

# Desarrollo Web Front –End Ed 1

Argentina

C O N E C T A  
E M P L E O

Caso Práctico M3  
Capa Cliente



# Índice

## 1. DESCRIPCIÓN DE EJERCICIOS

03

# 1. DESCRIPCIÓN DE REQUISITOS

---

En este caso práctico queremos comprobar que habéis adquirido los conocimientos en lenguaje JavaScript.

Tendréis que dar funcionalidad a la herramienta web, detectando distintos eventos producidos por el usuario, mediante el uso de funciones y ayudándoos de estructuras de control y variables vistas en clase.

## 1. Dar funcionalidad al contenedor de cookies creado en módulo 1.

- El alumno debe dotar de funcionalidad al botón con símbolo x. Cuando el usuario clique en dicho icono, el contenedor que contiene el mensaje de cookies debe desaparecer.
- Si el usuario, clique en aceptar, también debe desaparecer dicho contenedor con el mensaje.
- Si el usuario clique sobre leer más, debe aparecer otra página donde se indiquen el uso de cookies.
- El alumno que haya creado dicho contenedor en la evaluación del módulo 1, puede utilizarlo o crear otro proyecto nuevo que solo contenga dicho elemento y dotarlo de funcionalidad.

# 1. DESCRIPCIÓN DE EJERCICIOS

---

## 2. Dar de alta alumnos en curso de formación.

- El alumno creará en código html, 3 elementos. Uno será un campo donde el usuario nos indique los alumnos que debe dar de alta, otro servirá para detectar el evento y el último para mostrar el resultado. (Incluyendo mensaje de, ser van a dar de alta x alumnos).
- Al producirse el evento se ejecutará una función que debe,
  - Detectar si el input tiene contenido y es número, si no cumple las condiciones debe indicar un mensaje de información incorrecta. Se puede mostrar mediante ventana emergente o en el tercer campo creado de html. Nota, para comprobar número utilizar función isNaN().
  - Si es un número se debe mostrar una ventana emergente tantas veces como el usuario nos pida, y se debe almacenar dicha información en un array.
  - Finalmente debe mostrar todos los alumnos dados de alta para dicho curso de formación.

## 3. Comprobar si el usuario está dado de alta o no.

- Se debe crear un elemento html y al pulsar sobre él se debe mostrar un input.
- El alumno tiene que obtener la información que el usuario escriba en dicha input, evento perder focus, es decir, que deje de escribir en dicho input. Ver como funciona onBlur(). También se puede generar mediante evento click.
- El alumno tiene que comprobar la información de dicho input, con las distintas posiciones del array creado en el ejercicio 3, y mostrar un mensaje de alumno dado de alta o no y la posición en la que se le dio de alta.
- Tened en cuenta el ámbito de las variables, globales o locales.

# 1. DESCRIPCIÓN DE EJERCICIOS

---

## 4. Generar acceso a perfil back de usuario.

- El alumno creará un icono y detectará evento sobre dicho ítem, puede ser cuando pulsen o pasen el ratón por encima.
- Al generarse dicho evento, se habilitarán los campos de formulario, de e.mail, pass y botón para enviar.
- Al enviar el formulario, el usuario debe comprobar:
  - Si el campo e-mail tiene información y es de tipo e-mail.
  - Si el password tiene más de 8 caracteres.

Si no cumple mostrará mensaje de campo incorrecto, puede hacerlo con alert o con icono como el ejemplo realizado en clase.

Si cumple debe cargar nueva página con mensaje de acceso a perfil back.

## 5. Obtén el día en el que nos encontramos.

- Utilizar la clase predefinida de javascript Date() y la función getDay() y en función del número indicar que día es.  
Ayuda de código, `var d = new Date();d.getDay();`

# 1. DESCRIPCIÓN DE EJERCICIOS

---

## 6. Genera combinación de lotería.

- Se debe crear un elemento html y al pulsar sobre él se debe calcular una combinación de lotería.
- Los números se generarán aleatoriamente mediante función random. Recordar Math.random().
- Los números generados se guardan en un array que contiene todos los números.
- Se debe comprobar si el nuevo número generado ya está incluido en la combinación o no.
- Finalmente se debe mostrar la combinación generada.

## 7. Crea juego ahorcado.

- Crear un botón, detectar evento sobre elemento.
- Pedir al usuario palabra que el concursante debe detectar.
- Mostrar en html, tantos guiones bajos como letras tenga la palabra introducida.
- Pedir al concursante, letras e ir comprobando si están en la palabra o no.
- Si están se debe eliminar los guiones bajos y poner la letra acertada, si no se debe indicar el número de intentos que le quedan.

C O N E C T A  
E M P L E O



<https://www.facebook.com/fundaciontef>



<https://twitter.com/fundacionTef>



<https://www.linkedin.com/company/programa-empleabilidad-fundacion-telefonica/>