

Actividad formativa: Simulación de la Calculadora Clásica de Windows

Objetivos

- Manejar eventos en JavaScript
- Manipular el DOM (Document Object Model)
- Crear una interfaz interactiva que responda a las acciones del usuario.

Indicaciones

- Crear una nueva carpeta con el nombre "Calculadora_sunombre". Y desarrollar en la carpeta creada los archivos necesarios para completar la actividad.
- La calculadora debe tener la apariencia de la calculadora clásica de Windows. Debe contener:
 - Una pantalla que muestre los números y operaciones ingresadas.
 - Botones para los números del 0 al 9.
 - Botones para las operaciones básicas: suma (+), resta (-), multiplicación (×), división (÷).
 - Un botón de igual (=) para mostrar el resultado.
 - Botón de "C" para borrar la pantalla (clear).
 - (Opcional) Botones adicionales para funciones como "AC" (borrar todo), decimal (.) y paréntesis.
- Con respecto a la funcionalidad tome en cuenta los siguientes aspectos:
 - Al presionar un número o una operación, el valor correspondiente debe aparecer en la pantalla.
 - Al presionar el botón de igual (=), la calculadora debe realizar la operación correspondiente y mostrar el resultado en la pantalla.
 - El botón "C" debe borrar el último dígito o la operación ingresada, mientras que "AC" debe borrar toda la operación.
 - Los botones deben tener el comportamiento esperado, es decir:
 - Números: se deben agregar a la pantalla en secuencia.
 - Operaciones: deben agregar el operador en la pantalla sin ejecutar cálculos hasta presionar "=".
 - El botón "=" debe realizar la operación matemática correcta.
 - El botón "C" debe eliminar el último valor u operador ingresado.
 - El botón "AC" debe borrar toda la entrada.
- El programa debe manejar entradas no válidas, como la división por cero, y mostrar un mensaje adecuado en la pantalla.
- La calculadora debe poder manejar múltiples operaciones consecutivas, como $5 + 3 \times 2$, respetando el orden de operaciones matemáticas.

- La calculadora debe ser funcional tanto en pantallas grandes como pequeñas, por lo que se debe garantizar que la interfaz se adapte a diferentes tamaños de pantalla.
- Puede usar addEventListener para manejar los eventos.

		CSTI12004		
Programación web en entorno cliente				
Instrumento de evaluación para la actividad de aprendizaje				
Fecha:		Duración:		
Persona estudiante o integrantes de subgrupo:				
Unidad de aprendizaje: 2 – Manipulación del DOM e interactividad web				
Actividad de aprendizaje: Manipulación del DOM				
Descripción de la actividad: La persona estudiante deberá resolver en forma individual el ejercicio planteado por la persona docente				
Recursos didácticos y tecnológicos: Material de trabajo en clase - Equipo de cómputo.				
Tipo de evaluación: <Formativa>				
Indicadores		Criterios*		Observaciones
		L	NL	
Por desempeño:				
1. Presenta la actividad en tiempo y forma evidenciando autonomía				
2. Es ético al realizar la actividad evidenciando honradez				
3. Muestra disposición a escuchar y acatar recomendaciones				
4. Trabajo de forma ordena				
Por producto				
5. Archivo HTML presentado según requerimientos				
6. Archivo CSS presentado según requerimientos				
7. Script presentado contiene todos los puntos solicitados				
8. Calculadora programada funciona según requerimientos				
9. Aplicación ejecutada sin errores en consola				
Por conocimiento				
Observaciones generales:				