1.Crea los storyboards o guióngráfico de cada una de las páginas. Cuestiones a considerar: Otras páginas relacionadas. Tipos de usuarios. Árbol web. Plantillas HTML5 o de Boostrap. Mobile first. Vista móvil, tablety computador.

pag 77,79

2.Asocia los diferentes elementos de las páginas del storyboard diseñadas con cada elemento semántico de HTML5.

pag 77,79

3.Aplicar los estilos CSS según los ejercicios propuestos en el módulo 2.2 /

PAG 104,105,106,115,116,117

4.Escribe un programa que declare 3 objetos de cada modelo de datos considerado: gestor, cliente, mensaje y transferencia. Los valores de las propiedades de los objetos pueden ser arbitrarios.

pag 197

5.Escribe un programa que almacene los objetos creados en el ejercio anterior del proyecto dentro de un array (un array por cada modelo de datos). A continuación, recorre cada uno de los arrays y muestra todas propiedades.

pag 212

6.Escribe un programa que realice la conversión a JSON del array (y viceversa) creado en el ejercicio anterior del proyecto.

7.Escribe un programa que haga uso del servicio web del banco y realice una petición con AJAX a la url: <http://localhost:8085/ok>

pag 178

8.Crea una función en JavaScript que obtenga todos los gestores de forma periódica cada 5 segundos.

pag 178

9.Migra el código a una aplicación TypeScript.

10.Migra el código a una aplicación Angular.