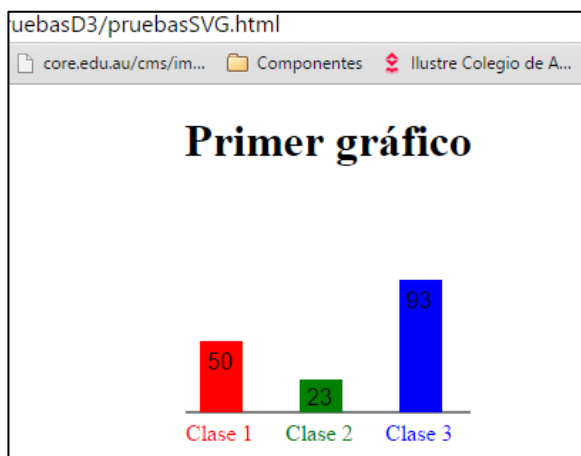


## Bloque II - Laboratorio

### D3.js: Tema 1 - Introducción

#### Ejercicios

1. **Primeras líneas javascript.** Probar el ejemplo de la transparencia “3. Javascript: conceptos generales”. Crear una página web simple (vale con la mostrada en la transparencia del DOM) e insertar el código javascript que ejecuta “alert”.
  2. **Incluyendo fichero.** Crear un fichero con código javascript que simplemente cree la variable “nombre” y le de como valor tu nombre, por ejemplo. Almacenarle en un directorio que llamaremos “js” que será hijo del que contienen los ficheros html que estamos creando. Incluir este fichero en la cabecera de la página web tal como aparece en la transparencia “3. Javascript: conceptos generales”. Incluir en el código creado en el ejercicio 1 la variable creada y volver a cargar la página. Tiene que salir en el mensaje de alerta el valor dado a la variable.
  3. **Creando funciones.** Ahora modificar el código del fichero creado en el ejercicio anterior para incluir la función “diHola()” del segundo punto de la transparencia “3. Javascript: variables – alcance (scope)”. Cambiar el código de la página web para que ahora ejecute la función “diHola()” en vez de “alert()”.
  4. **Variables globales.** Abrir la consola para desarrolladores del navegador donde se ha ejecutado el ejercicio anterior. Ejecutar “window” (como aparece en la transparencia “3. Javascript: variables – variables globales”) y ver como se ha añadido a las variables de entorno la creada por nosotros. **AVISO:** tras ejecutar window hacer clic en el triángulo que aparece a la izquierda del objeto “Window” para expandir su contenido.
- NOTA:** En los dos siguientes ejercicios vamos a crear variables complejas y acceder a su contenido mostrándolo. Para esto, tenemos dos opciones, usar la consola del navegador para todo o ejecutar “console.log()” en la página web para mandar los mensajes (en este caso contenido de variables) a la consola y, así, visualizarlo (es una forma de depurar javascript...).
5. **Variables compuestas.** Probar los ejemplos de variables tipo objeto y tipo JSON de las transparencias.
  6. **Estructuras de programación.** Crear un array y ver su contenido mediante un bucle for.
  7. **SVG.** Probar todos los ejemplos sobre SVG de las transparencias.
  8. **SVG, gráfico sencillo.** Realizar mediante SVG el gráfico de la figura. Objetivos:



- Trabajar con las escalas y ejes de coordenadas de SVG (que son las normales en HTML)
- Ver como un gráfico en el entorno de trabajo escogido lo vamos a tener que crear, como hemos dicho para bien o para mal, paso a paso. Con D3 la creación de cualquier gráfico va a ser similar, la única diferencia es que D3 nos provee de herramientas de generación dinámica y manipulación de las distintas partes.