

Desenvolupament d'aplicacions web

Desenvolupament web a l'entorn client

UT 3: Funcions i objectes predefinits.

Pràctica.

```
function comprovamail(){  
    var email = prompt("Introdueix un email");  
    var esvalid = validamail(email);  
    alert("\nemail " + email + " és vàlid?" + (esvalid?"SÍ, ho és":"NO, no ho és"));  
}
```

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*. Qualsevol altra fitxer no s'avaluarà.
- No podeu incorporar codi de fitxers de fora de la carpeta *exercicis* als fitxers d'aquesta carpeta.
- 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.

Exercicis

Exercici 1 (1,5 punts)

Al fitxer *navegacio.js* programa el necessari perquè els botons de la pàgina *navegacio.html* facin el següent:

1. **(0,5 punts)** Anar a la url que hi hagi a la capsa de text del formulari, deixant la pàgina actual a l'història.
2. **(0,5 punts)** Anar a la pàgina anterior.
3. **(0,5 punts)** Recarregar la pàgina.

Exercici 2 (3 punts)

La funció *getDestacades()* que pots trobar a *js/servidor.js* torna un array amb la ruta d'una sèrie d'imatges de pel·lícules.

1. **(0,5 punts)** En carregar la pàgina *cartellera.html* heu de carregar immediatament la primera de les imatges de la llista a l'element amb id *mostrador*.
2. **(1,5 punts)** Heu de programar el necessari per fer que cada x segons canviï la imatge mostrada. En haver mostrat la darrera imatge heu de tornar a començar per la primera, de manera que sempre es mostri una imatge diferent cada x segons.
3. **(1 punt)** Heu de programar el necessari de manera que en pitjar el botó alternativament s'aturi el canvi d'imatges i es torni a iniciar on havia quedat.

Exercici 3 (2,5 punts)

A *altres.js* programa el següent:

1. **(1,5 punts)** Programa una funció que inclogui dins l'element amb id *arrels* les arrels quadrades dels nombres sencres entre 1 i 10.

2. **(1 punt)** Crea una funció que torni el màxim dels valors que rep per paràmetre. El nombre de valors que rep no està determinat, pot ser qualsevol i diferent en cada crida.

Exercici 4 (3 punts)

L'arxiu *servidor.js* té una funció anomenada *getNomActors()* que torna els noms d'una sèrie d'actors.

1. **(2 punts)** A l'arxiu *actors.js* crea el necessari per ordenar aquests actors en ordre descendent. Mostra a l'element amb id *desordenats* els actors així com els torna el servidor i a *ordenats* els actors ordenats.
2. **(1 punt)** Programa el necessari per recuperar els actors amb un llinatge determinat. Mostra a l'element amb id *cerca* el llinatge i els actors trobats.

Lliurament

Heu de crear un arxiu comprimit amb el codi complet dels dels exercicis: arxius *.js si n'hi ha, arxius html, l'estructura de carpetes correcta, ... Una vegada descomprimit l'arxiu els exercicis han de funcionar correctament.

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.