

# Tarea para DWEC02.

## Descripción de la tarea.

---

### Caso práctico

En **BK Programación** han decidido ponerse manos a la obra y **Antonio** comienza a estudiar los **fundamentos del lenguaje JavaScript**, (siempre bajo la tutoría de **Juan**, que estará ahí para ayudarle en todo momento).

En la unidad anterior **Antonio** analizó las posibilidades de los lenguajes de script, decidió qué lenguaje emplearía para la programación en el entorno cliente y vio cómo insertar en la página HTML dicho lenguaje de script.

Cómo han decidido emplear el lenguaje Javascript, lo primero que hará **Antonio** es ver los fundamentos de dicho lenguaje, y cuál es la estructura básica para comenzar a programar lo más pronto posible.

**Ada** está muy entusiasmada con este proyecto y está convencida de que **Antonio** será capaz de hacer ese trabajo sin ningún problema.

### ¿Qué te pedimos que hagas?

#### Apartado 1

Realizar una pequeña aplicación en JavaScript que muestre lo siguiente:

- Tabla de multiplicar del 7.
- Tabla de sumar del 8.
- Tabla de dividir del 9.

Utilizar los tres tipos de bucles que hay en JavaScript (para cada número un tipo de bucle diferente).

#### Apartado 2

Sabiendo que cuando desplazamos 1 bit a la derecha dividimos un entero por 2 y cuando lo desplazamos a la izquierda estamos multiplicando por 2. Tu aplicación también debe imprimir el resultado de las siguientes operaciones empleando desplazamiento de bits:

- $125 / 8 =$
- $40 \times 4 =$
- $25 / 2 =$
- $10 \times 16 =$

## Información de interés.

---

### Recursos necesarios

Editor web para teclear el código de la aplicación y un navegador web para probar su funcionamiento.

## Consejos y recomendaciones

Al final de la unidad 2 dispones de un ejemplo básico que te puede servir de referencia para comenzar con tu aplicación.

## Indicaciones de entrega

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

**Apellido1\_Apellido2\_Nombre\_DWEC02\_Tarea**

## Evaluación de la tarea.

---

### Criterios de evaluación implicados

- a) Se ha seleccionado un lenguaje de programación de clientes Web en función de sus posibilidades.
- b) Se han utilizado los distintos tipos de variables y operadores disponibles en el lenguaje.
- c) Se han identificado los ámbitos de utilización de las variables.
- d) Se han reconocido y comprobado las peculiaridades del lenguaje respecto a las conversiones entre distintos tipos de datos.
- e) Se han utilizado mecanismos de decisión en la creación de bloques de sentencias.
- f) Se han utilizado bucles y se ha verificado su funcionamiento.
- g) Se han añadido comentarios al código.
- h) Se han utilizado herramientas y entornos para facilitar la programación, prueba y depuración del código.

### ¿Cómo valoramos y puntuamos tu tarea?

Tabla de multiplicar del número 7 utilizando los tres tipos de bucles.	2 puntos.
Tabla de multiplicar del número 8 utilizando los tres tipos de bucles.	2 puntos.
Tabla de multiplicar del número 9 utilizando los tres tipos de bucles.	2 puntos.
Resultado de las operaciones empleando desplazamiento de bits.	2,5 punto.
Claridad y presentación de los resultados, los comentarios utilizados en el código y su indentación.	1,5 puntos.