

GUIÓN DE ACTIVIDAD

Programación Multimedia y de Dispositivos Móviles

ACTIVIDAD EVALUABLE:

PROCESO DE DESARROLLO

En los archivos Ejercicio1.js y Ejercicio2.js proporcionados, están implementadas las interfaces gráficas para poder realizar la presente actividad. A continuación, se detallan las funcionalidades a implementar en cada uno de los ejercicios:

1. Archivo a implementar: **Ejercicio1.js**.

Tarea: en el archivo Ejercicio1.js están implementadas tres círculos de colores rojo, azul y verde. Se deberán implementar las siguientes funcionalidades:

- Refactorizar el código JSX empleando map.
- Implementa la lógica necesaria para que cuando el usuario pulse sobre cualquiera de los círculos, se produzcan los siguientes cambios:
 - Color: si el círculo es rojo, pasará a ser azul. Si es azul, pasará a ser verde. Si es verde, pasará a ser rojo.
 - Tamaño: el tamaño del círculo pulsado se incrementará en un valor 10. En el caso de que el tamaño del círculo pase a ser mayor de 150, el tamaño volverá al valor original (100). Nota: Los cambios de tamaño se deben implementar de manera que el círculo mantenga su proporción -esto es, al agrandarse continúe siendo un círculo-.

2. Archivo a implementar: **Ejercicio2.js**.

Tarea: en el archivo Ejercicio2.js hay implementado un formulario formado por tres componentes TextInput. Se deberán implementar las siguientes funcionalidades:

- Refactorizar los componentes TextInput empleando map.
- Los tres componentes TextInput corresponden con tres campos del formulario: nombre, apellido y nickname. Implementa la lógica necesaria para que cuando el usuario introduzca los datos correspondientes a su nombre, apellido y nickname, se valide que el usuario ha introducido para todos los casos una cadena de texto. En el caso de no cumplirse la condición para algún campo del formulario, saltará una alerta indicando que debe introducir un valor correcto para ese campo. En el caso en el que los datos sean correctos, se guardarán en un estado.
- Empleando map, se mostrarán en el componente Text los datos de los usuarios almacenados.

EVALUACIÓN

Esta actividad corresponde a la parte de actividades evaluables de la evaluación.

OBSERVACIONES

Se entregará un único archivo comprimido con los archivos Ejercicio1.js y Ejercicio2.js en Florida Oberta. Los archivos a entregar deberán ceñirse a lo que se pide explícitamente en cada enunciado de la actividad. Las funcionalidades no solicitadas supondrán una penalización la nota.

La copia de contenido de compañeros, la utilización de herramientas generativas (IA y derivados), la consulta de soluciones de las actividades de clase conllevará suspender la actividad evaluable.