

## GUIÓN DE ACTIVIDAD

# Desarrollo Web en Entorno Cliente

### ACTIVIDAD EVALUABLE: JavaScript Avanzado

#### OBJETIVOS

- Conocer la sintaxis de JavaScript.
- Trabajar con estructuras condicionales e iterativas del lenguaje.
- Trabajar con funciones.
- Seleccionar y modificar elementos del `rbol DOM.
- Generar elementos HTML desde c`digo JavaScript.
- Validar formularios.

#### TEMPORALIZACIÓN

*Aproximadamente 5-6 horas*

#### PROCESO DE DESARROLLO

1. **Ejercicio 1:** Implementar un script ejercicio1.js para el archivo index.html de la carpeta 'Ejercicio 1 y 2' que realice las siguientes acciones:
  - a. La p`gina debe permitir mostrar dos bloques tem`ticos intercambiables: uno correspondiente a 'frutas' y otro a 'verduras', cuyas fotos se proporcionan en la carpeta 'images'.
  - b. En cada uno de los cinco p`rrafos de la p`gina se mostrar` el nombre de las cinco opciones de cada categor`a. En el caso de frutas, las opciones ser`n: naranja, fresas, mel`n blanco, sand`a y melocotones. En el caso de verduras, las opciones ser`n: cebolla dulce, cebolla morada, tomate cherry, tomate raf, tomate rosa.
  - c. Al pasar el cursor del rat`n sobre cada uno de los cinco p`rrafos de la p`gina, el contenido del p`rrafo se mostrar` con un valor de opacidad de 1 y el del resto de los p`rrafos quedar` en una opacidad de 0.5. Adem`s, se posicionar` el div con la clase 'vignette' sobre este p`rrafo, de modo que se muestre la primera de las im`genes correspondientes a la categor`a de este p`rrafo en la imagen contenida en el div 'vignette'.

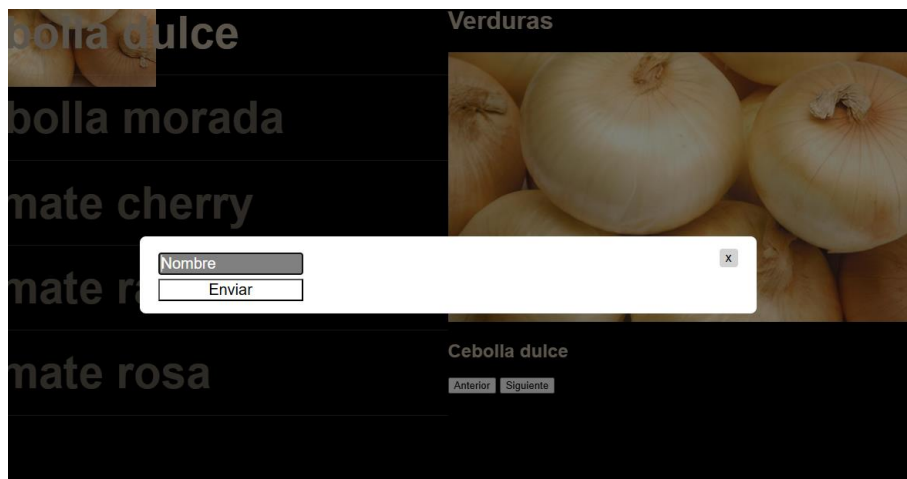


- d. En la parte derecha de la aplicación se mostrarán los contenidos propios de la categoría sobre la que se ha pasado el cursor por encima del párrafo: en el título de primer nivel se mostrará el nombre de la categoría –frutas o verduras-, en la imagen la primera de las imágenes proporcionadas para cada una de las opciones –cebolla dulce, cebolla morada, tomate cherry, etc.- y en el título de segundo nivel el nombre de esta opción - cebolla dulce, cebolla morada, tomate cherry, etc.-.



- e. Al pulsar sobre los botones anterior y siguiente se implementará un carrusel de imágenes que permitirá pasar las imágenes de cada una de las opciones de cada categoría. Por ejemplo si se ha seleccionado la categoría naranjas, se podrán visualizar las fotografías contenidas en la carpeta correspondiente a esta opción. Nota: el carrusel deberá ser completo, permitiendo pasar de la primera imagen a la última si se pulsa sobre el botón anterior y de la última a la primera si se hace lo propio sobre el botón siguiente.

2. **Ejercicio 2:** Desarrolla un script ejercicio2.js para el archivo index.html de la carpeta Ejercicio 1 y 2. En este script deberás implementar la lógica necesaria para que cuando el usuario haga *click* sobre el título de primer nivel (h1), se abra una pantalla modal, generada dinámicamente desde JavaScript, que permita introducir un formulario de un campo. Se deberá validar que el formulario únicamente admite términos correctos. Si el usuario introduce las palabras 'frutas' o 'verduras', se adaptarán los contenidos de la aplicación a cada categoría. Si el usuario introduce un dato erróneo –número, por ejemplo-, saltará una alerta indicando que los datos introducidos no son correctos. Si todos los datos son correctos, se ocultará la pantalla modal. La pantalla modal dispondrá de una 'x' ubicada en la esquina superior derecha que permitirá al usuario cerrarla sin introducir datos correctos.



3. **Ejercicio 3:** Desarrolla un script ejercicio3.js para el archivo index.html de la carpeta Ejercicio 3. Dicho script contendrá una galería de imágenes, que permitirá las siguientes acciones:

La aplicación contendrá tres galerías de imágenes, cuyo contenido se encuentra en la carpeta src:

- Entrantes: carpeta entrantes en la carpeta src.
- Postres: carpetas tartas y fruta en la carpeta src.
- Bebidas: carpetas café, infusiones y alcohol en la carpeta src.

Cada galería de imágenes presentará el mismo comportamiento:

En el título de primer nivel se mostrará el nombre de la galería de imágenes seleccionada.

Al pulsar sobre el primer bloque de botones 'anterior' y 'siguiente', se permitirá pasar

sobre las tres galerías de imágenes, cambiando con ello el contenido del título de primer nivel.

Al pulsar sobre el segundo bloque de botones ‘anterior’ y ‘siguiente’, se permitirá pasar sobre las subcategorías de las tres galerías de imágenes. Por ejemplo, para el caso de Bebidas se podrá pasar para visualizar los contenidos propios de Café, Infusiones y Alcohol.

Nota: cada carrusel deberá ser completo, permitiendo pasar de la primera imagen a la última si se pulsa sobre el botón anterior y de la última a la primera si se hace lo propio sobre el botón siguiente.

Al mostrarse el contenido de cada una de las categorías, aparecerá en primera instancia su contenido inicial, formado por una imagen obtenida de su carpeta correspondiente y un título de primer nivel con la inscripción de cada una de ellas. Al pulsar sobre la imagen, por ejemplo café, se eliminará la imagen y se mostrarán las cinco imágenes correspondientes a la carpeta café contenida en la carpeta src.

Al pulsar sobre cada una de estas cinco imágenes, se eliminarán todas ellas y se mostrará la imagen pulsada con un tamaño mayor. Si se vuelve a pulsar sobre la imagen agrandada, se volverá al menú anterior –cinco imágenes de la carpeta café-.

Si en cualquier momento se pulsa sobre el título de primer nivel contenido en el div con class header, se volverá al primer menú –para el caso de Café, a la imagen con el título Café.

Ejemplo:

Carrusel superior:



## BEBIDAS

Anterior

Siguiente



Anterior

Siguiente

## POSTRES

Anterior

Siguiente



Anterior

Siguiente

Si se pulsa sobre Café:

## POSTRES

Anterior

Siguiente



Anterior

Siguiente

Al pulsar sobre una de las imágenes:



Si se vuelve a pulsar sobre esta imagen, se volvería al menú anterior con las cinco imágenes correspondientes a Café. Si en cambio se pulsa sobre el título de primer nivel Postres, se volverá a la imagen inicial con el título Café sobre ella.

## **EVALUACIÓN**

---

Esta actividad corresponde a la parte de actividades evaluables de la evaluación.

## **OBSERVACIONES**

---

Se entregará un único archivo comprimido con los tres archivos ejercicio1.js, ejercicio2.js, ejercicio3.js en Florida Oberta. El script a entregar deberá ceñirse a lo que se pide explícitamente en el enunciado de la actividad. Cualquier desviación de las funcionalidades solicitadas o la implementación de funcionalidades no solicitadas de manera explícita en el enunciado, no incrementarán el valor de la nota, pudiéndose llegar a penalizar por ello.