

PRÁCTICAS CURSO: HTML5 + CSS3 + JS

PRACTICAS HTML5:

Formulario de alta

Nombre y apellidos *

Nombre

Primer apellido

Segundo apellido

Dirección *

Calle, número, piso, puerta

Código postal

Provincia

Municipio

País

Email

Teléfono *

Fijo

Móvil

Darme de alta →

Implementar el formulario en HTML5

PRÁCTICAS CSS:

Dentro del enunciado disponemos de las imágenes y el texto. Se pretende diseñar la siguiente página: **UTILIZAR ETIQUETAS HTML5.** En prácticas/materiales/CSS se encuentran las imágenes.



- Los enlaces serán algo así: `<a href="#" ...`
- La página lleva un fino reborde gris alrededor.
- Lleva una imagen de fondo que se repite.

3) CON HTML5 / CSS MONTAR LA SIGUIENTE PÁGINA: MATERIALES EN PRACTICAS/CSS2



JavaScript: Definición de objetos:

- 1) Definir un objeto Empleado con las propiedades: numero, nombre y departamento y un método mostrar que junta todas las propiedades y las muestra con un alert. Crear un par de objetos con datos fijos. Y mostrar sus datos usando el método mostrar().
- 2) Idem del anterior, pero añadimos una propiedad que a su vez es un objeto. Es la nómina que se compone de sueldo, paga_extra, dieta, km. Además, tendrá un método que nos devuelva el sueldo final que será la suma de todas las propiedades.
- 3) Nos apoyamos en el ejercicio anterior, pero los empleados los metemos en un array y tenemos que decir el número de empleados que tenemos y calcular el sueldo medio.

7) DESARROLLAR UN TEST CON LIMITACION DE TIEMPO EN JAVASCRIPT. MATERIAL EN PRACTICAS/

La práctica consiste en hacer un test con limitación de tiempo. Inicialmente se mostrará al usuario una página con esta información:



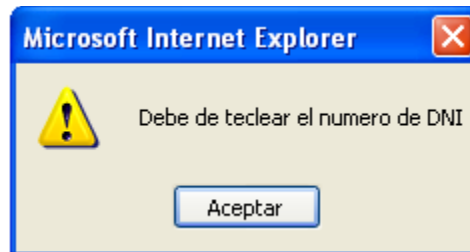
DNI:
8787

NOMBRE COMPLETO:
8787

Comenzar Test

Su tiempo restante es: 00:00:30

Al pulsar el botón de Comenzar Test se chequearan si están rellenos los datos. Es decir, si el usuario ha rellenado los datos (dni y nombre) el test puede comenzar. Si los datos no están rellenos se mostrará mensajes como este para indicar al usuario que los datos son obligatorios:



Cuando el usuario haya rellenado los dos campos, se le mostrarán las preguntas del test (se puede hacer visible la capa que contiene las preguntas) y el cronómetro empezará a descontar. El usuario verá algo así:

A screenshot of a web application interface for a Java test. The interface has a blue background. At the top left, there are two input fields: "DNI:" with the value "51.000.00F" and "NOMBRE COMPLETO:" with the value "Antonio". Below these fields is a button labeled "Comenzar Test". To the right of the input fields is a white box containing the Java logo. Below the input fields and button is an orange horizontal bar with the text "Su tiempo restante es: 00:00:26". Below this bar is a large blue area containing two questions. The first question is "1. Indica cual de esta palabras no es de java" and has five radio button options: A. break, B. continue, C. dim (which is selected), D. for, and E. while. The second question is "2. Cual es el orden correcto de menor a mayor restricción en los modificadores" and has one visible radio button option: A. private, default, protected, public.

Una vez que el test ha comenzado se pueden dar dos situaciones, el tiempo termina, en este caso se avisa y se muestra el número de aciertos. O el usuario rellena todas las preguntas, en este caso se corta el crono se y presenta el número de aciertos.



En la carpeta: practicas/Reloj/ se encuentran las imágenes y esqueleto del HTML. Hay que rellenar el JS



AJAX:

Disponemos en el servidor de varios ficheros de texto. El nombre de los ficheros los vamos a mostrar en un combo y tendremos una capa donde visualizar el contenido del fichero que seleccione el usuario, la idea es hacer la petición de cada fichero de forma asíncrona utilizando ajax.

Seleccionamos en el select el nombre del fichero y pulsamos el botón de cambia. El contenido del fichero seleccionado se mostrará en la capa.

SELECCIONAR EL NOMBRE DEL FICHERO

fichero2.txt ▼

cambia

Se mostrara una ventana con un boton. Al pulsar este boton se abrira otra ventana en la que aparecera un mensaje y dos botones. Uno de los botones cerrara la ventana hija y el otro cerrara la ventana padre. Sera algo similar a esto:

PRACTICA DE GELOCATION:

Mostrar un formulario con los datos de la localización y debajo de estos un mapa con un marcador. La información se carga al hacer click en un botón. Se puede parametrizar el zoom y tamaño a partir de los datos del formulario.

PRACTICA FILE:

Implementar un visor de imágenes.

PRACTICA CANVAS:

a) Utilizando el API de Canvas dibujar:



b) Círculos concéntricos.

PRACTICA COMMUNICATION:

Envío de datos a un Servlet a partir de una petición Ajax con FormData.