

## GUIÓN DE ACTIVIDAD

# Desarrollo Web en Entorno Cliente

**ACTIVIDAD EVALUABLE:** componentes, vistas, eventos y directivas en Angular.

### OBJETIVOS

- Conocer la sintaxis de Angular.
- Trabajar con estructuras condicionales e iterativas del lenguaje.
- Implementar directivas.
- Crear vistas y componentes.
- Implementar eventos.

### TEMPORALIZACIÓN

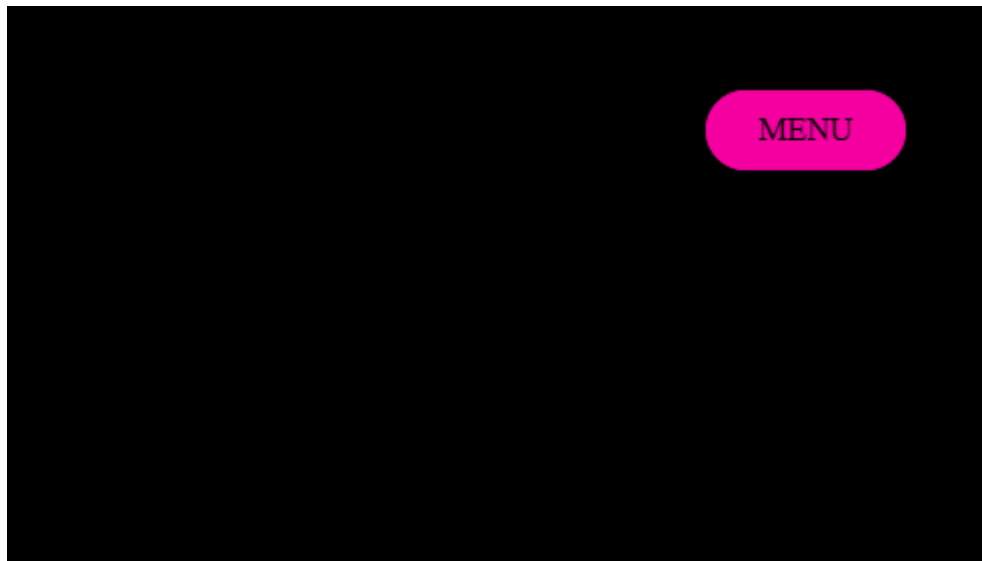
*Aproximadamente 5 horas*

### PROCESO DE DESARROLLO

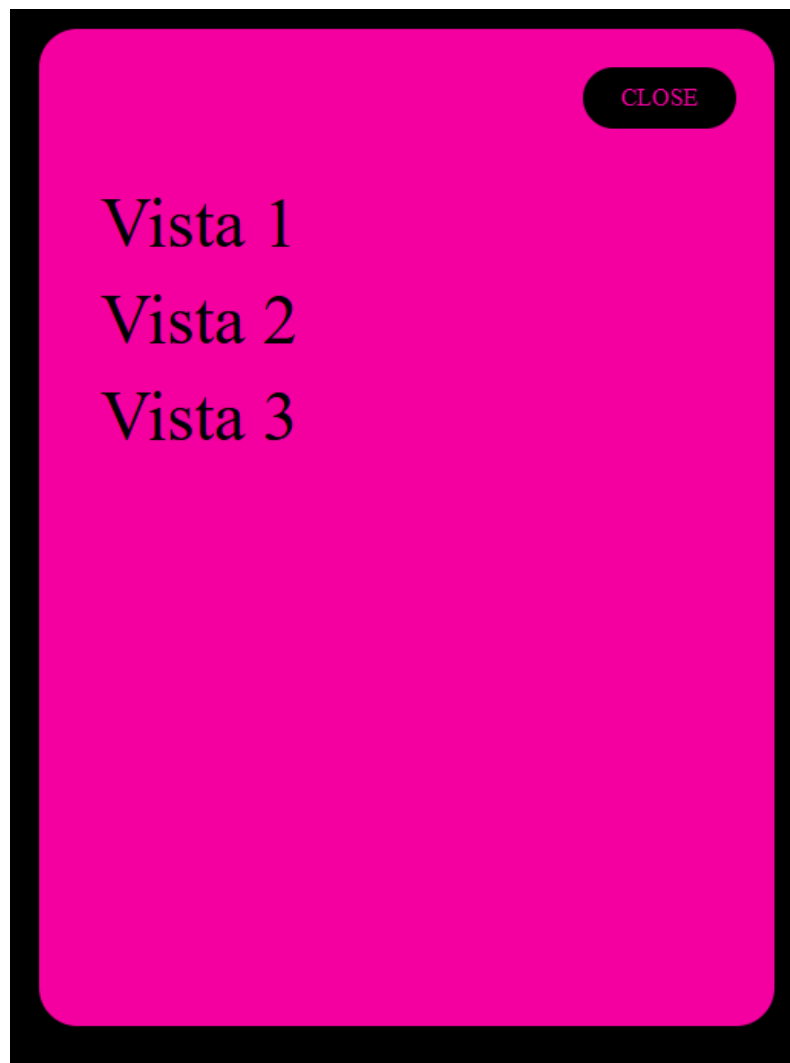
En esta actividad realizaras una aplicaci3n web en Angular a partir de la plantilla proporcionada.

**Ejercicio 1.** Crea las siguientes vistas e impleméntalas a partir de las plantillas proporcionadas -cada vista viene dentro de una carpeta con su mismo nombre, deberás copiar los estilos css en el archivo \*.css de la vista correspondiente y el contenido htm en el archivo \*.html de la vista correspondiente-: home, view1, view2, view3.

**Ejercicio 2.** En la vista 'home' implementa, a partir de las directivas y eventos que conoces, la l3gica necesaria para que al cargarse esta vista aparezca en pantalla el siguiente contenido:



Cuando el usuario haga click sobre el menú, este mostrará el siguiente contenido:



En cada una de las opciones del menú, ubicarás los enlaces para poder acceder a cada una de las restantes vistas de la aplicación -view1, view2, view3-.

**Actividad 3.** En la vista 'view1' implementa, a partir de las directivas, estructuras de control de flujo y eventos que conoces la lógica necesaria para que al cargarse esta vista se muestre el siguiente contenido:



Cuando el usuario haga click sobre la inscripción siguiente, se mostrarán cuatro imágenes tal y como se muestra a continuación:



Cuando el usuario haga click sobre la inscripción siguiente, se mostrarán nueve imágenes tal y como se muestra a continuación:



Si el usuario hace click sobre la inscripción siguiente, se mostrará el contenido inicial - una única imagen-. Si hace click sobre la inscripción anterior, se mostrará el contenido anterior, formando un carrusel cicluclar que permitirá pasar de la última opción a la primera y viceversa.

Si en alguna de las dos opciones donde existen más de una imagen -cuando existen cuatro o nueve imágenes agrupadas-, el usuario hace click sobre una de estas imágenes, se mostrará únicamente la imagen seleccionada y, debajo de esta, el nombre correspondiente. Ejemplo: si el usuario pulsa sobre la imagen superior izquierda de la opción anterior -con nueve imágenes-, se mostrará lo siguiente:



**Actividad 4.** En la vista 'view2' implementa, a partir de las directivas, estructuras de control de flujo y eventos que conoces la lógica necesaria para que al cargarse esta vista se muestre el siguiente contenido:



Al hacer click sobre el cualquiera de las imágenes, se mostrará únicamente la imagen seleccionada agrandada y bajo ella el tipo de memoria correspondiente -tanto el nombre del tipo de memoria como los párrafos con su descripción:



Si se vuelve a hacer click sobre la imagen se mostrará la imagen correspondiente asociada, el nombre del tipo de memoria debajo de la imagen y los párrafos con los consejos para mejorar la memoria:



**Actividad 5.** En la vista 'view3' e implementa, a partir de las directivas y eventos que conoces una calculadora que permita realizar las operaciones matemáticas siguientes:

**Inversa de un número (1/X):** dado un número cualquiera, calculará el resultado de dividir 1 ente ese número. Ejemplo: inversa de 2 = 0.5.

**Factorial de un número (!):** el factorial de un número entero positivo se define como el producto de todos los números naturales anteriores o iguales a él. Ejemplo: factorial de 5 =  $5*4*3*2*1$ ;

**Raíz cuadrada:** calculará la raíz cuadrada de un número. Ejemplo: Raíz cuadrada de 36 = 6.

**División:** calcula la división entre dos números cualesquiera.

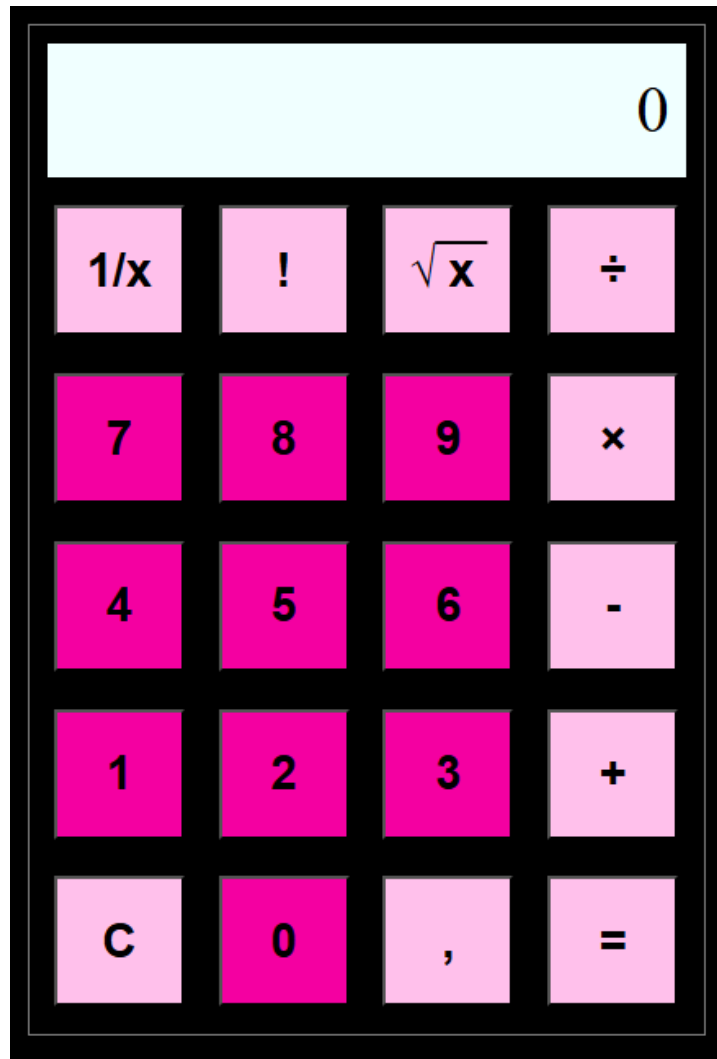
**Multiplicación:** calcula la suma de dos números cualesquiera.

**Resta:** calcula la resta de dos números cualesquiera.

**Suma:** calcula la suma de dos números cualesquiera.

Deberán realizarse los ajustes necesarios para que los resultados de las operaciones se muestren en el display implementado para ello. El número de cifras máximo a mostrar en el display será de 11.

Cada vez que se pulse sobre el botón C se mostrará en el display el resultado 0. El botón ',' servirá para indicar números decimales. No se podrá introducir un número con dos comas separadores de decimales.



## EVALUACIÓN

---

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

## OBSERVACIONES

---

Se entregará un único archivo comprimido con la carpeta src del proyecto Angular comprimida en Florida Oberta. Los archivos a entregar deberán 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. Emplear contenidos que no se hayan visto hasta el momento en la asignatura comportará suspender la actividad.**