

**Vicerrectoría Académica IP**

**-**

**CFT**

**Dirección de Desarrollo Curricular**

**PROGRAMACIÓN WEB**

**Pauta de entrega final, proyecto semestral.**

**Introducción:**

El lenguaje de programación JavaScript dentro de la web 2.0 es una herramienta importante dentro del contexto web, que nos permite alivianar la carga del servidor para asignársela al cliente, o crear nuevas aplicaciones basadas exclusivamente en el cliente o incluso, desarrollar tecnologías ya existentes de una manera mucho más eficiente que antes sin depender de aplicaciones de terceros como en el caso de animaciones y efectos que mejoran enormemente la experiencia del usuario.

**Instrucciones:**

Construya cada uno de los siguientes elementos dentro del proyecto, utilizando JavaScript:

1. Añadir un elemento canvas que utilice una función de intervalo o de tiempo fuera (Interval, timeout, respectivamente), que dibuje alguna representación de estado en el sitio (ejemplo: barra de progreso).
2. Añadir al menos un evento de mouse o teclado al sitio utilizando sintaxis JavaScript.
3. Añadir al menos un evento de mouse o teclado al sitio utilizando sintaxis Lambda.
4. Añadir al menos un elemento JSON que represente data del cliente y/o del servidor, consumiéndolos desde los eventos previos.
5. Utilice un objeto JSON para representar la data de las sesiones PHP en el cliente, con el objetivo de mantener la data activa desde el cliente sin necesidad de estar conectado al servidor.

Debe considerar guardar cada uno de los elementos mencionados en su respectivo archivo JS, y su conjunto debe ir guardado en una carpeta llamada “js” dentro del proyecto web.

El producto final debe ser guardado en un archivo .rar o .zip y enviado al buzón de entrega publicado en intranet.

