

## Trimestre 2. Práctica.

| Módulo                          | Lenguajes de Marcas |
|---------------------------------|---------------------|
| Nombre y Apellidos <sup>1</sup> |                     |
|                                 |                     |

### Enunciado

En esta práctica se propone la realización de una página web individual con tema libre. En ella se desarrollarán los elementos vistos en el módulo de Lenguajes de Marcas durante los dos primeros trimestres con contenido HTML, CSS y JS.

Dicha práctica se divide en varias partes con distintos contenidos ampliables con las sucesivas entregas donde el objetivo es ir creando la página web con cierta interacción con el usuario.

### Parte I (15%). HTML y CSS.

**FECHA DE ENTREGA: 14/01/22**

En esta primera parte se realiza un refuerzo de los contenidos vistos en el primer trimestre correspondiente a HTML y CSS, construyendo la primera parte de la página web.

Esta parte puede (y debe) ir aumentando en las sucesivas entregas en base a la construcción de esta parte.

No se facilitará una tabla de contenidos evaluables, aunque puede servir de guía la tabla de elementos del examen además de un menú hamburguesa que se recomienda que esté desde el principio de la implementación para evitar incompatibilidades.

Se evaluará la calidad de la maquetación del flexbox como elemento más importante.

### Parte II (35%). JavaScript.

**FECHA DE ENTREGA: 11/02/22**

En esta segunda parte de la práctica, nos centraremos en el contenido JavaScript, aplicando conocimientos vistos durante el trimestre.

---

No se exige un contenido mínimo o específico, pues cada proyecto tiene unas características diferentes y se ha dado libertad de desarrollo. Sin embargo, hay elementos que sí se deberían poder ser incluidos como los siguientes:

- Creación de eventos con *addEventListener*.
- Validación de formulario/s.
- Funciones.
- Utilización de *getElementById*.
- Utilización de *style* para cambiar estilos de elementos (por ejemplo, cambiar *display* para mostrar/ocultar).

Se valorarán con menor calificación los proyectos que utilicen los eventos de JavaScript en HTML en vez de en el fichero .js.

Ejemplo: evento de clic de ratón se puede invocar desde:

- HTML -----> *"onclick='codigo/funcion'"*
- JS -----> *elemento.addEventListener('click', funcion)*

Las calificaciones valorarán la creatividad de los elementos introducidos, así como la cantidad de elementos (siempre y cuando tengan sentido).

Es **fundamental** comentar el código mostrando cierto conocimiento y dominio del script que se está implementando por lo que se revisará con detalle esta parte.