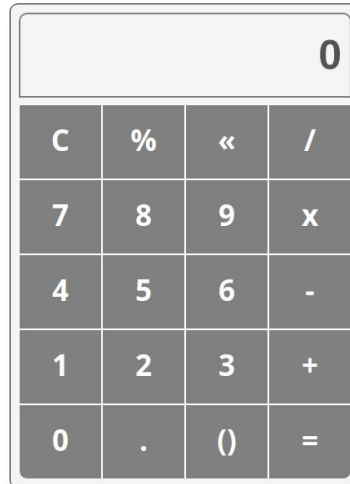


Examen Desarrollo Web en Entorno Cliente

1ª Evaluación 18-19

1. Calculadora (10 puntos)



A partir de la calculadora facilitada, mediante código Javascript, debes conseguir el siguiente comportamiento.

A. (1 punto) Al pulsar sobre los botones, aparecerá una sombra interior, al soltar, esta desaparecerá (las características de esta sombra son decisión vuestra).

B. (1.5 puntos) Al pulsar sobre los botones numéricos, se irá construyendo la cifra correspondiente en la caja de texto, los caracteres siempre se añadirán por la derecha.

C. (1.5 puntos) Las teclas de cálculo, solo funcionarán cuando haya números escritos previamente, y solo una vez. No podrán aparecer dos veces seguidas. . Ejemplo:

3x5+6 Correcto

3x5++6 Incorrecto.

D. (1 punto) La tecla igual, solo funcionará cuando tengamos un cálculo que pueda devolver un resultado.

E. (2.5 puntos) La función de cada una de las teclas que no son números, igual, o operaciones será la siguiente:

a) C: Borrará la pantalla y pondrá de nuevo un 0.

b) %: Calculará el porcentaje indicado de una cifra. Ejemplo:

$$8\%25 = 2.$$

c) <<: Borrará las cifras de una en una y de derecha a izquierda.

d) .: indicará dónde empiezan los decimales.

e) (): Añadirá paréntesis al cálculo indicado en la pantalla. Ejemplo:

Si tenemos en la pantalla $3 \times 5 + 2$, al pulsar

a los paréntesis, tendremos $(3 \times 5 + 2)$

f) (2.5 puntos) Al utilizar el teclado, si el botón que pulsamos corresponde con algún botón del teclado de la calculadora, este tendrá el mismo comportamiento que el botón correspondiente. Cualquier otro no funcionará. Para el botón de borrar de uno en uno, bastará con pulsar la tecla de borrado. (3 puntos).

NOTA: Podéis usar los ids y clases que consideréis. El input de tipo texto, permanecerá con el atributo *disabled* todo el tiempo, este no podrá ser modificado.