

Desarrollo Web en Entorno Cliente. Doble titulación de Desarrollo de Aplicaciones Dual.

Primer examen Curso 2024-2025 Grupo: DA2D1E

Nombre:..... Fecha: 12 noviembre 2024

TIEMPO DE REALIZACIÓN: 120 minutos

Normas de realización del examen

- Los archivos fuentes a utilizar están en la carpeta **fuentes**.
- Los archivos a entregar como solución deben tener como nombre de archivo las iniciales del alumno (sustituir XYZ y modificar el html). Además, en el archivo JS solución, como comentario, se debe incluir al inicio el nombre del alumno.
- Sólo hay que completar el código necesario en el archivo ...**XYZ.js** para realizar el ejercicio.
- Los ficheros html y css no hay que editarlos, **excepto para incluir la línea que carga el código JS**.
- Los datos necesarios para el ejercicio se cargan directamente con el html. **No hay que copiarlos, ni modificarlos**.
- **Una vez resuelto, empaquetar TODOS los archivos del ejercicio (html,css,js,png) en otro comprimido .ZIP <nombre_alumno>_da2d1e_121124.zip para entregar el ejercicio**, sin las imágenes del enunciado.

NO CUMPLIR CUALQUIERA DE ESTAS NORMAS RESTA 1 PUNTO SOBRE EL TOTAL

En la carpeta imágenes que muestran el estado inicial, y algunas funcionalidades pedidas en el ejercicio.

Qué se puede usar y qué no

- **No se pueden usar** métodos del objeto **Array** (find, forEach, map, etc) ni métodos del **DOM** (createElement, appendChild, etc). Hacerlo invalida el ejercicio en el que se use.
- El alumno **puede ayudarse para la realización del examen** de ejercicios propios ya realizados, consultas en **w3schools.com**, y apuntes o documentos publicados en el aula virtual del módulo.
- El alumno **NO PODRÁ DURANTE EL EXAMEN** compartir respuestas con el resto de alumnos a través de la red.
- Tampoco se podrán realizar utilizar sites como **codepen**, **chatGPT**, **stackoverflow** o **similares** que proporcionan soluciones inmediatas o utilicen inteligencia artificial, **NI EXTENSIONES DE IA DE Visual Studio Code**.
- **El alumno no puede abandonar el examen bajo ningún motivo y continuar realizándolo.**

La infracción de estos puntos implica la finalización inmediata del examen y la calificación de 0 (cero) en la convocatoria

Valoración del ejercicio

1. Carga de datos y estructura de datos (1 pto)
2. Uso de métodos de cadenas para separar datos (1 pto)
3. Asignación de eventos correctamente (1 pto)
4. Escritura de los datos en los bloques (0,5 ptos)
5. Escritura de las alturas correctas (1 pto)
6. Uso correcto de botones Primero y Último (0,5 pto)
7. Control de ejecución de los botones Anterior y Siguiente (1 pto)
8. Uso de temporizador de forma correcta (2 ptos)
9. Búsqueda de la palabra en los comentarios (1,5 ptos)
10. Ejecución correcta del botón Reset (0,5 ptos)

La página muestra un registro en cada momento tal como se muestra en las imágenes. Todos los ejercicios están planteados para poder hacerlos independientemente, a partir de la carga de los datos.

1. Carga de datos

A partir de la variable *datosEquipos* incluida en el archivo *alturas_equipos.js* hay que crear una estructura de datos que permita visualizarlos en la página html.

Muestra de datos

Como ejemplo de cómo se muestran los datos, **ver la imagen 2 automatico**.

Los campos de cada equipo están delimitados por el carácter “:”. Las alturas (2º campo) se delimitan con “;”.

Los cuadros de las alturas muestran las cinco de cada equipo, la mínima y la máxima. Las alturas mínima y máxima se calculan con métodos del objeto Math de JS.

Los objetos html a utilizar son **nequipo**, **nombre**, **altura1**, **altura2**, **altura3**, **altura4**, **altura5**, **altmin**, **altmax** y **descripcion**.

2. Botón Reset (reset)

Al pulsarlo todos los campos que muestran datos del equipo, están en blanco. También se pone en blanco el campo para los avisos (**avisos**)

Ver imagen 4 reset

3. Botones Primero (first) y Último (last)

El botón Primero muestra el primer equipo de la lista, y el botón Último el que cierra esta lista.

4. Botones Anterior (prev) y Siguiente (next)

El botón Anterior muestra el que precede al que se está mostrando la lista, y el botón Siguiente muestra el posterior en esta lista.

En caso de estar en la primera posición o en la última y pulsar “Anterior” o “Siguiente” respectivamente, se muestran los mensajes “Estás al inicio de la lista” o “Estás al final de la lista”

5. Botón Automático (auto)

Este botón activa el recorrido por todos los equipos, desde el que están mostrándose (o el primero si no hay ninguno en pantalla), de uno en uno, cada medio segundo. Al finalizar la lista continúa desde el primer equipo.

Al pulsarlo el texto del botón cambia a “Parar”. Al volverlo a pulsar (parada) se detiene el carrusel y el texto vuelve a “Automático”.

6. Buscar por palabra clave (findskill)

Para realizar esta búsqueda, hay que introducir una palabra completa que se va a buscar en las descripciones de los equipos (campo 3º). Se activa la búsqueda al pulsar la imagen de la lupa (gofind).

La búsqueda encuentra al primer equipo de la lista que tiene esa palabra en su descripción, y muestra sus datos en cada espacio.

Si la palabra no se encuentra se muestra el aviso “No se encuentra esa palabra en los comentarios”. El resto de campos permanecen como estuviesen en ese momento.

- La búsqueda es case sensitive.
- Como ejemplos de funcionamiento se pueden usar las palabras **fair play** y **entrenador**