
TÉCNICO SUPERIOR EN DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

PRUEBA PRÁCTICA MÓDULO DESARROLLO WEB ENTORNO CLIENTE

Evaluación Segunda

Práctica: DOM – Avanzado

Grupo:2°C

Lee bien todo lo que se indica en este enunciado y procura respetarlo.

Si tienes alguna duda o crees que hay alguna incoherencia, avisa al profesor para que te lo solucione.

Normas de Realización

- a) El ejercicio se realizará en clase en el tiempo indicado para ello. No se va a dejar tiempo para acabarlo en casa.
- b) Se debe usar el IDE VS Code.
- c) No se pueden utilizar herramientas que generen código para completar la práctica. Si se detecta dicho uso, se considerará plagio.
- d) Sólo se permite usar las herramientas del lenguaje que se han dado hasta este momento. **Usa funciones JS que estén en los apuntes y/o se hayan explicado en clase para todos.** Ante cualquier duda: PREGUNTA
- e) Se valorará la legibilidad del código: sangrado de líneas correcto, uso de comentarios, nombre de variables adecuado...

Otras consideraciones:

Para la realización de este ejercicio, puedes consultar tus apuntes, pero NO fuentes de internet.

Entrega

El ejercicio puntuará para la evaluación práctica del 2º Trimestre de la asignatura.

- Al finalizar el ejercicio debes entregar una carpeta **comprimida en .zip .rar** que contenga **las tres carpetas con los ejercicios**. Ese archivo comprimido debe nombrarse de la siguiente manera: Apellido1_Apellido2_Nombre.zip Ej: Paredes_Delgado_Mariceli.zip Sube ese archivo comprimido a la tarea indicada en el aula virtual
- **Recuerda:** se puntúa lo que se entrega en la plataforma.

Copia o plagio

Tal como se indica en los estatutos del centro, está totalmente prohibido copiar código de otro/a compañero/a, de internet y/o de una IA. Si se detecta y se demuestra este tipo de comportamiento, la calificación de la actividad será de 0 puntos, puediendo quedar el trimestre suspenso para junio si el profesor lo estima oportuno.

DESARROLLO:

- Se proporciona un fichero Practica3.zip. Al descomprimir el fichero encontraremos una carpeta Practica3 y dentro tres carpetas correspondientes a cada uno de los ejercicios.
- Dentro de la carpeta de cada ejercicio se proporciona un fichero .html y un fichero .css (en el ejercicio 2 solo .html)
- Edita el fichero .html para introducir los cambios oportunos (en los enunciados se indica que se puede modificar)
- Añade el fichero .js necesario a la carpeta de cada ejercicio.
- Cuando termines vuelve a comprimir la carpeta Practica3 añadiendo tu nombre y súbela al aula virtual.

Ejercicio 1 (2,5 puntos).

Botón de Monedas: Se proporciona el código HTML y CSS para este ejercicio (ejercicio1.html y estilos1.css) En este ejercicio dispones de un elemento meter entre 0 y 100, un botón con valor Moneda y un indicador de monedas.

El objetivo es hacer un programa que, tras pulsar el botón Moneda, este quede bloqueado. A continuación, el objeto meter se irá llenando cada segundo de 25 en 25 y, cuando alcance el valor máximo, desbloqueará el botón y sumará uno a la cantidad de monedas que hay en el indicador. En ese momento el valor del meter vuelve a 0. Al volver a dar a Moneda se repite el proceso.

Cuando el contador de monedas llegue a 3, se creará un nodo imagen con la imagen JS.png (que se proporciona) y se colocará en el último <article> de la página. El botón Moneda quedará bloqueado.

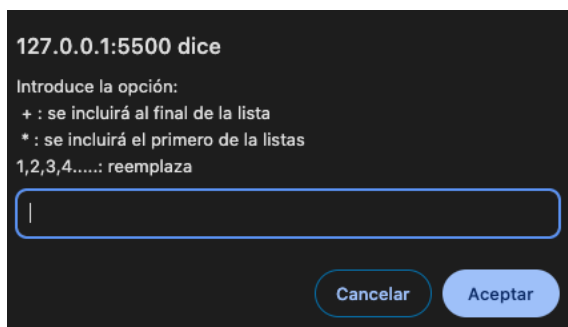
Las únicas modificaciones que se pueden hacer en el .html son la introducción del enlace con el fichero .js, el evento en el botón Moneda y la llamada a la función js.

Ejercicio 2 (3,5 puntos).

Se proporciona el código HTML para este ejercicio (ejercicio2.html). En el ejercicio dispones de una lista de 4 elementos y el botón "Añadir".

El objetivo es que, al pulsar sobre el botón, se le pida al usuario que introduzca una cadena de texto. Tras esto se le solicitan las siguientes opciones:

- + : se incluirá al final de la lista.
- * : se incluirá el primero de la lista.
- 1,2,3,4.....: reemplazará la entrada oportuna.



Se creará/modificará la entrada en la lista con el texto indicado.

Si pulsa un número mayor que el número de elementos que tengamos en ese momento en la lista o pulsa otro carácter, dará un mensaje de entrada errónea y termina (habrá que dar de nuevo a Añadir).

Las únicas modificaciones que se pueden hacer en el .html son la introducción del enlace con el fichero .js, el evento en el botón Moneda y la llamada a la función js.

Ejercicio 3 (4 puntos): Se proporciona el código HTML y CSS para este ejercicio (ejercicio 3.html, estilo3.css). En el ejercicio dispones de una página con un único botón. Crea un programa que se dispare al pulsar el único botón de la página. Ese programa se va a encargar de crear de forma dinámica una tabla cada vez que se pulse.

Para ello, preguntará al usuario por pantalla el número de filas y el número de celdas por fila que tendrá la tabla. Dichos números deben ser enteros positivos e inferiores o iguales a 10. Si esto no ocurre, vuelve a pedirse el número correspondiente. Cada tabla creada debe pertenecer a la clase "tabla" de CSS para que quede bien maquetada con el estilo que se proporciona. Una vez creada la tabla se debe añadir al div con id="solucion".

Además, cada celda creada DEBE TENER en su interior el número de fila a la que pertenece.

Adicionalmente, debe permitir que al pinchar en cualquier celda de la tabla se elimine el número de la fila y se incluya una imagen. El proceso sería el siguiente: pinchando sobre una celda debe salir un prompt para solicitar al usuario que indique el nombre de la imagen que

desea introducir (se proporcionan varias imágenes en la carpeta del ejercicio). Caso de que no introduzca nada se añadirá la imagen JS.png.

Visualización del resultado del ejercicio (recuerda que se proporcionan ya los estilos, solo tienes que aplicar la clase que se especifica):

Página tras introducir 3 filas y 3 columnas:

Tabla Dinámica Interactiva



Generar tabla

1	1	1
2	2	2
3	3	3

Página tras pinchar en dos celdas e introducir el nombre de las imágenes

Tabla Dinámica Interactiva

Generar tabla

		1
2	2	2
3	3	3