

I.E.S. MARQUÉS DE COMARES. DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA.
DESARROLLO WEB EN ENTORNO CLIENTE (1º EVAL)

Nombre: _____ Fecha: _____
Curso: _____ Nota: _____

- 1) Crear un programa javascript para una empresa de informática que dispone de un centro de reparaciones de ordenadores. Para ello podemos basarnos en el formulario llamado formulario_examen.html que se encuentra en el zip del examen. (3,25 puntos)

Solicitud de Reparación

Apellidos: Nombre:
Teléfono: N° serie equipo:
Tipo de reparación: ☐ Ordenador de sobremesa ☐ Ordenador portátil ☐ Impresora
Antigüedad: años
Tipo avería:
Síntoma avería:
☐ No hace nada
☐ Pita y no enciende
☐ Arranca pero al rato se apaga
☐ El sistema operativo no llega a arrancar
☐ Pantallazo azul

Observaciones:
Indique si tiene alguna observación que crea importante que debamos conocer...

Datos para próximos accesos:

Usuario:
Contraseña:

- a) Crear una función javascript que muestre por consola los síntomas de avería que están seleccionados en el formulario 1. (0,5)
b) Controlar que al hacer clic sobre el área de texto permita escribir texto blanco sobre fondo negro. (0,5)
c) Controlar que al elegir la opción “Ordenador portátil” en el tipo de reparación, modifiquemos el DOM para que aparezca justo detrás de tipo de reparación y delante de Antigüedad, dos campos de texto para poder introducir en ellos la marca y modelo del portátil. (1 puntos)
d) Validar que al menos el nombre, apellidos, teléfono, n° de serie, tipo de reparación, y al menos 1 de los síntomas estén rellenos (0,5 puntos)
e) El formato de la contraseña debe ajustarse al siguiente formato o patrón: debe comenzar por un guión bajo, seguido de tres números y dos letras (la primera Mayúscula, la segunda minúscula) y finalizando con otro guión bajo. (0,75 punto)

- 2) Crear un objeto llamado “Carta”, para representar las cartas de una baraja de póker. Los objetos tendrán dos propiedades: (1,5 pto)

- a) Palo (n° del 1 al 4 que representará el palo 1->corazones 2->diamantes 3->picas 4->trébol) (0,25)
b) Valor (n° del 1 al 13 que representa el valor 1->as 2->2,.....10->10, y del 11 al 13 para las 3 figuras 11->J,12->Q,13->K)
- Crear un método llamado nombreCarta que al pasarle una carta de cualquier figura de la baraja, devuelva el nombre de la misma: (1,25)

Ejemplos: Carta(1,1) -> “as de corazones” (2,1)->”as de diamantes”

- 3) Crear un programa javascript con una función llamada quiniela que rellene una quiniela aleatoria (sin el pleno al 15) a la que pasaremos como parámetro el n° de dobles que deben aparecer en la misma (deben escogerse dos entre el 1 la X o el 2) (2,25 puntos)

Ejemplo: quiniela(3)

Partido 1	1		2
Partido 2			2
Partido 3	1		
Partido 4		X	
Partido 5			2
Partido 6			2
Partido 7		X	2
Partido 8	1		
Partido 9	1		
Partido 10	1		
Partido 11			2
Partido 12	1	X	
Partido 13	1		
Partido 14			2

- 4) Crear un documento html con 4 botones llamados Botón 1, Botón 2, Botón 3 y Botón 4 y botón 5 y un cuadro de texto llamado texto (que en principio debe estar oculto), de forma que al pulsar sobre el primero de ellos, debe cambiar el fondo de la página a rojo, si hacemos clic sobre el segundo, debe aparecer visible el cuadro de texto en blanco, si hacemos clic sobre el tercero debe mostrarse en el cuadro de texto “Estoy dentro del cuadro de texto” con color blanco sobre fondo verde, si hacemos clic sobre el cuarto botón, debe aparecer el contenido que haya dentro del texto invertido, y si hacemos clic sobre el quinto debe aparecer debajo del cuadro de texto, un texto indicando el número de caracteres que hay en el cuadro de texto (3 puntos)