpha en los bordes	39
5.3.18.	Rotación	40
5.3.19.	Escalado	40
5.3.20.	Rotación en el eje de las Y	40
5.3.21.	Animación	40
5.3.22.	Transiciones	40
5.3.23.	Tu hoja de estilo CSS3	41
5.4.	Bootstrap	41
5.4.1.	Inspeccionando Bootstrap	41
5.4.2.	Una sencilla página con Bootstrap	41
5.4.3.	Utilizando el Jumbotron de Bootstrap	41
5.4.4.	Utilizando el Carousel de Bootstrap	41
5.4.5.	Tu diseño Bootstrap de una página web	41
5.5.	JavaScript	42
5.5.1.	Iteración sobre un objeto	42
5.5.2.	Vacía página	42
5.5.3.	De lista a lista ordenada	43
5.5.4.	Función que cambia un elemento HTML	43
5.5.5.	Sumador JavaScript muy simple	44
5.5.6.	Sumador JavaScript muy simple con sumas aleatorias	45
5.5.7.	Mostrador aleatorio de imágenes	45
5.5.8.	JSFiddle	45
5.5.9.	Greasemonkey	45
5.5.10.	Calculadora binaria simple	46
5.5.11.	Prueba de addEventListener para leer contenidos de formularios	47
5.5.12.	Colores con addEventListener	48
5.6.	JQuery	49
5.6.1.	Uso de jQuery	49
5.6.2.	Cambio de colores con jQuery	49
5.6.3.	Texto con jQuery	50
5.6.4.	Difuminado (fading) con JQuery	50
5.6.5.	Ejemplos simples con Ajax	51
5.6.6.	Ejemplo simple con Ajax y JSON	51

5.6.7.	Generador de frases aleatorias	51
5.6.8.	Utilización de JSONP	52
5.7.	HTML5	53
5.7.1.	La misma página, pero en HTML5	53
5.7.2.	Diagrama de coordenadas con canvas	53
5.7.3.	Un Paint sencillo	53
5.7.4.	Un Paint con brocha	53
5.7.5.	Estudia un juego sencillo con canvas	53
5.7.6.	Modifica el juego sencillo con canvas	54
5.7.7.	Juego con estado	54
5.7.8.	Juego sin conexión	54
5.7.9.	Modernizr: Comprobación de funcionalidad HTML5	54
5.7.10.	Audio y vídeo con HTML5	55
5.7.11.	Geolocalización con HTML5	55
5.7.12.	Las antípodas	55
5.7.13.	Cálculo de números primos con Web Workers	56
5.7.14.	Cliente de eco con WebSocket	56
5.7.15.	Cliente y servidor de eco con WebSocket	56
5.7.16.	Cliente y servidor de chat con WebSocket	56
5.7.17.	Canal con obsesión horaria	56
5.8.	Otras bibliotecas JavaScript	57
5.8.1.	jQueryUI: Instalación y prueba	57
5.8.2.	jQueryUI: Uso básico	57
5.8.3.	jQueryUI: Juega con jQueryUI	58
5.8.4.	jQueryUI: Clon de 2048	58
5.8.5.	Elige un plugin de jQuery	58
5.9.	APIs JavaScript	58
5.9.1.	Leaflet: Instalación y prueba	58
5.9.2.	Leaflet: Coordenadas	59
5.9.3.	Leaflet: Aplicación móvil	59
5.9.4.	Leaflet: GeoJSON	60
5.9.5.	Leaflet: Coordenadas y búsqueda de direcciones	60
5.9.6.	Leaflet: Fotos de Flickr	61
5.9.7.	OpenLayers: Instalación y prueba	61
5.9.8.	OpenLayers: Capas y marcadores	62
5.9.9.	OpenLayers: Coordenadas y búsqueda de direcciones	62
5.9.10.	OpenLayers: Fotos de Flickr	63
5.9.11.	Open Web Apps: Aplicación para FirefoxOS	63
5.10.	Ejercicios finales	65
5.10.1.	Juego de las parejas	65

Capítulo 1

Características de la asignatura

1.1. Datos generales

Título:	Desarrollo de Aplicaciones Telemáticas
Titulación:	Grado en Ingeniería en Tecnologías de Telecomunicación
Cuatrimestre:	Cuarto curso, segundo cuatrimestre
Créditos:	6 (3 teóricos, 3 prácticos)
Horas lectivas:	4 horas semanales
Horario:	lunes, 13:00–15:00 martes, 13:00–15:00
Profesores:	Jesús M. González Barahona jgb @ gsync.es Despacho 003, Biblioteca, Campus de Fuenlabrada Gregorio Robles Martínez grex @ gsync.es Despacho 110, Departamental III, Campus de Fuenlabrada
Sede telemática:	http://campusonline.urjc.es/
Aulas:	Laboratorio 209, Edif. Laboratorios III

1.2. Objetivos

En esta asignatura se pretende que el alumno obtenga conocimientos detallados sobre los servicios y aplicaciones comunes en las redes de ordenadores, y en particular en Internet. Se pretende especialmente que conozcan las tecnologías básicas que los hacen posibles.

1.3. Metodología

La asignatura tiene un enfoque eminentemente práctico. Por ello se realizará en la medida de lo posible en el laboratorio, y las prácticas realizadas (incluyendo especialmente la práctica final) tendrán gran importancia en la evaluación de la asignatura. Los conocimientos teóricos necesarios se intercalarán con los prácticos, en gran medida mediante metodologías apoyadas en la resolución de problemas. En las clases teóricas se utilizan, en algunos casos, transparencias que sirven de guión. En todos los casos se recomendarán referencias (usualmente documentos disponibles en Internet) para profundizar conocimientos, y complementarias de los detalles necesarios para la resolución de los problemas prácticos. En el desarrollo diario, las sesiones docentes incluirán habitualmente tanto aspectos teóricos como prácticos.

Se usa un sistema de apoyo telemático a la docencia (Moodle) para realizar actividades complementarias a las presenciales, y para organizar la documentación ofrecida a los alumnos.

1.4. Evaluación

Parámetros generales:

- Teoría (obligatorio): 0 a 5.
- Práctica final (obligatorio): 0 a 2.
- Opciones y mejoras de la práctica final: 0 a 3
- Prácticas incrementales: 0 a 1
- Ejercicios en foro: 0 a 1
- Nota final: Suma de notas, moderada por la interpretación del profesor
- Mínimo para aprobar:
 - aprobado en teoría (2.5) y práctica final (1)

- 5 puntos de nota final

Evaluación teoría: prueba escrita

Evaluación prácticas incrementales (evaluación continua):

- entre 0 y 1 (sobre todo las extensiones)
- es muy recomendable hacerlas

Evaluación práctica final:

- posibilidad de examen presencial para práctica final
- tiene que funcionar en el laboratorio
- enunciado mínimo obligatorio supone 1, se llega a 2 sólo con calidad y cuidado en los detalles
- realización individual de la práctica

Opciones y mejoras práctica final:

- permiten subir la nota mucho

Evaluación ejercicios (evaluación continua):

- preguntas y ejercicios en foro

Evaluación extraordinaria:

- prueba escrita (si no se aprobó la ordinaria)
- nueva práctica final (si no se aprobó la ordinaria)

Capítulo 2

Programa

Programa de las prácticas de la asignatura (tentativo, irá evolucionando según avanza la asignatura).

2.1. Presentación

2.1.1. Sesión del 12 de enero (2 horas)

- **Presentación:** Presentación de la asignatura. Breve introducción y motivación de las aplicaciones web.
- **Material:** Transparencias, tema “Presentación”.
- **Ejercicio (discusión en clase):** “Espía a tu navegador” (ejercicio 5.2.1)

2.1.2. Sesión del 26 de enero (0.5 horas)

- **Presentación:** Introducción a la entrega de prácticas en GitHub (sección 5.1).

2.2. Introducción a HTML

Introducción a algunos conceptos de HTML y tecnologías relacionadas.

2.2.1. Sesión del 13 de enero (2 horas)

- **Ejercicio (discusión en clase):** “Página HTML simple” (ejercicio 5.2.2).
- **Presentación:** Introducción a HTML

- **Material:** Transparencias, tema “HTML”.
- **Ejercicio libre:** Practica con HTML. Elige una página web y modifícala (trata de hacerlo para todos los elementos que puedas entre los vistos en la presentación).
- **Ejercicio (discusión en clase):** “Manipulación de HTML desde Firebug” (ejercicio 5.2.5)

2.3. Introducción a CSS

Introducción a algunos conceptos de CSS.

2.3.1. Sesión del 27 de enero (2 horas)

- **Presentación:** Introducción a CSS
- **Material:** Transparencias, tema “CSS”.
- **Ejercicio (discusión en clase):** “Añadir selectores” (ejercicio 5.3.1)
- **Ejercicio (en clase):** “Tipografía” (ejercicio 5.3.6)
- **Ejercicio (entrega en el foro):** “Una caja CSS2” (ejercicio 5.3.11)

2.3.2. Sesión del 3 de febrero (2 horas)

- **Presentación:** CSS3
- **Material:** Transparencias, tema “CSS3”.
- **Ejercicio (discusión en clase):** “Una caja CSS2” (ejercicio 5.3.11)
- **Ejercicio (discusión en clase):** “Bordes redondeados” (ejercicio 5.3.12)
- **Ejercicio (discusión en clase):** “Sombra de texto” (ejercicio 5.3.13)
- **Ejercicio (discusión en clase):** “Sombra de borde” (ejercicio 5.3.14)
- **Ejercicio (discusión en clase):** “Fondo semitransparente” (ejercicio 5.3.15)
- **Ejercicio (discusión en clase):** “Fondo en gradiente” (ejercicio 5.3.16)
- **Ejercicio (entrega en el foro):** “Alpha en los bordes” (ejercicio 5.3.17)

- **Ejercicio (discusión en clase):** “Alpha en los bordes” (ejercicio 5.3.17)
- **Ejercicio (discusión en clase):** “Rotación” (ejercicio 5.3.18)
- **Ejercicio (discusión en clase):** “Escalado” (ejercicio 5.3.19)
- **Ejercicio (discusión en clase):** “Rotación en el eje Y” (ejercicio 5.3.20)
- **Ejercicio (discusión en clase):** “Animación” (ejercicio 5.3.21)
- **Ejercicio (entrega en el foro):** “Transiciones” (ejercicio 5.3.22)

2.4. Introducción a Bootstrap

2.4.1. Sesión del 10 de febrero (2 horas)

- **Presentación:** Bootstrap
- **Material:** Transparencias, tema “Bootstrap”.
- **Ejercicio (discusión en clase):** “Inspeccionando Bootstrap” (ejercicio 5.4.1)
- **Ejercicio (discusión en clase):** “Una sencilla página con Bootstrap” (ejercicio 5.4.2)
- **Ejercicio (entrega en GitHub):** “Utilizando el Carousel de Bootstrap” (ejercicio 5.4.4)

2.4.2. Sesión del 17 de febrero (2 horas)

- **Presentación:** Bootstrap
- **Material:** Transparencias, tema “Bootstrap”.
- **Ejercicio (entrega en GitHub):** “Tu diseño Bootstrap de una página web” (ejercicio 5.4.5)

2.5. Introducción a JavaScript

2.5.1. Sesión del 19 de enero (2 horas)

- **Presentación:** JavaScript: objetos, funciones
- **Material:** Transparencias, tema “JavaScript”

- **Ejercicio (discusión en clase y entrega en el foro):** “Página HTML con JavaScript” (ejercicio 5.2.4).
- **Ejercicios:** Ejercicios varios ejecutados en la consola de Firebug. Exploración de las opciones de depuración de Firebug para JavaScript.

2.5.2. Sesión del 20 de enero (2 horas)

- **Presentación:** JavaScript: tipos, strings, expresiones regulares, números, booleanos, vectores (arrays), variables.
- **Material:** Transparencias, tema “JavaScript”
- **Ejercicio (discusión en clase):** “Iteración sobre un objeto” (ejercicio 5.5.1)
- **Ejercicio (discusión en clase):** “Función que cambia un elemento HTML” (ejercicio 5.5.4)
- **Ejercicio (discusión en clase):** “Vacía página” (ejercicio 5.5.2)

2.5.3. Sesión del 26 de enero (1.5 horas)

- **Presentación:** JavaScript: tipos, strings, expresiones regulares, números, booleanos, vectores (arrays), variables, sentencias de control, prototipos y herencia, constructores, riesgos a evitar.
- **Material:** Transparencias, tema “JavaScript”
- **Ejercicio (discusión en clase):** “De lista a lista ordenada” (ejercicio 5.5.3)
- **Ejercicio (discusión en clase):** “Sumador JavaScript muy simple” (ejercicio 5.5.5)
- **Ejercicio (discusión en clase, entrega en GitHub):** “Sumador JavaScript muy simple con sumas aleatorias” (ejercicio 5.5.6)
Entrega recomendada: antes del 2 de febrero.
Repo GitHub: <https://github.com/CursosWeb/X-Nav-JS-Sumador>
- **Ejercicio (discusión en clase):** “JSFIDDLE” (ejercicio 5.5.8)

2.5.4. Sesión del 2 de febrero (2 horas)

- **Ejercicio (discusión de la solución):** “Sumador JavaScript muy simple con sumas aleatorias” (ejercicio 5.5.6)
- **Ejercicio (discusión en clase, entrega en GitHub):** “Mostrador aleatorio de imágenes” (ejercicio 5.5.7)
Entrega recomendada: antes del 9 de febrero
Repo GitHub: <https://github.com/CursosWeb/X-Nav-JS-Fotos>
- **Ejercicio (discusión en clase, entrega en GitHub):** “Calculadora binaria simple” (ejercicio 5.5.10)
Entrega recomendada: antes del 9 de febrero
Repo GitHub: <https://github.com/CursosWeb/X-Nav-JS-Calculadora>
- **Ejercicio (discusión en clase):** “Greasemonkey” (ejercicio 5.5.9)

2.5.5. Sesión del 9 de febrero (1 hora)

- **Ejercicio (discusión en clase):** “Prueba de addEventListener para leer contenidos de formularios” (ejercicio 5.5.11)
- **Ejercicio (discusión en clase, entrega en GitHub):** “Colores con addEventListener” (ejercicio 5.5.12)
Entrega recomendada: antes del 16 de febrero
Repo GitHub: <https://github.com/CursosWeb/X-Nav-JS-Event>

2.6. Introducción a jQuery

2.6.1. Sesión del 9 de febrero (1 hora)

- **Presentación:** JQuery: introducción
- **Material:** Transparencias, tema “jQuery”
- **Ejercicio (discusión en clase):** “Uso de jQuery” (ejercicio 5.6.1)
- **Ejercicio (discusión en clase, entrega en Git Hub):** “Cambio de colores con jQuery” (ejercicio 5.6.2)
Entrega recomendada: antes del 16 de febrero.

Repo GitHub: <https://github.com/CursosWeb/X-Nav-JQ-Colores>

2.6.2. Sesión del 16 de febrero (2 horas)

- **Presentación:** jQuery: continuamos
- **Material:** Transparencias, tema “jQuery”
- **Ejercicio (discusión en clase):** “Texto con jQuery” (ejercicio 5.6.3).
- **Ejercicio (discusión en clase):** “Difuminado (fading) con jQuery” (ejercicio 5.6.4).
- **Presentación de práctica de entrega voluntaria:** “Calculadora SPA” (3.1)
Entrega recomendada: antes del 23 de febrero.

2.6.3. Sesión del 23 de febrero (2 horas)

- **Presentación:** jQuery: AJAX. Historia, motivación, el objeto XMLHttpRequest. Uso de AJAX desde jQuery.
- **Material:** Transparencias, tema “jQuery”
- **Ejercicio (discusión en clase, entrega en el foro):** “Ejemplos simples con Ajax” (ejercicio 5.6.5)
Entrega recomendada: antes del 18 de marzo.

2.6.4. Sesión del ... (2 horas)

- **Presentación:** JSON, AJAX con JSON y uso de AJAX con JSON desde jQuery.
- **Material:** Transparencias, tema “jQuery”
- **Ejercicio (discusión en clase):** “Ejemplos simples con Ajax y JSON” (ejercicio 5.6.6).
- **Ejercicio (entrega en el foro):** “Generador de frases aleatorias” (ejercicio 5.6.7)
Entrega recomendada: antes del 25 de marzo.
- **Ejercicio (entrega en el foro):** “Utilización de JSONP” (ejercicio 5.6.8)
Entrega recomendada: antes del 25 de marzo.

2.7. Introducción a HTML5

Introducción a algunos conceptos de HTML5.

2.7.1. Sesión del ... (2 horas)

- **Presentación:** HTML5: introducción
 - **Material:** Transparencias, tema “HTML5”
 - **Ejercicio (discusión en clase):** “Un sencillo Paint” (ejercicio 5.7.3)
 - **Ejercicio (discusión en clase):** “Un sencillo Paint con brocha” (ejercicio 5.7.4)
 - **Ejercicio (discusión en clase):** “Estudia un juego sencillo con canvas” (ejercicio 5.7.5)
 - **Ejercicio (entrega en el foro):** “Modifica el juego sencillo con canvas” (ejercicio 5.7.6)
- Entrega recomendada: antes del 10 de marzo.

2.7.2. Sesión del ... (2 horas)

- **Presentación:** HTML5: Guardar en local; aplicaciones sin conexión
- **Material:** Transparencias, tema “HTML5”
- **Ejercicio (entrega en el foro):** “Juego con estado” (ejercicio 5.7.7)
- **Ejercicio (entrega en el foro):** “Juego sin conexión” (ejercicio 5.7.8)

2.7.3. Sesión del ... (2 horas)

- **Presentación:** HTML5: Otras cuestiones HTML5
- **Material:** Transparencias, tema “HTML5”
- **Ejercicio:** “Modernizr: Comprobación de funcionalidad HTML5” (ejercicio 5.7.9)
- **Ejercicio:** “Audio y vídeo con HTML5” (ejercicio 5.7.10)
- **Ejercicio (entrega en el foro):** “Geolocalización con HTML5” (ejercicio 5.7.11)

2.7.4. Sesión del ... (2 horas)

- **Ejercicio (discusión en clase):** “Geolocalización con HTML5” (ejercicio 5.7.11)
- **Ejercicio:** “Las antípodas” (ejercicio 5.7.12)
- **Presentación:** HTML5: Web Workers
- **Material:** Transparencias, tema “HTML5”
- **Ejercicio (entrega en el foro):** “Cálculo de números primos con Web Workers” (ejercicio 5.7.13)

2.7.5. Sesión del ... (2 horas)

- **Presentación:** HTML5: WebSocket
- **Material:** Transparencias, tema “HTML5”
- **Ejercicio:** “Cliente de eco con WebSocket” (ejercicio 5.7.14)
- **Ejercicio:** “Cliente y servidor de eco con WebSocket” (ejercicio 5.7.15)
- **Ejercicio:** “Cliente y servidor de chat con WebSocket” (ejercicio 5.7.16)
- **Ejercicio (entrega en el foro):** “Canal con obsesión horaria” (ejercicio 5.7.17)

2.8. Otras bibliotecas JavaScript

2.8.1. Sesión del ... (2 horas)

- **Presentación:** JQueryUI: introducción
- **Ejercicio (discusión en clase):** “JQueryUI: Instalación y prueba” (ejercicio 5.8.1)
- **Ejercicio (discusión en clase):** “JQueryUI: Uso básico” (ejercicio 5.8.2)
- **Ejercicio (entrega en el foro):** “JQueryUI: Juega con JQuery” (ejercicio 5.8.3)
Entrega recomendada: antes del 1 de abril.

- **Ejercicio (optativo):** “jQueryUI: Clon de 2048” (ejercicio 5.8.4)
Entrega recomendada: antes del 1 de abril.
- **Presentación de práctica de entrega voluntaria:** “Socios” (3.2)
Entrega recomendada: antes del 8 de abril.

2.8.2. Sesión del ... (2 horas)

- **Ejercicio (entrega en el foro):** “Elige un plugin de jQuery” (ejercicio 5.8.5)
Entrega recomendada: antes del 29 de abril.

2.9. APIs JavaScript

2.9.1. Sesión del ... (2 horas)

- **Presentación:** Leaflet: introducción
- **Ejercicio (discusión en clase):** “Leaflet: Instalación y prueba” (ejercicio 5.9.1)
- **Ejercicio (discusión en clase):** “Leaflet: Coordenadas” (ejercicio 5.9.2)
- **Ejercicio (entrega en el foro):** “Leaflet: Aplicación móvil” (ejercicio 5.9.3)
Entrega recomendada: antes del 8 de abril.

2.9.2. Sesión del ... (2 horas)

- **Presentación de proyecto final:** “Mashup de servicios” (4.1)
Entrega recomendada: antes del 14 de mayo.
- **Ejercicio (discusión en clase):** “Leaflet: Coordenadas y búsqueda de direcciones” (ejercicio 5.9.5).
- **Ejercicio (entrega en el foro):** “Leaflet: Fotos de Flickr” (ejercicio 5.9.6)
Entrega recomendada: antes del 15 de abril.

2.9.3. Sesión del ... (2 horas)

- **Ejercicio (discusión en clase y entrega en el foro):** “Open Web Apps: Aplicación para FirefoxOS” (ejercicio 5.9.11).

Capítulo 3

Enunciados de prácticas: aplicaciones simples

3.1. Calculadora SPA

Enunciado:

Esta práctica consistirá en la creación de una calculadora que funcione como una SPA (single page application), compuesta por un documento HTML, una hoja de estilo CSS y un fichero JavaScript.

La calculadora deberá realizar al menos las cuatro operaciones aritméticas básicas. Tendrá teclas (o similar) para poder escribir al menos: números (del 0 al 9), la operación a realizar, “=” (para obtener el resultado), “C” (para borrar). Tendrá también una pantalla donde se mostrará lo que se va escribiendo con las teclas de la propia calculadora, pero que permitirá también usar el teclado del ordenador. En esta pantalla se verán también los resultados de las operaciones. Bastará con que la calculadora funcione con enteros positivos, aunque se valorará que lo haga con enteros de cualquier signo, y aún mejor, con números reales.

El documento HTML incluirá elementos con marcadores (y si es caso contenidos) para los distintos elementos de la calculadora. No incluirá ninguna referencia al estilo de los elementos, y tendrá una sola inclusión de la hoja de estilo CSS mencionada. Esta hoja de estilo tendrá toda la información de estilo necesaria, incluyendo, en su caso, la que pueda requerir el programa JavaScript. El documento HTML incluirá, en su cabecera, elementos con referencias a las bibliotecas JavaScript que se usen (en principio, jQuery) y al fichero JavaScript que se realice para implementar la funcionalidad de la calculadora. No habrá más código JavaScript en otros elementos del documento HTML. En caso de querer usar alguna otra biblioteca además de jQuery, consultar con los profesores.

La aplicación, como se ha dicho, tendrá que funcionar como una SPA. Esto

es, una vez descargados los tres elementos (documento HTML, hoja CSS y fichero JavaScript) no hará falta nada más para que funcione dentro de un navegador.

Se valorará que la aplicación tenga un aspecto de calculadora lo más logrado posible, y que la funcionalidad, cumpliendo este enunciado, sea también lo más lograda y completa posible.

Entrega:

La práctica se entregará en la actividad de entrega, que se encontrará en el sitio web de la asignatura.

Se entregará un fichero tar.gz o .zip que contenga los tres ficheros mencionados (HTML, CSS, JavaScript) más cualquier biblioteca JavaScript que pueda hacer falta (normalmente, sólo jQuery) para que la aplicación funcione. El fichero HTML se llamará “calculadora.html”, y el fichero que se entregue estará construido de tal forma que una vez se haya descomprimido, bastará con cargar este fichero HTML en el navegador para que la calculadora funcione.

3.2. Socios

Enunciado:

Vamos a construir parte del interfaz de usuario de la aplicación Socios, una nueva red social. En particular, vamos a representar en el navegador la información que nos va a llegar en varios documentos JSON. Para simular lo suficiente para poder realizar la interfaz de usuario, estos documentos JSON serán ficheros estáticos que se servirán al navegador con el resto de la aplicación, que estará compuesta por un fichero HTML, otro JavaScript y otro CSS.

Los documentos JSON mencionados son los siguientes:

- timeline.json: Mensajes de los socios del usuario, en modo resumen (ver detalle más abajo).
- update.json: Mensajes de los socios que aún no se ha mostrado en el timeline.
- myline.json: Mensajes del usuario, puestos en el pasado.

Para cada mensaje, los documentos JSON tendrán al menos la siguiente información:

- Autor: nombre del autor del mensaje.
- Avatar: url del avatar (imagen) del autor del mensaje.
- Título: título del mensaje.

- Contenido: contenido del mensaje.
- Fecha: fecha en que fue escrito el mensaje.

Opcionalmente, para cada mensaje se podrá ofrecer otra información adicional, como coordenadas de geolocalización, urls de anexos (attachements), etc.

Además de estos documentos JSON con la información de mensajes, se servirán vía HTTP las imágenes (avatares) que se citen en ellos, y los tres documentos básicos de la aplicación: uno HTML, otro CSS y otro JavaScript.

La aplicación mostrará en pestañas (tabs) diferentes la siguiente información:

- Timeline del usuario: mensajes de sus socios, según listado en timeline.json. Además, una vez mostrados estos mensajes, se buscará update.js. Si tiene alguna noticia, se mostrará una nota al principio del timeline indicando el número de mensajes pendientes. Cuando se pulse en esa nota, se desplegarán los mensajes pendientes que estaban en update.js.
- Mensajes enviados por el usuario, según listado en myline.json

En principio, de cada mensaje se mostrará sólo el nombre del autor, su avatar, y el título del mensaje. Se ofrecerá un botón para desplegar todo el mensaje: si se pulsa, se desplegará el resto de la información.

Se podrán realizar otras mejoras a este comportamiento básico.

Entrega:

La práctica se entregará en la actividad de entrega, que se encontrará en el sitio web de la asignatura.

Se entregará un archivo tar.gz o .zip que contenga:

- Un fichero README que resuma las mejoras, si las hay, y explique cualquier peculiaridad de la entrega.
- Los tres ficheros mencionados (HTML, CSS, JavaScript).
- Los ficheros JSON especificados.
- Los ficheros de avatar (imágenes) necesarios.
- Cualquier biblioteca JavaScript que pueda hacer falta (normalmente, sólo jQuery y jQueryUI) para que la aplicación funcione.

El fichero HTML se llamará “socios.html”, y el archivo que se entregue estará construido de tal forma que una vez se haya descomprimido, bastará con servirlo mediante un servidor HTTP, y cargar en un navegador este fichero HTML, para que la vista de nuestros socios (y todo el interfaz de usuario) funcione.

Capítulo 4

Enunciados de prácticas: proyectos finales

4.1. Mashup de servicios (mayo 2014)

Enunciado:

La práctica va a consistir en la construcción de una aplicación HTML5 que permita al usuario acceder a varios servicios desde su navegador (construyendo, de facto, un mashup de servicios), relacionando la información que éstos proporcionan.

La aplicación ha de utilizar al menos información de Google+, Flickr, OpenStreetMap y Nominatim (estos dos últimos mediante la biblioteca Leaflet). La aplicación ha de funcionar en el navegador, y estará compuesta por documentos HTML, CSS y JavaScript. Como herramienta básica para la maquetación se usará Bootstrap, y la interacción con el usuario y la manipulación genérica del árbol DOM se gestionará usando fundamentalmente jQuery y jQueryUI.

Más en particular, la aplicación proporcionará la siguiente funcionalidad:

- La aplicación permitirá introducir en un formulario identificadores de usuario de Google+ (identificadores numéricos). Este formulario estará normalmente “escondido”, representado por un icono, y se desplegará al seleccionar ese icono.
- Para cada identificador de usuario introducido, la aplicación recogerá de Google+ información sobre estos usuarios (al menos su nombre y su foto), los añadirá a la matriz de fotos que compondrá la parte principal de la página principal de la aplicación, y los almacenará en almacenamiento estable en el navegador. También se proporcionará la posibilidad de eliminar usuarios, seleccionando un icono al efecto asociado a cada foto (este icono se hará visible sólo al colocar el ratón sobre la foto en cuestión).

- Se permitirá seleccionar uno cualquiera de los usuarios de Google+ introducidos, seleccionando su foto de alguna forma. Al hacerlo, se mostrarán en una nueva zona (pestaña o desplegable, por ejemplo) los mensajes que hayan puesto en su línea temporal. Para cada uno de estos mensajes se mostrará al menos su contenido y las coordenadas (latitud y longitud) en que fue puesto, si esta información está disponible.
- Además, en esta nueva zona, se mostrará la localización de cada uno de los mensajes que aparezcan se mostrará (con una marca o similar) en un mapa servido por OpenStreetMap. Al cambiar el usuario seleccionado de Google+, cambiarán también las marcas de localización.
- Si se selecciona una marca en particular, se resaltarán de alguna forma la marca y el mensaje en cuestión, y se mostrarán sus coordenadas y la dirección más cercana (usando Nominatim). Esto se podrá realizar repetidamente, mostrando resaltados todos los mensajes correspondientes. Habrá alguna forma (un botón, por ejemplo) para dejar de resaltar todos los mensajes. Igualmente, se podrá resaltar un mensaje (por ejemplo, arrastrándolo sobre un icono de resalte), en cuyo caso se resaltará también la marca correspondiente, y mostrándose también las coordenadas y la dirección, como se indicó anteriormente.
- Cuando se resalte un mensaje, se mostrarán también en alguna zona de la página fotos de Flickr que tengan como etiqueta el nombre de la ciudad correspondiente con la dirección de ese mensaje. Al resaltar más mensajes, se irán sustituyendo las fotos por otras de las nuevas localizaciones. Al cambiar el usuario seleccionado de Google+, se eliminarán todas las fotos.

Cada una de las acciones que se describen se podrán decorar con transiciones u otros efectos según el interés del alumno. Además, el alumno podrá realizar otras acciones si eso le resulta conveniente (y estas otras acciones se tendrán en cuenta para la nota de la práctica).

El estudiante también podrá usar otros servicios además de los ya descritos, incorporándolos a la práctica según le parezca conveniente.

4.1.1. Funcionalidad optativa

De forma optativa, se podrá incluir cualquier funcionalidad relevante en el contexto de la asignatura. Se valorarán especialmente las funcionalidades que impliquen el uso de técnicas nuevas, o de aspectos de JavaScript, APIs, HTML y CSS3 no utilizados en los ejercicios previos, y que tengan sentido en el contexto de esta práctica y de la asignatura.

Sólo a modo de sugerencia, se incluyen algunas posibles funcionalidades optativas:

- Interfaz CSS3 cuidada
- Utilizar otras APIs
- Hacer que la aplicación (o parte de ella) se pueda usar off-line
- Hacer que la aplicación utilice Local Storage de HTML5
- Que la aplicación utilice las nuevas etiquetas semánticas de HTML5
- Que la aplicación utilice las nuevas funcionalidades de formularios de HTML5 (no visto en clase)
- Utilizar el protocolo de autorización OAuth 2.0 en alguna API

Entrega:

Fecha límite de entrega de la práctica: 14 de mayo de 2014.

La práctica se entregará subiéndola al recurso habilitado a tal fin en el sitio Moodle de la asignatura. Los alumnos que no entreguen la práctica de esta forma serán considerados como no presentados en lo que a la entrega de prácticas se refiere. Los que la entreguen podrán ser llamados a realizar también una entrega presencial, que tendrá lugar en la fecha y hora exacta se les comunicará oportunamente. Esta entrega presencial podrá incluir una conversación con el profesor sobre cualquier aspecto de la realización de la práctica.

Para entregar la práctica en el Moodle, cada alumno subirá al recurso habilitado a tal fin un fichero tar.gz con todo el código fuente de la práctica. El fichero se habrá de llamar practica-user.tar.gz, siendo “user” el nombre de la cuenta del alumno en el laboratorio. Se han de entregar los siguientes ficheros:

- Un fichero README que resuma las mejoras, si las hay, y explique cualquier peculiaridad de la entrega.
- Los ficheros de la práctica (HTML, CSS, JavaScript).
- Cualquier biblioteca JavaScript que pueda hacer falta (normalmente, sólo jQuery, jQueryUI y OpenLayers) para que la aplicación funcione, junto con los ficheros auxiliares que utilice, si es que los utiliza.

El fichero HTML se llamará “redes.html”, y el archivo que se entregue estará construido de tal forma que una vez se haya descomprimido, bastará con servirlo mediante un servidor HTTP, y cargar en un navegador este fichero HTML, para que la vista de la aplicación, y todo su interfaz de usuario, funcione.

Se incluirá en el fichero README los siguientes datos:

- Nombre de la asignatura.
- Nombre completo del alumno.
- Nombre de su cuenta en el laboratorio.
- Resumen de las peculiaridades que se quieran mencionar sobre lo implementado en la parte obligatoria.
- Lista de funcionalidades opcionales que se hayan implementado, y breve descripción de cada una.
- URL del vídeo demostración de la funcionalidad básica
- URL del vídeo demostración de la funcionalidad optativa, si se ha realizado funcionalidad optativa

El fichero README se incluirá también como comentario en el recurso de subida de la práctica, asegurándose de que las URLs incluidas en él son enlaces “pinchables”.

Los vídeos de demostración serán de una duración máxima de 3 minutos (cada uno), y consistirán en una captura de pantalla de un navegador web utilizando la aplicación, y mostrando lo mejor posible la funcionalidad correspondiente (básica u opcional). Siempre que sea posible, el alumno comentará en el audio del vídeo lo que vaya ocurriendo en la captura. Los vídeos se colocarán en algún servicio de subida de vídeos en Internet (por ejemplo, Vimeo o YouTube).

Hay muchas herramientas que permiten realizar la captura de pantalla. Por ejemplo, en GNU/Linux puede usarse Gtk-RecordMyDesktop o Istanbul (ambas disponibles en Ubuntu). Es importante que la captura sea realizada de forma que se distinga razonablemente lo que se grabe en el vídeo.

En caso de que convenga editar el vídeo resultante (por ejemplo, para eliminar tiempos de espera) puede usarse un editor de vídeo, pero siempre deberá ser indicado que se ha hecho tal cosa con un comentario en el audio, o un texto en el vídeo. Hay muchas herramientas que permiten realizar esta edición. Por ejemplo, en GNU/Linux puede usarse OpenShot o PiTiVi.

4.2. Mashup de servicios (mayo 2013)

Enunciado:

La práctica va a consistir en la construcción de una aplicación HTML5 que permita al usuario acceder a varios servicios desde su navegador (construyendo, de facto, un mashup de servicios), relacionando la información que éstos proporcionan.

La aplicación ha de utilizar al menos información de Google+, Flickr, OpenStreetMap y Nominatim (estos dos últimos mediante la biblioteca OpenLayers). La aplicación ha de funcionar en el navegador, y estará compuesta por documentos HTML, CSS y JavaScript.

Más en particular, la aplicación proporcionará la siguiente funcionalidad:

- En una pestaña, la aplicación permitirá introducir en un formulario identificadores de usuario de Google+ (identificadores numéricos). La aplicación recogerá de Google+ información sobre estos usuarios (al menos su nombre y su foto), los mostrará, y los almacenará en almacenamiento estable en el navegador. También debe proporcionarse algún mecanismo para eliminar usuarios.
- En otra pestaña se proporcionará la funcionalidad descrita en los siguientes apartados.
- Se permitirá seleccionar uno de los usuarios de Google+ introducidos (preferiblemente, seleccionando su foto de alguna forma), y mostrará los mensajes que hayan puesto en su línea temporal. Para cada uno de estos mensajes se mostrará al menos su contenido, y en un elemento desplegable, las coordenadas (latitud y longitud) en que fue puesto, si esta información está disponible.
- La localización de cada uno de los mensajes que aparezcan se mostrará (con una marca o similar) en un mapa servido por OpenStreetMap. Al cambiar el usuario seleccionado de Google+, cambiarán también las marcas de localización.
- Si se selecciona una marca en particular, se resaltarán de alguna forma la marca y el mensaje en cuestión, y se mostrarán sus coordenadas y la dirección más cercana (usando Nominatim). Esto se podrá realizar repetidamente, mostrando resaltados todos los mensajes correspondientes. Habrá alguna forma (un botón, por ejemplo) para dejar de resaltar todos los mensajes. Igualmente, se podrá resaltar un mensaje (por ejemplo, arrastrándolo sobre un icono de resalte), en cuyo caso se resaltarán también la marca correspondiente, y mostrándose también las coordenadas y la dirección, como se indicó anteriormente.
- Cuando se resalte un mensaje, se mostrarán también en alguna zona de la página fotos de Flickr que tengan como etiqueta el nombre de la ciudad correspondiente con la dirección de ese mensaje. Al resaltar más mensajes, se irán sustituyendo las fotos por otras de las nuevas localizaciones. Al cambiar el usuario seleccionado de Google+, se eliminarán todas las fotos.

Cada una de las acciones que se describen se podrán decorar con transiciones u otros efectos según el interés del alumno. Además, el alumno podrá realizar otras acciones si eso le resulta conveniente (y estas otras acciones se tendrán en cuenta para la nota de la práctica).

El estudiante también podrá usar otros servicios además de los ya descritos, incorporándolos a la práctica según le parezca conveniente.

4.2.1. Funcionalidad optativa

De forma optativa, se podrá incluir cualquier funcionalidad relevante en el contexto de la asignatura. Se valorarán especialmente las funcionalidades que impliquen el uso de técnicas nuevas, o de aspectos de JavaScript, APIs, HTML y CSS3 no utilizados en los ejercicios previos, y que tengan sentido en el contexto de esta práctica y de la asignatura.

Sólo a modo de sugerencia, se incluyen algunas posibles funcionalidades optativas:

- Interfaz CSS3 cuidada
- Utilizar otras APIs
- Hacer que la aplicación (o parte de ella) se pueda usar off-line
- Hacer que la aplicación utilice Local Storage de HTML5
- Que la aplicación utilice las nuevas etiquetas semánticas de HTML5
- Que la aplicación utilice las nuevas funcionalidades de formularios de HTML5 (no visto en clase)
- Utilizar el protocolo de autorización OAuth 2.0 en alguna API

Entrega:

La práctica se entregará subiéndola al recurso habilitado a tal fin en el sitio Moodle de la asignatura. Los alumnos que no entreguen la práctica de esta forma serán considerados como no presentados en lo que a la entrega de prácticas se refiere. Los que la entreguen podrán ser llamados a realizar también una entrega presencial, que tendrá lugar en la fecha y hora exacta se les comunicará oportunamente. Esta entrega presencial podrá incluir una conversación con el profesor sobre cualquier aspecto de la realización de la práctica.

Para entregar la práctica en el Moodle, cada alumno subirá al recurso habilitado a tal fin un fichero tar.gz con todo el código fuente de la práctica. El fichero se habrá de llamar practica-user.tar.gz, siendo “user” el nombre de la cuenta del alumno en el laboratorio. Se han de entregar los siguientes ficheros:

- Un fichero README que resuma las mejoras, si las hay, y explique cualquier peculiaridad de la entrega.
- Los ficheros de la práctica (HTML, CSS, JavaScript).
- Cualquier biblioteca JavaScript que pueda hacer falta (normalmente, sólo jQuery, jQueryUI y OpenLayers) para que la aplicación funcione, junto con los ficheros auxiliares que utilice, si es que los utiliza.

El fichero HTML se llamará “redes.html”, y el archivo que se entregue estará construido de tal forma que una vez se haya descomprimido, bastará con servirlo mediante un servidor HTTP, y cargar en un navegador este fichero HTML, para que la vista de la aplicación, y todo su interfaz de usuario, funcione.

Se incluirá en el fichero README los siguientes datos:

- Nombre de la asignatura.
- Nombre completo del alumno.
- Nombre de su cuenta en el laboratorio.
- Resumen de las peculiaridades que se quieran mencionar sobre lo implementado en la parte obligatoria.
- Lista de funcionalidades opcionales que se hayan implementado, y breve descripción de cada una.
- URL del vídeo demostración de la funcionalidad básica
- URL del vídeo demostración de la funcionalidad optativa, si se ha realizado funcionalidad optativa

El fichero README se incluirá también como comentario en el recurso de subida de la práctica, asegurándose de que las URLs incluidas en él son enlaces “pinchables”.

Los vídeos de demostración serán de una duración máxima de 3 minutos (cada uno), y consistirán en una captura de pantalla de un navegador web utilizando la aplicación, y mostrando lo mejor posible la funcionalidad correspondiente (básica u opcional). Siempre que sea posible, el alumno comentará en el audio del vídeo lo que vaya ocurriendo en la captura. Los vídeos se colocarán en algún servicio de subida de vídeos en Internet (por ejemplo, Vimeo o YouTube).

Hay muchas herramientas que permiten realizar la captura de pantalla. Por ejemplo, en GNU/Linux puede usarse Gtk-RecordMyDesktop o Istanbul (ambas

disponibles en Ubuntu). Es importante que la captura sea realizada de forma que se distinga razonablemente lo que se grabe en el vídeo.

En caso de que convenga editar el vídeo resultante (por ejemplo, para eliminar tiempos de espera) puede usarse un editor de vídeo, pero siempre deberá ser indicado que se ha hecho tal cosa con un comentario en el audio, o un texto en el vídeo. Hay muchas herramientas que permiten realizar esta edición. Por ejemplo, en GNU/Linux puede usarse OpenShot o PiTiVi.

Capítulo 5

Ejercicios

5.1. Entrega de prácticas incrementales

Para la entrega de prácticas incrementales se utilizarán repositorios git públicos alojados en GitHub. Para cada práctica entregable los profesores abrirán un repositorio público en el proyecto CursosWeb ¹, con un nombre que comenzará por “X-Nav-”, seguirá con el nombre del tema en el que se inscribe la práctica (por ejemplo, “JS” para el tema de introducción a JavaScript) y el identificador del ejercicio (por ejemplo, “Sumador”). Este repositorio incluirá un fichero README.md, con el enunciado de la práctica, y cualquier otro material que los profesores estimen conveniente.

Cada alumno dispondrá de una cuenta en GitHub, que usará a efectos de entrega de prácticas. Esta cuenta deberá ser apuntada en una lista, en el sitio de la asignatura en el campus virtual, cuando los profesores se lo soliciten. Si el alumno desea que no sea fácil trazar su identidad a partir de esta cuenta, puede elegir abrir una cuenta no ligada a sus datos personales: a efectos de valoración, los profesores utilizará la lista anterior. Si el alumno lo desea, puede usar la misma cuenta en GitHub para otros fines, además de para la entrega de prácticas.

Para trabajar en una práctica, los alumnos comenzarán por realizar una copia (fork) de cada uno de estos repositorios. Esto se realiza en GitHub, visitando (tras haberse autenticado con su cuenta de usuario de GitHub para entrega de prácticas) el repositorio con la práctica, y pulsando sobre la opción de realizar un fork. Una vez esto se haya hecho, el alumno tendrá un fork del repositorio en su cuenta, con los mismos contenidos que el repositorio original de la práctica. Visitando este nuevo repositorio, el alumno podrá conocer la url para clonarlo, con lo que podrá realizar su clon (copia) local, usando la orden `git clone`.

A partir de este momento, el alumno creará los ficheros que necesite en su

¹<https://github.com/CursosWeb>

copia local, los irá marcando como cambios con `git commit` (usando previamente `git add`, si es preciso, para añadirlos a los ficheros considerados por git), y cuando lo estime conveniente, los subirá a su repositorio en GitHub usando `git push`.

Por lo tanto, el flujo normal de trabajo de un alumno con una nueva práctica será:

[En GitHub: visita el repositorio de la práctica en CursosWeb, y le hace un fork, creando su propia copia del repositorio]

```
git clone url_copia_propia
```

[Se crea el directorio `copia_propia`, copia local del repositorio propio]

```
cd copia_propia
git add ... [ficheros de la práctica]
git commit .
git push
```

Conviene visitar el repositorio propio en GitHub, para comprobar que efectivamente los cambios realizados en la copia local se han propagado adecuadamente a él, tras haber invocado `git push`.

5.2. HTML

5.2.1. Espía a tu navegador

Enunciado:

El navegador hace una gran cantidad de tareas interesantes para esta asignatura. Es muy útil poder ver cómo lo hace, y aprender de los detalles que veamos. De hecho, también, en ciertos casos, se puede modificar su comportamiento. Para todo esto, se pueden usar herramientas específicas. En nuestro caso, vamos a usar el módulo “Firebug” de Firefox (también disponible para otros navegadores).

El ejercicio consiste en:

- Instalar el módulo Firebug en tu navegador
- Utilizarlo para ver la interacción HTTP al descargar una página web real.
- Utilizarlo para ver el árbol DOM de una página HTML real.

Más adelante, lo utilizaremos para otras cosas, así que si quieres jugar un rato con lo que permite hacer Firebug, mucho mejor.

Referencias

Sitio web de Firebug: <https://getfirebug.com/>

5.2.2. HTML simple

Enunciado:

Carga en el navegador la página HTML que utilizamos como ejemplo en este ejercicio, `html.html`. Observa su código fuente, y cómo se representa (renderiza) cada elemento en pantalla.

Modifica las características del CSS embebido de la página, para que tenga otro aspecto.

Añade metadatos para definir “description”, “keywords” y “author”.

Modifica la página para que utilice un CSS externo, y prueba con varios CSS diferentes.

Modifica el contenido de la página para añadir una frase tonta más.

Modifica el contenido para añadir una imagen en cualquier parte de la página.

Explora la página con Firebug.

Materiales:

- Ejemplo HTML simple: `html.html`

Comentarios adicionales:

Si quieres, puedes lanzar un servidor web muy simple, de una línea en Python, para ver desde el navegador (con Firebug) cómo se usa HTTP para acceder al fichero. Una vez que estés en el directorio con el fichero `html.html`, ejecuta la siguiente línea

```
python -m SimpleHTTPServer
```

A continuación, puedes apuntar tu navegador a `localhost:8000/` y verás los contenidos de ese directorio, vía HTTP.

5.2.3. HTML de un sitio web

Enunciado:

Copia el documento HTML correspondiente a un servidor web, modifícalo, y sítverlo con el servidor Python de una línea. Para copiarlo, puedes usar `wget`, `curl` o la opción “guardar enlace” del navegador.

Comentarios adicionales:

Puedes empezar por copiar el documento HTML que corresponde con la página de la asignatura en Twitter.

No todos los documentos que decidas copiar se verán igual, dependiendo fundamentalmente de que las urls de los documentos relacionados (imágenes, JavaScript, CSS) sean relativas o absolutas. Teniendo esto en cuenta, explica las diferencias que puedas encontrar.

5.2.4. HTML con JavaScript

Enunciado:

Carga en el navegador la hoja HTML que utilizamos como ejemplo en este ejercicio, `html-javascript.html`. Observa su código fuente, y cómo se representa (renderiza) cada elemento en pantalla. Estudia el código JavaScript, y cómo se ejecuta. En particular, observa dónde se obtiene una referencia al nodo del árbol DOM donde se quiere colocar la frase, y cómo se manipula éste árbol para colocarla ahí, una vez está generada.

Una vez lo hayas entendido, modifícalo para que en lugar de usar tres fragmentos para cada frase, use cuatro, cogiendo cada uno, aleatoriamente, de una lista de fragmentos.

Materiales:

- Ejemplo HTML con JavaScript: `html-javascript.html`

5.2.5. Manipulación de HTML desde Firebug

Enunciado:

Utiliza los ficheros que se indican en “Materiales”, más abajo, cargándolos con el navegador, para manipularlos de distintas formas con Firebug:

- Desde el panel HTML, modifica elementos HTML de la página. Añade etiquetas, añade y modifica atributos, observa a qué parte de lo que se ven en pantalla corresponde cada elemento de la página.
- Desde el panel CSS, modifica elementos del documento CSS que se usa. Añade por ejemplo `"text-align:center;"` a la etiqueta `body`, cambia algunas propiedades, observa los resultados.
- Desde el panel “Consola” ejecuta JavaScript para modificar elementos. Por ejemplo, utiliza el siguiente:

```
console.log("Comenzando...")
var sentence = document.getElementById("sentence");
sentence.innerHTML = "Esta es una nueva frase"
alert(sentence.innerHTML)
```

Materiales:

- Ejemplos HTML, CSS, imagen: `html2.html`, `html2.css` y `gsyc-bg.png`

5.3. CSS

5.3.1. Añadir selectores

Enunciado:

A partir del código HTML y CSS proporcionado en el Moodle (css-ejercicio1.html), añadir los selectores CSS que faltan para aplicar los estilos deseados. Cada regla CSS incluye un comentario en el que se explica los elementos a los que debe aplicarse.

5.3.2. Añadir reglas CSS

Enunciado:

A partir del código HTML proporcionado (sin estilos) en el Moodle (css-ejercicio2.html), añadir las reglas CSS necesarias para que la página resultante tenga el mismo aspecto que el de la imagen que se muestra en el Moodle (css-ejercicio2.png).

En este ejercicio solamente es preciso conocer que la propiedad se llama color. Además, se ha de tener en cuenta que como valor se puede indicar directamente el nombre del color. En este ejercicio, se deben utilizar los colores: teal, red, blue, orange, purple, olive, fuchsia y green.

5.3.3. Márgenes y rellenos

Enunciado:

A partir de los documentos HTML y CSS proporcionados en Moodle (css-ejercicio3.html y css-ejercicio3.css), determinar las reglas CSS necesarias para añadir los siguientes márgenes y rellenos:

- El elemento #cabecera debe tener un relleno de 1em en todos los lados.
- El elemento #menu debe tener un relleno de 0.5em en todos los lados y un margen inferior de 0.5em.
- El resto de elementos (#noticias, #publicidad, #principal, #secundario) deben tener 0.5em de relleno en todos sus lados, salvo el elemento #pie, que sólo debe tener relleno en la zona superior e inferior.
- Los elementos .articulo deben mostrar una separación entre ellos de 1em.
- Las imágenes de los artículos muestran un margen de 0.5em en todos sus lados.

- El elemento `#publicidad` está separado 1em de su elemento superior.
- El elemento `#pie` debe tener un margen superior de 1em.

(También se puede encontrar en Moodle una imagen con cómo debería ser el resultado, véase el fichero `css-ejercicio3-despues.gif`).

5.3.4. Bordes

Enunciado:

A partir de los documentos HTML y CSS proporcionados en Moodle (`css-ejercicio4.html` y `css-ejercicio4.css`), determinar las reglas CSS necesarias para añadir los siguientes bordes:

1. Eliminar el borde gris que muestran por defecto todos los elementos.
2. El elemento `#menu` debe tener un borde inferior de 1 píxel y azul (`#004C99`).
3. El elemento `#noticias` muestra un borde de 1 píxel y gris claro (`#C5C5C5`).
4. El elemento `#publicidad` debe mostrar un borde discontinuo de 1 píxel y de color `#CC6600`.
5. El lateral formado por el elemento `#secundario` muestra un borde de 1 píxel y de color `#CC6600`.
6. El elemento `#pie` debe mostrar un borde superior y otro inferior de 1 píxel y color gris claro `#C5C5C5`.

(También se puede encontrar en Moodle una imagen con cómo debería ser el resultado, véase el fichero `css-ejercicio4-despues.gif`).

5.3.5. Colores e imágenes de fondo

Enunciado:

A partir de los documentos HTML y CSS proporcionados en Moodle (`css-ejercicio5.html`, `css-ejercicio5.css`, `css-ejercicio5-fondo.gif` y `css-ejercicio5-logo.gif`), determinar las reglas CSS necesarias para añadir los siguientes colores e imágenes de fondo:

1. Los elementos `#noticias` y `#pie` tiene un color de fondo gris claro (`#F8F8F8`).
2. El elemento `#publicidad` muestra un color de fondo amarillo claro (`#FFF6CD`).

3. Los elementos `< h2 >` del lateral `#secundario` muestran un color de fondo `#DB905C` y un pequeño padding de `.2em`.
4. El fondo del elemento `#menu` se construye mediante una pequeña imagen llamada `css-ejercicio5-fondo.gif`.
5. El logotipo del sitio se muestra mediante una imagen de fondo del elemento `< h1 >` contenido en el elemento `#cabecera` (la imagen se llama `css-ejercicio5-logo.gif`).

(También se puede encontrar en Moodle una imagen con cómo debería ser el resultado, véase el fichero `css-ejercicio5-despues.gif`).

5.3.6. Tipografía

Enunciado:

A partir del código HTML y CSS proporcionados en el Moodle (`css-ejercicio6.html`, `css-ejercicio6.css`), determinar las reglas CSS necesarias para añadir las siguientes propiedades a la tipografía de la página:

1. La fuente base de la página debe ser: color negro, tipo Arial, tamaño `0.9em`, interlineado `1.4`.
2. Los elementos `< h2 >` de `.articulo` se muestran en color `#CC6600`, con un tamaño de letra de `1.6em`, un interlineado de `1.2` y un margen inferior de `0.3em`.
3. Los elementos del `#menu` deben mostrar un margen a su derecha de `1em` y los enlaces deben ser de color blanco y tamaño de letra `1.3em`.
4. El tamaño del texto de todos los contenidos de `#lateral` debe ser de `0.9em`.
5. La fecha de cada noticia debe ocupar el espacio de toda su línea y mostrarse en color gris claro `#999`. El elemento `< h3 >` de `#noticias` debe mostrarse de color `#003366`.
6. El texto del elemento `#publicidad` es de color gris oscuro `#555` y todos los enlaces de color `#CC6600`.
7. Los enlaces contenidos dentro de `.articulo` son de color `#CC6600` y todos los párrafos muestran un margen superior e inferior de `0.3em`.
8. Añadir las reglas necesarias para que el contenido de `#secundario` se vea como en la imagen que se muestra.

9. Añadir las reglas necesarias para que el contenido de #pie se vea como en la imagen que se muestra.

(También se puede encontrar en Moodle una imagen con cómo debería ser el resultado, véase el fichero css-ejercicio6-despues.gif).

5.3.7. Creación de una cabecera de página

Enunciado:

Crea una cabecera de una página web con las siguientes características:

- Que cubra todo el ancho de la pantalla
- Que de fondo tenga la imagen css-ejercicio7.jpg (sin repetición)
- Que tenga la misma altura que la imagen
- Con el siguiente color de fondo: #233C9B
- Sin márgenes ni padding
- El color de letra ha de ser blanco, centrado, negrita y de tamaño grande (p.ej. 3em) y algo de padding superior.

¿Qué habría que cambiar para que el texto estuviera centrado también horizontalmente?

5.3.8. Creación de un pie de página

Enunciado:

- Que cubra todo el ancho de la pantalla
- Que de fondo tenga el color #192666
- Que tenga una altura de 40px
- Que tenga algo de padding superior
- Sin padding, pero con un margen inferior de 50px
- Que cubra todo el texto (nota: usar clear)
- El color de letra ha de ser #6685CC y el texto ha de estar centrado

5.3.9. Menú de navegación

Enunciado:

A partir de un listado, crear un menú de navegación horizontal. Los elementos del menú son:

- Principal (enlace a la propia página)
- URJC (enlace a la página principal de la URJC)
- ETSIT (enlace a la página de la ETSIT - URJC)
- GSyC (enlace a la página del GSyC)
- DAT (enlace a la página Moodle de la asignatura)

El listado no ha de tener viñeta y cubrir el 100 % de la pantalla. Habrá un identificador menú con las siguientes características:

- Color de fondo: #192666
- Ningún margen, pero algo de padding superior

Cada enlace del menú tendrá, entre otras, las siguientes propiedades:

- Color de fondo: #253575
- El texto ha de tener el color #B5C4E3 y estar en negrita

5.3.10. Diseño a 2 columnas con cabecera y pie de página

Enunciado:

A la cabecera, menú y pie del ejemplo anterior, añádele un nuevo div contenedor de igual tamaño horizontal que la imagen de cabecera. Dentro de este div se ubicarán la cabecera, el menú, el contenido y el pie.

El contenido contará con dos columnas. La primera columna ha de tener las siguientes características:

- float: left;
- Ancho de 530px
- Margen superior e inferior de 15px, algo de padding

La segunda columna, por su parte, será de la siguiente manera:

- float: left;
- Ancho de 200px
- Algo de margen superior, pero sin padding
- Color de fondo #CEDBF9 e imagen css-ejercicio10-fondo-columna.gif sin repetición

El listado de la segunda columna ha de tener:

- Un margen superior e inferior de 15px
- Sin padding

Cada elemento de la lista, tendrá un borde inferior de 1px sólido de color #E0E8FA.

Cada enlace, será de la siguiente manera:

- Padding: 3px 0 3px 22px;
- Imagen de fondo: css-ejercicio10-icone-elemento.gif, 8px, no-repeat;
- Sin decoración de texto

Cuando se pase por encima con el ratón, el color de fondo cambiará a #E0E8FA y el del texto a color #192666.

Finalmente, toda la página debería estar centrada, con un margen superior de 30 px.

El resultado final ha de ser similar al que se muestra en el fichero css-ejercicio10-resultado.jpg.

5.3.11. Una caja CSS2

Enunciado:

Crea una página web con un elemento div con identificador "sandbox", que contenga una cabecera con el texto "Prueba CSS3" (siendo CSS3 una abreviatura) y un párrafo con el texto "Los cambios se realizan sobre este elemento." Indica que se usará una hoja de estilo externa y guarda la página.

Crea una hoja de estilo llamada css3_1.css para que el fondo de página sea azul. Además, los elementos han de tener las siguientes propiedades:

- div con identificador "sandbox":

- Fuente: "goudy-bookletter-1911-1", "goudy-bookletter-1911-2", "Baskerville", "Georgia", serif;
 - Borde sólido de 1 píxel y rgb(21,11,11)
 - Con overflow oculto
 - Márgenes 40px 0 0 30px
 - Padding: 20px
 - Width: 440px
 - z-index: 2
 - Color negro y tamaño de fuente 16px
- cabecera
 - Márgenes: 0 0 20px 0
 - Tamaño de fuente: font-size: 56px
 - Espacio entre palabras: 2px
 - abbr
 - Cursor como "help"
 - Tamaño de fuente 30 % más grande que el normal
 - Color #ff2166;
 - subrayado de 1px discontinuo y de color #888
 - p
 - Tamaño de la fuente 30px
 - Altura de la línea: 50px
 - Sin márgenes y con ancho automático

Visualmente, el resultado ha de ser similar al del fichero css3_1.png.

5.3.12. Bordes redondeados

Enunciado:

Modifica la hoja de estilo del ejercicio anterior (la puedes llamar css3_2.css) para incluir bordes redondeados con un radio de 15px. Incluye la notación específica para navegadores, si fuera conveniente. Aumenta el tamaño del borde para que el efecto sea más evidente.

Visualmente, el resultado ha de ser similar al del fichero css3_2.png.

5.3.13. Sombra de texto

Enunciado:

Modifica la hoja de estilo del ejercicio anterior (la puedes llamar `css3_3.css`) para añadir sombra de 1px de blur y de color `#333` a la fuente de la abreviatura. No hace falta que el elemento tenga sombra horizontal ni vertical.

Visualmente, el resultado ha de ser similar al del fichero `css3_3.png`.

5.3.14. Sombra de borde

Enunciado:

Modifica la hoja de estilo del ejercicio anterior (la puedes llamar `css3_4.css`) para tener sombra de la caja. La sombra ha de tener 20px de difuminado y blanca.

Visualmente, el resultado ha de ser similar al del fichero `css3_4.png`.

5.3.15. Fondo semitransparente

Enunciado:

Modifica la hoja de estilo del ejercicio anterior (la puedes llamar `css3_5.css`) para que el fondo de la caja sea del color `rgb(180, 180, 144)`. Indica que el canal "alpha" sea de 0.6. Juega con el canal "alpha" para ver qué efectos visuales se pueden conseguir.

Visualmente, el resultado ha de ser similar al del fichero `css3_5.png`.

5.3.16. Fondo en gradiente

Enunciado:

Modifica la hoja de estilo `css3_4.css` (la puedes llamar `css3_6.css`) para conseguir un fondo de caja con gradiente. El gradiente ha de ser lineal, de arriba a abajo y del color `#444444` al color `#999999`.

Visualmente, el resultado ha de ser similar al del fichero `css3_6.png`.

5.3.17. Alpha en los bordes

Enunciado:

Modifica la hoja de estilo del ejercicio anterior (la puedes llamar `css3_7.css`) para que el borde del "sandbox" tenga un "alpha" de 0.2 y el color de letra en "sandbox" tenga un alpha de 0.6.

Visualmente, el resultado ha de ser similar al del fichero `css3_7.png`.

5.3.18. Rotación

Enunciado:

Modifica la hoja de estilo del ejercicio anterior (la puedes llamar `css3_8.css`) para que la caja se encuentre rotada 7.5 grados. Deberás añadir un margen apropiado para que el resultado quede visualmente aceptable.

Visualmente, el resultado ha de ser similar al del fichero `css3_8.png`.

5.3.19. Escalado

Enunciado:

Modifica la hoja de estilo del ejercicio anterior (la puedes llamar `css3_9.css`) para que la caja tenga un 80 % del tamaño original.

Visualmente, el resultado ha de ser similar al del fichero `css3_9.png`.

5.3.20. Rotación en el eje de las Y

Enunciado:

Modifica la hoja de estilo del ejercicio "Alpha con bordes" que habíamos guardado como `css3_7.css` (la nueva la puedes llamar `css3_10.css`) para que el contenido de la caja rote 180 grados en el eje de las Y.

Visualmente, el resultado ha de ser similar al del fichero `css3_10.png`.

5.3.21. Animación

Enunciado:

Modifica la hoja de estilo del ejercicio "Alpha con bordes" que habíamos guardado como `css3_7.css` (la nueva la puedes llamar `css3_11.css`) para incluir una animación sencilla. La animación tendrá un valor de opacidad 0 a los 0 segundos, de 0.5 a los 2.5 segundos y de 1 a los 5 segundos. Para realizar la animación, hace falta definir un elemento `@keyframes`.

Visualmente, el resultado ha de ser similar al del fichero `css3_7.png`, pero al principio al página web estará vacía y a los 2.5 segundos se mostrará la caja con una opacidad de 0.5.

5.3.22. Transiciones

Enunciado:

Replicar el ejemplo "Example E: On a roll" con transiciones CSS3 que se puede encontrar en: <http://www.css3.info/preview/css3-transitions/>. Modificar el ejem-

plo para que la caja empiece en la derecha y sea de color amarillo, y termine en la izquierda siendo de color verde.

5.3.23. Tu hoja de estilo CSS3

Enunciado: Toma la página `urjc.html` que podrás encontrar en la carpeta CSS3 dentro de P2_CSS y añade las instrucciones CSS (incluidas CSS3) que creas conveniente (puedes añadir imágenes también).

5.4. Bootstrap

5.4.1. Inspeccionando Bootstrap

Enunciado: Descárgate la última versión de Bootstrap en tu ordenador (tendrás que ir para ello a <http://getbootstrap.com>. Inspecciona qué elementos se han descargado en las carpetas. Deberás reconocer hojas de estilo CSS, Javascript y ficheros con fuentes e iconos.

5.4.2. Una sencilla página con Bootstrap

Enunciado: Descárgate la plantilla básica de Bootstrap y crea una página web simple añadiendo algunos elementos que te ofrece la plataforma, como por ejemplo, un *navbar*, un *jumbotron* y unos cuantos botones.

5.4.3. Utilizando el Jumbotron de Bootstrap

Enunciado: Parte del esquema “Jumbotron” que ofrece Bootstrap y modifica la página para crear una página que se parezca visualmente a la página de la asignatura, pero que contenga información sobre uno de tus *hobbies*.

5.4.4. Utilizando el Carousel de Bootstrap

Enunciado: Parte del Esquema “Carousel” y modifica la página para que pueda utilizarse como la página de inicio de la ETSIT. Añade al menos tres imágenes al carrusel.

5.4.5. Tu diseño Bootstrap de una página web

Enunciado: Realiza una página web para un equipo de investigación. Para eso, toma los elementos gráficos que hay en el repositorio de GitHub y crea una

página web utilizando componentes de Bootstrap. La única limitación es que todos los componentes utilizados tengan una licencia libre.

Se hará un concurso en clase, donde los estudiantes podrán votar los mejores diseños. De estos, se escogerán los cinco más votados -habrá premios para todos ellos- y los integrantes del equipo de investigación elegirán al ganador -que, lógicamente tendrá un premio algo mejor.

5.5. JavaScript

5.5.1. Iteración sobre un objeto

Enunciado:

Define el siguiente objeto:

```
movie={title: 'The Godfather',  
  'releaseInfo': {'year': 1972, rating: 'PG'}}  
}
```

Escribe un iterador que muestre el nombre y valor de sus propiedades.

Comentarios:

Puedes empezar a trabajar sobre el siguiente código:

```
for (i in movie) {  
  console.log(i);  
  console.log(movie[i]);  
  for (ii in i) {  
    console.log(ii)  
    console.log(movie[i][ii])  
  }  
}
```

5.5.2. Vacía página

Enunciado:

Escribe una función JavaScript que vacíe el contenido de una página HTML cualquiera, dejando sólo un elemento `< body >` vacío.

A continuación, puedes ser más selectivo, escribiendo una función que vacíe todos los elementos con una etiqueta dada.

Comentarios:

Una posible solución a la primera parte es la siguiente:

```
p = document.getElementsByTagName('body');
p[0].innerHTML='';
```

Para la segunda parte, se puede utilizar una función como la siguiente. Pero ojo, esta función podría no funcionar bien si hay elementos con el tag a borrar anidados dentro de otros elementos con el mismo tag: podría borrar antes los nodos más altos del árbol, de forma que cuando va a borrar los anidados (más bajos), ya no existen. Se anima al alumno a explorar soluciones para estos casos.

```
function Empty (tag) {
    elements = document.getElementsByTagName(tag);
    for (element in elements) {
        elements[element].innerHTML='';
    }
}
```

5.5.3. De lista a lista ordenada

Enunciado:

Utilizando código JavaScript, modifica una página HTML convirtiendo todos los elementos `` en elementos ``.

Comentarios:

Se pueden buscar soluciones a partir del próximo código:

```
document.getElementsByTagName('body')
for ... {
    element.innerHTML.replace(/<ul>/, '<ol>')
    element.innerHTML.replace(/</ul>/, '</ol>')
}
```

Pero serían mejores soluciones (y se anima al alumno a buscarlas) las que sustituyan los nodos `` por nodos `` con el mismo contenido.

5.5.4. Función que cambia un elemento HTML

Enunciado:

Escribe una función JavaScript que acepte dos argumentos: un identificador de elemento HTML, y una cadena de texto HTML. La función, cuando sea ejecutada, buscará ese elemento en la página HTML que está cargada en el navegador, y cambiará su contenido HTML por el que indique el segundo argumento.

Comentarios:

Una posible solución es la siguiente:

```
function changer (id, newValue) {
    var element = document.getElementById(id);
    element.innerHTML = newValue;
}
```

Suponiendo que haya un elemento con identificador “sentence” en la página HTML cargada en el navegador, puedes probarla ejecutando, por ejemplo, las siguientes sentencias (ejecuta primero una y luego otra, para ver lo que hace cada una:

```
changer("sentence", "Hasta luego")
changer("sentence", "<ul><li>Lo que hay que...</li>
<li>...ver</li></ul>")
```

5.5.5. Sumador JavaScript muy simple

Enunciado:

Utilizando la función creada en el ejercicio “Función que cambia un elemento HTML” (ejercicio 5.5.4), escribir una función que realice una suma. Para ello, partimos de una página HTML que tenga el siguiente código:

```
<p>Adder...<span id='op'>5+3</span>
<span id="res"></span> <a href="">Add!</a></p>
```

El objetivo es que cuando se pulse sobre “Add!” aparezca a continuación de “5+3” la cadena “=8” (siendo 8 la suma de los dos operandos). Para ello la función a escribir aceptará como parámetros dos cadena de texto, que serán el identificador del elemento HTML donde está la operación, y el del elemento donde se escribirá el resultado.

Se considera que la operación estará siempre en formato “primer número, +, segundo número”. La función tendrá que buscar la operación, identificar los operandos en ella (por ejemplo, usando “split”), realizar la suma y, utilizando la función de cambio de un elemento HTML, escribir el contenido en el elemento HTML del resultado.

Resolver el problema incluyendo todo lo necesario en una página HTML

Materiales:

- Ejemplo de solución: fichero `calculator.html`.

5.5.6. Sumador JavaScript muy simple con sumas aleatorias

Enunciado:

Realiza un sumador como el descrito en el ejercicio “Sumador JavaScript muy simple” (ejercicio 5.5.5), pero de forma que se incluya un texto en el que, si se pica con el ratón, se genere una nueva suma con dos sumandos aleatorios.

Materiales:

- Ejemplo de solución: fichero `calculator-random.html`.

5.5.7. Mostrador aleatorio de imágenes

Enunciado:

Escribe una página HTML con el código JavaScript asociado necesario, de forma que cuando se pica con el ratón sobre un texto, se muestre una imagen aleatoria entre una lista de urls de imágenes que se encuentra en la propia página.

Materiales:

- Ejemplo de solución: fichero `photos-random.html`.

5.5.8. JSFiddle

Enunciado:

Utiliza el servicio gratuito ofrecido por JSFiddle para ejecutar alguna de las prácticas anteriores que incluyen código HTML y JavaScript.

Cuando te funcione, sálvalo (consiguiendo así una url única), y pásale la url resultante a otro compañero, para que lo vea. Haz tú lo mismo con la url que te pase un compañero.

Materiales:

Servicio JSFiddle: <http://jsfiddle.net/>

Comentarios:

En JSFIDDLE se puede probar código JavaScript actuando sobre HTML y CSS de forma cómoda. Luego, ese mismo código puede componerse en una única página HTML, o en varios documentos (por ejemplo, un documento HTML que referencie un documento CSS y otro JavaScript).

5.5.9. Greasemonkey

Enunciado:

Instala el módulo “Greasemonkey” para Firefox, e instálale un script que escriba un texto sobre el logo de la página principal de google.com cuando ésta se cargue.

A continuación, instala un script de UserScripts.org, Pruébalo, mira (y trata de entender) su código.

Realiza un script JavaScript que se pueda ejecutar con GreaseMonkey (recuerda ponerla la extensión user.js). Indica cuál es el sitio (o los sitios) con el que funciona. Incluye en el propio script una o varias reglas “include” para que se ejecute sólo cuando se cargue una página relevante.

Materiales:

- Módulo Greasemonkey:
<https://addons.mozilla.org/firefox/addon/greasemonkey/>
- Introducción a GreaseMoneky:
http://wiki.greasespot.net/Greasemonkey_Manual
- Scripts para GreaseMoneky:
<http://greasyfork.org/en>
<http://userscripts-mirror.org/>

Comentarios:

Una vez instalado Greasemonkey, puedes crear un fichero google.user.js con un contenido como el que ves a continuación. Al cargarlo desde Firefox, si Greasemonkey está activado te preguntará si quieres instalarlo. Una vez instalado, se ejecutará automáticamente, escribiendo sobre el logo cuando se cargue la página principal de google.com.

```
function changer (id, newValue) {  
    var element = document.getElementById(id);  
    element.innerHTML = newValue;  
}
```

```
changer ("hplogo", "<H1>Hola</H1>");
```

5.5.10. Calculadora binaria simple

Enunciado:

Escribe una aplicación JavaScript que implemente una calculadora binaria simple. Esta calculadora sólo realizará sumas de números binarios de una cifra (esto es, 0 ó 1). La interfaz de usuario estará compuesta de los siguientes elementos:

- Un “1”, que será un enlace. Cuando se pulse sobre él, aparecerá un “1” en el “display” (ver más abajo).
- Un “0”, que será un enlace. Cuando se pulse sobre él, aparecerá un “0” en el “display” (ver más abajo).
- Un “+”, que será un enlace. Cuando se pulse sobre él, se almacenará lo que haya en el “display” (un “0” o un “1”) como primer sumando, y se borrará a continuación el contenido del “display”.
- Un “=”, que será un enlace. Cuando se pulse sobre él, se utilizará lo que haya en el “display” (un “0” o un “1”) como segundo sumando, se sumará al primer sumando (que debería estar almacenado) y se mostrará el resultado en el “display”.
- Un “display”, que mostrará lo indicado en los apartados anteriores.

Comentarios

Para empezar, puede hacerse la calculadora sin tener en cuenta las condiciones de error (por ejemplo, que se pulse “+” sin que haya nada en el “display”). Más adelante, se puede mejorar el código para que gestione adecuadamente estas condiciones de error.

Es importante darse cuenta de que cuando se almacene el primer sumando, ha de ser en una variable que esté disponible cuando posteriormente se realice la suma. En particular, es conveniente recordar que las variables locales a una función desaparecen cuando termina la ejecución de la función.

Al terminar la funcionalidad del ejercicio, se puede utilizar CSS (por ejemplo, propiedades como el color de fondo) para dar una apariencia un poco más adecuada a la calculadora.

5.5.11. Prueba de addEventListener para leer contenidos de formularios

Enunciado:

En esta práctica se va a utilizar el método addEventListener para leer los cambios que se realicen en un campo de texto de un formulario, de forma que a continuación puedan escribirse en otra parte de la página.

Para ello, se escribirá en HTML un formulario con un campo de texto, y un código JavaScript que consiga que según un usuario vaya escribiendo en el campo de texto, lo mismo que escribe vaya mostrándose en otra parte de la página.

Materiales:

- `element.addEventListener` en la documentación de Mozilla:
`https://developer.mozilla.org/en/docs/DOM/element.addEventListener`
- Advanced event registration models:
`http://www.quirksmode.org/js/events_advanced.html`
(modelo “W3C”)
- Ejemplo de solución (con función anónima):
Fichero `form.html`
- Ejemplo de solución (con función con nombre):
Fichero `form-2.html`
- Ejemplo de solución (usando “onload”):
Fichero `form-3.html`
- Ejemplo de solución (evitando el uso de “this”):
Fichero `form-4.html`
- Ejemplo de solución (poniendo el código JavaScript en un fichero):
Ficheros `form-5.html`, `form-5.js`

Comentarios:

`addEventListener` permite asociar funciones que atiendan a eventos a los elementos que lanzan estos eventos. En este caso, lo usaremos para asociar el elemento “input” del campo de texto del formulario a una función que escriba, cuando sea invocada, el contenido (valor) en ese momento de ese campo de texto. Como el evento “input” se dispara cada vez que haya un cambio en el campo de texto, el resultado será que todo lo que se escriba en el campo de texto se repetirá en otra parte de la página.

Se recomienda hacerlo primero con una función anónima como argumento a `addEventListener`, y a continuación con una función con nombre.

5.5.12. Colores con `addEventListener`

Enunciado:

En esta práctica se va a utilizar el método `addEventListener` para visualizar colores según se escribe su código en el campo de texto de un formulario.

Materiales:

- Ejemplo de solución: Fichero `form-background.html`

5.6. JQuery

5.6.1. Uso de JQuery

Enunciado:

Utiliza JQuery, según se indica en el apartado “How JQuery Works” del manual “About JQuery” para realizar una página HTML tal que cuando se pulse cualquiera de sus enlaces se muestre una ventana emergente que diga “Hola”.

Comentarios:

Normalmente, la versión de JQuery a usar por ahora será la de “producción”, que tiene el código “minimizado”. Por ejemplo, `jquery-1.11.0.min.js`

Materiales:

- Sitio de JQuery: <http://jquery.com>
- Documentación sobre JQuery: <http://jquery.com>
- Descarga de JQuery: <http://jquery.com/download/>
- Learn JQuery: <http://learn.jquery.com/>
- About JQuery: <http://learn.jquery.com/about-jquery/>
- Ejemplo de solución: Fichero `hello.html`, `hello.js`
- Ejemplo de solución (usando JQuery en una CDN): Fichero `hello-2.html`
- Ejemplo de solución (con varios elementos “a”): Fichero `hello-3.html`
- Ejemplo de solución (no siguiendo los enlaces): Fichero `hello-4.html`, `hello-4.js`

5.6.2. Cambio de colores con JQuery

Enunciado:

Utiliza JQuery para cambiar los colores de fondo de todos los elementos HTML con un cierto identificador, utilizando una clase CSS.

Igualmente, para todos los elementos “li” del identificador anterior, que cambien el texto a otro color.

Igualmente, para el último de los elementos “li” anteriores, que al pasar el ratón por encima cambie a color verde, y deje de tenerlo al dejar de estar el ratón encima (hover).

Comentarios:

Puede usarse `starterkit.html`, que ya tiene clases `red`, `blue` y `green` que pone el color de fondo a rojo y el color de texto a azul y verde, respectivamente, y el identificador `#orderedlist`.

Materiales:

- `starterkit.html`, `starterkit.js`, `starterkit-custom.js`
- Ejemplo de solución: Fichero `colors.js` (para sustituir al `custom.js` del StarterKit)

5.6.3. Texto con jQuery

Enunciado:

Vamos a seguir usando el `starterkit.html` (ver “Cambio de colores con jQuery”, ejercicio 5.6.2).

Utiliza JQuery para añadir texto a cada elemento `li` que estén dentro del elemento con identificador `#orderedlist`.

Ahora, consigue que cuando se entre con el ratón sobre los elementos `li` bajo `#orderedlist2`, se escriba un mensaje a su lado, y otro distinto al salir.

Por último, cambia el texto de los elementos `dd` cuando se entre con el ratón sobre ellos, volviendo a su texto original al salir.

Comentarios:

Para añadir texto a varios `li` bajo `#orderedlist` puedes usar la función `each`, aplicada a cada elemento encontrado usando `find`.

Materiales:

- Ejemplo de solución: Fichero `add-text-3.js` (para sustituir al `starterkit-custom.js` de `starterkit.html`)

5.6.4. Difuminado (fading) con JQuery

Enunciado:

Vamos a seguir usando el `starterkit.html` (ver “Cambio de colores con jQuery”, ejercicio 5.6.2).

Utiliza JQuery para difuminar el texto de los elementos `dt` cuando se pulse el ratón sobre ellos.

A continuación, escribe el texto difuminado, añadiéndolo al elemento `h3` (además de difuminarlo) cuando se pulse el ratón sobre los mismos elementos.

Por último, haz reaparecer el texto difuminado, con un difuminado inverso, al pulsar sobre el elemento `h3`

Materiales:

- Ejemplo de solución: Fichero `fading-3.js` (para sustituir al “`starterkit-custom.js`” de `starterkit.html`)

5.6.5. Ejemplos simples con Ajax

Enunciado:

Escribe un programa que, una vez está cargado el árbol DOM de una página HTML, realice la petición HTTP de un documento con un texto, y lo incluya en el elemento con un cierto identificador de dicha página HTML. Para realizar la petición del documento, utiliza la función `ajax()` de jQuery.

Realiza lo mismo, pero ahora de forma que la petición del documento se realice cuando el usuario pulsa el ratón sobre otro elemento.

Comentarios:

Puede utilizarse para realizar las pruebas el servidor HTTP Python de una línea que se describe en el ejercicio “HTML simple” (5.2.2).

Materiales:

- jQuery API Documentation: `jQuery.ajax()`:
<http://api.jquery.com/jquery.ajax/>
- Ejemplo de solución: Fichero `ajax.tar.gz`

5.6.6. Ejemplo simple con Ajax y JSON

Enunciado:

Escribe un programa que, cuando se pulse el ratón sobre un cierto elemento de una página HTML, realice la petición HTTP de un documento JSON, y lo incluya a continuación del elemento con un cierto identificador de dicha página HTML. Para realizar la petición del documento JSON, utiliza la función `getJSON()` de jQuery.

Materiales:

- jQuery API Documentation: `jQuery.getJSON()`:
<http://api.jquery.com/jquery.getJSON/>
- Ejemplo de solución: Fichero `json-data.tar.gz`

5.6.7. Generador de frases aleatorias

Enunciado:

Escribe un programa que al arrancar muestre una frase en una página HTML. Cuando se pulse sobre la frase, muestre otra, y así sucesivamente. Para generar

las frases, cuando se cargue la página HTML se pedirá un documento JSON que tendrá tres listas de “partes” de frases. La primera lista tendrá posibles comienzos de frases, la segunda lista tendrá posibles partes medias de una frase, y la tercera tendrá posibles finales. Cada vez que haya que mostrar una frase, se elegirá aleatoriamente un elemento de cada una de las tres listas, y se generará la frase con ellas. Para realizar la petición del documento JSON, utiliza la función `getJSON()` de jQuery.

Materiales:

- jQuery API Documentation: `jQuery.getJSON()`:
<http://api.jquery.com/jquery.getJSON/>
- Ejemplo de solución: Fichero `json-data.tar.gz`

5.6.8. Utilización de JSONP

Enunciado:

Escribe un programa que, usando la API de Flickr, y en particular el documento JSONP que incluye información sobre las últimas fotos que se han etiquetado con la etiqueta “fuenlabrada”, muestre estas fotos cuando se pica en pantalla sobre un cierto elemento.

Mejora tu programa para que admita que el usuario escriba en una caja la etiqueta, o lista de etiquetas que quiera, y el programa muestre las últimas fotos con esas etiquetas.

Comentarios:

Puedes ver un ejemplo muy similar en la página de documentación de jQuery sobre `getJSON`.

Materiales:

- JSONP en Wikipedia:
<http://en.wikipedia.org/wiki/JSONP>
- jQuery API Documentation: `jQuery.getJSON()`:
<http://api.jquery.com/jquery.getJSON/>
- Documentación de la API de Flickr:
<http://www.flickr.com/services/api/>
- Acceso a fichero JSONP con las últimas fotos de Flickr con etiqueta “fuenlabrada”:
http://api.flickr.com/services/feeds/photos_public.gne?tags=fuenlabrada&tagmode=any&format=json&jsoncallback=?

5.7. HTML5

5.7.1. La misma página, pero en HTML5

Enunciado: Modifica la página `html5-original.html` que sigue el estándar HTML4 (con su correspondiente hoja de estilo CSS en el archivo `html5-style-original.css`) para que incluya las nuevas etiquetas de HTML5. El resultado se puede ver en los ficheros `html5-final.html` y `html5-style-final.css`. Todos los ficheros necesarios se pueden encontrar en Moodle.

5.7.2. Diagrama de coordenadas con canvas

Enunciado: Crea un diagrama de coordenadas como el que se muestra en la imagen `diagramacoordenadas.png` (disponible en Moodle) mediante el uso de HTML5 canvas.

5.7.3. Un Paint sencillo

Enunciado: Utilizando el elemento canvas, crea un Paint sencillo que pueda pintar en el canvas mientras se mantiene el botón del ratón pulsado en los colores rojo, verde, azul, negro y blanco. Además, añade un botón para borrar el canvas.

5.7.4. Un Paint con brocha

Enunciado: Modifica el ejercicio anterior ("Un Paint sencillo", ejercicio 5.7.3) para que el usuario puede elegir también el tamaño de la brocha con la que pintar. Además, el título "Un Paint sencillo" ha de modificarse a "Un Paint algo más complicado" y ha de situarse encima del canvas.

5.7.5. Estudia un juego sencillo con canvas

Enunciado: Estudia con detenimiento el juego sencillo realizado con canvas y javascript *simple_canvas_game* que puedes encontrar en el Moodle de la asignatura. Pon especial atención en las siguientes cuestiones:

- Cómo se cargan las imágenes
- Cómo se modelan los elementos (los objetos del juego)
- Cómo se utilizan las pulsaciones de teclas para cambiar el estado
- Cómo es el *loop* principal del juego

5.7.6. Modifica el juego sencillo con canvas

Enunciado: Partiendo del juego sencillo anterior, realiza las siguientes modificaciones:

- Impide que la princesa se sitúe entre los árboles
- Impide que el héroe salga del recinto arbolado
- Añade piedras, que el héroe ha de sortear para llegar a la princesa
- Ten en cuenta de que no puede haber una piedra suficientemente cerca de la posición de la princesa, ni en la posición inicial del príncipe
- Añade monstruos que si tocan al héroe, lo matan
- Añade lógica para que cada 10 princesas cogidas, se "pase" al siguiente nivel (con más piedras y/o monstruos más veloces)

5.7.7. Juego con estado

Enunciado: Partiendo del juego sencillo realizado con el canvas HTML5 (ejercicio 5.7.6), realiza las modificaciones oportunas para que guarde el estado de una partida y un jugador pueda volver a ese estado posteriormente.

5.7.8. Juego sin conexión

Enunciado: Partiendo del juego con estado (ejercicio 5.7.7), realiza las modificaciones pertinentes para que el juego pueda jugarse sin conexión a Internet.

Recuerda que para ello, puedes hacer uso de que el servidor Apache sirve todo aquello que coloquemos en el directorio `/public.html` de nuestro home, como `http://watson.gsys.es/login/` (donde login es tu nombre de usuario en los laboratorios). Para que funcione correctamente, recuerda que tanto tu home como el `public.html` y todos los ficheros dentro de `public.html` deben tener permisos para que Apache pueda leerlos.

5.7.9. Modernizr: Comprobación de funcionalidad HTML5

Enunciado: Bájate e instálale la biblioteca de Javascript Modernizr, que se utiliza para comprobar si la funcionalidad de HTML5 está soportada por el navegador (prueba con Firefox y con Konqueror). Comprueba si el navegador tiene la siguiente funcionalidad:

- canvas

- video
- video en formato ogg
- almacenamiento local
- aplicaciones sin conexión
- geolocalización

5.7.10. Audio y vídeo con HTML5

Enunciado: Utiliza Modernizr para ver si el navegador soporta vídeo y vídeo en los diferentes formatos. Descárgate un vídeo en formato WebM o otro en formato OGG (extensión ogv) de la web y crea una página que lo muestre. Finalmente, estudia el código utilizado en YouTube para empotrar un vídeo con HTML5 en varios formatos en <http://diveintohtml5.info/video.html#example>, incluyendo el código para que se use Flash en el caso de que no estén soportados. Compara esta aproximación con la que hemos utilizado con Modernizr.

5.7.11. Geolocalización con HTML5

Enunciado: Utiliza la API de HTML5 para geolocalización para determinar tu posición. Utiliza la API de HTML5 para geolocalización para determinar tu posición e imprímela en la página web. Comprueba que tu navegador tiene implementada la funcionalidad de geolocalización con Modernizr. Puede que para realizar este ejercicio tengas que utilizar Google Chrome. Además, si quieres, puedes mostrar tu localización geográfica actual en un mapa, siguiendo las instrucciones que podrás encontrar en: http://www.w3schools.com/html/html5_geolocation.asp.

5.7.12. Las antípodas

Enunciado: Crea una página web que a partir de tu geolocalización, muestre en la ventana del navegador las siguientes dos imágenes: tu localización y la de las antípodas. Para mostrar la imagen geográfica, puedes hacer uso de la API de Google Maps. Así, la URL <http://maps.googleapis.com/maps/api/staticmap?center=latitud,longitud&z=> devuelve una imagen de tamaño 400x300 píxeles centrado en las coordenadas latitud y longitud.

5.7.13. Cálculo de números primos con Web Workers

Enunciado: Estudia el fichero `webworkers.html` que encontrarás en la carpeta P5_HTML5 en el Moodle de la asignatura (dentro de la subcarpeta `web_workers`). Comprueba cómo al introducir un número muy grande, el interfaz del navegador deja de ser responsivo. Implementa un webworker para que el cálculo de los primos se realice en *background* y el interfaz no pierda responsividad.

5.7.14. Cliente de eco con WebSocket

Enunciado: Inspecciona y ejecuta el archivo `websocket_echo.html` para ver el funcionamiento de los WebSockets. Comprueba la URI del servidor de WebSockets, los eventos que se lanzan, así como el funcionamiento general del cliente de eco.

5.7.15. Cliente y servidor de eco con WebSocket

Enunciado: En Moodle encontrarás `SimpleWebSocketServer.py`, que implementa un servidor de WebSockets sencillo (también tiene una variante segura). En `SimpleExampleServer.py` se hereda del servidor `WebSocket` para crear servidores específicos. El que vamos a tratar en este ejercicio es el servidor de eco. Para ello, ejecuta `SimpleExampleServer.py` en modo eco y pruébalo con la página HTML `SimpleWebSocketClient.html`. Modifica el servidor para que imprima por pantalla lo que recibe y envía. Asimismo, modifica el cliente para que no sólo muestre en la página lo que recibe, sino también lo que envía.

5.7.16. Cliente y servidor de chat con WebSocket

Enunciado: Basándote en `SimpleExampleServer.py`, modifica `SimpleWebSocketClient.html` para tener un chat que utilice el protocolo `WebSocket`. Comprueba el tráfico intercambiado entre cliente y servidor con las herramientas para desarrolladores de los navegadores.

5.7.17. Canal con obsesión horaria

Enunciado: Basándote en la implementación de chat de `SimpleExampleServer.py`, modifica el servidor para que sea un servicio de chat que además:

- Cada minuto en punto, envíe un mensaje a los conectados dando la hora.
- Responda a los conectados con la hora, cuando éstos se lo pidan mediante un mensaje *getTime*.

Recuerda que puedes hacer uso de la biblioteca *time* de Python.

5.8. Otras bibliotecas JavaScript

5.8.1. JQueryUI: Instalación y prueba

Enunciado:

Instala la biblioteca JQueryUI personalizada (customized), incluyendo todas las opciones. Sirve el directorio donde se ha instalado con el servidor Python de una línea, y carga el documento index.html en el navegador, para ver una muestra de los widgets que proporciona la biblioteca.

Materiales:

- Learn jQuery, capítulo sobre JQuery UI:
<http://learn.jquery.com/jquery-ui/>
- jQuery: <http://jqueryui.com/>
- jQuery UI API Documentation: <http://api.jqueryui.com/>

5.8.2. JQueryUI: Uso básico

Enunciado:

Comenzaremos por crear un “selector de fechas” (date-picker), que despliega un calendario. Para introducir datos en el sector, se podrá desplegar el calendario, y la fecha elegida en él será la que se tendrá en el selector.

A continuación, pondremos un menú con un submenú, jugando un poco con las distintas opciones que nos proporciona el elemento correspondiente de jQueryUI.

Por último, pondremos un objeto “dropable” y dos “dragable”. Cuando cualquiera de los elementos “dragable” se suelte sobre el “dropable”, cambiará el color y el texto de este último. Cuando se arrastra el “dragable” sacándolo del “dropable” volverá a cambiar su color y texto, para quedar como estaban. Haz que uno de los “dragable” vuelva automáticamente a su sitio cuando lo sueltes (poniéndole la propiedad adecuada).

Materiales:

- Learn jQuery, capítulo sobre JQuery UI:
<http://learn.jquery.com/jquery-ui/>
- jQuery: <http://jqueryui.com/>
- jQuery UI API Documentation: <http://api.jqueryui.com/>

5.8.3. JQueryUI: Juega con JQueryUI

Enunciado:

Prepara una interfaz de usuario que muestre la potencia de JQueryUI. En la medida de lo posible, trata de que sea similar a una interfaz de usuario de una aplicación real: un escritorio, un sitio web para comprar viajes, una aplicación para interaccionar con una red social, etc. Procura experimentar con los elementos que proporciona JQueryUI, y trata de que se muestren de forma adecuada sus capacidades.

5.8.4. JQueryUI: Clon de 2048

Enunciado:

2048 es un juego que se puede implementar con relativa facilidad como una SPA (single page application). Realiza tu propia versión de ese juego (o de uno parecido) usando jQuery y JQueryUI.

Materiales:

- Versión “original” del juego 2048:
<http://gabrielecirulli.github.io/2048/>

5.8.5. Elige un plugin de jQuery

Enunciado:

Elige un plugin de jQuery, y has una aplicación que lo use. Puedes elegir el que quieras, pero será más fácil si no requiere de nada específico en el lado del servidor, y si encuentas que la biblioteca tiene un cierto nivel de madurez, disponibilidad de documentación, demos, etc.

Materiales:

- Plugins de jQuery:
<http://plugins.jquery.com/>

Comentarios:

Puedes empezar por probar las demos de la biblioteca, y hacer una aplicación mínima que corresponda con una de ellas. Luego, puedes integrar la biblioteca en cualquier otra de las prácticas que has hecho hasta el momento.

5.9. APIs JavaScript

5.9.1. Leaflet: Instalación y prueba

Enunciado:

Instala la biblioteca Leaflet, tratando de tener sólo los ficheros y directorios que hacen falta para que funcionen las aplicaciones que la usen. Utiliza la información en la “Leaflet Quick Start Guide” para mostrar un mapa en el navegador de la zona alrededor del campus de la URJC en Fuenlabrada, con un marcador con popup sobre el Aulario III.

Materiales:

- Leaflet: <http://leafletjs.com>
- Leaflet Quick Start Guide:
<http://leafletjs.com/examples/quick-start.html>
- Documentación sobre Leaflet (tutorials):
<http://leafletjs.com/examples.html>
- Documentación sobre Leaflet (API):
<http://leafletjs.com/reference.html>
- Coordenadas del Aulario III: latitud 40.2838, longitud -3.8215
- OpenStreetMap tile usage policy:
http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Tile_usage_policy
- MapQuest-OSM Tiles + MapQuest Open Aerial Tiles:
<http://developer.mapquest.com/web/products/open/map>

5.9.2. Leaflet: Coordenadas

Enunciado:

Mejora tu solución del ejercicio “Leaflet: Instalación y prueba” (5.9.1) añadiendo lo necesario para que cuando el usuario pulse en un punto del mapa, se muestre un popup con las coordenadas (latitud y longitud) de ese punto.

Comentarios:

Puedes empezar mostrando una alerta, y luego trabajar con el popup.

5.9.3. Leaflet: Aplicación móvil

Enunciado:

Mejora tu solución del ejercicio “Leaflet: Coordenadas” (5.9.2), haciendo que el mapa se muestre a pantalla completa, colocado sobre tu situación actual (que se muestre como un círculo con un tamaño equivalente a la exactitud de la localización), y de forma que funcione en móviles.

Materiales:

- Leaflet on Mobile:
<http://leafletjs.com/examples/mobile.html>

5.9.4. Leaflet: GeoJSON

Enunciado:

Sobre tu solución para alguno de los ejercicios anteriores (si es posible, “Leaflet: Aplicación móvil” 5.9.3, si no “Leaflet: Coordenadas” 5.9.2), coloca una capa con marcadores procedentes de un fichero GeoJSON. El mapa deberá quedar enfocado de forma que se vean los marcadores.

Materiales:

- Using GeoJSON with Leaflet:
<http://leafletjs.com/examples/geojson.html>
- Fichero GeoJSON con localización de edificios de la URJC:
`buildings-urjc.json`

Comentarios:

Atención al orden de las coordenadas en el objeto `LatLng` de Leaflet (primero latitud, luego longitud) y en la propiedad “coordinates” de GeoJSON (primero longitud, luego latitud).

5.9.5. Leaflet: Coordenadas y búsqueda de direcciones

Enunciado:

Realiza una aplicación que muestre un mapa de OpenStreetMap, usando Leaflet, con un formulario en el que se pueda introducir el nombre de un lugar. Cuando se introduzca uno, se mostrará un listado de los cinco primeros lugares que ofrezca Nominatim para ese nombre de lugar, de forma que al pulsar sobre cualquiera de ellos, el mapa se centre en ese lugar.

Materiales:

Los mismos que el ejercicio “Leaflet: Instalación y prueba” (5.9.1), y además:

- Nominatim:
<http://nominatim.openstreetmap.org/>
- Address lookups with Leaflet and Nominatim:
<http://derickrethans.nl/leaflet-and-nominatim.html>

5.9.6. Leaflet: Fotos de Flickr

Enunciado:

Realizar una aplicación que muestre un mapa de OpenStreetMap, usando Leaflet, con un formulario en el que se pueda introducir el nombre de un lugar. Cuando se introduzca uno, se mostrará un listado de los cinco primeros lugares que ofrezca Nominatim para ese nombre de lugar, de forma que al pulsar sobre cualquiera de ellos, el mapa se centre en ese lugar. Además, en ese momento se abrirá un panel donde se mostrarán varias fotos de Flickr que tengan como etiqueta el nombre de lugar.

Para hacer este ejercicio se usará la interfaz JSONP de Flickr.

Materiales:

- Llamadas para obtener canales (feeds) de Flickr (incluye cómo obtener JSONP como respuesta):
`http://www.flickr.com/services/feeds/`
- Ejemplo de llamada JSONP con jQuery:
`http://api.jquery.com/jQuery.getJSON/`

5.9.7. OpenLayers: Instalación y prueba

Enunciado:

Instala la biblioteca OpenLayers, tratando de tener sólo los ficheros y directorios que hacen falta para que funcionen las aplicaciones que la usen. Coloca en el mismo directorio los ficheros de la demo `openlayers.html`, y sirve este directorio con el servidor Python de una línea. Carga el documento `openlayers.html` en el navegador, para ver la demo (se mostrará un mapa, con una capa formada por teselas procedentes de OpenStreetMap).

Materiales:

- OpenLayers: `http://openlayers.org`
- OpenLayers examples:
`http://openlayers.org/dev/examples`
- Documentación de la OpenLayers API:
`http://dev.openlayers.org/releases/OpenLayers-2.7/doc/apidocs`
- Demo: Ficheros `openlayers.html`, `openlayers.css` y `openlayers.js`

5.9.8. OpenLayers: Capas y marcadores

Enunciado:

Modifica el resultado del ejercicio “OpenLayers: Instalación y prueba” (ejercicio 5.9.7) para:

- Añadir una capa de teselas de Bing (por ejemplo, del mapa de satélite), de forma que se pueda seleccionar ésta o la de OpenStreetMap para verla en el mapa.
- Añadir un marcador en una posición del mapa.
- Opcionalmente, incluir un formulario en la página que permita indicar unas coordenadas, de forma que se añada un marcador en el mapa en esas coordenadas.
- Opcionalmente, incluir una zona en la página HTML que muestre las coordenadas de un punto que se seleccione en el mapa.

Materiales:

Los mismos que el ejercicio “OpenLayers: Instalación y prueba” (5.9.7), y además:

- Solución (parcial): Ficheros `openlayers-marker.html`, `openlayers-marker.js`, `openlayers-bing.html` y `openlayers-bing.js`

5.9.9. OpenLayers: Coordenadas y búsqueda de direcciones

Enunciado:

Realiza una aplicación que muestre un mapa de OpenStreetMap, tal que cada vez que se pique sobre él con el ratón, muestre en una leyenda exterior al mapa:

- Las coordenadas (latitud y longitud) en grados.
- La dirección correspondiente a esas coordenadas (utilizando el servicio proporcionado por Nominatim)

Materiales:

Los mismos que el ejercicio “OpenLayers: Instalación y prueba” (5.9.7), y además:

- Nominatim: <http://nominatim.openstreetmap.org/>
- Solución: Ficheros `openlayers-find.html`, `openlayers-find.js` y `openlayers.css`

5.9.10. OpenLayers: Fotos de Flickr

Enunciado:

Realizar una aplicación que realice una búsqueda en el servicio Flickr, de forma que muestre las fotos que tengan la etiqueta especificada. Esta etiqueta será parte del propio código JavaScript (pero se podría implementar también con un formulario, de forma que lo pueda elegir el usuario). Para hacer este ejercicio se usará la interfaz JSONP de Flickr.

Materiales:

- Llamadas para obtener canales (feeds) de Flickr (incluye cómo obtener JSONP como respuesta):
<http://www.flickr.com/services/feeds/>
- Ejemplo de llamada JSONP con jQuery:
<http://api.jquery.com/jQuery.getJSON/>
- Solución: Ficheros `flickr.html`, `flickr.js` y `flickr.css`

5.9.11. Open Web Apps: Aplicación para FirefoxOS

Enunciado:

Crea una Open Web App para FirefoxOS basándote en una de las prácticas realizadas con Leaflet. Prueba a instalarla en el simulador de FirefoxOS de Firefox, y si puedes, en un dispositivo Android (mediante instalación desde el navegador Firefox).

Materiales:

- Uso del FirefoxOS App Manager:
https://developer.mozilla.org/en-US/Firefox_OS/Using_the_App_Manager
- Para entrar al App Manager en Firefox:
`about:app-manager`
- Instalación del FirefoxOS simulator:
<https://ftp.mozilla.org/pub/mozilla.org/labs/fxos-simulator/>
- Icon archive:
<http://www.iconarchive.com>
- Ejemplo de Open Web App lista para instalar:
<http://gsyc.es/~jgb/ffxos-apps/index.html>

Comentarios:

Para usar el simulador de FirefoxOS de la forma que se indica en los materiales, es necesario tener una versión de Firefox igual o mayor que la 26, e instalar el plugin correspondiente (Firefox simulator). Se recomienda instalar la versión 1.4 de este simulador.

Para probar la app en un dispositivo Android, es necesario tener instalada en él una versión de Firefox igual o mayor que la 28.

Para convertir la aplicación en una Open Web App, no hace falta mucho más que crearle un fichero manifest.webapp adecuado. Ejemplo de manifest.webapp:

```
{
  "name": "My_Locator",
  "description": "My damn simple locator",
  "launch_path": "/map.html",
  "icons": {
    "128": "/map-icon.png"
  },
  "developer": {
    "name": "Jesus M. Gonzalez-Barahona",
    "url": "http://gsyc.es/~jgb"
  },
  "default_locale": "en",
  "permissions": {
    "geolocation": {
      "description": "Access to your position"
    }
  },
  "chrome": { "navigation": true }
}
```

Una vez la aplicación ha sido probada en el simulador, puede colocarse en un directorio para su instalación directa desde Firefox, creando un fichero .zip con todo lo que incluye, y los ficheros package.manifest e index.html adecuados.

Ejemplo de package.manifest:

```
{
  "name": "My_Locator",
  "package_path" : "http://gsyc.es/~jgb/ffxos-apps/map.zip",
  "version": "1",
  "developer": {
    "name": "Jesus M. Gonzalez-Barahona",
```

```

        "url": "http://gsyc.es/~jgb"
    }
}

```

Ejemplo de index.html:

```

<html>
<body>
  <p>My Open Web Apps</p>
  <script>
    // This URL must be a full url.
    var manifestUrl = 'http://gsyc.es/~jgb/ffxos-apps/package.manifest';
    var req = navigator.mozApps.installPackage(manifestUrl);
    req.onsuccess = function() {
      alert(this.result.origin);
    };
    req.onerror = function() {
      alert(this.error.name);
    };
  </script>
</body>
</html>

```

5.10. Ejercicios finales

5.10.1. Juego de las parejas

Enunciado:

Realiza una aplicación HTML5 que sirva para jugar las parejas. Al empezar el juego, aparecerán en pantalla una matriz de cuatro por cuatro con 16 palabras (una en cada posición de la matriz), iguales dos a dos. Esto es, en realidad habrá 8 palabras repetidas: cada una aparecerá dos veces.

Cuando el usuario pulse la opción de comenzar, se ocultarán todas. El usuario seleccionará una posición de la matriz, que se revelará. Luego, pulsará otra, que se revelará también. Luego el jugador tendrá que pulsar en “Listo”. Si ambas palabras eran iguales, ambas quedarán reveladas hasta que termine el juego. Si eran distintas, quedarán ocultas. A continuación el usuario seleccionará una nueva posición, y seguirá jugando hasta que todas las palabras queden reveladas, o hasta que pulse “Nuevo juego”, en cuyo caso volverá a empezar.

- Se puede usar un plazo, en lugar de un botón, antes de pasar a seleccionar un nuevo par de palabras.

- Se pueden utilizar imágenes, en lugar de palabras.
- Se pueden arrastrar las casillas una sobre otra, en lugar de seleccionar las dos.

Comentarios:

Se recomienda usar, en lo posible, jQuery y JQueryUI.