

# DESARROLLO WEB EN ENTORNO CLIENTE

## PRÁCTICA 1

GRADO SUPERIOR DE DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

UNIR FP - CURSO 2023-2024

Grupo 15

Alfredo Jose Hernandez- Rovati Bisso, Daniel Gómez Pérez,

David Ceniceros Aransay, y Diego García Rodríguez.

1. Busca información sobre los diferentes tipos cajas e identifícalas mediante una imagen. 6
2. Busca ejemplos de fuentes de alimentación que se encuentran en el mercado. 6
3. Averigua qué es UEFI. ¿Para qué sirve y dónde se usa? Diferencias con la BIOS. 7
4. Busca una imagen de los diferentes formatos de placas base: Baby-AT, ATX BTX, ITX. Da las dimensiones y el consumo de cada una de ellas. 7
- 5: Busca una placa base actual e indica sus características principales. 7
- 6: ¿Qué diferencia existe entre CPU y microprocesador? 8
- 7: Si tengo un ancho de bus de 32 bits, ¿cuántas direcciones de memoria podré direccionar? 8
8. Si un procesador posee un bus del sistema a una frecuencia de 266 MHz, siendo 64 bits el ancho del bus, ¿qué cantidad de datos en GB es capaz de transmitir por segundo? 8
- 9: ¿Cuántos niveles de memoria caché existen en la actualidad? Explícalo. 8
10. Elabora una tabla comparativa de los procesadores Procesador Intel® Core™ i9-7960X y AMD Ryzen™ Threadripper™ 2990WX. Para ello accede a la web de ambos fabricantes <http://www.intel.es> y <http://www.amd.com/es>. La tabla debe incluir las siguientes características: Procesador, frecuencia de reloj, número de núcleos, memoria caché (L1, L2, L3 y L4), tipo de encapsulado, socket o zócalo, temperatura máxima, vatios y precio. 9
- 11: ¿Qué diferencia una memoria SRAM de una DRAM? 9
12. ¿Qué es el ancho de banda de una memoria? ¿Y la latencia? 10
13. ¿Qué información se proporciona cuando se dice que he adquirido una memoria DDR400? 10
14. Si se dispone de un módulo de memoria DDR3 que trabaja a una frecuencia de 800 MHz (velocidad del reloj de entrada/salida). ¿Cuál es la transferencia máxima de información que realizará en un segundo? Expresa el resultado en MB/s. 10
15. ¿Qué es un módulo de memoria? ¿Qué tipo es el más usado actualmente? ¿Qué tipo de memoria incluye? 10
16. ¿Qué es dual y triple channel?, ¿cuál es el funcionamiento?, ¿cómo deben ser los módulos de memoria?, ¿se ve notable mejoría en el rendimiento del equipo cuando se usan? 10
17. Investiga sobre las nomenclaturas DDR3-xxx y PC3-xxxx, indicando qué valores indican las cantidades xxx y xxxx. 10
18. Busca información sobre la memoria gráfica GDDR. 11
19. Calcular la capacidad de un disco de 200 cilindros, cinco platos, 63 sectores/cilindro y con sectores de 1.024 bytes. 11
20. ¿Cuál es la capacidad de un disco duro que posee 77.545 cilindros, 16 cabezas, 63 sectores/cilindro y 512 bytes por sector? 11



## 1. ORGANIZACIÓN DE LA TAREA

La tarea se puede consultar en github en el siguiente enlace:  
<https://github.com/alfredd/AE1-DWEC/tree/main>

El trabajo se ha desarrollado a través de github para fomentar la colaboración y la interacción entre los miembros del equipo y esto nos ha permitido trabajar de una forma ágil y organizada.

En el repositorio podrás encontrar 2 carpetas, una para cada requerimiento de la tarea con sus archivos correspondientes. Además se podrá encontrar este informe en formato PDF para facilitar la revisión de la tarea y su correcto funcionamiento.

## 2 .REQUERIMIENTO 1

La primera tarea cuenta con el siguiente enunciado:

*Se quiere generar una página web completamente por JavaScript, modificando el árbol DOM. La página web solo tendrá un contenedor (DIV) y sobre dicho contenedor y por medio de JavaScript se añadirán elementos a dicho contenedor. La temática de la web se deja libre al alumno. No es necesario usar CSS. Se valorará usar funciones propias de modificación del árbol DOM y no usar innerHTML.*

- *Se añadirá al menos los siguientes elementos HTML a un formulario*
- *Campos de texto donde poner el DNI, el nombre y los apellidos, la dirección y el teléfono.*
- *Dos radio button, con 4 opciones a elegir*
- *Cinco checkbox diferentes*
- *2 imágenes*
- *Un campo select*
- *Un text area*

Para ello, se ha trabajado con JavaScript y se ha evitado el uso de innerHTML que como se puede comprobar en el código no se ha utilizado en ninguna ocasión.

Para resolver las cuestiones planteadas se han utilizado las distintas estrategias que se han visto en los recursos de la asignatura: Como se puede ver en el archivo JavaScript Requerimientos1.js, hay tanto tareas realizadas con el código escrito línea a línea de manera organizada como utilizando funciones que facilitan el trabajo.

Para la generación de los campos de texto se ha utilizado una estructura común de anidamiento similar a la vista en la asignatura en la que ir creando de manera ordenada los campos, sus atributos, el texto que contiene y posteriormente se han agregado.

Para los radio buttons, hemos optado por el uso de la función listarCompanias(). Tras generar un array de operadores de telefonía con dos atributos: nombre y color, hemos invocado esa función en dos bucle for donde se encontraban las estructuras html del tipo de input "radio".

Como se ve esta forma es más ágil y permite escalar de una forma más sencilla si aumenta el volumen de campos a generar.

Para los checkbox se ha utilizado la misma estrategia con una función listarDispositivos() que devuelve un array de dispositivos tecnológicos con dos atributos: nombre y tamaño. Solo hemos usado el nombre y lo hemos transformado en el código html para los checkbox.

Finalmente para las imágenes el select y el textarea hemos vuelto al modelo original de escribir el código de forma ordenada y posteriormente vincular los nodos debido al bajo volumen de oposiciones que teníamos que listar.

El HTML original, como se puede ver en el archivo Requerimiento1.html, solo contiene un div vacío sobre el cual el JS pinta el código, para verificar su funcionamiento adjuntamos una captura.

#### FORMULARIO DE ALTA

##### Textfields

DNI   
Nombre   
Apellidos   
Dirección   
Teléfono

##### Radius buttons

###### Elige tu compañía telefónica

☐ Movistar  
☐ Vodafone  
☐ Orange  
☐ Yingo

###### Elige tu color favorito

☐ Azul  
☐ Rojo  
☐ Naranja  
☐ Morado

##### Checkbox buttons

###### Selecciona los dispositivos que poses

☐ Ordenador  
☐ Portátil  
☐ Tablet  
☐ Smartphone  
☐ Smartwatch

##### Imágenes en formulario

###### Selecciona tu guerrero tecnológico favorito



##### Tipo Select

¿Qué te va pareciendo hasta ahora la tarea, Félix?

##### Textarea

Escribe lo que quieras por aquí

### 3 .REQUERIMIENTO 2

La segunda tarea cuenta con el siguiente enunciado:

*En esta actividad debes desarrollar un formulario completo, sin envío al servidor, que sirva para dar de alta un pedido de una pizza dentro de una web de una pizzería.*

*Los campos del formulario son los siguientes:*

- *Nombre*
- *Dirección*
- *Teléfono*
- *Email*
- *Un radio button con el tamaño de la pizza, pudiendo ser pequeña, mediana o grande*
- *4 Checkbox con los diferentes ingredientes de la pizza*
- *Un botón de procesar el pedido*

*Todos los campos tienen que estar rellenos de tipo texto deben de estar rellenos para que sean válidos, además debe de elegir obligatoriamente un tamaño de la pizza y al menos un ingrediente para ella.*

*Al pulsar el botón de procesar el pedido, se mostrará el precio total del pedido calculándolo en base a los siguientes parámetros:*

*5€ para la pizza pequeña*

*10€ para la pizza mediana*

*15€ para la pizza grande*

*Cada ingrediente elegido tendrá un valor de 1€*

En esta tarea se ha realizado el trabajo en JS en el documento main.js para facilitar su lectura y análisis. El código HTML se ha incluido en el archivo Requerimiento2B.html

El código html como se puede ver, muestra de forma ordenada los campos solicitados, primero los campos de texto, a continuación los radio buttons y finalmente los checkbox. En la siguiente imagen se puede ver cómo queda el HTML antes de comenzar a validar.

← → ↺ 🏠 ⓘ 127.0.0.1:5501/Requerimiento2/Requerimiento2B.html ☆ 🛡️ 📄 🖨️ 🌐 ⋮

## Pizzería DAW

**Datos de contacto:**

Nombre y apellidos:

Dirección:

Teléfono de contacto:

Email:

**Tamaño de la pizza:**

Pequeña ☐ Mediana ☐ Grande ☐

**Ingredientes a añadir:**

Jamón ☐ Bacon ☐ Champiñón ☐ Piña ☒

**Finalizar pedido**

Una vez el formulario está generado, el archivo main.js ejecuta la validación. Para ello primero tenemos la función que evita que salte como erróneo un formulario sin rellenar, esto lo hace la función procesarPedido a través de la "preventDefault".

A continuación, la función validacion() va validando los distintos campos. Para los campos de texto se ha utilizado la estrategia de validar si tras usar trim el campo de texto quedaba vacío, de ser así, se lanza un alert avisando del error y no se ejecuta la orden. Se adjuntan capturas, en la primera con nombre vacío y en la segunda con dirección vacía.



**Pizzería DAW**

**Datos de contacto:**

Nombre y apellidos:

Dirección:

Teléfono de contacto:

Email:

**Tamaño de la pizza:**

Pequeña ☐ Mediana ☐ Grande ☐

**Ingredientes a añadir:**

Jamón ☐ Bacon ☐ Champiñón ☐ Pata ☒

**Finalizar pedido**

[confirmar pedido](#)

127.0.0.1:5501 dice

Refleja la dirección

[Aceptar](#)

**Pizzería DAW**

**Datos de contacto:**

Nombre y apellidos:

Dirección:

Teléfono de contacto:

Email:

**Tamaño de la pizza:**

Pequeña ☐ Mediana ☐ Grande ☐

**Ingredientes a añadir:**

Jamón ☐ Bacon ☐ Champiñón ☐ Pata ☒

**Finalizar pedido**

[confirmar pedido](#)

127.0.0.1:5501 dice

Refleja la dirección

[Aceptar](#)

A continuación se valida que se elija un tamaño y se empieza a calcular el precio de la pizza. Para ello se ha utilizado un bucle for que en el caso de que encuentre una casilla marcada, añade a través de un switch su coste asociado a la variable total donde se calcula el precio. Si no encuentra ninguno marcado, lo indica vía alert y corta el proceso de validación.

**Pizzería DAW**

**Datos de contacto:**

Nombre y apellidos:  
asdf

Dirección:  
666 Rue de Bouvines Rue, 3

Teléfono de contacto:  
+3666666666

Email:  
asdf@a.com

**Tamaño de la pizza:**

Pequeña ☐ Mediana ☐ Grande ☐

**Ingredientes a añadir:**

Jamón ☐ Bacon ☐ Champiñón ☐ Pata ☐

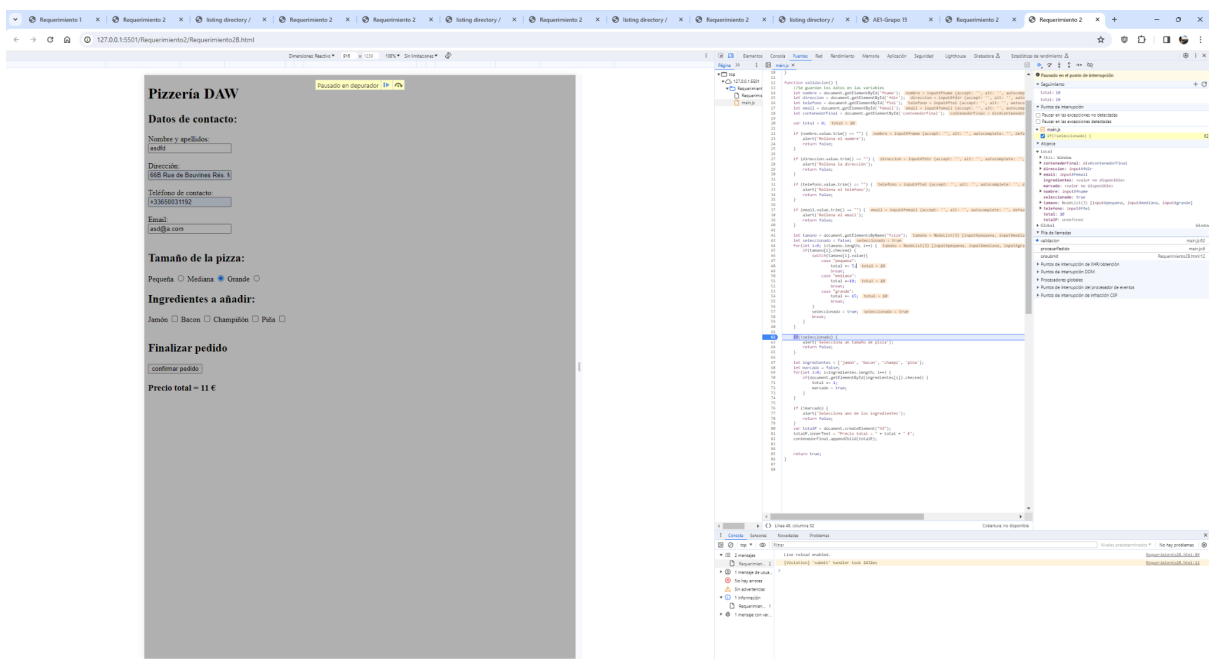
**Finalizar pedido**

confirmar pedido

127.0.0.1:5501 dice  
Selecciona un tamaño de pizza

Asigna

Aquí podemos ver mediante un punto de interrupción cómo asigna el valor a la variable total si encuentra el valor marcado al validar.



Por último se valida que al menos un ingrediente ha sido seleccionado y se suma el coste del total de los elegidos para mostrarlo en un div situado en la parte inferior. La estructura del código es similar al caso anterior, en un bucle validar si los valores están checkados, en caso de que ninguno lo esté y en caso de que haya alguno sumar el precio a la variable total.

A continuación dos capturas, del alert o del precio ya indicado correctamente.

**Pizzería DAW**

**Datos de contacto:**

Nombre y apellidos:

Dirección:

Teléfono de contacto:

Email:

**Tamaño de la pizza:**

Pequeña ☐ Mediana ☒ Grande ☐

**Ingredientes a añadir:**

Jamón ☐ Bacon ☐ Champiñón ☐ Pata ☐

**Finalizar pedido**

127.0.0.1:5501 dice  
Refresca el nombre

Y aquí la validación completa del proceso y el aviso del precio total.

**Pizzería DAW**

**Datos de contacto:**

Nombre y apellidos:

Dirección:

Teléfono de contacto:

Email:

**Tamaño de la pizza:**

Pequeña ☐ Mediana ☒ Grande ☐

**Ingredientes a añadir:**

Jamón ☐ Bacon ☒ Champiñón ☒ Pata ☐

**Finalizar pedido**

**Precio total = 12 €**