

Tabla de contenido

Tabla de contenido	1
Práctica – 1ª Evaluación	1
Normas de obligado cumplimiento.....	1
Comentarios.....	1
1. Página Principal.....	1
2. Calculadora.....	2
3. Agenda Web	2
3.1. Datos técnicos	3
3.2. Mejoras posibles:	3
Comentarios y evaluación	3
Puntuación ejercicios.....	3
Criterios de corrección.....	4

Práctica – 1ª Evaluación

Normas de obligado cumplimiento

Por cada fichero que cree o utilice se incluirá el siguiente comentario inicial:

```

/*****
Autor: XXXXX
Fecha creación:      dd/mm/aaaa
Última modificación: dd/mm/aaaa
Versión: x.xx
*****/

```

Para cada función o método que creéis, incluiréis la siguiente información en un comentario:

- Descripción de lo que realiza función
- Parámetros que se utilizan
- Valor que retorna la función, si procede.

Para documentar los métodos utilizaremos las características que nos proporciona el lenguaje JavaScript.

Comentarios

Los problemas tienen como propósito obligaros a que trabajéis el lenguaje de programación así como que profundicéis en vuestros conocimientos sobre la metodología de la programación (como resolver los problemas). Esta práctica está pensada para que la realicéis en clase completando el trabajo en vuestra casa. Ante cualquier duda acerca de cómo afrontar un problema deberíais preguntar al profesor al respecto para que el os oriente.

1. Página Principal

Se deberá realizar un documento HTML principal que esté dividido en dos partes. La de la izquierda contendrá dos enlaces: El primero será un enlace a una calculadora. El segundo será un enlace a una agenda Web.

La de la derecha no mostrará nada, pero las ventanas que deben aparecer al pulsar los enlaces se posicionarán dentro del recuadro de este frame.

La apariencia de esta ventana se deja a iniciativa del programador.

2. Calculadora

Cuando se haga clic en dicho enlace en la página principal, deberá mostrarse una ventana con la siguiente apariencia:



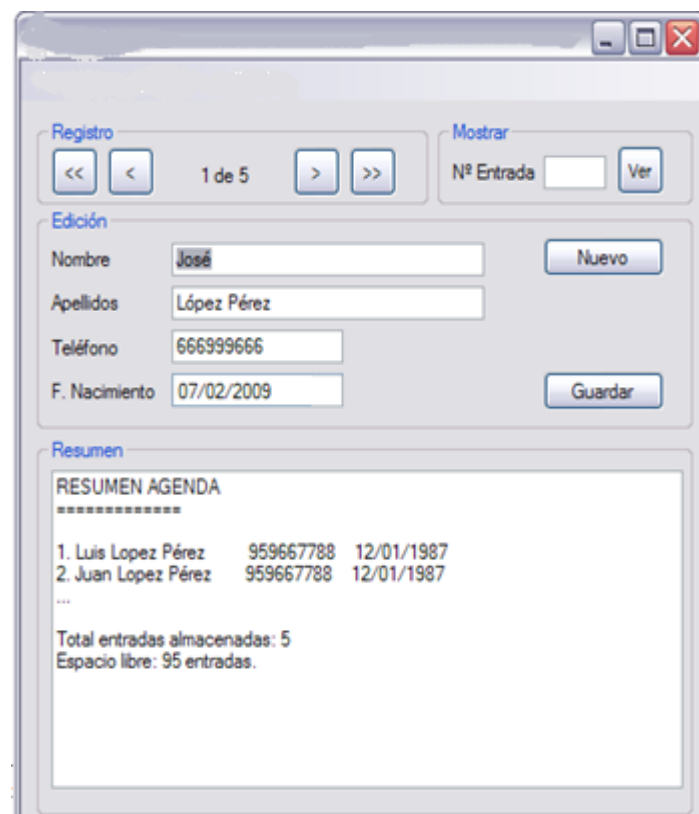
La primera fila de botones no tendrá ninguna funcionalidad.

Los demás botones, su funcionamiento es el mismo que en cualquier calculadora normal (véase la calculadora de Windows).

Si se estuviese mostrando alguna otra ventana (Agenda, por ejemplo) ésta deberá desaparecer.

3. Agenda Web

Cuando se haga clic en dicho enlace en la página principal, deberá mostrarse una ventana con la siguiente apariencia:



El objetivo de este problema será crear una aplicación que implemente una agenda de contactos. La agenda almacenará los siguientes datos:

- Nombre
- Apellidos
- Teléfono
- fecha de nacimiento de personas.

Dentro de nuestra agenda podremos incluir nuevos contactos, así como editar los existentes.

Nuestra agenda tendrá las entradas numeradas y en cualquier momento podremos situarnos en la entrada deseada indicando su posición.

La agenda tendrá una apariencia y funcionalidad similar a la que se muestra en la figura de la izquierda. Los elementos que se muestran en la figura tienen las siguientes funciones.

- **Registro:** Permitirá desplazarse entre las diferentes entradas de la agenda, nos indicará igualmente en qué posición nos encontramos. A medida que nos vamos moviendo en los registros actualizaremos los valores de los campos situados en "Edición". En todo momento en esta ventana se indicará la posición en la que se está editando.

- **Mostrar:** Permitirá situarnos en una entrada directamente. Si nos introducen el número de una entrada no válida, se mostrará un error y no se visualizarán los datos.
- **Edición:** En esta ventana será donde se muestren los campos que contiene la agenda. Con el botón “Nuevo” crearemos una nueva entrada, se mostrarán los campos en blanco, con el botón “Guardar” guardaremos los datos que se han modificado en nuestra agenda. Si se han modificado datos y no se pulsa el botón “Guardar” antes de cambiar de registro los datos no se almacenarán.
- **Resumen:** En este apartado se mostrarán todos los datos que contiene la agenda.

Si se estuviese mostrando alguna otra ventana (Calculadora, por ejemplo) ésta deberá desaparecer.

3.1. Datos técnicos

La agenda deberá permitir almacenar como mínimo 100 entradas.

3.2. Mejoras posibles:

- Activar/desactivar botones en función de si la operación es posible o no.
- Incluir la opción de borrar registro.
- Incluir la opción de buscar un nombre, apellidos, etc,

Comentarios y evaluación

- La fecha tope estimada, a la espera de la publicación definitiva de las fechas de la primera evaluación, para la presentación de la práctica será el **miércoles 10 de diciembre de 2014**.
- Los criterios de evaluación son los siguientes:
 - i. Funcionalidad: *El programa debe hacer lo que se pide, y bien.*
 - ii. Refinamiento descendente, modularidad, pseudocódigo de alto nivel: *Utilización de un diseño estructurado y previamente planificado, evitar código poco organizado.* Lo anterior implica: *Muchas funciones. Cada función debe realizar una sola tarea y la debe realizar bien.*
 - iii. Elegancia del programa, Documentación, Comentarios, Código autodocumentado: *Se debe entender claramente el programa.*
- La nota del ejercicio supondrá el 40% de la calificación de la evaluación, por lo que su entrega será obligatoria y habrá que superar la nota de cinco para que cuente para la evaluación (según se recoge en la programación de la asignatura, (“tanto la parte teórica como la practica deben ser entregadas y superadas por separado para ser consideradas en la evaluación”).
- La copia de todo o parte del ejercicio supondrá la inmediata eliminación de la parte copiada.
- Se deberá hacer en clase la mayor parte del trabajo para permitir el control de progresos por parte del profesor.

Puntuación ejercicios

A continuación se incluye la puntuación que tiene cada apartado y subapartado. La puntuación de un apartado es el resultado de sumar la puntuación de los subapartados que incluye.

La práctica puntúa sobre 10, el exceso de puntos que pudierais tener se considerará igualmente para el cálculo de la media.

Ejercicio	Puntuación
Calculadora	4
Agenda	6
Total	10

Criterios de corrección

La corrección y puntuación de cada apartado se realizará atendiendo a los siguientes parámetros:

Aspecto	Puntuación
Funcionalidad	65%
Diseño descendente / Estructura de código, código autodocumentado / Comentarios / Programación O.O.	15%
Presentación	20%

Instrucciones para entregar la práctica

La práctica se subirá a la plataforma en la cual se habilitará una tarea para la entrega de la misma.
Se deberán subir todos los fuentes del proyecto en un fichero comprimido con la siguiente estructura:

Apellido1_apellido2_nombre.zip

