

Prueba Práctica Final		Fecha 01/09/2021
		Código del curso FA35/18/2020
Nombre alumno/a		Firma
Nombre Profesor/a	Diego Toribio Rodríguez	Calificación
Certificado de Profesionalidad	IFCD0110 Confección y publicación de páginas Web .	
Módulo Formativo	MF0950_2: Construcción de páginas web	
Unidad de competencia	UF 1305: Programación con lenguajes de gui3n en páginas web.	

DESCRIPCIÓN:

El examen consiste en crear dos archivos de html con las siguientes indicaciones:

- Un archivo llamado examen1 con dos inputs, dos botones para calcular la multiplicación y la división, y dos textos para mostrar el resultado de cada una de las operaciones. Los valores de las operaciones se cogen de los inputs.

Si multiplicamos, el resultado es:

Si dividimos, el resultado es:

- Un archivo llamado examen2 con dos inputs, dos botones para comparar si los inputs son iguales y si son idénticos, y dos textos para mostrar el resultado de cada una de las operaciones. Los valores de las operaciones se cogen de los inputs.

¿Son iguales?

¿Son idénticos?

El código en Javascript deber ir en el archivo de html, es decir, no irá en un archivo por separado.

MEDIOS PARA SU REALIZACIÓN:

Cada alumno dispondrá de folios, bolígrafo, lápiz ,goma, y portátil.

PAUTAS DE ACTUACIÓN DEL FORMADOR:

Al inicio de la prueba, se explicarán las tareas a realizar y los casos con los que tienen que trabajar . El alumno contará con todo el material necesario para desarrollar la actividad.

La tarea a realizar es la que se describe en la descripción de este documento.
Durante la realización de tareas, el formador se mantendrá cercano al alumno y supervisando las tareas en sí, con el fin de reforzar y afianzar las realizadas de una forma correcta y corregir o apoyar las desarrolladas de un modo erróneo o con dificultad.

La evaluación se realizará, a través del sistema de valoración.

ESPECIFICACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA	
Resultados a comprobar	Indicadores de logro
<p>La actividad evalúa los siguientes criterios:</p> <p>CE1.2 Reconocer la sintaxis del lenguaje de guión que describen las estructuras de programación en la elaboración de scripts, de acuerdo a las especificaciones técnicas del lenguaje.</p> <p>CE1.6 Distinguir los métodos para ejecutar un script utilizando varios navegadores web.</p> <p>CE1.7 Interpretar scripts que resuelvan un problema previamente especificado.</p> <p>CE2.1 Explicar los objetos del navegador, así como sus propiedades y métodos, que se utilizan para añadir funcionalidad a las páginas web teniendo en cuenta las especificaciones técnicas del lenguaje.</p> <p>CE2.2 Identificar los objetos predefinidos por el lenguaje de guión para manejar nuevas estructuras y utilidades que añadirán nuevas funcionalidades a las páginas, de acuerdo a las especificaciones técnicas del lenguaje.</p> <p>CE2.3 Describir e identificar los objetos del documento que permiten añadir interactividad entre el usuario y el script, así como sus propiedades y métodos.</p> <p>CE2.4 Describir los eventos que proporciona el lenguaje de guión: de ratón, de teclado, de enfoque, de formulario y de carga, entre otros, para interactuar con el usuario y relacionarlos con los objetos del lenguaje.</p> <p>CE2.5 Interpretar scripts que añaden efectos estéticos a la presentación de las páginas.</p>	<p>1.1. Se recogen correctamente los valores de los elementos inputs</p> <p>1.2. Se calcula correctamente los resultados.</p> <p>1.3. Se muestra correctamente los resultados.</p> <p>1.4. Se explica que hace el script y/o las distintas funciones con comentarios.</p> <p>1.5. El código se ejecuta sin errores.</p>

SISTEMA DE VALORACIÓN

Definición de indicadores y escalas de medida

- 1.1. Se recogen correctamente los valores de los elementos inputs.(máximo 2 puntos).
- 1.2. Se calcula correctamente los resultados. (máximo 2 puntos).
- 1.3. Se muestra correctamente los resultados. (máximo 2 puntos).
- 1.4. Se explica que hace el script y/o las distintas funciones con comentarios (máximo 2 puntos).
- 1.5. El código se ejecuta sin errores. (máximo 2 puntos).

En cada uno de los indicadores: 0 si está mal, 1 si está bien en solo uno de los archivos, 2 si está correcto en los dos archivos.

Máximo 10 puntos.

Mínimo Exigible

El alumnado deberá obtener una puntuación de al menos 5 puntos para superar la prueba.

EVALUACIÓN PRÁCTICA

MÓDULO/U.F.	MF0950_2: Construir páginas web. UF1305: Programación con lenguajes de gui3n en páginas web.
NOMBRE Y APELLIDOS	

Resultados a Comprobar	Indicador de logro	Escalas			Puntuación obtenida
La actividad evalúa los criterios CE.1.2, CE.1.6, CE.1.7, CE.2.1, CE.2.2, CE.2.3, CE2.4 y CE2.5.	1.1. Se recogen correctamente los valores de los elementos inputs	0	1	2	
	1.2. Se calcula correctamente los resultados.	0	1	2	
	1.3. Se muestra correctamente los resultados.	0	1	2	
	1.4. Se explica que hace el script y/o las distintas funciones con comentarios.	0	1	2	
	1.5. El código se ejecuta sin errores.	0	1	2	
		Total			