

# Tarea para DWEC03.

## Descripción de la tarea.

---

### Caso práctico

**Antonio** ha completado correctamente la fase de introducción y fundamentos básicos del lenguaje JavaScript, y ahora comienza a investigar en las características de los objetos predefinidos en JavaScript.

Estos objetos le van a permitir gestionar ventanas, marcos, propiedades de los navegadores, de las URL, etc. en JavaScript.

Además, también va a poder realizar operaciones matemáticas, de fecha y de cadenas, con otros tantos objetos nativos del lenguaje JavaScript.

**Antonio** tiene una pequeña reunión con **Ada** y con su tutor **Juan**, para comentar los progresos realizados hasta este momento y se pone manos a la obra con esta nueva sección.

### ¿Qué te pedimos que hagas?

Realizar una aplicación en JavaScript que realice lo siguiente:

- Abra una nueva ventana no redimensionable.
  - Hacer una función y dentro de esa función:
  - Escribir en la nueva ventana `<h3>Ejemplo de Ventana Nueva</h3>`
  - URL Completa: XXXXX
  - Protocolo utilizado: XXXXX
  - Nombre en código del navegador: XXXXX
  - Que detecte si está JAVA disponible en esa ventana del navegador y si es así que escriba:
    - Java SI disponible en esta ventana, o bien.
    - Java NO disponible en esta ventana.
  - Que abra un iframe con el contenido de [www.google.es](http://www.google.es) y de 800x600.

Y ahora fuera del código de la función que siga haciendo lo siguiente:

- Que escriba en la ventana principal `<h1>TAREA DWEC03</H2><HR />`
- Que solicite: introduzca su nombre y apellidos.
- Que solicite: introduzca DIA de nacimiento.
- Que solicite: introduzca MES de nacimiento.
- Que solicite: introduzca AÑO de nacimiento.
- Una vez solicitados esos datos imprimirá en la ventana principal:
  - Buenos días XXXXX
  - Tu nombre tiene XX caracteres, incluidos espacios.
  - La primera letra A de tu nombre está en la posición: X
  - La última letra A de tu nombre está en la posición: X
  - Tu nombre menos las 3 primeras letras es: XXXXXXXX

- Tu nombre todo en mayúsculas es: XXXXXXXX
- Tu edad es: XX años.
- Naciste un feliz XXXXXX del año XXXX.
- El coseno de 180 es: XXXXXXXXXX
- El número mayor de (34,67,23,75,35,19) es: XX
- Ejemplo de número al azar: XXXXXXXXXX

Donde aparecen las XXXX tendrá que aparecer el cálculo o texto que corresponda.

## Información de interés.

---

### Recursos necesarios

Editor de texto para teclear el código de la aplicación y un navegador web.

### Consejos y recomendaciones

Mirar las referencias y códigos de ejemplo de la página W3Schools:

[Página de referencia de w3schools.](#)

### 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\_DWEC03\_Tarea**

## Evaluación de la tarea.

---

### Criterios de evaluación implicados

- Se han identificado los objetos predefinidos del lenguaje.
- Se han analizado los objetos referentes a las ventanas del navegador y los documentos web que contienen.
- Se han escrito sentencias que utilicen los objetos predefinidos del lenguaje para cambiar el aspecto del navegador y el documento que contiene.
- Se han generado textos y etiquetas como resultado de la ejecución de código en el navegador.
- Se han escrito sentencias que utilicen los objetos predefinidos del lenguaje para interactuar con el usuario.
- Se han utilizado las características propias del lenguaje en documentos compuestos por varias ventanas y marcos.
- Se han utilizado “cookies” para almacenar información y recuperar su contenido.
- Se ha depurado y documentado el código.

### ¿Cómo valoramos y puntuamos tu tarea?

Creación de la función que se pide.	5 puntos.
-------------------------------------	-----------

Petición de los datos.	2 puntos.
Visualización de los mismo.	2 puntos.
Claridad y presentación del código del ejercicio, comentarios en el código y su indentación.	1 punto.