



Discovery Piscine

Célula 3-2

Resumen: En este ejercicio, vemos cómo funciona javascript.

Índice general

I.	Unas palabras sobre esta Discovery Piscine	2
II.	Introducción	3
III.	Instrucciones generales	4
IV.	Ejercicio 02: It's over 9000	5
V.	Presentación y evaluación por pares	7

Capítulo I

Unas palabras sobre esta Discovery Piscine

¡Bienvenido!

Va a comenzar el tercer módulo web de esta Discovery Piscine. Queremos mostrarte qué es el código que compone el software que utilizas cada día, y al mismo tiempo experimentar el aprendizaje entre pares, un modelo educativo de 42.

La programación implica lógica (no matemáticas). Le proporciona ladrillos elementales, que puedes ensamblar como lo desees. Nunca existe LA solución a un problema. Habrá tu solución, habrá las de cada uno de tus vecinos. Lento o rápido, feo o bonito, si sirve para hacer el trabajo, ¡no hace falta más! Este conjunto de ladrillos constituirá una serie de órdenes (cálculo, visualización, ...) que el ordenador realizará, en el orden que hayas elegido.

En lugar de darle un curso con una sola solución para cada problema, y que probablemente esté anticuado dentro de unos años, hemos optado por ponerte en una situación de aprendizaje entre iguales. Vais a buscar los elementos que os pueden servir para vuestro reto, seleccionar los que realmente son interesantes probándolos y manipulándolos, y crear tu propio programa. Para ello, discute con los demás, intercambiad vuestros puntos de vista, encontrad nuevas ideas juntos, y finalmente prueba por ti mismo incluso para convencerte de que funciona.

La evaluación por pares es un momento clave para descubrir otras formas de hacer las cosas, así como en los que no has pensado y que podrían socavar tu programa (piensa en tu grado de nerviosismo como un software que se bloquea). Al igual que los diferentes clientes que no prestan atención a las mismas cosas, cada evaluador será diferente del anterior. Y quién sabe, puede que hayas hecho nuevos conocidos para posteriores colaboraciones.

Al final de esta piscina, no habrás hecho las mismas cosas que los demás participantes, no habrás validado los mismos proyectos, habrás elegido hacer un reto en lugar de otro... ¡y eso es normal! Es una experiencia tanto colectiva como personal. Cada uno se beneficiará de lo que experimente durante este tiempo.

Buena suerte a todos, esperamos que os guste este descubrimiento.

Capítulo II

Introducción

Lo que este ejercicio le hará ver:

- Descubrimiento del funcionamiento de una página web.
- Descubrimiento del Javascript.

Capítulo III


Instrucciones generales

A menos que se especifique explícitamente, se aplicarán las siguientes normas todos los días de esta Piscine.

- Este enunciado es la única fuente fiable. No confíes en ningún rumor.
- Este enunciado puede actualizarse hasta una hora antes del plazo de entrega.
- Los ejercicios de un enunciado deben realizarse en el orden. Los ejercicios posteriores no serán calificados a menos que todas las anteriores estén perfectamente ejecutados.
- Tenga cuidado con los derechos de acceso de sus archivos y carpetas.
- Sus ejercicios serán evaluados por sus compañeros de Piscine.
- Todos los ejercicios del shell deben ejecutarse con `/bin/bash`.
- No debes dejar en su lugar de trabajo cualquier otro archivo que no sea el solicitado explícitamente por las asignaciones.
- ¿Tienes una pregunta? Pregunta a tu vecino de la izquierda. Si no es así, prueba suerte con tu vecino de la derecha.
- Todas las respuestas técnicas que puedas necesitar están disponibles en el **man** o en Internet.
- Recuerda hablar con los compañeros por el Slack de piscina y ¡también Discord!
- Debes leer los ejemplos con detenimiento. Pueden revelar requisitos que no son obvios en la descripción de la descripción de la tarea.
- ¡Por Thor, por Odín! ¡¡Usa tu cerebro!!

Capítulo IV

Ejercicio 02: It's over 9000

	Ejercicio: 02
It's over 9000	
Directorio de entrega: <i>ex02/</i>	
Archivos a entregar: <code>calc.html</code>	
Funciones autorizadas: HTML, CSS, JS	

Para este ejercicio, crearemos una calculadora básica. No se permite ninguna biblioteca. El diseño no importa siempre que el ejercicio sea factible.

En primer lugar, vamos a modelar nuestra calculadora. Estará compuesta de la siguiente manera:

- Un **campo text** que representa el miembro izquierdo de nuestro cálculo.
- Un **campo select** que contendrá una lista de los siguientes operadores como opciones: ("+", "-", "*", "/", "%").
- Un **campo text** que representa el miembro derecho miembro de nuestro cálculo.
- Un **campo submit** con el valor "Try me!".

Cuando hacemos clic en el botón "Try me!", se ejecuta el cálculo y el resultado aparece en un mensaje de alerta. El resultado también debe ser mostrarse en la consola de su navegador (log).

Ambos campos de entrada sólo pueden contener valores enteros positivos positivos (≥ 0) para que se ejecute el cálculo. En caso contrario, debe aparecer un mensaje de alerta con el siguiente mensaje "Error :(".

La división y el módulo por cero muestran un mensaje de alerta con el siguiente mensaje: "It's over 9000!". El resultado también debe ser mostrar en la consola de su navegador (log)

Cada 30 segundos, aparecerá una ventana emergente de alerta diciendo "**Please, use me...**".

Capítulo V

Presentación y evaluación por pares

- En la carpeta `discovery_piscine` de la raíz de su home, cree una nueva carpeta `cell13` y navegue hasta ella.
- A partir de ahora, todos los ejercicios deben estar en la carpeta correcta de entrega. El ejercicio 00 en la carpeta `ex00`, el ejercicio 01 en la carpeta `ex01`, etc ... sigue la lógica.



Tenga en cuenta que durante su defensa todo lo que no esté presente en la carpeta del día no será revisado.