|  |
| --- |
| **INFORMACIÓN GENERAL** |
| **CÓDIGO PARA IDENTIFICACIÓN DEL INSTRUMENTO:** Taller\_2\_JavaScript |
| **FECHA DE APLICACIÓN:**  28/11/2018 **AL:** 29/22/2018 |
| **PROGRAMA DE FORMACIÓN:**  TECNICO EN PROGRAMACION DE SOFTWARE |
| **ID:** 1695521 |
| **CENTRO:** AUTOMATIZACIÓN INDUSTRIAL |
| **CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**   * Utiliza las herramientas de desarrollo, para la codificación de los módulos del sistema, aplicando las funciones propias del lenguaje de programación seleccionado, de acuerdo con las necesidades del sistema de información. |
| **EVIDENCIA:** Desempeño Producto Conocimiento |
| **NOMBRE DEL APRENDIZ:** |
| **NOMBRE DEL INSTRUCTOR- TUTOR:** Carlos Felipe Londoño Luna |
|  |

**LISTA DE CHEQUEO:** (Si la evidencia es de conocimiento, elimine el cuadro y formule en el espacio las preguntas para el cuestionario.

1. Crear un programa que muestre en que cuatrimestre del año nos encontramos. Para esto obtener el mes.
2. Desarrollar un programa que permita ingresar un vector de 8 elementos, e informe:  
   El valor acumulado de todos los elementos del vector.  
   El valor acumulado de los elementos del vector que sean mayores a 36.  
   Cantidad de valores mayores a 50.
3. Realizar un programa que pida la carga de dos vectores numéricos. Obtener la suma de los dos vectores, dicho resultado guardarlo en un tercer vector del mismo tamaño. Sumar componente a componente.  
   El tamaño del vector es a elección.
4. Crear un programa que solicite el ingreso de un número y nos muestre dicho valor elevado a la tercera potencia.
5. Ingresar por teclado un valor y luego mostrar la raíz cuadrada de dicho valor.
6. Ingresar una serie de nombres por teclado hasta que se cargue la palabra Fin, y mostrar cuántos nombres se ingresaron.
7. Realizar un programa que permita cargar una dirección de mail e implementar una función que verifique si el String tiene cargado el carácter @.
8. Cargar un String por teclado e implementar las siguientes funciones:   
   a) Imprimir la primera mitad de los caracteres de la cadena.  
   b) Imprimir el último carácter.  
   c) Imprimirlo en forma inversa.  
   d) Imprimir cada carácter del String separado con un guion.  
   e) Imprimir la cantidad de vocales almacenadas.
9. Codifique un programa que permita cargar una oración por teclado, luego mostrar cada palabra ingresada en una línea distinta.

Por ejemplo si cargo:

La noche está fría.

Debe aparecer:

La

noche

está

fría.

1. Crear un formulario con tres botones con las leyendas "1", "2" y "3". Mostrar un mensaje indicando qué botón se presionó.
2. Crear un programa que permita cargar un entero en un text y al presionar un botón nos muestre dicho valor elevado al cubo (emplear la función alert).
3. Cargar dos números en objetos de tipo text y al presionar un botón, mostrar el mayor.
4. Cargar un nombre y un apellido en sendos text. Al presionar un botón, concatenarlos y mostrarlos en un tercer text (Tener en cuenta que podemos modificar la propiedad value de un objeto TEXT cuando ocurre un evento)
5. Disponer dos campos de texto tipo password. Cuando se presione un botón mostrar si las dos claves ingresadas son iguales o no (es muy común solicitar al operador el ingreso de dos veces de su clave para validar si las escribió correctamente, esto se hace cuando se crea una password para el ingreso a un sitio o para el cambio de una existente).  
   Tener en cuenta que podemos emplear el operador == para ver si dos string son iguales.
6. Generar un presupuesto de un equipo de computación a partir de tres objetos de tipo SELECT que nos permiten seleccionar:  
   Procesador (Intel I3 - $400, Intel I5 $600, Intel I7 $800).  
   Monitor (Samsung 20' - $250, Samsung 22' - $350, Samsung 26' - $550)  
   Disco Duro(500 Gb - $300, 1 Tb - $440, 3 Tb - $500)  
   Para cada característica indicamos string a mostrar (Ej. Intel I3) y el valor asociado a dicho string (Ej. 400).  
   Al presionar un botón "Calcular" mostrar el presupuesto en un objeto de tipo TEXT.
7. Crear una página que permita seleccionar una pizza y la cantidad de unidades. Luego al presionar un botón calcular el importe a pagar.  
   Utilizar un objeto de la clase SELECT para la selección de la pizza, pudiendo ser:  
   Queso: $ 4.  
   Jamón y queso: $ 6.  
   Especial: $ 10.  
   A la cantidad de pizzas cargarla en un objeto de la clase TEXT y en otro objeto de la clase TEXT mostrar el importe total a abonar.
8. Crear una página que permita tomar un examen múltiple choice. Se debe mostrar una pregunta y seguidamente un objeto SELECT con las respuestas posibles. Al presionar un botón mostrar la cantidad de respuestas correctas e incorrectas (Disponer 4 preguntas y sus respectivos controles SELECT)
9. Crear una página que muestre tres checkbox que permitan seleccionar los deportes que practica el usuario (Fútbol, Básket, Tenis) Mostrar al presionar un botón los deportes que a elegido.
10. Crear una página que muestre dos objetos de la clase RADIO solicitando que seleccione si es mayor de 18 años o no. Al presionar un botón mostrar un alert indicando si puede ingresar al sitio o no.
11. Crear una página de visitas a un sitio, solicitar ingresar el nombre de una persona, su mail y los comentarios (TEXTAREA). Mostrar luego llamando a la función alert los datos ingresados.
12. Solicitar que se ingrese el nombre y la clave de un usuario. Mostrar una ventana de alerta si en la clave se ingresan menos de 7 caracteres o más de 20.
13. Crear una página que muestre un mensaje con la función alert inmediatamente después que se cargue.
14. Crear una página que permita abrir otra ventana cuando se presiona un botón. Dicha ventana debe tener como ancho 600 pixeles y alto 300 pixeles.
15. Una vez que se cargue la página mostrar un alert indicando si el navegador tiene activas las cookies.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Firma del Instructor – Tutor Firma del Aprendiz