

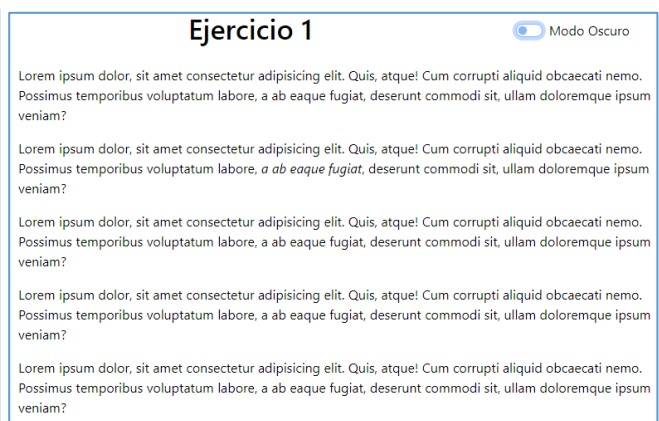
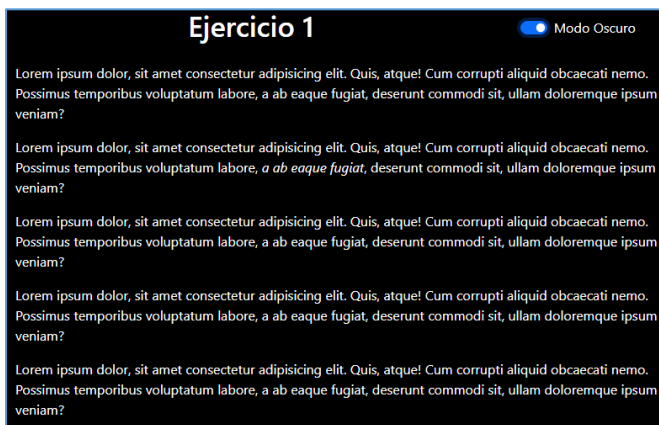


TRABAJO PRÁCTICO Nº 7 – Año: 2024

Tema: Bootstrap, JavaScript

Trabaje cada ejercicio en una carpeta distinta, es decir, cada carpeta tendrá un archivo index.html, su respectiva carpeta js y archivo javascript.

1. Utilice el archivo index.html de la carpeta **Ejercicio_01**, aplique las clases de Bootstrap correspondientes para que luzca como la imagen e implemente el modo oscuro de manera que se active cuando el elemento checkbox de la parte superior esté tildado y vuelva al color original cuando esté destildado.




2. Realice un formulario de inicio de sesión con un campo para ingresar el nombre de usuario y otro para ingresar la contraseña. Implemente el revelado de contraseña usando las imágenes adjuntas en la carpeta **Ejercicio_02**, esto debe suceder cuando se mantiene clickeada la imagen, también debe suceder que la imagen debe cambiar por el ojo abierto. Al soltar el click, la contraseña se debe ocultar nuevamente y la imagen debe cambiar por el ojo cerrado.

Inicio de sesión

Usuario:

Contraseña



Inicio de sesión

Usuario:

Contraseña





3. Realice un formulario con una lista desplegable de idiomas. De acuerdo al idioma elegido, mediante programación en JavaScript, se debe cambiar el texto de los elementos del formulario y mostrarlos en el idioma elegido (como haría un traductor). La lista debe tener el idioma español, inglés y otro más de su elección. A continuación, el resto de los elementos para realizar un registro de usuario, donde al presionar el botón de enviar valide, con JavaScript, que la contraseña y su repetición coincidan, y que hayan aceptado los términos y condiciones.

Registro

Idioma
Español ▼

Usuario:

Contraseña

Repetir Contraseña

☐ Acepto los terminos y condiciones

Enviar

Register

Language
Inglés ▼

User

Password


Repeat Password

☐ I agree to the terms of use

Confirm

4. Realice una página que muestre por defecto la imagen plata.webp y la primera opción de la lista sea Plata, que tenga alineado a su derecha un formulario con las opciones como se muestra en la imagen. Programe en un archivo javascript una función, que se active cuando cambie el elemento seleccionado en la lista, y cambie la imagen que se muestra según el color seleccionado en la misma (Plata, Verde, Azul, Gris, Bordó). Utilice las imágenes de la carpeta **Ejercicio_04**.

Tiendas Saint John



Selecciona un color de sábana:
Azul ▼

Comprar ahora



TRABAJO PRÁCTICO Nº 9 – Año: 2024

Tema: Bootstrap, JavaScript

- 1) Un chofer de Uber llena el tanque de su vehículo para salir a trabajar, la capacidad del tanque es de 50 litros, es decir, 50.000 cm³. Realice un script donde se vaya ingresando la cantidad de cm³ ocupados tras cada viaje (con una ventana prompt) y al llegar al límite de 5.000 cm³ mostrar el mensaje (con una ventana alert) de tanque en reserva para que vaya a una estación de servicio, momento en el cual se dejará de hacer viajes. Una vez mostrado dicho mensaje, se debe mostrar también, la cantidad de viajes que pudo realizar.
- 2) Implemente, usando JavaScript, el algoritmo del ejercicio 6 del Trabajo práctico 9 de la materia Elementos de Computación y Lógica (ver Anexo). Para ello realice una página con un botón que diga Iniciar Simulación, el cual al presionarlo, inicia la simulación de ventas hasta llegar al monto de 50.000, se debe solicitar cargar el dinero que se ingresa a la máquina expendedora mediante una ventana prompt y cargar el nombre del producto deseado con otra ventana prompt. Vaya mostrando los mensajes solicitados en el enunciado de dicho práctico mediante ventanas alert.
- 3) Realice un formulario con un elemento textarea y un botón que diga Contar vocales. Programe con JavaScript que al presionar el botón, revise todo el contenido del textarea y cuente cuantas vocales hay de cada una, es decir, cuantas letras a, cuantas e, etc. Muestre la cantidad de cada una.
- 4) Realice una página que tenga 3 enlaces, los cuales llevarán a cada uno de los apartados anteriores respectivamente. Para este menú de navegación, establezca un nombre acorde a cada enlace y un icono de Bootstrap representativo.



LABORATORIO I – Programador Universitario – Licenciatura en Informática
LABORATORIO DE SOFTWARE I – Ingeniería en Informática
LABORATORIO DE COMPUTACIÓN I - Agrimensura

ANEXO

Enunciado del ejercicio 6 del Trabajo práctico 9 de la materia Elementos de Computación y Lógica:

6. Diseñe un algoritmo para una máquina expendedora de bebidas que permita a los usuarios seleccionar un producto y comprar ingresando un billete.

Las bebidas que ofrece la maquina son:

- Gaseosas: \$1250 c/u (stock: 40 unidades).
- Agua mineral: \$700 c/u (stock: 35 unidades).
- Energizante: \$1500 c/u (stock: 20 unidades).

Según la elección del cliente se entrega el producto y, si corresponde, debe entregar el vuelto. Si el dinero ingresado es insuficiente o no hay stock se cancela la operación y se devuelve el dinero.

La máquina debe funcionar hasta alcanzar los \$50.000 de venta porque luego se hace un pequeño mantenimiento. Al finalizar, la máquina debe mostrar el total recaudado y el stock de cada producto mas su recaudación individual.