

Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web

Desarrollo Web en Entorno Cliente

Práctica: Árbol DOM

Lee bien todo lo que se indica en este enunciado y procura respetarlo.

Si tienes alguna duda o crees que hay alguna incoherencia, avisa al profesor para que te la solucione.

Normas de Realización

- a) El ejercicio se realizará en clase en el tiempo indicado para ello. No se va a dejar tiempo para acabarlo en casa.
- b) Puedes consultar tus apuntes pero NO fuentes de internet.
- c) Se proporcionan todos los archivos necesarios para la realización de cada ejercicio de la práctica. En cada enunciado se explicará cuáles son y qué se puede hacer con ellos.
- d) Hay que usar la estructura de directorios proporcionada. **Esta PROHIBIDO cambiar ficheros de sitio.**
- e) **Esta PROHIBIDO** añadir o quitar código de la hoja de estilos CSS.
- f) **Esta PROHIBIDO** añadir o quitar código de los archivos HTML, SALVO para enlazar los archivos .js que se vayan creando.
- g) Todos los archivos JS deben ir en la carpeta `jscode`.
- h) **Esta PROHIBIDO** usar la propiedad **innerHTML** de cualquier elemento.
- i) Sólo se permite usar las herramientas del lenguaje que se han dado hasta este momento. (*Recuerda: se evalúan competencias, no sólo conocimientos*).
- j) La estructura de directorios proporcionada con todos los archivos necesarios para el funcionamiento correcto de la práctica deben meterse en una carpeta cuyo nombre será: **Apellido1_Apellido2_Nombre**. Ej:
Gomez_Luque_Rafael

El no cumplimiento de alguno de los apartados antes indicados provocará una penalización de un 0,5 puntos en la nota final (una penalización por cada apartado incumplido).

Entrega

El ejercicio puntuará para la evaluación práctica del 1er Trimestre de la asignatura.

- Al finalizar el ejercicio debes entregar un archivo comprimido en .zip .rar o .7z con la carpeta indicada en el apartado J de las normas de realización. Sube ese archivo a la tarea indicada en el campus dentro de la asignatura.
- **Recuerda:** se puntúa lo que se entrega en la plataforma.

Copia o plagio

Tal y como se indica en los estatutos del centro, está totalmente prohibido copiar código de otro/a compañero/a, de internet y/o de una IA. Si se detecta y se demuestra este tipo de comportamiento, la calificación de la actividad será de 0 puntos, pudiendo quedar el trimestre suspenso para Junio si el profesor lo estima oportuno.

EJERCICIO 1

Usa el archivo *Ejercicio1.html* para realizar este ejercicio.

--	--

ii Genera !!

36	14
----	----

ii Genera !!

--

<< Compara >>

--

<< Compara >>

36	14
----	----

ii Genera !!

36

<< Compara >>

Las fotos son un ejemplo de ejecución. Como se explica en el enunciado, los números deben ser aleatorios.

Apartado A) (2 puntos)

El objetivo del ejercicio es terminar la aplicación para que funcione de la siguiente forma:

1. Al pulsar el botón `;; Genera !!`, en el interior de cada uno de los divs superiores aparece un valor numérico entre 1 y 50, obtenido de forma aleatoria.
2. Además, al pulsar el botón `;; Genera !!`, este queda deshabilitado y el botón `<< Compara >>` se habilita. De esta forma, sólo se puede pulsar el botón `<< Compara >>`.
3. Al pulsar el botón `<< Compara >>`, el mayor de los valores contenidos en los divs superiores se mueve al div inferior.
4. Además, el botón `<< Compara >>` se deshabilita y el botón `;; Genera !!` se habilita. Quedando los botones como cuando se carga la página.

También hay que tener en cuenta que, cuando se pulse el botón `;; Genera !!`, debe “limpiarse” el contenido del div inferior (el div queda vacío).

Apartado B): (1 punto)

Al pulsar el botón `;; Genera !!`, en el interior de cada uno de los divs superiores aparecen valores numéricos entre 1 y 50, obtenidos de forma aleatoria y van cambiando sin parar cada segundo.

Al pulsar el botón `<< Compara >>`, dejan de cambiar los números del punto anterior y los últimos que han quedado se usan para obtener el mayor de los valores contenidos en los divs. Ese valor es el que se mueve al div inferior.

EJERCICIO 2

Usa el archivo *Ejercicio2.html* para realizar este ejercicio.

Apartado A) (2,5 puntos)

El objetivo de este ejercicio es implementar un script que vaya añadiendo fotos al div `contenedor` cada vez que se pulse el botón AÑADIR.

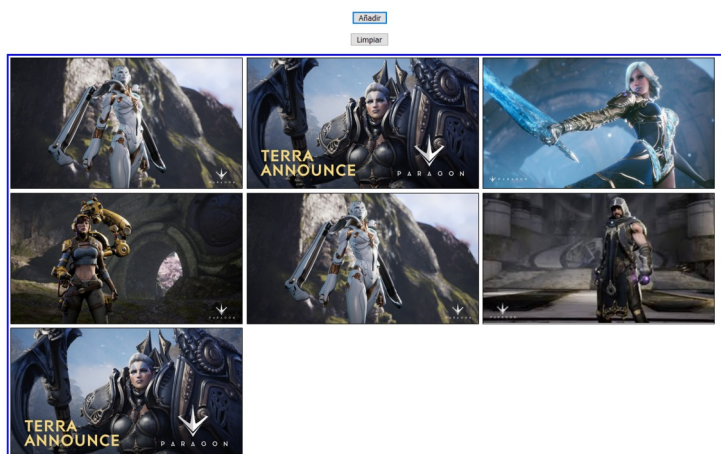
Para ello, cuando se pulse dicho botón, el script debe realizar los siguientes pasos:

- Habilitar el botón LIMPIAR.
- Usando un prompt, se le preguntará al usuario la ruta de la imagen que quiere añadir. Si el usuario deja en blanco el prompt, se añadirá por defecto la foto *terra.jpg* situada en la carpeta `img` de la estructura de archivos proporcionada.¹
- A continuación, se crea un nuevo elemento `img` con la ruta obtenida del paso anterior, se le coloca la clase *foto* para que quede bien maquetada y se añade al elemento `contenedor`.

Apartado B) (1 punto)

El botón LIMPIAR sirve para eliminar todas las imágenes creadas hasta el momento. Cuando se pulse, todo el contenido del elemento `contenedor` debe desaparecer. Para ello, hay que tener en cuenta dos cosas:

1. No se debe eliminar el elemento `contenedor`.
2. No se puede usar la variable `.innerHTML`



1 El usuario solo escribe el nombre de la foto junto a la extensión. El usuario no tiene por que saber la ruta de la imágenes.

EJERCICIO 3

Usa el archivo *Ejercicio3.html* para realizar este ejercicio.

(3,5 puntos)

Crea un programa que se dispare al pulsar el único botón de la página. Ese programa se va a encargar de crear de forma dinámica una tabla cada vez que se pulse.

Para ello, preguntará al usuario por pantalla el número de filas y el número de celdas por fila que tendrá la tabla. Dichos números deben ser enteros positivos e inferiores o iguales a 10. Si esto no ocurre, vuelve a pedirse el número correspondiente.

Cada tabla creada debe pertenecer a la clase *"tabla"* de CSS para que quede bien maquetada. Además, cada celda creada DEBE TENER en su interior el número de fila a la que pertenece.

Importante destacar que todas las tablas creadas deben aparecer dentro del div *solucion*, y que al crearse una nueva tabla, esta se añade a las que ya haya, NO se eliminan tablas.

Pej: Para una tabla 3x3

1	1	1
2	2	2
3	3	3