

Desarrollo Web en Entorno Cliente

UD 09. Introducción a jQuery - Actividades 03

Actualizado Octubre 2020

Licencia




Reconocimiento – NoComercial - CompartirIgual (BY-NC-SA): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Nomenclatura

A lo largo de este tema se utilizarán distintos símbolos para distinguir elementos importantes dentro del contenido. Estos símbolos son:

 **Importante**


 **Atención**


 **Interesante**

ÍNDICE DE CONTENIDO

1. Actividad 1	3
2. Actividad 2	3
3. Actividad 3	4
4. Actividad 4	4
5. Actividad 5	4
6. Autores (en orden alfabético)	5

UD09. INTRODUCCIÓN A JQUERY - ACTIVIDADES 03

 **Importante 1:** no intentes copiar ejercicios ni tan siquiera “ver un poco” código de otros compañeros. Es el mayor error de quien empieza a programar, ya que luego no sabe resolver problemas por sí mismo y da una falsa sensación de aprendizaje.

 **Importante 2:** si en programación algo no sale a la primera... es totalmente normal. Es parte del aprendizaje. ¿Cómo crees que aprendieron los mejores programadores?

1. ACTIVIDAD 1

Obtén mediante AJAX los votos de restaurantes de una fuente (par, usuario-restaurant).

Los votos se recogerán por AJAX recibiendo un objeto JSON con un array de objetos con los atributos usuario y restaurante (que significan que el usuario X votó como bueno el restaurante Y).

Tenéis una URL de prueba en

<https://apuntesfpinformatica.es/DWEC/EjemploUD9-3-1Restaurante.php>

Además, desde otra fuente se recogerá una lista de usuarios baneados.

Tenéis una URL de prueba en

<https://apuntesfpinformatica.es/DWEC/EjemploUD9-3-1Baneados.php>

Se deberá mostrar el resultado de las votaciones tanto contando los votos de usuarios baneados, como excluyendo los votos de usuarios baneados.

2. ACTIVIDAD 2

Un grupo de amigos, cansados del típico amigo invisible con regalos variopintos, ha decidido que directamente intercambiaran dinero en secreto.

Para este amigo invisible moderno, cada uno decide libremente la cantidad que quiere dar y la reparte a partes iguales (sin decimales) entre los amigos que él quiere. Es posible que algún amigo no se reparta con nadie :)

Por ejemplo, supongamos un amigo llamado Alejandro quiere repartir 100 euros entre 3 amigos Lara, Pepito, Juanito. Debe repartirse a partes iguales, por lo cual se repartirán 33 cada uno.

Con esta acción el saldo será:

- Alejandro: -.99 (el euro no repartido se lo queda el).
- Lara: +33
- Pepito: +33
- Juanito: +33

Si luego Lara decide repartir 20€ entre Pepito y Alejandro, el resultado queda:

- Alejandro: -89
- Lara: +13
- Pepito: +43
- Juanito: +33

Pepito y Juanito deciden no repartir nada, por lo cual ese sería el resultado final.

Nuestra misión es realizar un programa que reciba por AJAX una configuración de cada amigo que hace, nos muestre el resumen del saldo final de cada amigo.

Tenéis una URL de prueba en <https://apuntesfpinformatica.es/DWEC/EjemploUD9-3-2Amigos.php>

De esa URL obtendremos un objeto JSON que contendrá:

- Un array de objetos representando cada objeto lo que hará cada amigo.
- Dentro de ese objeto habrá: el nombre del amigo, una cantidad N de euros y un array de otros amigos (Este array puede estar vacío).
 - Esa cantidad de dinero N sera repartida a partes iguales entre los amigos del array. Es decir, nuestro amigo perderá ese dinero y los amigos del array ganaran la parte que les toque.
 - Si la división no es exacta (por ejemplo 10 euros y 3 amigos), los amigos se reparten 3 cada uno y al repartidor en lugar de restarle 10, se le resta lo que se ha repartido (unicamente 9).

3. ACTIVIDAD 3

Utiliza la API de ElPais

<https://servicios.elpais.com/sorteos/loteria-navidad/api/>

Posiblemente de problemas por exceso de peticiones, así que para practicar usa este sustituto ficticio que tiene el mismo comportamiento

<https://apuntesfpinformatica.es/DWEC/sustitutoAPILoteria.php>

Para ello se realizará una consulta para obtener:

- Suma de cantidad de premios al décimo para números primos.
- Suma de cantidad de premios al décimo para números palíndromos.
- Suma de cantidad de premios de una lista de números dados por el usuario, separados por coma.

4. ACTIVIDAD 4

Usando <http://codeforces.com/api/help/methods#contest.list> de la API de Codeforces.com . Obtener la lista de concursos de Codeforces disponibles, pero solo mostrar aquellos que se hicieron en mes de mayo y posteriormente la temporada 2012-2013

5. ACTIVIDAD 5

Usando <https://www.omdbapi.com/> realiza una página que te permita elegir entre películas o series y de ahí te permita buscar las películas/series de un año concreto que introduzca el usuario.

6. AUTORES (EN ORDEN ALFABÉTICO)

A continuación ofrecemos en orden alfabético el listado de autores que han hecho aportaciones a este documento:

- García Barea, Sergi