

TAREA 1

TÍTULO:

Objeto Coche

RESUELVE:

Crea un constructor llamado Coche que posea las propiedades Marca, Modelo y Año de Fabricación. Se pide crear cuatro instancias de coche y añadirlas a una tabla HTML (). Utilice generación la HTML desde JavaScript. Cada de código código instancia del objeto debe ocupar una línea () y el valor de cada propiedad debe ocupar una celda () de dicha línea. Εl resultado será similar al de la siguiente imagen:

Listado de coches

Marca	Modelo	Año fabricación
Ferrari	Scaglietti	2010
BMW	Z4	2010
Seat	Toledo	1999
Fiat	500	1995

RECURSOS

Se deberá consultar el contenido de la unidad 4, internet, libros, revistas y utilizar medios informáticos para la presentación de la solución de la tarea (Word, Power-Point...)

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Resolución adecuada de la tarea: 4 puntos

Presentación, estructura y formato: 2 puntos

Redacción y ortografía: 1 punto





Uso de elementos adicionales (gráficos, tablas, imágenes...): 1 punto

Extensión, conclusiones y reflexión: 1 punto Creatividad e información adicional: 1 punto

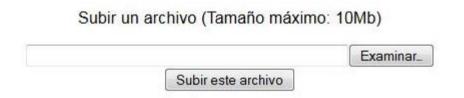
(La calificación final de esta actividad se pondera en base a un máximo de 10 puntos)

• COMO PROCEDER PARA SU EVALUACIÓN

Una vez realizada la tarea se deberá elaborar un único documento en Microsoft Word o equivalente donde figuren las respuestas correspondientes. El envío se realizará a través de la plataforma de la forma establecida para ello, y el archivo se nombrara siguiente las siguientes pautas:

Apellido1_apellido2_nombre_Entornos1_Tarea1

- 1. Pulsar en el apartado "Tarea" de la unidad correspondiente para obtener el contenido a realizar de la tarea.
- 2. Realizar la tarea en Word.
- 3. Para enviar la prueba, pulsar en el apartado "Subir un archivo" tal y como se muestra en la siguiente imagen:



- 4. Pulsar en "Examinar" y elegir el archivo en .doc o .pdf correspondiente.
- 5. Pulsar en "Subir este archivo".