

Desarrollo Web en Entorno Cliente

UD 09. Introducción a jQuery - Actividades 02

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. Autores (en orden alfabético)	4

UD09. INTRODUCCIÓN A JQUERY - ACTIVIDADES 02

 **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

Calcular números primos es una tarea costosa pero útil en diversos campos, sobre todo en la criptografía.

Tenemos en <https://apuntesfpinformatica.e/DWEC/EjercicioUD9-1AJAX.php> un servidor que dado un número enviado por POST te dice si es primo.

Nosotros queremos saber si es primo y además palíndromo. El cálculo de si es primo se hará en el servidor y el cálculo de si es palíndromo en el cliente.

Ejemplos:

- 5 es primo y palíndromo
- 11 es primo y palíndromo
- 17 es primo y no palíndromo
- 4 no es primo pero si palíndromo
- 22 no es primo pero si palíndromo
- 14 no es primo ni palíndromo

2. ACTIVIDAD 2

Realiza una web que tenga un botón “Obtener sopa de letras”. Cuando se pulse este botón, obtendrá mediante AJAX una sopa de letras (en formato array de cadenas) y las palabras a buscar (también en un array de cadenas).

Por simplicidad, esta sopa de letras solo se resolverá en horizontal y leyendo de izquierda a derecha.

Al recibirla, cargará en pantalla la sopa de letras (mediante una tabla) y un combo-box donde estará el texto “Ninguna seleccionada” y después algunas palabras (presentes o no).

Al modificar ese combo-box se actualizarán los valores de un div con id=”resultado”. Si se elige “Ninguna seleccionada” el div indicará “No hay ninguna palabra seleccionada”.

Si se selecciona una palabra, indicará en qué lugar de la sopa de letras está su primera letra y en cual su última, tomando las posiciones 0,0 como las iniciales.

Por ejemplo:

AASOPAB

XFGHZXX

Si buscamos SOPA, nos dirá la posición inicial x=2,y=0 , posición final x=5,y=0.

Las palabras podrán estar en **horizontal únicamente** y se leerán de izquierda a derecha (horizontal)

.

Recordad, que si en cualquier momento pulsamos el botón “Obtener sopa de letras”, se recargará dinámicamente la sopa de letras y sus palabras.

Tenéis un ejemplo de servidor de sopas de letras adjunto al enunciado y funcionando en <https://apuntesfpinformatica.es/DWEC/EjercicioUD9-2AJAX.php>

3. ACTIVIDAD 3

Investiga APIs que se puedan usar con AJAX de los principales sitios de Internet, compartiendo ejemplos proporcionado por terceros o tuyos propios. ¡Comparte lo encontrado usando el foro!

4. AUTORES (EN ORDEN ALFABÉTICO)

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

- García Barea, Sergi