

NOMBRE Y APELLIDOS: CHRISTOPHER DA SILVA TAN			FECHA: 19-07-2023		
DOCENTE: MANUEL MACÍAS PÉREZ			NOTA:		
(IFCD0210) DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB.			Nº CURSO: 22-35/008902		
MF:	0491	UNIDADES DE APRENDIZAJE A LAS QUE RESPONDE:	UA2	Duración:	2 h
UF:	1842				
PRÁCTICA Nº:	E2				
DENOMINACIÓN: Efectos especiales en páginas web y su integración.					
<p><u>DESCRIPCIÓN</u></p> <p>1.- Se propone la integración de funcionalidades a una estructura establecida en clase.</p> <ul style="list-style-type: none"> Integración de animaciones en imágenes. <ul style="list-style-type: none"> Cambio de imágenes en la página web. Funcionalidad en botones. <ul style="list-style-type: none"> Página con los accesos a las actividades Control de eventos. <ul style="list-style-type: none"> Utilizar eventos diferentes para los botones. <p>La práctica se realizará de manera individual.</p> <p><u>MEDIOS PARA SU REALIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Equipo informático. Aplicación Visual Code Studio instalada en el equipo. Navegadores actualizados <p><u>PAUTAS DE ACTUACIÓN DEL FORMADOR</u></p> <p><i>Al inicio de la práctica, que se desarrollará de manera individual por cada uno de los alumnos, el formador/a realizará las siguientes actuaciones:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Fijará los objetivos de la práctica. Aportará las instrucciones necesarias a los alumnos/as para la realización de la misma, haciendo hincapié en aquellos aspectos más relevantes. Facilitará a cada alumno/a la documentación necesaria para el desarrollo de la práctica. Resolverá las dudas que se planteen durante el transcurso de la práctica, con objeto de que el alumnado aprenda y pueda concluir la realización de la misma. <p>Durante la realización de la práctica el formador/a supervisará el desarrollo de esta para evaluar tanto los procedimientos como el resultado final.</p> <p>Al finalizar la práctica el formador examinará el desarrollo que han realizado los/as alumnos/as, proponiendo las medidas de corrección, en caso necesario.</p>					

ESPECIFICACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA	
Resultados a comprobar	Indicadores de logro
1. Analiza los requisitos de uso de componentes software para ser utilizados por el documento en el entorno del cliente. Conforme el criterio de evaluación CE 3.1	1.1 Analiza los requisitos de uso de componentes software para ser utilizados por el documento en el entorno del cliente
	1.2 Comprende los requisitos de uso de componentes software para ser utilizados por el documento en el entorno del cliente
2. Inserta componentes software de aplicación de cliente que serán usados por el documento en el entorno del cliente. Conforme el criterio de evaluación CE 3.2	2.1 Inserta componentes software de aplicación de cliente que serán usados por el documento en el entorno del cliente.
	2.2 Documenta componentes software de aplicación de cliente que serán usados por el documento en el entorno del cliente.
3. En supuestos prácticos, selecciona componentes de software ya desarrollados para integrarlos en documentos herramientas de desarrollo y lenguajes de guion partiendo de documentación de diseño detallado. Conforme el criterio de evaluación CE 3.3	3.1 Integra componentes de software para controlar y validar la información introducida por el usuario.
	3.2 Integra componentes de software para permitir efectos dinámicos relacionados con el documento o dispositivo utilizado.
	3.2 Integra componentes de software para utilizar otras funcionalidades en el documento desarrollado.

Sistema de valoración

Definición de indicadores y escalas de medida

Los indicadores que se van a establecer, será una hoja de chequeo, sistema de valoración, que complementa a este documento, donde se evalúan todos los resultados a comprobar (tareas). En este documento, se establecerán a su vez los indicadores de logro que se han de tener en cuenta, para conseguir los resultados a comprobar.

Mínimo exigible

El mínimo exigible para la superación de la práctica es de 50 puntos sobre 100 puntos

SUPUESTO PRÁCTICO

1.- Se propone la integración de funcionalidades a una estructura establecida en clase.

- Integración de animaciones en imágenes.
 - o Cambio de imágenes en la página web.
- Funcionalidad en botones.
 - o Página con los accesos a las actividades
- Control de eventos.
 - o Utilizar eventos diferentes para los botones.

La práctica se realizará de manera individual.

Adjuntar los códigos en este documento y convertir en pdf para enviar o subir la repositorio Github.

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<html lang="en">
```

```
<head>
```

```
    <meta charset="UTF-8">
```

```
    <meta name="viewport" content="width=device-width,  
initial-scale=1.0">
```

```
    <title>Ejercicio 13 de Pseudocódigo</title>
```

```
    <link rel="stylesheet" href="estilo.css">
```

```
<script src="script.js"></script>
```

```
</head>
```

```
<body oncopy="cambio()">
```

```
    <div class="title" id="title" style="background-image:  
url(imagenes/test.jpg);">
```

```
        <h1 id="titleh1">UF1842 E-2 - Popurrí de ejercicios</h1>
```

```
    </div>
```

```
    <section class="ejer">
```

```
        <div class="lego">
```

```
            <div>
```

```
                <h2>Cálculo simple</h2><p>Sumaré, restaré,  
multiplicaré y dividiré los dos números introducidos.</p>
```

```
                <input placeholder="Primer número" type="text"  
id="calcs1"><input placeholder="Segundo número" type="text"  
id="calcs2"><button onclick="calcs()">Calcular</button>
```

```
<p id="calcs"></p>

</div>

<div>

    <h2>Compra en Mercadona</h2><p>Te diremos si tu
compra tiene descuento en el mes actual</p>

    <input placeholder="Indique importe" type="text"
id="mercadona1"><input placeholder="Indique mes actual"
type="text" id="mercadona2"><button
onclick="minicompra()">Calcular precio final</button>

    <p id="mercadona"></p>

</div>

<div>

    <h2>Compra en la frutería</h2><p>¡Disfruta de
nuestras mejores ofertas en selectos meses!</p>

    <input placeholder="Indique importe" type="text"
id="fruteria1"><input placeholder="Indique mes actual"
type="text" id="fruteria2"><button onclick="compra()">Calcular
precio final</button>

    <p id="fruteria"></p>

</div>

</div>

<div class="lego">

    <div>
```

Comparar números

Te diré si el primer número es mayor, igual o menor que el segundo número.

```
<input placeholder="Primer número" type="text" id="compara1"><input placeholder="Segundo número" type="text" id="compara2"><button onclick="comparar()">Comparar</button>
```

```
<p id="compara"></p>
```

```
</div>
```

```
<div>
```

Entra a la bóveda

Intenta entrar a la bóveda, un lugar muy confidencial.

```
<button onclick="contra()">Acceder</button>
```

```
<p id="contra"></p>
```

```
</div>
```

```
<div>
```

```
<h2>Iniciar sesión en la web</h2>
```

```
<p>Intente iniciar sesión en su cuenta web.</p>
```

```
<button onclick="contraseña()">Acceder</button>
```

```
<p id="contraseña"></p>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
<div class="lego">
```

```
<div>
```

```
<h2>Medir porcentaje de infantes</h2>
```

<p>Te diré el porcentaje de niños y niñas, aparte te diré el porcentaje de a cuántos matar para que sean 50/50.</p>

<input placeholder="Indique niños" type="text" id="infant1"><input placeholder="Indique niñas" type="text" id="infant2"><button onclick="infantes()">Ver % de infantes</button>

<p id="infant"></p>

</div>

<div>

<h2>Tablas de multiplicar</h2><p>Solicita un número y te daré tablas de multiplicar en una nueva página.</p>

<button>Ve a la página para solicitar tablas</button>

<p id="tabla"></p>

</div>

<div>

<h2>Programa lo que sea</h2><p>Enserio, haz lo que te salga del coño.</p>

<button onclick="joker()">Programa</button>

<p id="joker"></p>

</div>

</div>

</section>

```
<footer>

  <div>

    <p>&copy; Ni un solo mísero derecho reservado. Página
    hecha por Christopher Da Silva Tan. Cualquier página similar a
    esta son unos plagiadores.</p>

    <nav>

      <li><a href="#">Términos de servicio</a></li>

      <li><a href="#">Politica de Cookies</a></li>

      <li><a href="#">Privacidad</a></li>

    </nav>

  </div>

</footer>

</body>

</html>
```

```
function cambio() {

  document.getElementById('title').style.backgroundImage =
"url(imagenes/test2.jpg)";

  document.getElementById('titleh1').style.opacity = 100;
}

function calcs() {
```



```
    let calcs1 =  
parseInt(document.getElementById("calcs1").value);  
  
    let calcs2 =  
parseInt(document.getElementById("calcs2").value);  
  
    suma = calcs1 + calcs2;  
  
    resta = calcs1 - calcs2;  
  
    multiplica = calcs1 * calcs2;  
  
    divide = calcs1 / calcs2;  
  
    let csuma = calcs1 + " + " + calcs2 + " = " + suma;  
    let cresta = calcs1 + " - " + calcs2 + " = " + resta;  
    let cmultiplica = calcs1 + " x " + calcs2 + " = " +  
multiplica;  
  
    let cdivide = calcs1 + " / " + calcs2 + " = " +  
divide.toFixed(2);  
  
    document.getElementById("calcs").innerHTML= csuma + " | " +  
cresta + "<br>" + cmultiplica + " | " + cdivide;  
}  
  
function comparar() {  
  
let compara1 =  
parseInt(document.getElementById("compara1").value);  
  
let compara2 =  
parseInt(document.getElementById("compara2").value);
```

```
if (compara1>compara2) {  
    document.getElementById("compara").innerHTML= compara1 + "  
es mayor que " + compara2;  
}  
else if (compara1==compara2) {  
    document.getElementById("compara").innerHTML= compara1 + "  
es igual que " + compara2;  
}  
else {  
    document.getElementById("compara").innerHTML= compara1 + "  
es menor que " + compara2;  
}  
}  
  
function infantes() {  
    document.getElementById('title').style.backgroundImage =  
"url(imagenes/infantes.jpg);"  
    document.getElementById('titleh1').style.opacity = 0;  
    let infante1 =  
parseInt(document.getElementById("infant1").value);
```

```
let infante2 =
parseInt(document.getElementById("infant2").value);

let niño = (infante1*100)/(infante1+infante2);

let niña = (infante2*100)/(infante1+infante2);

let mniño = niño - niña;

let mniña = niña - niño;

if (mniño>mniña) {

    document.getElementById("infant").innerHTML= niño.toFixed(2)
+"% niños <br>" + niña.toFixed(2) +"% niñas. <br>"+"Debes matar
un "+ mniño.toFixed(2) +"% de niños para igualarlo";

}

else if (mniño==mniña) {

    document.getElementById("infant").innerHTML= niño.toFixed(2)
+"% niños <br>" + niña.toFixed(2) +"% niñas. <br>"+"No hace falta
matar para igualarlo";

}

else {

    document.getElementById("infant").innerHTML= niño.toFixed(2)
+"% niños <br>" + niña.toFixed(2) +"% niñas. <br>"+"Debes matar
un "+ mniña.toFixed(2) +"% de niñas para igualarlo.";

}

}

function minicompra() {
```

```
document.getElementById('title').style.backgroundImage =
"url(imagenes/mercadona.png);

document.getElementById('titleh1').style.opacity = 0;

let importe = document.getElementById("mercadona1").value;
let mes = document.getElementById("mercadona2").value;

if (mes.toLowerCase()=="octubre") {

    document.getElementById("mercadona").innerHTML= "Tienes un
descuento del 15% con lo cual pagarás "+ (importe *
0.85).toFixed(2) + "€"
}

else {

    document.getElementById("mercadona").innerHTML= "Pa ti no
hay descuento. A pagar "+ importe + "€"
}
}

function contra() {

    for (var i = 3; i > 0; i--) {

        let validar = Number(prompt("Escribe la contraseña"));
```

```
if (validar==123456) {  
  
    document.getElementById("contra").innerHTML=  
"Has entrado en la bóveda";  
  
    document.getElementById("contra").style.color =  
"green"  
  
    break;  
  
}  
  
else if (i == 3) {  
  
    alert("Contraseña incorrecta. Tienes dos  
intentos más");  
  
}  
  
else if (i == 2) {  
  
    alert("Contraseña incorrecta. Tienes solo un  
intento");  
  
}  
  
else {  
  
    document.getElementById("contra").innerHTML=  
"Intruso detectado. Iniciando protocolo: M4T4RT3"  
  
    document.getElementById("contra").style.color =  
"red"  
  
}  
  
}  
  
}
```

```
function tablas(){  
  
let num = Number(prompt("Indique el número para multiplicar en  
tablas de 10"));  
  
var mult = 1;  
  
let numax = 10;  
  
while (mult <=10) {  
  
    document.write(num*mult + "<br/>");  
  
    mult++;  
  
}  
  
for(var tabl=1; tabl<=numax; tabl++){  
  
    for(var mult=1; mult<=10; mult++){  
  
        document.write(tabl*mult + "<br/>");  
  
    }  
  
}  
  
for(var tabla=1; tabla<=num; tabla++){  
  
    for(var mult=1; mult<=10; mult++){  
  
        document.write(tabla*mult + "<br/>");  
  
    }  
  
}  
  
}
```

```
function compra(){

    document.getElementById('title').style.backgroundImage =
"url(imagenes/fruteria.jpg)";

    document.getElementById('titleh1').style.opacity = 0;

    let importe = document.getElementById("fruteria1").value;
    let mes = document.getElementById("fruteria2").value;

    switch (mes.toLowerCase()) {

        case "enero":

            document.getElementById("fruteria").innerHTML=
"Tienes un descuento del 20% con lo cual pagarás "+ (importe *
0.80).toFixed(2) + "€"

            break;

        case "febrero":

            document.getElementById("fruteria").innerHTML=
"Tienes un descuento del 20% con lo cual pagarás "+ (importe *
0.80).toFixed(2) + "€"

            break;

        case "julio":

            document.getElementById("fruteria").innerHTML=
"Tienes un descuento del 15% con lo cual pagarás "+ (importe *
0.85).toFixed(2) + "€"

            break;
```

```
    case "agosto":

        document.getElementById("fruteria").innerHTML=
        "Tienes un descuento del 15% con lo cual pagarás "+ (importe *
        0.85).toFixed(2) + "€"

        break;

    case "noviembre":

        document.getElementById("fruteria").innerHTML=
        "Tienes un descuento del 25% con lo cual pagarás "+ (importe *
        0.75).toFixed(2) + "€"

        break;

    case "diciembre":

        document.getElementById("fruteria").innerHTML=
        "Tienes un descuento del 25% con lo cual pagarás "+ (importe *
        0.75).toFixed(2) + "€"

        break;

    default:

        document.getElementById("fruteria").innerHTML=
        "Bienvenido a la frutería. Mala suerte, este mes no hay oferta,
        tienes que pagar " + importe + "€"

    }

}

function contraseña() {

    let user = (prompt("Indique su nombre de usuario"));
```



```
if (user=="Admin") {  
    var contraseña = prompt("Ingrese ahora su contraseña");  
    document.getElementById("contraseña").style.color =  
"green"  
    if (contraseña=="Webmaster") {  
document.getElementById("contraseña").innerHTML="¡Bienvenido!"  
    }  
    else if (contraseña==null) {  
        alert("Cancelado");  
    }  
    else {  
document.getElementById("contraseña").innerHTML="Incorrecta"  
        document.getElementById("contraseña").style.color =  
"red"  
    }  
}  
else if (user==null) {  
    alert("Cancelado");  
}  
else {
```

```
document.getElementById("contraseña").innerHTML="Incorrecto"

    document.getElementById("contraseña").style.color =
"darkorange"

    }

}

function joker() {

    var a = eval(prompt("Progama lo que te de la gana"));

    document.getElementById("joker").innerHTML = a

}
```

Ejemplo:

JS:

```
function cambiarcolor() {
    var elemento = document.getElementById("subtitulo");
    elemento.className = "colornegro"; }
```

HTML:

```
<section>
  <h1>Sitio Web</h1>
  <p id="subtitulo" class="supercolor" onclick="cambiarcolor()">El mejor sitio web!</p>
</section>
```



SISTEMAS DE VALORACIÓN MF 0491_3 – UF1842 – E2

RESULTADOS A COMPROBAR	INDICADORES DE LOGRO	ESCALA DE MEDIDAS		
4. Analiza los requisitos de uso de componentes software para ser utilizados por el documento en el entorno del cliente. Conforme el criterio de evaluación CE 3.1	Analiza los requisitos de uso de componentes software para ser utilizados por el documento en el entorno del cliente	- Analiza los requisitos de uso de componentes software para ser utilizados por el documento en el entorno del cliente entre un 75% y 100%	B	10
		- Analiza los requisitos de uso de componentes software para ser utilizados por el documento en el entorno del cliente entre un 50 % y 75%	R	5
		- Analiza los requisitos de uso de componentes software para ser utilizados por el documento en el entorno del cliente por debajo de un 50 %	M	0
	1.2 Comprende los requisitos de uso de componentes software para ser utilizados por el documento en el entorno del cliente	- Comprende los requisitos de uso de componentes software para ser utilizados por el documento en el entorno del cliente entre un 75% y 100%. - Comprende los requisitos de uso de componentes software para ser utilizados por el documento en el entorno del cliente entre un 50% y 75%. - Comprende los requisitos de uso de componentes software para ser utilizados por el documento en el entorno del cliente por debajo de un 50%.	B R M	10 5 0
5. Inserta componentes software de aplicación de cliente que serán usados por el documento en el entorno del cliente. Conforme el criterio de evaluación CE 3.2	2.1 Inserta componentes software de aplicación de cliente que serán usados por el documento en el entorno del cliente.	- Inserta componentes software de aplicación de cliente que serán usados por el documento en el entorno del cliente entre un 75% y 100%. - Inserta componentes software de aplicación de cliente que serán usados por el documento en el entorno del cliente entre un 50% y 75%. - Inserta componentes software de aplicación de cliente que serán usados por el documento en el entorno del cliente por debajo de un 50%.	B R M	10 5 0
	2.2 Documenta componentes software de aplicación de cliente que serán usados por el	- Documenta componentes software de aplicación de cliente que serán usados por el documento en el entorno del cliente entre un 75% y 100%.	B	10

	documento en el entorno del cliente.	<ul style="list-style-type: none"> - Documenta componentes software de aplicación de cliente que serán usados por el documento en el entorno del cliente entre un 50% y 75%. - Documenta componentes software de aplicación de cliente que serán usados por el documento en el entorno del cliente por debajo de un 50% 	R	5
			M	0
6. En supuestos prácticos, selecciona componentes de software ya desarrollados para integrarlos en documentos herramientas de desarrollo y lenguajes de guion partiendo de documentación de diseño detallado. Conforme el criterio de evaluación CE 3.3	3.1 Integra componentes de software para controlar y validar la información introducida por el usuario.	<ul style="list-style-type: none"> - Integra componentes de software para controlar y validar la información introducida por el usuario entre un 75% y 100%. - Integra componentes de software para controlar y validar la información introducida por el usuario entre un 50% y 75%. - Integra componentes de software para controlar y validar la información introducida por el usuario por debajo de un 50% 	B	20
			R	10
			M	0
	3.2 Integra componentes de software para permitir efectos dinámicos relacionados con el documento o dispositivo utilizado.	<ul style="list-style-type: none"> - Integra componentes de software para permitir efectos dinámicos relacionados con el documento o dispositivo utilizado entre un 75% y 100%. - Integra componentes de software para permitir efectos dinámicos relacionados con el documento o dispositivo utilizado entre un 50% y 75%. - Integra componentes de software para permitir efectos dinámicos relacionados con el documento o dispositivo utilizado por debajo de un 50% 	B	20
			R	10
			M	0
	3.2 Integra componentes de software para utilizar otras funcionalidades en el documento desarrollado.	<ul style="list-style-type: none"> - Integra componentes de software para utilizar otras funcionalidades en el documento desarrollado entre un 75% y 100%. - Integra componentes de software para utilizar otras funcionalidades en el documento desarrollado entre un 50% y 75%. - Integra componentes de software para utilizar otras funcionalidades en el documento desarrollado por debajo de un 50% 	B	20
			R	10
			M	0
	Valor mínimo exigible: 50	Valor máximo: 100		