



Unidad Profesional Interdisciplinaria de Ingeniería, Campus Tlaxcala

Nombre del curso:

Desarrollo de Aplicaciones Web

Nombre de actividad:

Ejemplo 19

Nombre del integrante

Ignacio Santillana Cuevas

Nombre del instructor

Jesús Rojas Hernández

Fecha de entrega:

23 de Noviembre de 2022

Centrándonos en la página `test.html`, la cual presenta un pequeño formulario sobre como es el tipo de piel del encuestado, se puede observar una estructura ordenada y simplista (no confundir con sencilla), con una gama de colores que combinan con todos los elementos de la página, además, la sección de la encuesta es corta y fácil de contestar. Otro punto sobre la encuesta son las fotografías, estas son las mismas en cada pregunta, lo cual puede provocar un poco entendimiento de las preguntas.

Dentro del código html podemos ver el uso de bootstrap para algunas secciones de la página como la barra de navegación, la introducción, el pie de página, entre otros. De entre todo el código, lo que me parece mala práctica son dos cosas, la primera es el estilo que se da a la página en cuestión, este no se hace mediante el uso de una hoja externa, se hace dentro de las etiquetas `style`. La segunda mala práctica es escribir las rutas de algunos javascripts al final del código de la página, creo lo mejor sería escribirlas al inicio, entre las etiquetas `head`, y añadiendo el atributo `defer`.

El funcionamiento del cuestionario se realiza mediante tres archivos tipo javascript, `test.js`, `crea-test.js` y `control.js`. `test.js` es un archivo donde se almacena dos objetos, `TEST_PIELES` y `TEST_RESPUESTAS`. `TEST_PIELES` almacena las respuestas para cada pregunta (los atributos son las respuestas) y `TEST_RESPUESTAS` guarda las páginas donde se redirigirá una vez terminado el cuestionario.

`Crea-test.js` es un archivo donde se crean los elementos necesarios para realizar la encuesta, sin este archivo, no se visualizaría las partes del cuestionario. El funcionamiento se centra en un ciclo `for` donde, por cada ciclo, se crea un nuevo elemento, o pregunta, de la encuesta. Lo que se puede hacer para no llenar el ciclo `for` de múltiples asignaciones es dividirlos por funciones, por ejemplo, una para crear y colocar las imágenes, otra para los botones, otra para los saltos de línea, etc. También se puede usar las clases para asignar una a cada atributo dentro de `TEST_PIELES`.

`Control.js` ayuda a verificar si se han seleccionado todas las opciones posibles en cada una de las preguntas y a presentar un resultado una vez seleccionado una respuesta en cada pregunta. Mediante un ciclo `for` se comprueba (con un `if`) que cada pregunta se haya contestado, después, dependiendo de las respuestas, el resultado puede ser redirigir al usuario a una página diferente o agendar una cita. Al ser un solo botón, es aceptable no utilizar una clase para realizar la acción, aun así, tener la clase creada ayuda a mantener un orden en el código si después se agregan más botones de ese estilo.