

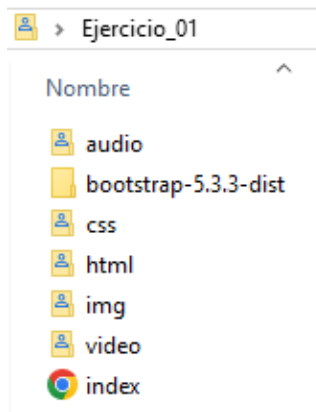


TRABAJO PRÁCTICO N° 6 – Año: 2024

Tema: Bootstrap - JavaScript

Bootstrap

1. Trabaje sobre el punto 1 del TP04 para aplicar clases de Bootstrap. Para ello copie dicha carpeta completa y elimine el archivo CSS que había realizado. A continuación, descargue Bootstrap y agregue dicha carpeta en la carpeta raíz de su ejercicio:



Recuerde que el sitio debe ser responsive, para tal caso se usaron 4 breakpoints, determine los 4 infijos (sm, md, lg, etc.) más adecuados para los tamaños usados en el TP04.

- a. No se implementará un menú desplegable pero el mismo se debe ver de manera vertical (desplegado) para los 2 breakpoints más chicos y de manera horizontal para los 2 más grandes.
- b. Utilice solo las clases de colores de Bootstrap.
- c. Trabaje con container o container-fluid según su elección.

PAGINAS:

- d. En la página de inicio aplique clases de bootstrap donde considere necesario.
- e. En la página donde está la tabla, aplique las clases necesarias para que la misma tenga borde, colores intercalados de filas, se resalte la fila por donde pasa el puntero del mouse, sea responsive y la fila de los títulos tenga un color de fondo distinto con el texto centrado.



- f. En la página de galería se deben seguir mostrando las 6 imágenes como se había indicado, según el infijo escogido para cada una de las resoluciones propuestas:
 - i. Para resoluciones a partir de 320px se debe mostrar una imagen debajo de otra.
 - ii. Para resoluciones a partir de 768px se deben mostrar 2 imágenes por línea.
 - iii. Para resoluciones a partir de 1024px se deben mostrar 3 imágenes por línea.
 - iv. Para resoluciones a partir de 1440px se deben mostrar 4 imágenes por línea.
- g. En la página donde está el formulario, aplique las clases de bootstrap en todos los elementos los cuales quedarán uno debajo de otro. Además:
 - i. El botón de Enviar debe ser de color verde y ocupar todo el ancho del formulario.
 - ii. El botón de limpiar debe ser de color gris y ocupar todo el ancho del formulario.
 - iii. Para las 2 resoluciones más pequeñas, el formulario debe ocupar todo el ancho.
 - iv. Para las 2 resoluciones más grandes, debe ocupar la mitad de la página.

JavaScript

Para los siguientes ejercicios, trabaje cada uno en una carpeta aparte, arme toda la estructura de carpetas que venimos trabajando, copie la carpeta de Bootstrap y programe el código JavaScript en un archivo externo, usando listeners, que debe ser linkeado desde su archivo html.

2. Trabaje con el archivo **index.html** de la carpeta **Ejercicio_02** adjunta, complete el código html y elabore un formulario como el de la imagen. Además, programe el código JavaScript necesario para que al presionar el botón Generar copie lo ingresado en los campos del formulario, en su respectivo lugar dentro del texto de la constancia.



LABORATORIO I – Programador Universitario – Licenciatura en Informática
LABORATORIO DE SOFTWARE I – Ingeniería en Informática
LABORATORIO DE COMPUTACIÓN I - Agrimensura

Certificado de alumno regular

Nombre completo:

Juan Pablo Pepe

DNI:

29292929

Generar

Certificado de Alumno Regular

La Facultad de Ciencias Exactas y Tecnología de la Universidad Nacional de Tucumán certifica que **Juan Pablo Pepe** con DNI **29292929** se encuentra actualmente regular en la carrera Programador Universitario.

A su pedido y para ser presentado ante QUIEN CORRESPONDA se extiende el presente certificado.



3. Realice una página con un formulario donde se pueda ingresar un monto y la cantidad de cuotas en la que se desea financiar. Programe el código JavaScript en un archivo externo para que al presionar el botón calcular, se muestre en la parte inferior, el valor de cada cuota.

Cálculo de cuotas

Monto

150000

Cuotas

3

Calcular

Valor de cuota: **\$50000.00**