

Desenvolupament d'aplicacions web

Desenvolupament web a l'entorn client

UT 5: Formularis, esdeveniments, ...

Pràctica

Instruccions

- Crea un projecte al teu IDE, si utilitza projectes.
- Al final de l'enunciat trobareu un fitxer comprimit amb els fitxers del projecte. Conté els *html* i els *js* necessaris per resoldre els exercicis.
- Modifica només els arxius de la carpeta *exercicis/js*. Qualsevol altra fitxer no s'avaluarà.
- No es corregirà cap exercici que presenti més d'una versió.
- El codi comentat o que no s'utilitzi en l'execució dels exercicis no es tindrà en compte per a la correcció.
- Només podeu modificar els fitxers de la carpeta *exercicis/js*.
- **No podeu utilitzar variables globals.**

Exercicis

* Exercici 1 (1,5 punts)

La pàgina *login.html* conté un formulari d'entrada a l'aplicació.

Un usuari està fart de posar cada vegada l'usuari i la contrasenya. Vol tenir una còpia de la pàgina *login.html* al seu escriptori de manera que en carregar la pàgina al navegador, automàticament, s'ompli el formulari amb les dades correctes i s'envii el formulari.

Programau tot el necessari a *login.js*.

* Exercici 2 (3,5 punts)

Programa la pàgina *adreces.html* amb la següent funcionalitat.

1. **(1,5 punts)** En canviar el valor de qualsevol camp de l'adreça de contacte s'ha de modificar el camp corresponent de l'adreça de facturació amb el valor acabat de modificar.

Per exemple, si l'usuari modifica el codi postal de l'adreça de contacte amb el valor 07300, s'ha d'actualitzar el valor de l'adreça de facturació a 07300.

2. **(2 punts)** Afegeix el necessari de manera que si l'usuari pitja qualsevol tecla dins d'un dels camps de l'adreça de facturació, ja no s'actualitzin els camps de facturació en modificar els de l'adreça de contacte.

Per evitar sobrecàrregues, en pitjar una tecla dins qualsevol camp de l'adreça de facturació s'haurien d'anular tots els *listeners* que intervenen a l'exercici.

Exercici 3 (2,5 punts)

Exercici 3.1 (1,5 punts)

Al fitxer *oferta.js* programa el necessari perquè a cap camp del formulari es pugui introduir la lletra a, ni majúscula ni minúscula. Si l'usuari la pitja no s'ha d'incloure al camp del formulari.

Exercici 3.2 (1 punt)

Mostra un avís cada vegada que es pitgi una a o una A. Per mostrar l'avís pots mostrar l'element amb id *avis* canviant la seva classe a "*alert alert-danger*". Després de x segons aquest missatge ha de desaparèixer. Ho pots fer canviant la classe d'*avis* a *hidden*.

Exercici 4 (1,5 punts)

A *oferta.js* assignau a l'esdeveniment que trobeu un listener que validi el formulari. Ha de controlar:

- Els elements marcats amb * són obligatoris.
- La data de publicació ha de ser anterior a la de finalització.
- La data de finalització ha de ser posterior a la data actual.

Si hi ha qualche errada heu de: mostrar un alert que ha de dir simplement quin tipus d'errada hi ha: dades obligatòries sense emplenar o dates inconsistentes.

Si hi ha errades també ha d'evitar l'enviament del formulari així com la propagació de l'esdeveniment, incloent a d'altres *listeners* del mateix esdeveniment.

Exercici 5 (1 punt)

A *oferta.js* afegeix un listener a l'esdeveniment adequat de manera que quan s'envii el formulari, si no hi ha errades, es generi un objecte JSON que tenguin per a cada camp del formulari un atribut amb el *name* del camp com a nom i el valor del camp com a valor de l'atribut.

El formulari no s'ha d'enviar.

Mostra aquest JSON amb un alert o a la consola.

El codi d'aquest exercici ha d'estar a un listener apart dels dels altres exercicis. No podeu incloure codi dels altres exercicis a aquest listener.

Per exemple s'hauria de mostrar un JSON com aquest, amb les dades del formulari, no cal amb aquest format en concret:

```
{  
  "idEmpresa": "8",  
  "idOferta": "3",
```

```
"titol":"Aslkda ",  
"dPublicacio":"2020-12-08",  
"dFinal":"2020-12-24",  
"tContracte":"",  
"localitat":"",  
"horari":"",  
"textOferta":"sdfk sldfjs ldkfs"  
}
```

Lliurament

Heu de lliurar el contingut de la carpeta *exercicis/js* en un arxiu comprimit. La carpeta *exercicis/js* d'aquest arxiu es descomprimirà al meu projecte i serà el que es corregirà.

Per tant tot el que modifiqueu a l'html no es tindrà en compte.

Avaluació

Aquesta tasca representa el 6.5% de la nota de l'apartat d'activitats de l'assignatura.

A cada exercici trobareu la seva puntuació sobre 10.

El 60% de la nota de l'exercici s'obtindrà si la solució resol el cas general del problema.

El 40% restant de la nota s'obtindrà depenent de l'optimització del codi. Com més eficient sigui i més ben estructurat estigui, més nota tindrà en aquest apartat.

Es penalitzarà amb un 10% de la nota de l'exercici si el codi no està indentat, si els noms de les variables, funcions, ... no són descriptius o si l'HTML que s'utilitzi per fer l'exercici i mostrar els resultats no és correcte.

No es tindrà en compte per a la correcció el codi comentat, el que no s'utilitzi en cap lloc de la pràctica, o les múltiples versions del codi.