

Tarea para DWECC03.

Caso práctico



Elaboración Propia.

Antonio ya ha completado la fase de introducción y fundamentos básicos del lenguaje JavaScript. Tiene una pequeña reunión con **Ada** y **Juan**, su tutor, para comentar los progresos realizados hasta el momento, y tras ésta se dispone a investigar en las características de los objetos predefinidos en JavaScript. Estos objetos le van a permitir gestionar ventanas, marcos, propiedades de los navegadores, realizar operaciones matemáticas, de fecha y de cadenas....

Antonio se pone manos a la hora con esta nueva sección y realiza pequeñas aplicaciones JavaScript usando dichos objetos.

1.- Contexto.

¿Qué relación tiene esta tarea con los contenidos y con las demás tareas y unidades?

CONTEXTO DE LA TAREA DENTRO DEL MÓDULO

Con esta tarea continuamos realizando pequeñas aplicaciones en JavaScript. En este caso se utilizarán los objetos predefinidos en JavaScript vistos en esta unidad: **window**, **iframe**, **String**, **Math**, **Number**, **Boolean** y **Date**.

Esta tarea nos permitirá un mejor seguimiento del módulo a nivel práctico así como la realización de las tareas de unidades posteriores.

2.- Enunciado.

¿Qué te pedimos que hagas?

ENUNCIADO DE LA TAREA.

Realizar una aplicación en JavaScript que genere una página web con varios contenidos. Cada tarea tendrá una serie de botones que abrirán una nueva ventana (podéis usar `onClick="Código JavaScript"`) Cada tarea irá en un archivo en este formato:

- **2.js** para el ejercicio **2** con un documento llamado **2.html**
 - El archivo del que todo cuelga tendrá vuestro nombre tal y como aparece en las indicaciones de entrega.
1. Consultar la Hora. Se mostrará la hora en formato de 24 horas o sea: 18:00 y no 06:00.
 2. Consultar la Fecha. Se mostrará la fecha en formato español. Por ejemplo 15 de Enero de 2015.
 3. Signo del zodiaco. Se deberá preguntar por la fecha de nacimiento y deberemos indicarle su signo del zodiaco y utilizando un **iframe** mostrar una página que explique el signo. Podéis utilizar una página externa, no hace falta que escribáis la predicción vosotros.
 4. Borrar repetidas. Leer una cadena de teclado (puede contener número y otros caracteres) y que elimine los caracteres repetidos que vayan seguidos. Las mayúsculas y las minúsculas no son iguales. Por ejemplo: "**Aa1aaaaa**" se convertiría en "**Aa1a**".
 5. Cambiar mayúsculas por minúsculas. Leer una cadena por teclado e invertir las mayúsculas por minúsculas. Por ejemplo "**Hola me llamo Antonio**" sería "**hOLA ME LLAMO aNTONIO**".
 6. Mostrar la plataforma (Linux, Windows, etc.) del navegador y si está en modo offline, y si tiene Oracle Java activado o no.
 7. Generar números aleatorios entre 0 y 99 y que a la hora de salir en la página se muestren 5 decimales y los ceros a la izquierda incluidos. Por ejemplo, el número 1.3909043944 se mostraría como 01.39090.
 8. Cálculo de áreas y perímetros de triángulos. Recordar que los triángulos son de tres tipos: equilátero, isósceles y escaleno.

Observaciones:

Se utilizarán los objetos predefinidos en JavaScript vistos en la unidad. Si necesitáis algún método o propiedad que no se encuentre en los apuntes deberéis comprobar que funciona en todos los navegadores principales (Chrome, Internet Explorer, Mozilla y otro de vuestra elección). Aquellos que no dispongáis de Internet Explorer por vuestro sistema operativo (Linux o Mac) podréis

utilizar la versión 11 de Windows 7 u 8 que podéis encontrar legalmente en <http://modern.ie> y no con versiones anteriores al menos en esta práctica. Utilizar arrays para recorrer las cadenas o utilizar JQuery u otra librería sin autorización previa supondrá un 0 en esa pregunta.

3.- Recursos necesarios.

¿Qué vas a necesitar para resolver esta tarea?

RECURSOS NECESARIOS PARA REALIZAR LA TAREA.

- Ordenador personal.
- Editor web para teclear el código de la aplicación.
- Navegador web para probar el funcionamiento de la aplicación.

4.- Indicaciones de entrega.

¿Cómo debes entregar la tarea para su corrección?

INDICACIONES DE ENTREGA PARA LA TAREA.

Una vez realizada la tarea elaborarás un único documento donde figuren las respuestas correspondientes. El envío se realizará a través de la plataforma de la forma establecida para ello, y el archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

Apellido1_Apellido2_Nombre_DWEC03_Tarea

Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños. Así por ejemplo la alumna **Begoña Sánchez Mañas para la tercera unidad del MP de DWEC**, debería nombrar esta tarea como...

Sanchez_Manas_Begona_DWEC03_Tarea.zip