

# Recuperación

## TAREA PRESENCIAL UNIDAD 1

### Arquitecturas y lenguajes de programación en clientes web. JavaScript.

---

El principal objetivo de esta tarea es verificar que se conozcan y se hayan aprendido en cierta profundidad los conceptos tratados en la unidad 1 del módulo de Desarrollo Web en Entorno Cliente. Se incluyen los conceptos, estructuras e instrucciones básicas en lenguajes de programación en clientes web. Javascript.

Es por ello que se deberán buscar soluciones que se ajusten al alcance de la unidad mencionada y evitar aquellas que no sean parte de estos contenidos.

Se facilita el sistema de archivos como las plantillas para empezar los ejercicios

```
tarea_16_12 | tarea_16_12/script_tabla_mult.js
            | tarea_16_12/pag_tabla_mult.html
            | tarea_16_12/RECUP_tarea_presencial_unidad_2.pdf
            | tarea_16_12/pag_unidad_1_1.html
            | tarea_16_12/pag_unidad_1_2.html
            | tarea_16_12/pag_unidad_1_3.html
            | tarea_16_12/script_unidad_1_1.js
            | tarea_16_12/script_unidad_1_2.js
            | tarea_16_12/script_unidad_1_3.js
            | tarea_16_12/RECUP_tarea_presencial_unidad1.pdf
```

Para la entrega, sube un archivo comprimido con la misma estructura en su interior y que contenga los archivos incluidos en la carpeta con el código javascript necesario.

Implementa un script para que tengan las funcionalidades descritas en los siguientes ejercicios.

Se valorará el uso de las estructuras más apropiadas y la calidad del código.

También el uso de comentarios que hagan el código más legible y fácil de mantener.

**Ejercicio 1.** Defina un script que lea 5 números enteros distintos mediante cuadro de diálogo (5 cuadros de diálogo prompt) y que los muestre por pantalla ordenados ascendentemente. Mostrar el resultado en un mensaje con alert.  
**(3 puntos)**

**Ejercicio 2.** Defina un script calculadora que pedirá dos valores enteros y calcule su suma, resta, multiplicación y división. Asimismo, se solicitará el tipo de salida de datos que se usará: 0: En la página, 1: en la consola y 2: en ambas. Obligatorio el uso de al menos una función.  
**(3,5 puntos)**

**Ejercicio 3.** Realice un script que implemente un juego que adivine números. Para ello, pedirá en primer lugar el número a adivinar y, a continuación, irá pidiendo números indicando “mayor” o “menor” según sea su valor mayor o menor con respecto a N. El proceso finaliza cuando el usuario acierte.  
**(3,5 puntos)**