

PAC Desarrollo 1s2425



1- Bienvenidos a la pecera de DAW

En este semestre vamos a realizar una pecera para trabajar con lenguajes de script y con las animaciones que podemos hacer en un página web con HTML y Javascript.

2- Documentación Pecera

La pecera está compuesta por los siguientes archivos:

- **index.html** => página web base donde se muestra la pecera
- **comprueba.html** => página web para comprobar el archivo **pecera.pac**
- **Carpeta js**
 - **pecera.js** => archivo Javascript donde trabajaremos
 - **log.js** => archivo que NO HAY QUE TOCAR
 - **crypto-js.min.js** => archivo que NO HAY QUE TOCAR
- **img** => carpeta de recursos con las imágenes de la pecera

3- Actividad a completar



El ejercicio a realizar es crear los 4 peces que faltan de la pecera ya que os damos sólo el primer pez (Rubén) en el archivo "index.html"

Hay que crear los siguientes peces:

- **Laura** con imagen **img/pez2.png** y movimiento **"horizontal"**
- **Tamara** con imagen **img/pez3.png** y movimiento **"zigzag"**
- **Tever** con imagen **img/pez4.png** y movimiento **"horizontal"**
- **Caballito** con imagen **img/caballito.png** y movimiento **"zigzag"**

👁 OJO, tener en cuenta cómo es el constructor de la clase pez 👁

```
new Pez("Rubén", 'img/pez1.png', 100, 100, 'horizontal', log)
```

Un vez la pecera esté funcionando, le damos al botón

Descargar histórico pecera

Genera el archivo "pecera.pac" y ese archivo es el que se tiene que entregar.

Para estar seguros que el archivo es correcto, podéis acceder a la web **comprueba.html** que se incluye dentro de la misma:

Verificación del archivo Pecera

Seleccionar archivo

Ningún archivo seleccionado

Verificación	Resultado
--------------	-----------

Se selecciona el archivo “pecera.pac” y nos indica si es correcto lo pedido en la PAC:

Verificación del archivo Pecera

Seleccionar archivo

pecera.pac

Verificación	Resultado
Nombre Alumno:	Nombre Alumno: Rubén Merin
Hora:	Hora: 20:21:46
Navegador:	Navegador: Mozilla/5.0 (Windows NT 10.0; Win64; x64) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/130.0.0.0 Safari/537.36
Pez1: Rubén y movimiento horizontal	Pez1: Rubén y movimiento horizontal
Pez2: Laura y movimiento zigzag	Pez2: Laura y movimiento zigzag
Pez3: Tamara y movimiento burbujaCascada	Pez3: Tamara y movimiento burbujaCascada
Pez4: Tever y movimiento horizontal	Pez4: Tever y movimiento horizontal
Pez5: Caballito y movimiento zigzag	Pez5: Caballito y movimiento zigzag

Si faltara algún pez nos lo indicaría de esta forma:

Verificación del archivo Pecera	
Seleccionar archivo	pecera (1).pac
Verificación	Resultado
Nombre Alumno:	Nombre Alumno: Rubén Merin
Hora:	Hora: 20:22:28
Navegador:	Navegador: Mozilla/5.0 (Windows NT 10.0; Win64; x64) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/130.0.0.0 Safari/537.36
Pez1: Rubén y movimiento horizontal	Pez1: Rubén y movimiento horizontal
Pez2: Laura y movimiento zigzag	Pez2: Laura y movimiento zigzag
Pez3: Tamara y movimiento burbujaCascada	Pez3: Tamara y movimiento burbujaCascada
Pez4: Tever y movimiento horizontal	✗ No encontrado
Pez5: Caballito y movimiento zigzag	✗ No encontrado

El archivo que hay que subir al campus es: **pecera.pac**

👁 SÓLO SE SUBE ESTE ARCHIVO 👁

4) Proctoring PAC Desarrollo 1s2425

El término comúnmente utilizado para referirse a la acción de verificar que los alumnos no copien es "proctoring" (en inglés) durante exámenes o entrega de ejercicios/documentación.

En el contexto de educación en línea, se suele hablar de "proctoring digital" o que implica el uso de software para supervisar a los estudiantes y prevenir el fraude académico.

Uno de los métodos más utilizados para verificar que dos archivos son iguales es el método del [algoritmo MD5](#) que funciona de la siguiente manera:

1. Indicamos el archivo base a revisar
2. Indicamos el archivo a comparar
3. Pasamos ambos archivos por el [algoritmo MD5](#)
 - a. Si nos da el mismo resultado => es el mismo archivo => es una copia
 - b. Si no da el mismo resultado => el archivo es original

En el caso de nuestra PAC de Desarrollo 1s2425 se va a usar el método de verificación con el [algoritmo MD5](#) y el proceso es el siguiente:

1. Se van a descargar todos los ejercicios de la PAC de Desarrollo
 - a. Incluido plan viejo y plan nuevo
2. Se va a usar un software desarrollado por Tever para verificar el fraude académico con el método del [algoritmo MD5](#)
3. En base al resultado de esa consulta:
 - a. **Si hay 2 archivos iguales por MD5 => los dos alumnos están suspensos**

👁 La práctica no es difícil si llevas la asignatura al día, si al final subes una copia de un compañero porque no te da tiempo este método lo va a detectar 👁

5) Resumen de la PAC de Desarrollo:

Esto es lo que tienes que hacer en la PAC de Desarrollo:

1. **Descargar el código del programa**
2. Ver que funciona
3. Añadir los 4 peces que se piden:
 - a. **Laura** con imagen **img/pez2.png** y movimiento “horizontal”
 - b. **Tamara** con imagen **img/pez3.png** y movimiento “zigzag”
 - c. **Tever** con imagen **img/pez4.png** y movimiento “horizontal”
 - d. **Caballito** con imagen **img/caballito.png** y movimiento “zigzag”
4. **Verifica el contenido** del archivo antes de subir en **comprueba.html**
5. Subir al campus el archivo **pecera.pac** en la PAC de Desarrollo
6. **Disfruta de tu futura profesión como informática/o** 😎

Con lo visto en clase la PAC de Desarrollo es asumible para todos los alumnos que habéis seguido el ritmo de clase. En la medida de lo posible **evita hacer trampas/copiar** porque es bastante fácil encontrar copias. **Disfruta del ejercicio** 😊

Cualquier duda de la PAC de Desarrollo, 👁 **ANTES DE ENVIARLA** 👁, pregunta al profesor todas las dudas que tengas.

Una vez enviada no se podrá modificar el envío.