

Tarea 02

Introducción a JavaScript

DAW - Desarrollo Web en Entorno Cliente

María Gil Martín

24/11/2024

Índice

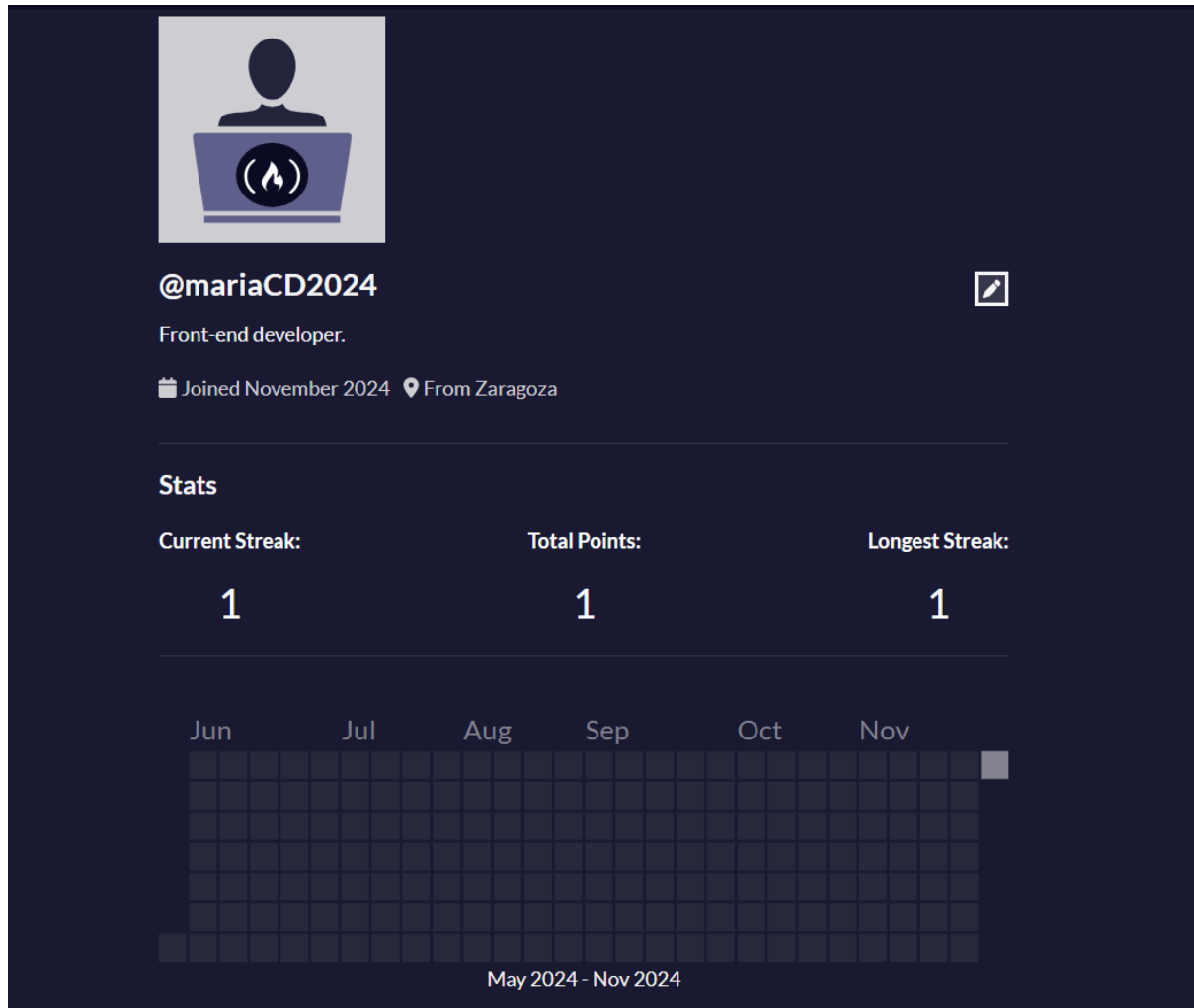
<u>Actividad 1</u>	<u>1</u>
<u>Actividad 2</u>	<u>1</u>
<u>Actividad 3</u>	<u>1</u>
<u>Actividad 4</u>	<u>3</u>
<u>Actividad 5</u>	<u>4</u>
<u>Actividad 6</u>	<u>5</u>

Actividad 1: Crear cuenta & Actividad 2: Hacer público todo tu perfil

Crea una cuenta con el correo de la escuela en freeCodeCamp y asegúrate de hacer login antes de empezar con la siguiente actividad.

En Ajustes de cuenta añade los datos correspondientes a “Nombre”, “Ubicación” y “Acerca de mí” de manera similar a como he hecho yo. Posteriormente deberás guardar los cambios.

Además, deberás poner todas las opciones en público y guardar los cambios.

The image shows a screenshot of a user profile on the freeCodeCamp website. The profile is for a user named @mariaCD2024, who is a front-end developer from Zaragoza, joined in November 2024. The profile includes a bio, location, and join date. Below the bio, there is a 'Stats' section showing 'Current Streak: 1', 'Total Points: 1', and 'Longest Streak: 1'. At the bottom, there is a calendar grid for the months of June, July, August, September, October, and November, with a date range from May 2024 to November 2024. The profile picture is a placeholder icon of a person at a laptop with a flame symbol.

<https://www.freecodecamp.org/mariaCD2024>

Actividad 3: JavaScript básico en freeCodeCamp

Opción 1 (en inglés): Ir a la certificación JavaScript Algorithms and Data Structures (Beta) y hacer el curso “Learn Introductory JavaScript by Building a Pyramid Generator”.

In this practice project, you'll learn fundamental programming concepts in JavaScript by coding your own Pyramid Generator. You'll learn how to work with arrays, strings, functions, loops, `if/else` statements, and more.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
111	112	113	114	115	116	117	118		



@mariaCD2024



Front-end developer.

📅 Joined November 2024 📍 From Zaragoza

Stats

Current Streak:

1

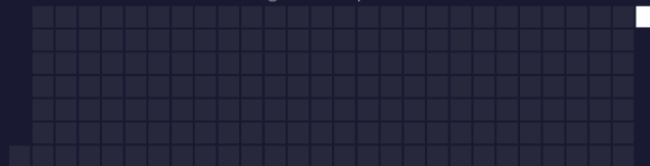
Total Points:

119

Longest Streak:

1

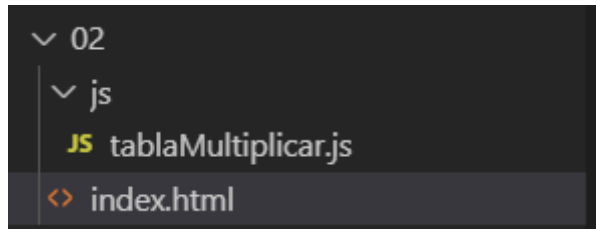
Jun Jul Aug Sep Oct Nov



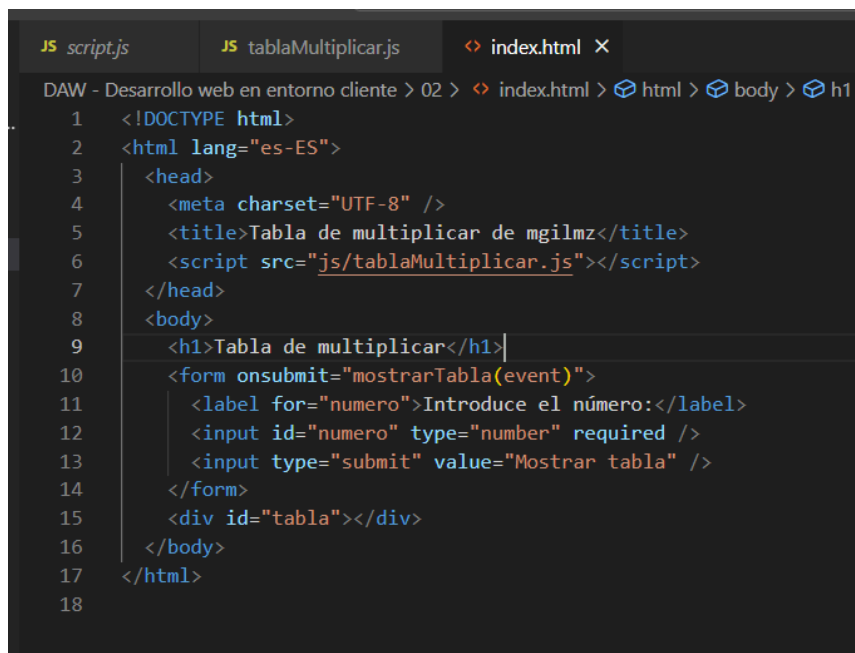
May 2024 - Nov 2024

Actividad 4: Tabla de multiplicar

Crea los ficheros del proyecto como se muestra a continuación.



Una vez vista la estructura, pasemos a ver el formulario y la inclusión de nuestro fichero .js en el archivo index.html.



El fichero index.html contiene:

- La inclusión del archivo tablaMultiplicar.js.
- Un formulario para que el usuario introduzca el número del que quiere visualizar su tabla de multiplicar. Este formulario, cuando es enviado (aunque no es enviado a ningún lado, simplemente se valida en lado del cliente), mediante el evento onSubmit del mismo, simplemente llama a la función mostrarTabla() que está definida en nuestro archivo tablaMultiplicar.js.
- Un bloque vacío cuyo id es tabla y en el que luego mostraremos los resultados.

El fichero tablaMultiplicar.js tiene una función que realiza las siguientes acciones.

- Primero de todo previene que el evento se propague. Todo eso lo entenderás mejor más adelante, pero si no lo hiciese, al terminar limpia los campos y no nos deja ver el resultado (te animo a que comentes dicha línea -línea número 2- para que veas lo que sucede).
- Pasa el valor del campo de texto a número y luego comprueba mediante una sentencia condicional si está entre los valores aceptados o no.
 - Si lo está, rellena lo que se quiere mostrar en el bloque cuyo id es tabla mediante un bucle.
 - Si no lo está, alerta al usuario del error y elimina el contenido del campo de texto.

Tabla de multiplicar de mgilmz

Introduce el número:

Tabla de multiplicar del número 5

- $5 * 0 = 0$
- $5 * 1 = 5$
- $5 * 2 = 10$
- $5 * 3 = 15$
- $5 * 4 = 20$
- $5 * 5 = 25$
- $5 * 6 = 30$
- $5 * 7 = 35$
- $5 * 8 = 40$
- $5 * 9 = 45$
- $5 * 10 = 50$

Actividad 5: Tabla de dividir

Haz lo mismo que en la primera actividad pero en lugar de la tabla de multiplicar haz que aparezca la tabla de dividir.

Tabla de dividir de mgilmz

Introduce el número:

Tabla de dividir del número 5

- $5 / 0 = \text{Infinity}$
- $5 / 1 = 5$
- $5 / 2 = 2.5$
- $5 / 3 = 1.6666666666666667$
- $5 / 4 = 1.25$
- $5 / 5 = 1$
- $5 / 6 = 0.8333333333333334$
- $5 / 7 = 0.7142857142857143$
- $5 / 8 = 0.625$
- $5 / 9 = 0.5555555555555556$
- $5 / 10 = 0.5$

Actividad 6: Estructuras de datos básicas en freeCodeCamp

Ir a la certificación [Algoritmos de JavaScript y Estructuras de Datos](#) y hacer el curso “Estructuras de datos básicas”.

Estructuras de datos básicas

Los datos pueden almacenarse y accederse de muchas maneras. Ya conoces algunas estructuras de datos comunes en JavaScript: los arreglos y los objetos.

En este curso de estructuras de datos básicas, aprenderás más acerca de las diferencias entre arreglos y objetos, y cuál usar en diferentes situaciones.

También aprenderás como usar métodos útiles de JavaScript como `splice()` y `Object.keys()` para acceder y manipular datos.

► Expandir cursos

✓ 20/20



@mariaCD2024



Front-end developer.

📅 Se unió noviembre de 2024 📍 Desde Zaragoza

Estadísticas

Racha actual:

1

Puntos en total:

139

Racha más larga:

1

Jun

Jul

Aug

Sep

Oct

Nov

