

<b>Titulación:</b>	DAW	<b>Curso:</b>	1º
<b>Módulo:</b>	Lenguajes de Marcas y Sistemas de Gestión de la Información	<b>Fecha:</b>	25-02-2025
<b>Examen:</b>	Segundo Trimestre – Segundo examen	<b>Duración:</b>	2 periodos horarios
<b>Nombre:</b>		<b>Calificación:</b>	
<b>Apellidos:</b>			
<b>RAs:</b>	RA2. Utiliza lenguajes de marcas para la transmisión de información a través de la Web analizando la estructura de los documentos e identificando sus elementos. RA3. Accede y manipula documentos web utilizando lenguajes de script de cliente.		

### **NORMAS E INSTRUCCIONES**

- En cada uno de los ejercicios consta como deben de llamarse los archivos a entregar. Por favor: respeta esas instrucciones. No hacerlo se puntuará de forma negativa.
- Puntuará no solo el resultado obtenido sino también la claridad y la calidad.
- Como regla general, cada error u omisión en un ejercicio que no esté contemplado en la rúbrica de corrección se penalizará con -0,25 puntos. En caso de errores muy o poco graves se valorará de forma objetiva. La rúbrica usada para la corrección se publicará junto a los resultados del examen
- La nota de un ejercicio no puede ser negativa.

**Ejercicio 1. (4 puntos)** – Queremos hacer un formulario de registro utilizando HTML5 para una actividad de juegos por equipos que se realiza presencialmente en un centro comercial. Será una persona la que hará el registro en nombre de su equipo. El formulario debe incluir los siguientes campos:

- Nombre completo del jugador que realiza la reserva (Campo obligatorio)
- Nombre del equipo participante
- Número de participantes en el juego (entre 1 y 5. Por defecto 1)
- Correo electrónico de contacto
- Teléfono de contacto (obligatorio y debe de cumplir un patrón adecuado)
- Fecha y hora de asistencia al evento
- Color favorito (sólo se puede elegir entre rojo, verde, azul o amarillo)
- Observaciones (debe de permitir un comentario breve pero de varias líneas)
- Botones de enviar y limpiar

Queremos, además, que nuestro formulario cumpla lo siguiente:

- Los datos deben de enviarse sin que estos aparezcan en la url del envío cuando pulsemos el botón correspondiente
- La página de recepción de los datos se llamará registrar.html (pero no tienes que hacerla)
- El teléfono tiene que ser un teléfono español válido (9 dígitos. El primero sólo puede ser 6, 7 o 9)
- Coloca mensajes de ayuda iniciales en los campos en que lo veas oportuno con el atributo adecuado

**NOTA:** La adecuación del formulario a lo que aquí se pide y la elección del tipo de controles mas correctos se valorará con 3 puntos. El punto restante será para valorar la parte estética del mismo.

**Ejercicio 2. (3 puntos)** - Queremos hacer un sorteo entre los alumnos de una clase para ver en que orden saldrán a exponer un tema a la pizarra. Necesitamos para ello un programa en javascript que nos vaya cogiendo aleatoriamente uno a uno los alumnos sin repetir ninguno y nos muestre la lista en el orden en el que tendrán que salir a la pizarra.

Como cada clase puede variar en cuanto al número de alumnos, al empezar el programa nos pedirá por teclado mediante una ventana emergente el número de alumnos de la clase y generará la lista de participantes en función de eso. Por ejemplo, si le decimos que nuestra clase tiene 10 alumnos la salida podría ser como esta:

## Ejercicio 1 - Sorteo

Los alumnos de la clase son 10

Saldrán a exponer en el siguiente orden: 8, 3, 7, 5, 4, 10, 1, 2, 9, 6

Cómo puedes suponer, cada vez que ejecutemos el programa la salida debería de ser diferente. El formato en que queremos dicha salida debe de ser exactamente como aparece aquí arriba

**Ejercicio 3. (3 puntos)** - Quiero hacer una web con dos cajas cuadradas de 200px, una al lado de la otra con un pequeño margen entre ambas.. Por defecto aparecerán con el fondo blanco y el texto en negro (como las que aparecen a continuación) pero cuando el ratón entre por encima de cualquiera de ellas su aspecto debería de cambiar a lo siguiente:

- Fondo amarillo y texto azul.
- Rótulos de las cajas: Box 1, Box 2

Cuando el ratón salga de la caja el aspecto de las mismas volverá a su estado normal (texto negro y fondo blanco y los mismos letreros iniciales). Este cambio debería de producirse cada vez que el ratón entra en cualquiera de las cajas y deshacerse cuando salga de ellas.

