



## PRACTICA CALIFICADA 3

Asignatura: Desarrollo de Aplicaciones Web

Docente: Mg. Jaime Suasnabar Terrel

Nombre del Alumno: \_\_\_\_\_

**INSTRUCCIONES:** El presente examen deberá ser desarrollado con html, css y Javascript puro sin usar ninguna librería externa. El examen será desarrollado en equipos de 3 estudiantes que deberán crear un proyecto en github y cada estudiante deberá trabajar en una rama. Culminado el desarrollo el responsable del equipo deberá realizar un merge del proyecto. **ENTREGABLES :** 1. Código fuente en github siendo plazo máximo de subida a las 12.15 horas, equipos participantes que muestre ingreso más allá de ese horario tendrán una nota de ocho. Duración 120 minutos.

1. Desarrollar una aplicación web de una aula virtual que incorpora una ruleta que gira aleatoriamente y seleccione un elemento aleatoriamente y un sorteo de equipos. Las funcionalidades (funciones) y variables utilizadas nombrar con nombres descriptivos validos en español.

The screenshot shows a roulette wheel with 12 numbered segments (1-12). A red arrow points to segment 11. A dark green button labeled "haz clic para girarlo" is overlaid on the wheel. Above the wheel is a white input field labeled "RESPUESTA". To the right of the wheel are two buttons: "Iniciar" (blue) and "Reiniciar" (red). To the right of the buttons is a vertical list of numbers from 1 to 12. Below the list are four buttons: "Título", "Editar", "esconder...", and a "SPACE" key with the label "Gíralo". At the bottom are five buttons with keyboard shortcuts: "S" (Ocultar el elemento seleccionado), "R" (Reiniciar), "E" (Editar), and "F" (Pantalla completa).

- a. Desarrollar una ruleta dinámica con su triangulo rojo (elemento seleccionado) (F1) subdividida en sectores y que dispondrá 5 colores básicos para sus elementos (en caso de tener más de 5 elementos se repetirán los colores). (F2) Cada elemento de la ruleta se obtendrá del control TextArea. (F3) Cuando se hace click sobre la ruleta o se pulsa TECLA SPACE o sobre el botón iniciar girará aleatoriamente respetando sus colores y mostrara el elemento seleccionado en respuesta(4 puntos)
- b. Desarrollar la edición de datos en un TextArea (F4) permitirá copiar y pegar datos multilínea y deberá guardarse recuperarse desde el local storage. (F5) Los cambios



- efectuados en el textarea se actualizarán automáticamente en la ruleta (F6) Pulsando la tecla S se resaltará en color gris (en el textarea) el último elemento sorteado y se ocultará en los elementos de la ruleta y no entrará al siguiente sorteo. (F7) Pulsando la tecla E o haciendo un click sobre el textarea se habilitará la EDICIÓN pudiendo ingresar números o cualquier texto (3 puntos)
- c. Funcionalidades adicionales (F8) Pulsando la tecla R se podrá reiniciar o pulsando el botón reiniciar y si hay elementos ocultos se harán visibles para el siguiente sorteo, desapareciendo su resaltado. (F9) Pulsando la tecla F podrá ponerse en pantalla completa. (3 puntos)
- d.
2. Desarrolle una aplicación en JavaScript para realizar el sorteo de equipos de forma aleatoria que las siguientes funcionalidades.
- F1 Una lista de participantes con tamaño de hasta 50 caracteres con un numero máximo de 100 participantes editable en un textarea los datos en textarea deberán guardarse y recuperarse desde el local storage. 2 puntos
  - F2 Que se pueda predefinir el sorteo mediante la seleccionar si la cantidad de equipos a generar o la cantidad de participantes por equipo, este deberá permitir seleccionarlo en una lista desplegable, también permita agregar un título para los equipos a conformar. 3 puntos
  - F3 Un botón Generar que permita empezar la generación aleatoria, mostrando una siguiente pantalla en el que aparecen los integrantes uno a uno por cada equipo hasta completar el total de participantes por equipo, envueltos en un rectángulo con un subtítulo del número de equipo. 3 puntos
  - F4 En la parte inferior de la segunda pantalla, agregar 3 botones uno para descargar en formato jpg, segundo para copiar al portapapeles y tercero para copiar los equipos resultantes en cada columna. 2 puntos

Crea equipos al azar a partir de una lista de nombres de forma automática y gratuita.

**1. Ingresa los participantes**

Cada participante debe estar en una nueva línea

0

Agrega un \* para indicar líderes de grupo. \*Líder

**2. Cómo dividir:**

Cantidad de equipos  Participantes por equipo

2 equipos ✓

**3. Título**

Copa del Mundo Qatar 2022

**Limpiar** **Generar equipos**