

## INFORME DE ACTIVIDAD DESARROLLADA

<b>Nombre</b>	Ever Cupi Franco	<b>Modalidad</b>	Semanal
<b>Asignatura</b>	Base de Datos II	<b>Turno</b>	Mañana
<b>Docente</b>	Lic. Faviola Gabriela Soliz Tapia	<b>Modulo</b>	1/II/2020
<b>Nro. Actividad</b>	Asiganación 4	<b>Fecha</b>	20/09/2020



### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

**Título de la actividad:**

**Java Script(variables)**

**Url Repositorio en GitHub:**

**Descripción breve de la actividad realizada:**

- Se realizo animaciones
- Se realizo movimientos de figuras
- Se realizo ubicaciones
- Se realizo sentencias
- Se realizo funciones
- Se realizo tipos de datos entre otros.

**Imágenes (captura de pantalla) como evidencia de la actividad realizada:**

Computación > Programación de computadoras > Introducción a JS: dibujo y animación > Variables

**Desafío: rana loca**

¡Una boca!

¡Nuestra rana no tiene boca! Usa la función `ellipse` para dibujar una boca ancha en la cara de la rana, centrando la boca en las mismas coordenadas `x` y `y` que la cara. ¡Hazla suficientemente grande para comer muchas moscas!

Pista ¿Qué es esto?

```
fill(_____, _____);
ellipse(x, y, _____);
```

```
1  var x = 200;
2  var y = 250;
3
4  noStroke();
5  fill(30, 204, 91); // a nice froggy green!
6
7  ellipse(x, y, 200, 100); // face
8  ellipse(x - 50, y - 50, 40, 40); // left eye socket
9  ellipse(x + 50, y - 50, 40, 40); // right eye socket
10
11 fill(255, 255, 255); // for the whites of the eyes!
12 ellipse(x - 50, y - 50, 30, 30); // left eyeball
13 ellipse(x + 50, y - 50, 30, 30); // right eyeball
14
15 fill(10, 9, 9);
16 ellipse(x,y,100,50);
17
18 rect(x-60,y-60,10,10);
19 rect(x+40,y-60,10,10);
20
21
22
23
```

¡Felicidades!  
¡Ganaste 2100 puntos!

Paso 1/2 Derivado

Cursos

Buscar

Khan Academy

Cupl Franco Ever

Computación > Programación de computadoras > Introducción a JS: dibujo y animación > Conceptos básicos de animación

¿Qué son las animaciones?

Hacer animaciones

Desafío: el sol que explota

Atajos para incrementos

Un atajo más corto

Desafío: nubes que se separan

Proyecto: estrella fugaz

Siguiente lección

Programas interactivos

Desafío: el sol que explota

¡Explota el sol!

Ahora, para hacer que el sol se haga más grande, súmale 1 a la variable `sunSize` dentro de la función `draw`.

Consejo: hazlo usando la misma técnica que usamos en la variable `x` de la guía paso a paso anterior, excepto que esta vez vas debes usarla en `sunSize` en vez de `x`.

Recuerda que puedes presionar 'Reiniciar' para reiniciar la animación.

Pista ¿Qué es esto?

```
var sunSize = 30;

draw = function() {
  // The sun
  fill(255, 204, 0);
  ellipse(200, 250, sunSize, sunSize);

  // The land
  fill(76, 168, 67);
  rect(0, 300, 400, 100);
};
```

Reportar un problema

```
1 noStroke();
2
3 // the starting size for the sun
4 var sunSize = 30;
5
6 draw = function() {
7   // the beautiful blue sky
8   background(82, 222, 240);
9
10  // The sun, a little circle on the horizon
11  fill(255, 204, 0);
12  ellipse(200, 250, sunSize, sunSize);
13
14  // The land, blocking half of the sun
15  fill(76, 168, 67);
16  rect(0, 300, 400, 100);
17  sunSize=sunSize+1;
18 };
```

Desahacer

Volver a empezar

Reiniciar

Paso 2/2

Terminar el desafío

¡Todos los pasos completos!

Desafío: nubes que se separan

¡Haz crecer al sol!

Vamos a hacerlo de modo que las nubes se alejen de un sol que se va haciendo más y MÁS GRANDE. Incrementa el radio del sol en dos pixeles en cada cuadro.

Pista ¿Qué es esto?

```
..... * .....
```

Reportar un problema

```
4 var leftX = 130;
5 var rightX = 200;
6 var sunRadius = 100;
7
8 draw = function() {
9   background(184, 236, 255);
10  fill(255, 170, 0);
11  ellipse(200, 100, sunRadius, sunRadius);
12
13  // clouds
14  fill(255, 255, 255);
15  // left cloud
16  ellipse(leftX, 150, 126, 97);
17  ellipse(leftX+62, 150, 70, 60);
18  ellipse(leftX-62, 150, 70, 60);
19
20  // right cloud
21  ellipse(rightX, 100, 126, 97);
22  ellipse(rightX+62, 100, 70, 60);
23  ellipse(rightX-62, 100, 70, 60);
24  leftX--;
25  rightX++;
26  sunRadius+=2;
27 }
```

Desahacer

Volver a empezar

Reiniciar

Paso 3/3


Derivado

¡Felicidades!  
¡Ganaste 2100 puntos!

Cursos ▾

Buscar

🔍

Khan Academy

Cupi Franco Ever

Computación > Programación de computadoras > Introducción a JS: dibujo y animación > Programas interactivos

Interacción con el ratón

Desafío: Jitomate sabroso

Desafío: locura de movimiento con el ratón

Siguiente lección

Adicional: cambiar el tama...

### Desafío: jitomate sabroso

¡Cómételo!


Ahora, para hacerlo de modo que podamos dar más mordidas cuando movamos el ratón, necesitas cambiar las coordenadas x y y de la mordida para que esté basada en mouseX y mouseY en su lugar. Para verificar que funciona, ¡simplemente mueve el ratón!

Pista ¿Qué es esto?

Reportar un problema

draw = function() {  
 // take a bite out of the tomato!  
 fill(.....);  
 ellipse(mouseX, mouseY, .....);  
};


```
1 background(255, 255, 255);  
2  
3 // tomato  
4 noStroke();  
5 fill(224, 90, 90);  
6 ellipse(150, 200, 150, 150);  
7 ellipse(212, 200, 150, 150);  
8  
9 // stem  
10 fill(48, 130, 31);  
11 rect(176, 103, 12, 32);  
12  
13 // take a bite out of the tomato!  
14  
15 draw = function() {  
16   fill(255, 255, 255);  
17   ellipse(mouseX, mouseY, 60, 60);  
18 };
```



¡Todos los pasos completos!

Deshacer

Volver a empezar



Reiniciar

Paso 3/3

Terminar el desafío

Cursos ▾

Buscar

🔍

Khan Academy

Cupi Franco Ever

Computación > Programación de computadoras > Introducción a JS: dibujo y animación > Adicional: cambiar el tamaño con variables

Usar expresiones matemáticas en JS

Cambiar el tamaño de las figuras con expresiones variables

Práctica: Usar expresiones variables

Desafío: ojos de oso pardo

Proyecto: ataque animal

Siguiente lección

Texto y cadenas

### Desafío: ojos de oso pardo

¡Tiempo de jugar!

Ahora que ya hicimos todo ese trabajo pesado, uego con los valores de x y y, y de faceSize. Observa cómo ahora los ojos se mueven y cambian de tamaño con la cara.

Para probar que tus cambios funcionaron, ¡mueve al oso a la esquina inferior izquierda y hazlo muy grande (haz x < 150, y > 250 y faceSize > 350)!

Pista ¿Qué es esto?

Reportar un problema

var x = .....;  
var y = .....;  
var faceSize = .....

```
1 noStroke();  
2 var x = 100;  
3 var y = 100;  
4 var faceSize = 1200;  
5 var eyes=faceSize/8;  
6  
7 // ears  
8 var earSize=faceSize*1/2;  
9 fill(80, 52, 17);  
10 ellipse(x-faceSize*2/5, y-faceSize*2/5, earSize, earSize);  
11 ellipse(x+faceSize*2/5, y-faceSize*2/5, earSize, earSize);  
12  
13 // face  
14 fill(163, 113, 5);  
15 ellipse(x, y, faceSize, faceSize);  
16  
17  
18  
19 //eyes  
20 fill(0, 0, 0);  
21 ellipse(x-faceSize/4, y-faceSize /8, eyes, eyes);  
22 ellipse(x+faceSize/4, y-faceSize/8, eyes, eyes);  
23  
24
```



¡Lo lograste!

Deshacer

Volver a empezar



Paso 6/6

Terminar el desafío

Derivado de "Proyecto: ataque animal"

Hiciste muchos animales en los desafíos de codificación de variables: un conejo, un oso, una rana. ¿Qué otros animales puedes hacer con figuras y variables?

Haz un animal al usar los comandos de dibujo y usa variables para los números que les pases a esos comandos, como lo hacemos en el código de inicio que se muestra a continuación. También debes usar variables para cualquier información repetitiva acerca de tu animal, como el tamaño de los ojos, para que puedas cambiar el tamaño de ambos ojos al mismo tiempo.

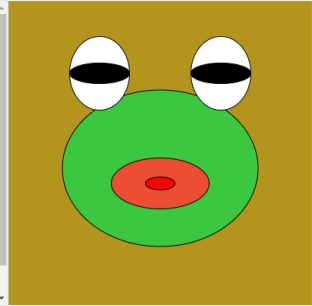
Una vez que hayas hecho eso, escoge una variable para animar. Tal vez la cara del animal se haga enorme, o se le salga un ojo. ¡Ese es el ataque! Ten cuidado, que tus programas te quieren atacar. :)

Your project is now marked as complete. You can continue working on it, of course, if you think of other ways to improve it. Keep practicing!

```

1 var bodyX = 200;
2 var bodyY = 220;
3 var bodyW = 258;
4 var faceW = bodyW/2;
5
6 draw = function() {
7   background(179, 149, 30);
8   fill(59, 199, 64);
9   ellipse(bodyX, bodyY, bodyW, 206); // body?
10  fill(245, 255, 50);
11  ellipse(bodyX, bodyY+20, faceW, 67); // face?
12  fill(250, 0, 8);
13  ellipse(bodyX, bodyY+20, faceW-90, 17); // face?
14  fill(255, 255, 255);
15  ellipse(bodyX-80, bodyY-125, faceW-50, 97);
16
17  fill(255, 255, 255);
18  ellipse(bodyX+80, bodyY-125, faceW-50, 97);
19
20  fill(0, 0, 0);
21  ellipse(bodyX+80, bodyY-125, faceW-50, 27);
22
23  fill(0, 0, 0);
24  ellipse(bodyX-80, bodyY-125, faceW-50, 27);

```

[Revisar un proyecto](#)

## Desafío: tu primera aplicación de pintura

¡Agrega un poco de color!

¡Impresionante! ¿Cómo se ve? Ahora, rellena los círculos con un color y elimina los trazos, para que sea más como un pincel.

[Reportar un problema](#)

```
noStroke();  
fill(____, _____);  
ellipse(mouseX, mouseY, 20, 20);
```

```

1
2 draw = function() {
3   if(mouseIsPressed)
4   {
5     noStroke();
6     fill(81, 194, 52);
7     ellipse(mouseX, mouseY, 20, 20);
8   }
9 };

```



Derivado

Computación > Programación de computadoras > Introducción a JS: dibujo y animación > Declaraciones lógicas y condicionales (if)

- Booleanos
- Desafío: analizador de números
- Operadores lógicos
- Desafío: tu primer botón
- Desafío: botón más inteligente
- If/Else - parte 1
- Desafío: tarjetas didácticas llamativas
- If/Else - parte 2
- Repaso: declaraciones lógicas y condicionales (if)
- Números aleatorios
- Proyecto: Bola 8 mágica

Siguiente lección

Computación > Programación de computadoras > Introducción a JS: dibujo y animación > Hacer bucles

- Introducción a los bucles while
- Práctica: Usar bucles for
- Desafío: una regla de bucles
- Más bucles while: Hopper con globos
- Desafío: un paisaje de bucles
- Bucles for! Una nueva clase de bucle
- Desafío: papel rayado
- Bucles for anidados
- Repaso: hacer bucles
- Proyecto: construye una casa

Siguiente lección  
Escribir código limpio

Cambia el código del `if()` para que revise si la variable de la respuesta es un cierto número. Presiona reiniciar hasta ver la respuesta.  
Agrega declaraciones `else if` para buscar todos los valores posibles del número. Muestra un mensaje diferente para cada uno. Para probar fácilmente las respuestas particulares, puedes agregar una línea como `var answer = 1` debajo de la línea que genera números aleatorios, y eliminarla cuando termines. Luego, ¡haz clic en reiniciar y prueba! Adicional: cambia el color para las distintas respuestas o ilústralas de alguna manera.

Tu proyecto está esperando una evaluación.

Un evaluador podrá, o bien darte sugerencias de mejora (que puedes realizar y después solicitar una nueva evaluación) o bien indicará que el trabajo ha sido completado. Una vez que ha sido marcado como completado (después de las evaluaciones necesarias), conseguirás los puntos correspondientes.

In the meantime, keep learning! [Prueba una evaluación tú mismo](#)

¿Solicitaste una evaluación por accidente? [Cancela tu solicitud de evaluación](#)

```
1 fill(0, 0, 0);
2 ellipse(200, 200, 375, 375);
3 fill(60, 0, 255);
4 triangle(200, 104, 280, 280, 120, 280);
5 fill(255, 255, 255);
6 var answer = floor(random(1, 5));
7 if (answer === 0) {
8   fill(255, 0, 0);
9   text("NOT YET", 176, 280);
10  text("IMPLEMENTED", 159, 229);
11 }
12 }
13 else if (answer === 1) {
14   text("Se perseverante", 159, 229);
15 }
16 }
17 else if (answer === 2) {
18   text("Tienes que vaciar tus", 176, 280);
19   text("bolsillos para llenar tu mente", 159, 229);
20 }
21 }
22 else if (answer === 3) {
23   text("Me gusta cada la que ves", 159, 229);
24 }
```

Volver a empezar

Solicitar ayuda

Reiniciar

Guardar

Does your project meet these goals?

1. Dibuja algo parecido a una casa.

2. Usa al menos dos bucles distintos para dibujar partes repetidas del dibujo.

3. No tiene errores de sintaxis ni de lógica del programa.

4. Certifico que este es mi trabajo original. Si tomé cualquier parte de alguna otra fuente, no fueron partes fundamentales del proyecto, y se da el crédito debido al principio. Acepto que estoy de acuerdo con este código de honor al escribir "Si":

```
19 fill(255, 255, 255);
20 rect(60, 150, 280, 207);
21
22 fill(120, 80, 19);
23 rect(180, 280, 40, 77);
24
25 for(var j=0;j<2;j++)
26 {
27   for(var i=0;i<1;i++)
28   {
29     fill(0, 217, 255);
30     rect(1+80*j*170,j+200,70,70);
31   }
32 }
33 fill(47, 158, 54);
34 rect(0,358,400,40);
35
36 for(var k=0;k<3;k++)
37 {
38   for(var p=0;p<4;p++)
39   {
40     fill(74, 65, 65);
41     ellipse(p*90+70,380,50,30);
42   }
43 }
```

Volver a empezar

Solicitar ayuda

Reiniciar

Guardar

[Acerca de](#) [Documentación](#) [Lineamientos](#)

Q

Khan Academy

Cupi Franco Ever

franco Ever

Nombre de usuario - Agrega tu información personal

2126,741800000527

Edita tu perfil

Tecnología Web

Mis tareas

ActivasVencidas

TODAS LAS PRÓXIMAS TAREAS	CLASE	FECHA Y HORA LÍMITE	ESTADO
★ Introducción a las variables	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
★ Usar variables	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	100%
★ Desafío: dientes de conejo	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
★ Más acerca de variables	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
★ Desafío: rana loca	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
■ Repaso: variables	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
★ Funciones	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
★ Desafío: di tu nombre	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
★ Parámetros de funciones	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
★ Desafío: topos en los agujeros	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado

Anterior | Siguiente

▼

Buscar

Q

Khan Academy

Cupi Franco Ever

Cupi Franco Ever

Elige un nombre de usuario - Agrega tu información personal

2126,741800000527

Edita tu perfil

Tecnología Web

Mis tareas

ActivasVencidas

TODAS LAS PRÓXIMAS TAREAS	CLASE	FECHA Y HORA LÍMITE	ESTADO
★ Valores de regreso de una función	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
★ Desafío: calculadora	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
★ Variables locales y globales	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
★ Funciones especiales de Processin...	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
■ Repaso: funciones	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
★ Proyecto: pecera	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Empezar
★ Declaraciones condicionales (if)	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
★ Desafío: pelota que rebota	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
★ Más interacción con el ratón	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
★ Desafío: tu primera aplicación de p...	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado

Anterior | Siguiente

Cursos

Buscar

Khan Academy

Cupi Franco Ever

Cupi Franco Ever

Elige un nombre de usuario - Agrega tu información personal

2

126,741

8

0

0

0

5

27

TECNOLOGÍA WEB

Tareas

TALLER DE SOI

Tareas

MIS COSAS

Cursos

MI CUENTA

Avance

Perfil

Profesores

TECNOLOGÍA WEB

Mis tareas

ActivasVencidas

TODAS LAS PRÓXIMAS TAREAS	CLASE	FECHA Y HORA LÍMITE	ESTADO
* Booleanos	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
* Desafío: analizador de números	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
* Operadores lógicos	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
* Desafío: tu primer botón	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
* Desafío: botón más inteligente	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
* If/Else - parte 1	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
* Desafío: tarjetas didácticas llamati...	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
* If/Else - parte 2	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
▢ Repaso: declaraciones lógicas y co...	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
▢ Números aleatorios	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado

AnteriorSiguiente

Cursos

Buscar

Khan Academy

Cupi Franco Ever

Cupi Franco Ever

Elige un nombre de usuario - Agrega tu información personal

2

126,741

8

0

0

0

5

27

TECNOLOGÍA WEB

Tareas

TALLER DE SOI

Tareas

MIS COSAS

Cursos

MI CUENTA

Avance

Perfil

Profesores

TECNOLOGÍA WEB

Mis tareas

ActivasVencidas


TODAS LAS PRÓXIMAS TAREAS	CLASE	FECHA Y HORA LÍMITE	ESTADO
* Proyecto: Bola 8 mágica	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Empezar
* Introducción a los bucles while	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
* Usar bucles for	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	100%
* Desafío: una regla de bucles	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
* Más bucles while: Hopper con glo...	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
* Desafío: un paisaje de bucles	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
* ¡Bucles for! Una nueva clase de bu...	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
* Desafío: papel rayado	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
* Bucles for anidados	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado
▢ Repaso: hacer bucles	Tecnología Web	Hoy, 11:59 PM	Completado

AnteriorSiguiente


Cursos ▾

Buscar

Q

Khan Academy

Cupi Franco Ever



Cupi Franco Ever

Elige un nombre de usuario - Agrega tu información personal

2

126,741

8

0

0

0

5

27

Edita tu perfil

TECNOLOGÍA WEB

Tareas

TALLER DE SOI

Tareas

MIS COSAS

Cursos

TECNOLOGÍA WEB

Mis tareas

ActivasVencidas

TODAS LAS PRÓXIMAS TAREAS

CLASE

FECHA Y HORA LÍMITE

ESTADO

★ Proyecto: construye una casa

Tecnología Web

Hoy, 11:59 PM

Empezar

Anterior | Siguiente