

Desarrollo Web en Entorno Cliente.

Prueba práctica 2.



Con esta prueba práctica trabajaremos los siguientes resultados de aprendizaje:

RESULTADO DE APRENDIZAJE
1. <i>Selecciona las arquitecturas y tecnologías de programación sobre clientes Web, identificando y analizando las capacidades y características de cada una.</i>
2. <i>Escribe sentencias simples, aplicando la sintaxis del lenguaje y verificando su ejecución sobre navegadores Web.</i>
3. <i>Escribe código, identificando y aplicando las funcionalidades aportadas por los objetos predefinidos del lenguaje.</i>
4. <i>Programa código para clientes Web analizando y utilizando estructuras definidas por el usuario.</i>
6. <i>Desarrolla aplicaciones Web analizando y aplicando las características del modelo de objetos del documento.</i>

EJERCICIO 1

Descarga el documento `chistes.html` adjunto. Se pide que realices el código javascript necesario para dotar a la página de dinamismo. La idea es que cuando el usuario introduzca un nombre para el protagonista, seleccione el tipo de chiste y pulse el botón, tu script escriba un chiste en la página atendiendo a las condiciones seleccionadas.

Nombre del protagonista:

LEPERO: ☐ **JAIMITO:** ☒

Estaba Jaimito sentado junto a Iván en un banco y pasó un señor...

INDICACIONES

- *Usa un array para almacenar los chistes.*
- *Los chistes no pueden repetirse, es decir, si se pulsa el botón en repetidas ocasiones y te quedas sin chistes, avisa al usuario.*
- *Obviamente los chistes pueden ser inventados, pero debes tener en cuenta devolver un chiste que atienda a las peticiones del usuario.*
- *Usa funciones*
- *Usa comentarios*

EJERCICIO 2

Descarga el documento elementos.html. Se pide que realices el código javascript necesario para dotar a la página de dinamismo. La idea es que cuando el usuario pulse el botón añadir, se cree un elemento al final de la lista con el texto que el usuario especifique. Cuando se pulse eliminar, si el usuario introduce la cadena vacía se elimina el último, si introduce un número se eliminará el elemento i-ésimo (si existe, en caso contrario avisaremos al usuario).

Pulsa el botón para o un elemento de la lista

1. primer dato
2. segundo dato
3. tercer dato
4. cuarto dato

INDICACIONES

- Usa la forma que consideres para recuperar la información del usuario, pero ten en cuenta los criterios de calificación.
- Usa funciones
- Usa comentarios