

UNAE

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ENCARNACIÓN

Creada por Ley N° 3438/08

TAREA PRÁCTICA GRUPAL 3

Fecha:	23-03-2020										
Entrega:	25-03-2020										
Carrera/ Curso	Análisis de Sistemas / 2do Año										
Docente titular	Lic. Osvaldo Micniuk										
Adscripto	-----										
Asignatura	Diseño y Programación Web 3										
Objetivo/s	<ul style="list-style-type: none">Introducir conceptos básicos y sintaxis del lenguaje JavaScript.										
Integrantes:	<ul style="list-style-type: none">- Nancy Ozuna – Andy Ramírez – Facundo Colman- José Cáceres - Matías Medina										
Descripción de sus actividades	<p>Investiga en internet sobre JavaScript</p> <ol style="list-style-type: none">¿Qué es JavaScript?Describe las maneras en que se puede utilizar JavaScript en páginas HTML.Describe las características de las variables en JavaScript.Explica cómo funciona el ámbito de las variables en JavaScriptLista los tipos de estructuras de control y escribe un ejemplo de cada una.Lista los tipos de estructuras de repetición y escribe un ejemplo de cada una <p>Obs:</p> <ul style="list-style-type: none">Bajo cada respuesta se debe agregar un enlace a la fuente de su información.La tarea puede ser individual o grupal, máximo 5 integrantes.El retardo en la entrega implica la pérdida del 30% de puntos obtenidos y los asignados a responsabilidad.										
Indicadores para evaluar la clase práctica realizada	<table><tr><td>Indicadores para evaluar</td><td>Puntos Posibles</td></tr><tr><td>Contenido</td><td>12</td></tr><tr><td>Originalidad</td><td>2</td></tr><tr><td>Responsabilidad</td><td>2</td></tr><tr><td>Total</td><td>16</td></tr></table>	Indicadores para evaluar	Puntos Posibles	Contenido	12	Originalidad	2	Responsabilidad	2	Total	16
Indicadores para evaluar	Puntos Posibles										
Contenido	12										
Originalidad	2										
Responsabilidad	2										
Total	16										
Conclusión											
Referencias	(Consultar bibliografía de la materia.) https://www.w3schools.com/css/ https://www.w3schools.com/html/ https://www.w3schools.com/js/										
Anexos:											

1) ¿Qué es JavaScript?

Es un lenguaje de programación que se puede utilizar para construir sitios Web y para hacerlos más interactivos. Aunque comparte muchas de las características y de las estructuras del lenguaje Java, fue desarrollado independientemente. El lenguaje JavaScript puede interactuar con el código HTML, permitiendo a los programadores web utilizar contenido dinámico.

Fuente: <https://www.masadelante.com/faqs/javascript>

2) Describe las maneras en que se puede utilizar JavaScript en páginas HTML.

De manera directa:

- Agregándolo **directamente**, encerrado entre dos etiquetas script en el área del HEAD de la página o encabezado o en el área del BODY o cuerpo. Por ejemplo:

```
<html>  
<head>  
Etiquetas...  
<script>CODIGO</script>  
</head>  
<body>  
Texto, imagenes...  
<script> CODIGO </script>  
</body>  
</html>
```
- Insertándolo desde un **archivo externo**. Se usa cuando es mucha cantidad de código o cuando se encuentra en un sitio externo de internet. Por ejemplo:

```
<script src="script.js"></script>
```

De manera interactiva: es un método que permite ejecutar el código solo a petición del usuario mediante un evento. Estos eventos pueden ser varios, entre ellos: un clic del ratón, situar el ratón sobre un área determinada, la página al iniciarse, seleccionar una casilla, botón u otro tipo de forma, etc.

Ya sea introduciendo JavaScript por medio de:

- Funciones - Alertas - Confirm – Variables – Promp

Fuente: <https://norfipc.com/web/javascript-facil-paginas-web-ejemplos.html>

3) Describe las características de las variables en JavaScript.

- Son contenedores para almacenar valores de datos.
- Todas las variables de JavaScript deben identificarse con nombres únicos (identificadores) que distinguen entre mayúsculas y minúsculas. Y las palabras reservadas no se pueden usar como nombres.

- Las variables de JavaScript pueden contener números como 100 y valores de texto como "John Doe". En programación, los valores de texto se denominan cadenas de texto.
- Las cadenas se escriben entre comillas dobles o simples. Los números se escriben sin comillas.

Fuente: https://www.w3schools.com/js/js_variables.asp

4) Explica cómo funciona el ámbito de las variables en JavaScript

Se le llama ámbito de las variables al lugar donde estas están disponibles. Por lo general, cuando declaramos una variable hacemos que esté disponible en el lugar donde se ha declarado, y como JavaScript se define dentro de una página web, las variables que declaremos en la página estarán accesibles dentro de ella.

En JavaScript no podremos acceder a variables que hayan sido definidas en otra página. Por tanto, la propia página donde se define es el ámbito más habitual de una variable y le llamaremos a este tipo de variables globales a la página.

Fuente: <https://desarrolloweb.com/articulos/517.php>

5) Lista los tipos de estructuras de control y escribe un ejemplo de cada una.

- a) **If...else:** se emplea para tomar decisiones en función de una condición. Ejemplo:

```
var mostrarMensaje = true;
if(mostrarMensaje) {
    console.log ("Hola Mundo");
}
```

- b) **Switch:** es muy útil cuando la condición que evaluamos puede tomar muchos valores, ya que permite ahorrarnos trabajo y producir un código más limpio. Ejemplo:

```
switch(día) {
    case 1: console.log ("Hoy es lunes."); break;
    case 2: console.log ("Hoy es martes."); break;
    case 3: console.log ("Hoy es miércoles."); break;
    case 4: console.log ("Hoy es jueves."); break;
    case 5: console.log ("Hoy es viernes."); break;
    case 6: console.log ("Hoy es sábado."); break;
    case 0: console.log ("Hoy es domingo."); break;
}
```

- c) **For...in:** implica el uso de objetos, permitiendo recorrer las propiedades de un objeto. En cada iteración, un nuevo nombre de propiedad del objeto es asignada a la variable. Ejemplo:

UNAE

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ENCARNACIÓN

Creada por Ley N° 3438/08

```
var dias = ["Lunes", "Martes", "Miércoles", "Jueves", "Viernes",  
"Sábado", "Domingo"];  
for (i in dias) {  
    console.log(dias[i]);  
}
```

- d) **Try:** consiste en un bloque de código que se ejecuta de manera normal, y captura cualquier excepción que se pueda producir en ese bloque de sentencias. Ejemplo:

```
try {  
    funcion_que_no_existe ();  
} catch(ex) {  
    console.log ("Error detectado: " + ex.description);  
}
```

Fuente: <https://www.arkaitzgarro.com/javascript/capitulo-5.html>

- 6) Lista los tipos de estructuras de repetición y escribe un ejemplo de cada una

- a) **While:** ejecuta un ciclo que se repetirá mientras que la condición sea verdadera. Sintaxis while (<condición>)
Ejemplo: while (a <= 10)
- b) **do/while:** es similar a la estructura while. La estructura do/while prueba la condición de continuación del ciclo repetitivo, después de ejecutar el cuerpo del ciclo, por lo tanto, el cuerpo del ciclo repetitivo se ejecutará por lo menos una vez. Cuando termina do/while, la ejecución continuará con el enunciado que aparezca después de la cláusula while. No es necesario utilizar llaves. Sintaxis do Sentencias while (<condicion>);
Ejemplo: do {cout <<"entre la nota"; cin>>nota; i++; } while(i <=10);
- c) **For:** es de manera automática todos los detalles de la repetición controlada por contador. Sintaxisfor (<inicio;final;contador>)
Ejemplo: for (int i = 0; i <= 10; i++) cout <<"hola";

Fuente: https://www.ecured.cu/Estructuras_de_repetici%C3%B3n_en_C%2B%2B