

Ejercicio 1

Enunciado.

Desarrolla una aplicación web con Javascript que verifique y envíe un formulario si los campos cumplen los requisitos:

1. El campo Videojuego admitirá cadenas formadas por letras, números, guiones y espacios, pero al menos tendrá una letra.
2. El campo Año admitirá números enteros entre 1950 y el año de la fecha del sistema donde esté ejecutándose la aplicación web.
3. El campo Plataforma debe tener una plataforma seleccionada.

Los errores en los controles se muestran con un borde rojo y un mensaje de error también rojo. Este aspecto se debe al uso de la palabra “invalid” en las clases de Bootstrap. Sustituir la palabra “invalid” por “valid” hará que el campo muestre un borde verde y que el mensaje de error desaparezca.

VIDEOJUEGO Nombre del videojuego popopo

Por favor, escribe un nombre correcto de videojuego.

AÑO Año del videojuego 1985

Por favor, escribe un año correcto.

PLATAFORMA Plataforma del videojuego DOS

Por favor, escribe un

Enviar

Elige plataforma

DOS

Windows

Linux

Objetivos

Objetivos obligatorios	Puntos
El formulario sólo se envía si todos los campos son correctos.	1
Los campos alternan entre borde rojo y verde y su mensaje de error se muestra o se oculta dependiendo de si el usuario ha introducido valores válidos en los campos.	1
Objetivos opcionales	Puntos
El nombre del videojuego es comprobado con una expresión regular.	1

Ejercicio 2

Enunciado.

Desarrolla una aplicación web con Javascript que calcule automáticamente la clasificación de constructores a partir de la clasificación interactiva de pilotos.

Clasificación Gran Premio de Monaco F1 2023				
#	Nombre	Constructor	Puntos	Acciones
1	Max Verstappen	Red Bull	25	<button>Up</button> <button>Down</button>
2	Lando Norris	McLaren	18	<button>Up</button> <button>Down</button>
3	Fernando Alonso	Aston Martin	15	<button>Up</button> <button>Down</button>
4	Sergio Pérez	Red Bull	12	<button>Up</button> <button>Down</button>

Clasificación de constructores de F1 2023		
#	Constructor	Puntos
1	Red Bull	37
2	McLaren	18
3	Aston Martin	15

Objetivos

Objetivos obligatorios	Puntos
La aplicación consigue recuperar las tablas de pilotos y constructores del servidor y listar los datos en las tablas HTML correspondientes.	1,5
Los botones permiten establecer el resultado del Gran Premio para repartir correctamente los puntos entre los pilotos.	1,5
La clasificación de constructores se calcula automáticamente a partir de los resultados del Gran Premio de la tabla de pilotos.	1,5
Objetivos opcionales	Puntos
Las clasificaciones se guardan en el almacenamiento local del navegador (<i>local storage</i>) y se recuperan, si existen, al cargar la página.	1
Los botones están resueltos con delegación de eventos.	1,5

Calificación del examen

La correcta resolución de todos los objetivos obligatorios otorga una calificación de 5 a 6,5 sobre 10. Solamente si todos los objetivos obligatorios han sido resueltos adecuadamente se procederá a sumar puntuación adicional por cada uno de los objetivos opcionales solucionados con éxito, hasta un máximo de 3,5 puntos adicionales si se implementan correctamente.