

UDO2UT01

Fundamentos Javascript I

Índice

Resultado de aprendizaje, contenido y criterios de evaluación.....	2
Instrucciones.....	2
Actividades.....	3
Actividad 1 (tiempo estimado 25 minutos).....	3
Actividad 2 (tiempo estimado 25 minutos).....	3
Rúbrica.....	4

Resultado de aprendizaje, contenido y criterios de evaluación

Resultado de aprendizaje
RA2. Selecciona las arquitecturas y tecnologías de programación sobre clientes web, identificando y analizando las capacidades y características de cada una.
Contenido
1 – Variables. 2 - Tipos de datos. Conversiones. 3 – Asignaciones. 4 – Operadores 5 - Comentarios al código. 6 – Sentencias. 7 – Decisiones. 8 – Bucles. 9 - Prueba y documentación del código.
Criterios de evaluación
a) Se ha seleccionado un lenguaje de programación de clientes web en función de sus posibilidades b) Se han utilizado los distintos tipos de variables y operadores disponibles en el lenguaje. c) Se han identificado los ámbitos de utilización de las variables d) Se han reconocido y comprobado las peculiaridades del lenguaje respecto a las conversiones entre distintos tipos de datos e) Se han utilizado mecanismos de decisión en la creación de bloques de sentencias. f) Se han utilizado bucles y se ha verificado su funcionamiento g) Se han añadido comentarios al código h) Se han utilizado herramientas y entornos para facilitar la programación, prueba y documentación del código

Instrucciones

- Desarrolla sobre este mismo documento lo que se pide en cada apartado.
- Si hay código: crea un cuadro de texto, escribe el nombre del fichero y debajo pega el código.
- Pasa el documento final a pdf.
- Nombra el fichero como TuNombre_Apellido1_Apellido2_ UD02TE01.pdf
- Súbelo a la tarea de CAMPUS.

Actividades

A partir del documento **UD01DOC01 - Arquitecturas y Lenguajes de Programación en Clientes Web** realiza las siguientes actividades:

Recuerda comentar el código.

Actividad 1 (tiempo estimado 25 minutos)

Ampliación del ejercicio de la calculadora.

Apartado: 1. (tiempo estimado 25 minutos)

Criterio de evaluación: a, b, d, e

Operaciones nuevas:

- Módulo (%)
- Potencia (a^b)
- Raíz n-ésima (controlar no hacer raíces de números negativos).

Apartado: 2. (tiempo estimado 20 minutos)

Criterio de evaluación: a, b, c, e, f, h

Historial

- Guarda las operaciones con fecha, la entrada y resultado.
- Desde el menú podemos listar el historial.
- Desde el menú podemos borrar el historial.
- El historial se borra al cerrar la aplicación.

Actividad 2 (tiempo estimado 25 minutos)

Criterio de evaluación:

Ampliación del ejercicio 7. Ranking de cazadores de monstruos (The Witcher). Añade las siguientes funciones:

Apartado: 1. (tiempo estimado 25 minutos)

Criterio de evaluación: a, b, c, d, e, h

Crea las funciones

- agregarCazador({nombre, puntos}) con validación.
- eliminarCazador(nombre).

Apartado: 2. (tiempo estimado 20 minutos)

Criterio de evaluación: a, b, e, f, h

Añade las funciones anteriores al menú.

Rúbrica

Criterio	Excelente (10)	Bien (7)	Suficiente (5)	Insuficiente (0)
a) Selección del lenguaje	Justifica con criterio la elección de JavaScript para cliente y sus limitaciones. Cita alternativas y por qué no aplican. (1,5 puntos)	Justifica la elección, sin comparar con alternativas. (1,05 puntos)	Indica el lenguaje sin justificar. (0,75 puntos)	Elección injustificada o errónea. (0 puntos)
b) Variables y operadores	Usa correctamente let/const, tipos, y operadores incluidos módulo, potencia y casos límite. Nombres claros. (1,5 puntos)	Uso mayormente correcto con pequeños fallos o nombres mejorables. (1,05 puntos)	Uso básico con errores puntuales o omisión de algún operador requerido. (0,75 puntos)	Tipos u operadores mal usados o ausentes. (0 puntos)
c) Ámbito de variables	Diferencia y aplica ámbito de bloque/función/módulo. Gestión de vida del historial sin fugas. (1,0 punto)	Aplica ámbitos correctamente con una imprecisión menor. (0,7 puntos)	Ámbito funcional pero con confusiones evidentes. (0,5 puntos)	Ámbitos incorrectos que rompen el programa. (0 puntos)
d) Conversiones de tipos	Valida entradas. Controla Number/NaN, coerciones y errores de dominio (raíz n-ésima). (1,0 punto)	Conversión correcta con algún caso límite sin cubrir. (0,7 puntos)	Conversión básica, errores recuperables. (0,5 puntos)	Conversión incorrecta o sin validación. (0 puntos)
e) Decisiones	Flujo robusto con if/switch bien estructurado. Manejo de errores y menús consistente. (2,0 puntos)	Decisiones correctas con algún caso no contemplado. (1,4 puntos)	Decisiones funcionales pero con ramificaciones confusas. (1,0 punto)	Flujo incorrecto o incompleto. (0 puntos)
f) Bucles	Implementa bucles seguros para menú e iteraciones. Listados completos y eficientes. (1,0 punto)	Bucles correctos con detalles menores mejorables. (0,7 puntos)	Bucles básicos que cumplen lo mínimo. (0,5 puntos)	Bucles ausentes o erróneos. (0 puntos)
g) Comentarios	Comentarios claros y útiles; explica decisiones y casos límite. (0,5 puntos)	Comentarios suficientes pero poco uniformes. (0,35 puntos)	Comentarios escasos o triviales. (0,25 puntos)	Sin comentarios o confusos. (0 puntos)
h) Herramientas, prueba y documentación	Ejecuta en Node.js, prueba casos normales y borde, documenta uso y limita el PDF según instrucciones de entrega. (1,5 puntos)	Pruebas adecuadas y breve guía de uso. (1,05 puntos)	Pruebas básicas y documentación mínima. (0,75 puntos)	Sin pruebas ni documentación o incumple entrega. (0 puntos)

	Se retrasa más de 5 días	Se retrasa entre 4 y 5 días	Se retrasa entre 2 y 3 días	Se retrasa 1 día.	Entrega en plazo
Entrega tarea en plazo	- 5	- 3	-2	-1	0