

JavaScript



Hoja de ruta

¡Bienvenidas y bienvenidos!

Creamos este espacio para que puedan visualizar en un mismo lugar, de manera rápida y ágil, todas las pre-entregas y entrega del Proyecto Final. A continuación presentamos el sistema de entregas de los cursos de Coder. Luego, en un tablero, podrán ver **las 16 clases establecidas en el programa, además de la clase 0**, marcando con el ícono correspondiente las clases que tienen actividades en clase, prácticas en el workbook, pre entregas y el proyecto final.

De esta forma podrán tener un pantallazo del cronograma de clases.

¡Esperamos que les sea útil para organizarse! 😊

Instancias prácticas



Actividades de clase

Ayudan a poner en práctica los conceptos y la teoría vista en clase. No deben ser subidas a la plataforma y se desarrollan en la clase sincrónica.



Workbook

Actividades relacionadas con el Proyecto Final. No son entregables ni obligatorias, pero su resolución es muy importante para llegar con mayor nivel de avance a las entregas obligatorias. Se desarrollan de forma asincrónica.



Pre-entregas

Entregas obligatorias con el estado de avance de tu proyecto final que deberás subir a la plataforma a lo largo del curso y hasta 7 días luego de la clase, para ser corregidas por tu tutor/a.

TABLERO DE CLASES

Clase 01 Introducción a JavaScript & Conceptos generales: Sintaxis y variables 	Clase 02 Conceptos generales: Sintaxis y variables  	Clase 03 Funciones & Objetos  
Clase 04 Arrays & Funciones de orden superior 	Clase 05 DOM & Eventos  	Clase 6 Storage & JSON & Workshop  
Clase 07 Operadores avanzados & Librerías   	Clase 08 Asincronía y Promesas & Ajax y Fetch 	Clase 09 Storage & JSON 

CLASE 03

Funciones & Objetos



Primera entrega de tu Proyecto final

Empieza a armar la estructura inicial de tu proyecto integrador.



ENTREGA DEL PROYECTO FINAL

Compuesta por...

- ✓ Crear un algoritmo con un condicional.
- ✓ Crear un algoritmo utilizando un ciclo.
- ✓ **Armar un simulador interactivo, la estructura final de tu proyecto integrador.**
- ✓ Recuerden que **tendrán hasta 7 días para resolver la entrega y subirla.**





Simulador interactivo

Consigna

Con los conocimientos vistos hasta el momento, empezarás a armar la estructura inicial de tu proyecto integrador. A partir de los ejemplos mostrados la primera clase, deberás:

- ✓ Pensar el alcance de tu proyecto: ¿usarás un cotizador de seguros? ¿un simulador de créditos? ¿un simulador personalizado?
- ✓ Armar la estructura HTML del proyecto.
- ✓ **Incorporar lo ejercitado en las clases anteriores, algoritmo condicional y algoritmo con ciclo.**
- ✓ Utilizar funciones para realizar esas operaciones.

Formato

- ✓ Página HTML y código fuente en JavaScript. Debe identificar el apellido del alumno/a en el nombre de archivo comprimido por `""PreEntrega1+Apellido""`.



Simulador interactivo

Aspectos a incluir

- ✓ Archivo HTML y Archivo JS, referenciado en el HTML por etiqueta `<script src="js/miarchivo.js"></script>`, que incluya la definición de un algoritmo en JavaScript que emplee funciones para resolver el procesamiento principal del simulador

Ejemplo

- ✓ Calcular costo total de productos y/o servicios seleccionados por el usuario.
- ✓ Calcular pagos en cuotas sobre un monto determinado.
- ✓ Calcular valor final de un producto seleccionado en función de impuestos y descuentos.
- ✓ Calcular tiempo de espera promedio en relación con la cantidad de turnos registrados.
- ✓ Calcular edad promedio de personas registradas.
- ✓ Calcular nota final de alumnos ingresados.

Sugerencias

Algunos criterios a tener en cuenta para seleccionar un proceso a simular por primera vez son:

- ✓ **"ELEGIR UN PROCESO BIEN CONOCIDO"**: Si conozco una situación que implique adquirir cierta información y estoy bien familiarizado en "cómo se hace", es más fácil traducir la solución a un lenguaje de programación.
- ✓ **"ELEGIR UN PROCESO QUE ME RESULTE INTERESANTE"**: Si me siento motivado sobre el tema, es más llevadero enfrentar los retos de desarrollo e interpretación. Antes de programar existe la etapa de relevamiento y análisis que me permite identificar cómo solucionar el proceso.

CLASE 05

DOM & Eventos



Segunda entrega de tu Proyecto final

Deberás entregar **la estructura del proyecto, las variables de JS necesarias y los objetos de JS**, correspondientes a la segunda entrega de tu proyecto final.



Segunda entrega

Objetivos generales

- ✓ Codificar la funcionalidad inicial del simulador.
- ✓ Identificar el flujo de trabajo del script en términos de captura de entradas ingresadas por el usuario, procesamiento esencial del simulador y notificación de resultados en forma de salida.

Formato

- ✓ Página HTML y código fuente en JavaScript. Debe identificar el apellido del alumno/a en el nombre de archivo comprimido por "PreEntrega2+Apellido".



Segunda entrega

Objetivos específicos

- ✓ Capturar entradas mediante `prompt()`.
- ✓ Declarar variables y objetos necesarios para simular el proceso seleccionado.
- ✓ Crear funciones y/o métodos para realizar operaciones (suma, resta, concatenación, división, porcentaje, etc).
- ✓ Efectuar una salida, que es el resultado de los datos procesados, la cual puede hacerse por `alert()` o `console.log()`.

Sugerencias

- ✓ Si bien, por el momento solo podemos hacer entradas con `prompt()` y salidas con `alert()` o `console.log()`, es suficiente para empezar a pensar el proceso a simular en términos de entradas, variables, estructuras, funciones, métodos y salidas. Verificar Rúbrica



Segunda entrega

Se debe entregar

- ✓ Estructura HTML del proyecto.
- ✓ Variables de JS necesarias.
- ✓ Funciones esenciales del proceso a simular.
- ✓ Objetos de JS.
- ✓ Arrays.
- ✓ Métodos de búsqueda y filtrado sobre el Array.

Para tener en cuenta

- ✓ La estructura hace referencia a el html y css, correspondientes al armado de la página general, pero que el JS que se evalúa, aún no está interactuando con ella.

CLASE 07

Operadores avanzados & Librerías



Tercera entrega de tu Proyecto final

Deberás agregar y entregar uso de JSON y Storage, y DOM y eventos del usuario, correspondientes a la tercera entrega de tu proyecto final.



Tercera entrega

Objetivos generales

- ✓ Codificar funciones de procesos esenciales y notificación de resultados por HTML, añadiendo interacción al simulador.
- ✓ Ampliar y refinar el flujo de trabajo del script en términos de captura de eventos, procesamiento del simulador y notificación de resultados en forma de salidas por HTML, modificando el DOM.

Objetivos específicos

- ✓ Definir eventos a manejar y su función de respuesta.
- ✓ Modificar el DOM, ya sea para definir elementos al cargar la página o para realizar salidas de un procesamiento.
- ✓ Almacenar datos (clave-valor) en el Storage y recuperarlos



Tercera entrega

Se debe entregar

- ✓ Implementación con uso de JSON y Storage.
- ✓ Modificación del DOM y detección de eventos de usuario.

Formato

- ✓ Página HTML y código fuente en JavaScript. Debe identificar el apellido del alumno/a en el nombre de archivo comprimido por "Idea+Apellido".

Sugerencias

- ✓ En la segunda entrega buscamos programar el código esencial para garantizar dinamismo en el HTML con JavaScript. En relación con la primera entrega, ya no usamos alert() como salida y prompt() como entrada, ahora modificamos el DOM para las salidas y capturamos los eventos del usuario sobre inputs y botones para las entradas. Verificar Rúbrica

CLASE 09

Proyecto Final



Entrega de tu Proyecto final

Deberás entregar el simulador final funcionando, en un archivo HTML con sus archivos JS complementarios.

Recuerda que cuentas con 10 días (de corrido) para subir tu Proyecto Final. Pasado este plazo, el botón de entrega se inhabilitará.



ENTREGA DEL PROYECTO FINAL

Consigna

- ✓ Presentarás la página web interactiva en JavaScript que vienes trabajando a lo largo del curso. La misma debe simular distintos procesos. Un “simulador” es un programa que soluciona ciertas tareas, y proporciona al usuario información de valor, de forma coherente y prolija. Utilizarás AJAX y JSON para obtener datos y diversas herramientas de JS como librerías, promises y asincronía para controlar eventos en la interfaz y producir animaciones en respuesta.

Formato

- ✓ Página HTML y código fuente en JavaScript. Debe identificar el apellido del alumno/a en el nombre de archivo comprimido por “ProyectoFinal+Apellido”



ENTREGA DEL PROYECTO FINAL

Objetivos generales

- ✓ Presentar una aplicación que utilice Javascript para solucionar un problema real al usuario.
- ✓ Utilizar Javascript para mejorar la interacción y dinamismo de la página, generando una interfaz coherente y atractiva.

Objetivos específicos

- ✓ Contar con una estructura de datos clara, basada en Arrays y Objetos.

- ✓ Utilizar funciones, condicionales e iteradores para manipular los datos de la app.
- ✓ Generar y manipular el DOM. Crear vistas a partir de datos de la app y generar eventos para responder a la interacción del usuario. Utilizar alguna librería relevante para el simulador.
- ✓ Utilizar asincronía y fetch para cargar datos estáticos o consumir una API.



ENTREGA DEL PROYECTO FINAL

Se debe entregar

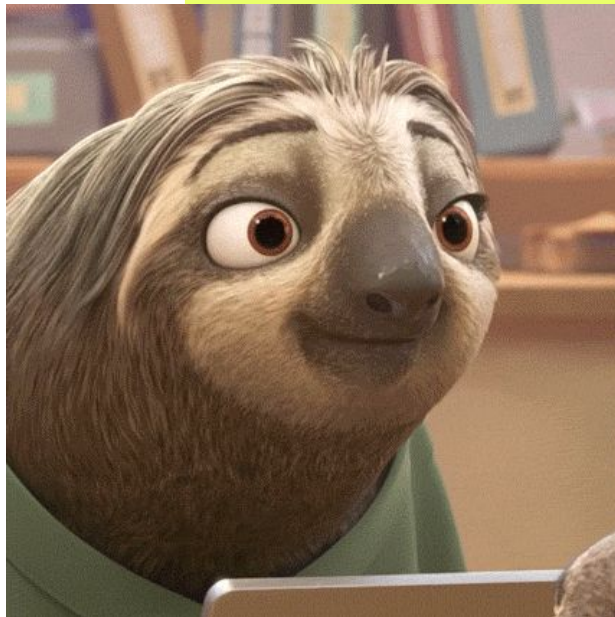
- ✓ Objetos y Arrays. Métodos de Arrays.
- ✓ Funciones y condicionales.
- ✓ Generación del DOM de forma dinámica. Eventos.
- ✓ Sintaxis avanzada.
- ✓ Al menos una librería de uso relevante para el proyecto.
- ✓ Manejo de promesas con fetch.
- ✓ Carga de datos desde un JSON local o desde una API externa.

Para finalizar...

Llegar hasta aquí se traduce en esfuerzo, dedicación, trabajo, coraje y más, así que **FELICITACIONES** por haber dado el 100% de ti en toda la cursada.

Esto no termina aquí porque recuerden que **cuentan con 10 días corridos para la entrega del Proyecto Final**, el cual estamos seguros que quedará impecable.

Celebramos que ya estén coderizados y que vayan a donde vayan, ¡tendrán éxito! Que sigan alcanzando todo lo que se propongan 🚀



Muchas gracias.