

Normas de realización del examen

1. Todos los archivos entregados como soluciones deben tener en el nombre de archivo las iniciales del alumno (sustituir XYZ). Además, en los archivos, como comentario, se debe incluir al inicio el nombre del alumno.

En todos los ejercicios se pide rellenar `<archivo_del_ejercicio>XYZ.js` a partir de los ficheros `<archivo_del_ejercicio>XYZ.html` y `<archivo_del_ejercicio>XYZ.css`. **Empaquetar en un archivo .zip para entregar el ejercicio.**

Entregar sólo los archivos resultado, no incluir ni imágenes ni el pdf del enunciado.

No cumplir cualquiera de estas norma resta 1 punto sobre el total

2. El alumno **puede ayudarse para la realización del examen** de ejercicios propios ya realizados, consultas en **w3schools.com**, y apuntes o documentos publicados en el aula virtual del módulo.
3. El alumno **NO PODRÁ DURANTE EL EXAMEN** compartir respuestas con el resto de alumnos a través de la red.
4. Tampoco se podrán realizar utilizar sites como **codepen**, **chatGPT**, **stackoverflow** o **similares** que proporcionan soluciones inmediatas.
5. El alumno no puede abandonar el examen bajo ningún motivo y continuar realizándolo.

La infracción de los puntos 3 ó 4 implica la finalización inmediata y la calificación de 0 (cero).

Se incluyen además imágenes que muestran el estado inicial, el estado final y el funcionamiento de las opciones del formulario

No es necesario modificar los archivos *html*, ya incluyen lo necesario para el desarrollo del ejercicio. **Las modificaciones del archivo html original penalizan la valoración del ejercicio.**

Las soluciones no pueden utilizar métodos del objeto Array, expresiones regulares, ni métodos de creación dinámica de objetos del DOM. En caso contrario, la solución se dará por nula.

Consejos para la realización del examen

1. **Leer y entender los ejercicios antes de empezar a solucionarlos.** Dedícate primero a lo que sabes solucionar seguro.
2. **Mirar las puntuaciones de cada apartado** para ir sumando y no quedarte atascado en algo de poco valor.
3. Si algún apartado es necesario para continuar y no sabes programarlo, **simula el funcionamiento**. No cumple el enunciado pero permite continuar el ejercicio.
4. Si se pide mostrar un resultado que tienes pero no lo haces correctamente, usa *alert* o *console.log* de modo que al corregir se vea lo conseguido.
5. Incluye **comentarios** en el código javascript que permita entender lo que hace. Además, si algo no funciona se puede entender lo que se intenta conseguir.

Ejercicio 1. Búsqueda de palabras (4 puntos)

El programa debe encontrar cadenas de caracteres en el texto del archivo .js de datos (No es válido copiar el contenido del archivo de datos en el js del programa.)

Tras introducir una cadena de caracteres y pulsar sobre “Iniciar la búsqueda” aparece el texto “REALIZANDO BÚSQUEDA...” durante dos segundos en el espacio de “avisos”. Tras este tiempo aparece en el espacio “consola”, para cada ocurrencia, la línea y la posición que ocupa el texto, un párrafo para cada una.

Nota: para realizar búsquedas válidas utilizar la cadena “ma”

Se tiene que cumplir que:

- Si no hay texto de búsqueda se da el aviso de “DEBES INTRODUCIR UN TEXTO A BUSCAR”
- Si el texto no existe el aviso es “ESE TEXTO NO EXISTE”

Valoración de los apartados: 4 puntos

- Tiempo de espera (0,5 p)
- Encontrar los textos y su posición (1,5 p)
- Salida correcta de textos encontrados (0,5 p)
- Mensaje de no tener texto a buscar (0,5 p)
- Mensaje de texto no encontrado (0,5 p)
- Asignación del evento de inicio de búsqueda (0,5 p)

Ejercicio 2. Carrusel de anuncios (6 puntos)

Este ejercicio quiere simular la activación de un carrusel de anuncios. Para ello hay que pulsar sobre el número correcto que lo activa. Una vez activado, van rotando cuatro anuncios en el espacio “carrusel” cambiando textos y colores de fondo.

Hay que cumplir lo siguiente para que funcione el carrusel:

1. Pulsar en “Comenzar”. Aparece el panel con los números. (el estilo que hace aparecer el panel es *visibility* con valor *visible*)
2. El número para hacerlo funcionar es el 4. Si no es el correcto, aparece el texto “CLAVE INCORRECTA”.
3. Cuando se pulsa el número 4 ocurre que:
 - El botón de inicio cambia de texto a “Parar carrusel”.
 - Desaparecen los números
 - En el espacio “carrusel”, cada medio segundo, cambia el texto y el color de fondo. Las marcas y los colores vienen dados en el archivo .js en *fondos* y *marcas*
4. Al pulsar “Parar carrusel”, se detiene la rotación de anuncios y se vuelve al estado inicial.

Valoración de los apartados: 6 puntos

- Asignación de eventos del botón (0,5 p)
- Visibilidad de números (0,5 p)
- Control del número correcto (1 p)
- Rotación de anuncio cada medio segundo (1 p)
- Anuncio correcto cada medio segundo (1 p)
- Cambio de función del botón (1 p)
- Parada del carrusel y vuelta al inicio (1 p)