



PRIMER TALLER PRE-PARCIAL

27 de Agosto de 2019

Indicaciones generales

- Este taller sirve para la preparación del primer examen de la asignatura desarrollo web, no es de obligatoria elaboración
- En e-aulas hay documentación necesaria para el desarrollo del taller, sin embargo, siéntase libre de consultar la documentación de javascript
- Las dudas del taller serán resueltas por slack nombre espacio de trabajo: desarrollo2020espacio.slack.com por el canal de dudas.

[[Primer punto]]

Un grupo de investigación en psicología está interesado en conocer el efecto de la validación social en la toma de decisiones en problemas cotidianos. En el estudio se requiere un instrumento (aplicación web) para la recolección de la información, a continuación, se encuentra la explicación de parte de uno de los investigadores.

Estamos estudiando la dificultad que experimentan algunas personas en la toma de decisiones frente a ciertos problemas cotidianos. Algunos de esos problemas no son fáciles de comunicar a los demás inclusive si son cercanos y esto dificulta que la persona actúe oportunamente frente a los problemas. Queremos estudiar el efecto que tiene la interacción social en la toma de decisiones y los juicios colectivos frente a lo que se debe hacer en una determinada situación.

La investigación involucra un grupo de voluntarios que ha decidido participar en nuestro estudio. Le pediremos a algunas personas que “pidan un consejo” y otras deberán “aconsejarlas” para darle solución al problema. Para ello, requerimos una aplicación donde los investigadores puedan postear casos de estudio como si fuera una persona anónima y que otras personas puedan votar por soluciones que, en ocasiones son propuestas y en otras, los voluntarios podrán postear (votar) por soluciones/consejos de otras personas. Los consejos que se den deben ser lo más genuinos que se pueda, los participantes deben sentir eso en la aplicación.

Esta información será contrastada con los resultados de los casos de estudio, básicamente cuál fue el desenlace de cada situación en la vida real. De la aplicación necesitamos recopilar la información de cómo “aconsejaron” las personas en la red social para poder analizarlas.

Antes de comenzar las votaciones, la persona debe llenar sus datos: nombre, nombre anónimo, correo electrónico, género, edad. Automáticamente la aplicación debe dividir a las personas en control y tratamiento sin que lo sepan, de esto depende los casos que se les asignen. En el grupo de control, se dejan solo las soluciones posibles de los casos originales que nacieron de las terapias y en los casos de tratamiento se permiten varios grados de interacción social



Grupo I: Solo vota entre las opciones Grupo II: Vota entre las opciones y puede darle me gusta a otras Grupo III: Vota entre las opciones o puede añadir una nueva Grupo IV: Vota entre las opciones, puede añadir nuevas opciones y puede darle me gusta a las otras

Les dejo un ejemplo de dos casos. En este primer caso, los voluntarios solo deben escoger una de las soluciones propuestas, no pueden añadir nuevas opciones

Persona anónima: Hace 15 años que no hablo con mi papa, se fue con otras personas y nos dejó solos a mi y mi hermano, hoy se encuentra enfermo y está solo, se dé eso por otros familiares, yo me voy a casar pronto. ¿Debería invitarlo a la boda?

opcion 1: Invitarlo

opcion 2: No invitarlo

En este segundo caso, los voluntarios pueden darle una especie de “me gusta” a todas las opciones que consideren adecuadas. Sin embargo, debe seleccionar un único consejo para avanzar al siguiente caso.

Persona anónima: Mi vecina vigila cada vez que alguien entra y sale de mi apartamento, me vigila cada vez que botó la basura y si hago algo que para ella no este bien crea un escandalo de ello. Es así con todos los vecinos. Una vez llamó a la policía de tránsito porque otro vecino parqueó mal el carro. Es muy irritante, el fin de semana voy a hacer una fiesta en mi casa y no se cómo lidiar con esta persona, no quiero terminar tratándola mal.

opcion 1: Habla con ella

opcion 1: Llama a la administración y avisa con anticipación

opcion 1: Busca otro lugar para hacer la fiesta

opcion 2: Añadir opción

- ¿Cuáles son los diferentes usuarios qué debería tener la aplicación?
- Escriba las historias de usuario adecuadas para este caso
- Realice un listado de los requerimientos funcionales y no funcionales de la aplicación según lo manifestado por el investigador
- Para cada requerimiento esciba la dificultad, utilidad y tiempo que estime que puede llevar su respectiva elaboración
- Haga un gráfico comparativo entre la dificultad y utilidad. ¿Qué criterio de priorización de desarrollo de los requerimientos puede ser utilizado?
- Cree un mockup para la aplicación

[[Segundo punto]]

Utilizando el método reduce crear una función que concatene arrays de arrays. Probarlo con el siguiente array:

```
a = [[1, 2, 3, 4], [3, [4, 5]], 3, 9]
```

El resultado debe ser

```
[1, 2, 3, 4, 3, 4, 5, 3, 9]
```

[[Tercer punto]]

Crear una clase que reciba un array como parámetro con tres métodos, uno que calcule la media, uno que calcule la varianza y un método estático que use la información de otra instancia de la misma clase y que calcule la correlación entre los dos elementos. Añadir las correspondientes excepciones.

[[Cuarto punto]]

- Crear una función que calcule la fecha actual y la retorne con el siguiente formato dd-mm-aa.
- Hacer una función que encuentre el primer sábado de un periodo de tiempo, el input deben ser dos fechas en formato dd-mm-aa.
- Hacer una función que calcule el numero de días antes de la próxima navidad dada una fecha específica en formato dd-mm-aa.
- Hacer una función que calcule automáticamente un numero entero positivo aleatorio entre 1 y 10 y que lo compare con un input, si es igual debe retornar "ganaste", si no, "perdiste". Si el número no está en el rango establecido debe retornar los respectivos errores.

[[Quinto punto]]

Crear una función que reciba un nombre de una película y una palabra. La función debe reemplazar la palabra más larga de la película por la palabra del argumento. Probar la función con la película **El señor de los anillos** y la palabra **buñuelos**.

[[Sexto punto]]

Comente qué hace cada una de las líneas del siguiente código.

```
function herencia(p) {  
    if (p == null) throw TypeError(); // _____  
    var t = typeof p; // _____  
    if (t !== "object" && t !== "function") throw TypeError();  
    function f() {}; // _____  
    f.prototype = p; // _____  
    return new f(); // _____  
}
```



- Usando la función de herencia, crear dos objetos de la siguiente forma:
- Usando la función de herencia, crear dos objetos de la siguiente forma y crear un loop que imprima cada una de las propiedades de Casa, Casa1 y Empresa:

```
Casa = { direccion: "Cll 116 # 34-50", tipo: "Comercial" , color_fachada: "Rojo",  
        clase: "Casa"}  
Casa1 = herencia(Casa)  
Casa1.tipo = "Vivienda"  
Casa1.direccion = "Cll 26 # 4-80"  
Empresa = { nombre : "Norberto" , direccion: "Cll 25 # 4-80", gerente: "Patuco"}
```

[[Séptimo punto]]

Abrir el archivo llamado preparcial.html, viendo únicamente la página y usando las herramientas de desarrollador, reconstruir la página en un nuevo archivo llamado index.html.

- * Todos los links deben funcionar y redireccionar a las respectivas páginas
- * El boton debe mostrar una alerta que diga. Gracias por donar.