Desarrollo de Aplicaciones Web

Arquitecturas web e introducción a JavaScript

Desarrollo web en entorno cliente

Actividad

Arquitecturas web e introducción a JavaScript

**Objetivos**

Comprender e identificar la arquitectura Cliente-Servidor.

Comprender como carga el contenido web los navegadores.

Relacionar los principales lenguajes y tecnologías de programación web con la arquitectura Cliente-Servidor y la de los navegadores.

Comprender las principales características de los lenguajes de Script ejecutados en un Navegador.

Utilizar la sintaxis básica de la programación en JavaScript.

Utilizar herramientas de generación y depuración de código.

|  |
| --- |
| **¿Cómo lo hago?** |
| 1. Rellena los datos que se piden en la tabla “Antes de empezar”. 2. Haz uso de fuentes comunes como Arial, Calibri, Times New Roman etc. 3. Utiliza el color negro para desarrollar tus respuestas y usa otros colores para destacar contenidos o palabras que creas necesario resaltar. 4. Entrega un zip que contenga todos los archivos .html, .css y .js que has creado. Para poder aprobar un ejercicio, éste debe poder ejecutarse sin errores. 5. Recuerda nombrar el archivo zip siguiendo estas indicaciones:  * Ciclo\_Módulo o crédito\_Tema\_ACT\_número actividad\_Nombre y apellido   + Ejemplo: AF\_M01\_T01\_ACT\_01\_Maria Garcia |

|  |  |
| --- | --- |
| **Antes de empezar…** | |
| Nombre |  |
| Apellidos |  |
| Módulo/Crédito |  |
| UF (solo ciclos LOE) |  |
| Título de la actividad |  |

1. **Ejercicio01:** Crea/rellena los siguientes diagramas para mostrar cada una de las siguientes interacciones entre cliente/Servidor y una base de datos:
   1. Ejemplo: El cliente pide el recurso ejemplo.html formado por una imagen:

Retorna **primera imagen**

Retorna **ejemplo.html**

Database

SERVIDOR

CLIENTE

Pide **ejemplo.html**

Pide **primera imagen**

Carga HTML

* 1. El cliente pide el recurso *ejemplo1.html* formado por dos imágenes y un CSS.

CLIENTE

SERVIDOR

Database

Pide url imagenes y devuelve

Petición y vuelta del css

Petición y vuelta 2 imagenes

Cliente pide el html y le es devuelto

Carga del HTML

* 1. Desde index.html el cliente pide el recurso *ejemplo3.php* formado por un javascript y una imagen. El PHP ha obtenido la URL de la imagen de la base de datos.

Carga del HTML

CLIENTE

SERVIDOR

Database

Pide url imagen

Devolucion php con la imagen

Devolucion url imagen

Devolucion JS

Cliente pide ejemplo3.php

* 1. El cliente hace un login con el usuario “1” y *password* “2” hacia *login.php* , después de validar los datos con la base de datos el servidor lo redirige a index.php.

Carga HTML

Validar login

CLIENTE

SERVIDOR

Database

Muestra Respuesta (correcta o no)

Respuesta (correcta o no)

Peticion validacion pass

Peticion validación user

Peticion pass

Peticion user

1. Añade a las siguientes frases inacabadas la palabra “cliente” y/o “servidor”:
   1. Un código HTML es generado en el servidor
   2. Un código HTML es interpretado y mostrado en el cliente
   3. Un código PHP es interpretado por el servidor
   4. Un documento CSS es interpretado por el cliente
   5. Un archivo FLASH es interpretado en el cliente
   6. Un código JavaScript vinculado es generado en el cliente
   7. Una imagen de un HTML es mostrada por el cliente
   8. Una imagen de un HTML es generada por el servidor
   9. Un bucle escrito en PHP es interpretado en el servidor
   10. Un código HTML generado por un código PHP interpretado en el servidor
2. Copia la carpeta adjunta de nombre DAW\_M06\_ACT\_01 en tu área de trabajo de Visual Studio Code.
   1. Visualiza en el navegador el archivo *newhtml.html*  y utiliza el inspector de código para solucionar los errores que se producen al ejecutar el JavaScript para conseguir como mínimo que
      1. Al cargar la web se muestre el texto: “Document.write nos permite escribir texto o tags HTML pero solo mientras se carga la web. Si lo utilizamos una vez cargada la web, se borrará todo el contenido HTML”
      2. Al cargar la web se muestre el elemento con id “ordenCorrecto” el texto “CUIDADO CON EL ORDEN”.
      3. Al clicar sobre SALUDA se muestre el texto “cuidado con las mayúsculas”
      4. Al clicar sobre “CLICK PARA SELECCIONAR EL PRIMERO” se ejecute la función “seleccionPimero()” que pida un número entre el 1 y el 3 al usuario y muestre dentro del INPUT con id “primero” la comida seleccionada.
   2. Añade/modifica el código necesario para que al clicar sobre “CLICK PARA SELECCIONAR EL PRIMERO” si no se selecciona una opción válida se vuelva a pedir hasta que el usuario introduzca una opción válida (es decir, que vuelva a pedir hasta que el usuario introduzca un valor entre el 1 y el 3).
   3. Programa que al clicar sobre el botón con el texto “Guarda el nombre”, extraiga el valor escrito dentro el INPUT con id “inputNombre” y lo muestre en el DIV con id “tuNombre”.