

Para mis estudiantes del curso de JavaScript de Coder House. El presente material NO es responsabilidad de Coder House y NO tengo su consentimiento expreso para difundirlo como material propio del programa al que se inscribieron, por ello es que es un aporte de mi para ustedes, como material complementario con la intención de ofrecerles propuestas que considero les podrá ayudar a explorar los temas.

PUC / ASC KRUIOSKI, Saúl A.

## **Ideas de proyectos**

Considerar que cualquiera que sea el proyecto a presentar, deberá cumplir con todas las condiciones dadas con anterioridad.

Principalmente contar con el manejo de objetos y arrays, el storage permitiendo persistir información y volver a recuperarlos al recargar la página. Aplicación de fetch para recuperar datos mockeados o bien servicios externos.

Algunas ideas en las que puedes trabajar son las siguientes:

1. Reservas: para la generación de turnos, de cualquier tipo (*ya sea para restaurantes, para un local de comidas rápidas, para ingresar al banco, el cine, una cancha deportiva de cualquier rubro, un aula en la escuela o facultad, etc.*)
2. Estimación de costos: para la estimación de costos en servicios, por ejemplo, un local de venta de inmuebles que te permita escoger los elementos para un ambiente y obtener un presupuesto, o bien la cantidad de metros cuadrados para pintar, el trabajo de jardinería cómo parte de un servicio de embellecimiento de paisajes, etc.
3. Agenda: para la administración de tu agenda personal, permitirte ver una lista de recordatorios que administres tú donde indiques el título, la fecha, y cualquier input que consideres (*puedes basarte en Google Calendar para tener una idea de los elementos que puedes usar para los registros*).
4. Alquileres: para alquiler de cosas o servicios, cómo por ejemplo el servicio de inflables para cumpleaños, autos para el servicio de transporte a visitantes de la zona y puedes incluir todo tipo de seguros, elementos para eventos como vajilla, telas para decoración, mesas y sillas, entre otros, y cualquier otro tipo de iniciativa.
5. Lista de reproducción de recursos: una propuesta con la posibilidad de gestionar tus listas de reproducción de videos de Youtube (*o cualquier otro recurso*), permitirte crear una lista con un nombre, y en este añadir diferentes recursos, la posibilidad de indicar si es un favorito o no, poder darle una clasificación, compartir la lista con un contacto, etc.
6. Eventos: donde crees un evento con sus datos (*título, fecha, lugar etc.*) y ermita gestionar la lista de asistentes a los cuales los puedes añadir desde una lista de

Para mis estudiantes del curso de JavaScript de Coder House. El presente material NO es responsabilidad de Coder House y NO tengo su consentimiento expreso para difundirlo como material propio del programa al que se inscribieron, por ello es que es un aporte de mi para ustedes, como material complementario con la intención de ofrecerles propuestas que considero les podrá ayudar a explorar los temas.

PUC / ASC KRUIOSKI, Saúl A.

contacto o agregar uno a uno y enviar las invitaciones por mail de los participantes agregados.

7. Venta de pasajes: para la venta de pasajes (*avión, colectivo, etc.*), donde el usuario indique origen, destino, fecha (*de ida, de vuelta, de ida y vuelta*), cantidad de pasajeros, servicios que incluya (*comida, bebida, manta, etc.*) y el cliente obtenga un presupuesto del servicio completo.
8. Preguntas y respuestas: un sitio donde puedas poner a prueba el ingenio con preguntas (*simulando un juego de preguntas y respuestas*). Considerar llevar un registro histórico de las respuestas y estadísticas de aciertos y desaciertos.
9. Chat grupal: como en las páginas de juegos donde existen salas e ingresan usuario para mantener conversaciones. Considerar la posibilidad de tener un rol de administrador que pueda penalizar conductas y similares a los existentes, tener oportunidad de generar una base de conocimiento de frases o palabras que puedan provocar el baneo temporal o permanente de cuentas, etc.
10. Gestor de aplicaciones: simular la gestión de las aplicaciones del dispositivo (*celular, TV, consola de videojuegos, etc.*). Imaginar que posees una interfaz de usuario con la lista de todas las aplicaciones de tu dispositivo (*simulando como si fuera un acceso remoto y estés gestionando tu celular desde el navegador*) y poder habilitar o deshabilitar las notificaciones, añadir la aplicación a la lista de favoritos o removerla de ella, desinstalarla, entre otros (*puedes explorar tu dispositivo para ver que otras opciones puedes considerar*).
11. Calculadora básica: Una calculadora con operaciones simples como suma, resta, multiplicación y división. Esta aplicación ayuda a los estudiantes a entender los eventos, el manejo de entradas de usuario y el uso de condicionales y operadores matemáticos en JavaScript, tener en cuenta mantener un registro de las operaciones realizadas y la posibilidad de poder volver a aplicarlas.
12. Generador de contraseñas Aleatorias: Los estudiantes pueden crear un generador de contraseñas personalizable (*por ejemplo, con o sin caracteres especiales, considerar longitudes, entre otras características*). Esto refuerza el trabajo con arrays, ciclos, métodos de strings y generación de números aleatorios.
13. Conversor de unidades (*como millas a kilómetros o Celsius a Fahrenheit*): Ideal para trabajar con funciones y estructuras de control de flujo, así como para

Para mis estudiantes del curso de JavaScript de Coder House. El presente material NO es responsabilidad de Coder House y NO tengo su consentimiento expreso para difundirlo como material propio del programa al que se inscribieron, por ello es que es un aporte de mi para ustedes, como material complementario con la intención de ofrecerles propuestas que considero les podrá ayudar a explorar los temas.

PUC / ASC KRUJOSKI, Saúl A.

practicar las matemáticas en JavaScript. También permite trabajar con formularios y manejo de datos de entrada.

14. Lista de tareas (To-Do List): Un proyecto para agregar, eliminar y marcar tareas como completadas. Es útil para enseñar el manejo del DOM, el almacenamiento en el navegador (localStorage), y funciones de añadir, editar y eliminar elementos.
15. Juego de memoria (*Memory Card Game*): Una versión simple donde los estudiantes deben emparejar cartas. Ayuda a entender los bucles, arrays, manejo de eventos y el DOM. Este proyecto es una introducción divertida a la lógica y al desarrollo de juegos.
16. Sistema de inventario Básico: Una aplicación sencilla para agregar, editar y eliminar productos en un inventario.
17. Gestor de contactos: Similar a una agenda, permite agregar, buscar, editar y eliminar contactos.
18. Control de gastos Personales: Una aplicación para registrar y categorizar gastos.
19. Gestor de proyectos y tareas: Una aplicación para crear y asignar proyectos y tareas a diferentes usuarios. Esto ayuda a los estudiantes a organizar datos jerárquicos y practicar la interacción entre objetos.