

Colegio Lenguajes de Marcas y SGI



UNIDAD 8. Javascript básico. 14 de abril de 2023

EJERCICIO 1.

Escribe la función cambiarOrden(unArray), que recibe como parámetro un array de un tamaño cualquiera. Su funcionamiento consiste en escoger al azar dos elementos cualesquiera e intercambiar su posición en el array. La función debe devolver el array resultante, con dichos elementos ya intercambiados de posición.

EJERCICIO 2.

Escribe la función trocearURL(url) que recibe como parámetro un string que contiene una URL bien formada. Su funcionamiento consiste en trocear la URL por cada punto o barra (el primer trozo será el correspondiente al protocolo). La función debe devolver un array con todos los trozos en el orden que van surgiendo al dividir la URL.

Nota: una URL bien formada tiene el siguiente formato:

"Protocolo://subdominio.dominio.extension/subcarpeta/subcarpeta/recurso.extension"

Por ejemplo, para la URL: https://triana.salesianos.edu/colegio/fp/dam.html La función debe devolver: ['https','triana','salesianos','edu','colegio','fp','dam','html']

EJERCICIO 3.

Escribe una función *principal()* que pida al usuario que escriba una URL, llame al método realizado en el ejercicio 2 con el valor leído y utilice la función del ejercicio 1 en varias ocasiones para desordenar el array obtenido. Este método será llamado una vez ha finalizado la carga de la página web.

INSTRUCCIONES DE ENTREGA

 Debes entregar un documento JS y un documento HTML que sea capaz de cargar el referido documento JS. Se deberá seguir la estructura de carpetas recomendada.

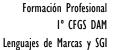
CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Esta prueba evalúa el siguiente Criterio de Evaluación:

 C.E.10.2 Se han creado programas sencillos para insertarlos en un sitio web usando funciones Javascript básicas.

La valoración de los ejercicios es la siguiente:

- Ejercicio 1:
 - Gestión de arrays (2p)







- Uso de bucles (1p)
- Uso de funciones de la clase Math (1,5p)
- Ejercicio 2:
 - Uso de bucles para recorrer arrays (1p)
 - Gestión de cadenas de caracteres (2p)
- Ejercicio 3 y uso general de Javascript:
 - o Inserción de código Javascript en un documento HTML. (0,5p)
 - Llamadas a funciones (1p)
 - Sintaxis y uso de variables (1p)