



| **GUÍA 1.3.3**: Explorando JavaScript

Sigla	Asignatura	Experiencia de Aprendizaje
DSY 1104	Desarrollo Full Stack II	EA Creación y Configuración de Sitios Web
Tiempo	Modalidad de Trabajo	Indicadores de logro
4 h	Grupal	IL 1.1

Antecedentes generales

Esta guía tiene como objetivo enumerar las acciones necesarias para dar solución a los problemas planteados.



Requerimientos para esta actividad

Para el desarrollo de esta actividad deberás disponer de:

- Computador
- Visual Studio Code



Esta actividad consiste en enumerar las acciones necesarias para dar solución a los casos que se verán a continuación, para ello los estudiantes deberán realizar grupos de a 2 o 3 estudiantes para la actividad de forma grupal.

CONTEXTO

Durante los últimos años, las compras en línea han tenido un aumento significativo debido al avance tecnológico, las restricciones sanitarias impuestas en la crisis sanitaria y a los cambios en los estilos 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 y redes sociales. 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 una forma 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 "Lo quieres, te lo vendo" es un emprendimiento de un grupo de jóvenes, quienes necesitan vender sus productos en línea. Actualmente toman sus pedidos vía WhatsApp 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 estos no se concreten. 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 de forma adecuada.

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 visualizar productos, tomar pedidos y realizar 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

- 1. 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.
- 2. Crea una nueva página de nombre estadísticas.html
 - Aplica sobre ésta el mismo estilo de las otras páginas.





- Crea una tabla de cinco columnas y al menos diez filas. La idea es que la llenes con datos escogidos por el equipo.
- Sobre la tabla creada en el punto anterior, aplica el plugin DataTable.
- Verifica el resultado obtenido.
- Se recomienda que los archivos CSS y JS del plugin sean llamados directamente desde un CDN.
- 3. Como parte de esta actividad se solicita lo siguiente:
- Cree un nuevo proyecto Git local.
- Copie al repositorio los archivos del proyecto
- Crear una nueva versión del repositorio local
- Crear un usuario GitHub
- Subir el repositorio a una cuenta GitHub (esto lo hará solo un alumno)
- El alumno que subió el repositorio les dará acceso a sus compañeros de equipo
- Los demás integrantes del equipo clonarán el repositorio existente en la nube en sus equipos ocales.
- Cada integrante del equipo hará un cambio que no genere conflictos en el desarrollo y lo subirá.
- Alguien del equipo debe juntar todos los cambios propuestos; de existir conflictos debe resolverlos previamente.