

## EVALUACION N°2.5 (ABPRO)

Plan Formativo	Nivel de Dificultad:
Desarrollo de Aplicaciones Full Stack Python Trainee	Medio
<b>Nombre del proyecto:</b> Módulo 2 – Iteración 5	<b>Tema:</b> · JavaScript
<b>Objetivo del proyecto:</b> <b>(Competencias del Módulo):</b>	5.1 Reconoce los elementos fundamentales y el rol del lenguaje JavaScript dentro de un documento HTML. 5.2 Utiliza selectores básicos para la referenciación y obtención de textos y valores de elementos del DOM. 5.3 Utiliza eventos básicos onClick y onChange para definir un comportamiento en elementos de un formulario. 5.4 Utiliza variables, expresiones aritméticas y sentencias condicionales para la programación de una rutina simple en JavaScript. 5.5 Codifica funciones para la realización de operaciones sencillas dentro de un documento HTML. 5.6 Utiliza la consola JavaScript para la depuración del código en la resolución de un problema
<b>Aprendizaje esperado a trabajar (AD) a evaluar (Ev)</b>	Utilizar código JavaScript para la personalización de eventos sencillos dentro de un documento HTML dando solución al problema planteado.

**Ejecución:** Grupal

### Descripción de la Evaluación

#### CONTEXTO

Durante los últimos meses, las compras en línea han tenido un aumento significativo debido al avance tecnológico, las restricciones sanitarias impuestas y a los cambios en las formas de vida. Esto aplica para muchos sectores productivos, usando diversos tipos de medios para efectuar una transacción, como el teléfono, a través de un sitio web e incluso por medio de aplicaciones móviles.

Es importante considerar que todo este cambio en la forma de hacer las cosas no es algo temporal o que haya sido implementado debido a la contingencia, sino que es un tema que llegó para quedarse, y que marcará la manera en la cual se adquieren bienes y servicios, en especial para negocios que están en etapas iniciales de desarrollo.

#### PROBLEMA

La empresa “Te lo Vendo” es un emprendimiento de un grupo de jóvenes, quienes necesitan vender sus productos en línea. Actualmente toman sus pedidos vía telefónica y a través del correo electrónico. Al no existir un sistema centralizado para los pedidos, es complejo tener control oportuno de las entregas, lo que genera que en algunos casos no se concreten algunos pedidos.

Una opción propuesta es manejar una planilla de cálculo para el registro de los pedidos y realización de

seguimiento. Si bien es factible su uso, a medida que se agreguen nuevos clientes el archivo irá creciendo, y será complejo mantener la integridad entre los datos, impidiendo relacionarlos adecuadamente.

## SOLUCIÓN

Dados los antecedentes anteriores, es necesario desarrollar una solución tecnológica que cubra los procesos de negocio descritos y que proponga una mejora en la gestión, el control, la seguridad, y disponibilidad de información para el negocio y sus clientes. El sistema debe permitir presentar productos, tomar pedidos y hacer seguimiento de estos y la gestión de clientes. Además, se requiere que el sistema genere reportes y estadísticas que ayuden a tomar de decisiones y mejorar el rendimiento de la empresa, considerando la cantidad de clientes, y la demanda de éstos. Es imprescindible mantener comunicación con los encargados de entregar los pedidos, y darles la posibilidad de realizar todas sus actividades teniendo conectividad a través de dispositivos móviles.

## DESARROLLO

En el ejercicio anterior agregaste estilos al proyecto, en un archivo independiente, y además aplicaste sobre éste el framework Bootstrap.

Como parte de esta actividad se solicita lo siguiente:

- Crea un nuevo archivo de nombre funciones.js.
- Crea una función en JavaScript que permita validar todos los campos del formulario de contacto al momento de hacer clic en el botón de procesamiento. Se debe indicar qué campos están vacíos.
- Es fundamental que enlaces este nuevo archivo al documento HTML respectivo.
- Si bien llamarás al archivo JavaScript desde un solo archivo, es conveniente que todos los documentos del proyecto llamen a este archivo.

### Consideraciones generales

- A modo de entrega se pide enviar un archivo comprimido RAR o ZIP con el proyecto.
- El tiempo máximo para resolver la evaluación es el periodo correspondiente a una clase regular.
- Equipos máximos de 4 integrantes.

### Requerimientos de los participantes

Conocimientos previos	Actitudes para el trabajo	Valores
<ul style="list-style-type: none"> <li>· HTML5</li> <li>· Etiquetas semánticas</li> <li>· Formularios</li> <li>· Hojas de estilos</li> <li>· Bootstrap</li> <li>· JavaScript</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Cumplimiento de plazos</li> <li>· Buenas prácticas de codificación</li> <li>· Diseño y Estructura</li> <li>· Trabajo en equipo</li> <li>· Optimización del tiempo</li> </ul>	<p>Tiempo de resolución.</p> <p>Enfoque al requerimiento.</p> <p>Estructura de Solución.</p>
<b>Objetivo General de Aprendizaje</b>	<b>El participante al finalizar el proyecto será capaz de:</b>	



	<ul style="list-style-type: none"><li>· Utilizar código JavaScript para la personalización de eventos sencillos dentro de un documento HTML dando solución al problema planteado.</li></ul>
<b>Objetivos particulares</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Utilización de un editor de texto</li><li>- Trabajo en equipo</li></ul>
<b>Duración del proyecto</b>	1 jornada de clases
<b>Productos para obtener durante la realización del proyecto</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>- Un proyecto web compuesto por al menos dos páginas HTML, un archivo CSS y un archivo JS.</li><li>- Debe estar comprimido en RAR o ZIP.</li></ul>	
<b>Especificaciones de desempeño</b>	
<p>Deberá realizar la actividad según requerimientos técnicos y en un plazo máximo de 1 clase; el resultado deberá ser entregado de acuerdo con lo indicado en el punto anterior.</p>	