

Nombre y Apellidos \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

## EXAMEN BLOQUE 1. UNIDAD 1, 2 y 3

Te incorporas al desarrollo de la web de la Protectora de Animales Juan de Garay  
A partir de los ficheros disponibles en la carpeta **ExamenBloque1A**, realiza los cambios que se indican sin modificar ni el código HTML, ni el JS proporcionado.

1. Modifica **lista.js**:
  - a. Para facilitar la generación de objetos como los que se incluyen en el array lista del fichero lista.js, crea el constructor Animal.
  - b. A partir del constructor, crea una instancia de Animal con el nombre “Dori”, la especie pez y la edad de 30 años. Incluye la foto buscando una url y una frase como información.
  - c. Incorpora el animal creado al array existente en lista.js
2. Modifica **inventario.class.js**: incorpora al constructor ya existente Inventario, los métodos siguientes:
  - a. Un método que ordene objetos Animal de mayor a menor edad.
  - b. Un método que filtre los objetos Animal de especie Gato.
3. Crea **scriptHome.js** para hacer posible la funcionalidad siguiente:
  - a. Cuando la página se cargue tienen que dibujarse todos los animales ordenados de mayor edad a menor edad.
  - b. El botón “Solo gatos” debe dibujar sólo los gatos.
  - c. El botón “Ver todos” debe recargar la página.
  - d. El botón “Sobre nosotros” debe abrir otra ventana independiente de tamaño 500x500 con el contenido que se indica.
    - i. El botón “Cerrar condiciones” cerrará la ventana secundaria
    - ii. El botón “Imprimir condiciones” imprimirá la ventana secundaria

## Condiciones de adopción en Protectora Juan de Garay

La adopción en nuestra protectora es totalmente desinteresada. Obtenemos ingresos a través de donaciones anónimas y con la colaboración de voluntarios

- e. El botón “Adoptar aleatorio” permite navegar a la página “Adoptar.html”
4. Crea **scriptAdoptar.html** para hacer posible la funcionalidad siguiente:
  - a. Cuando la página se cargue:
    - i. Escoge un animal del inventario de manera aleatoria.

## Protectora de animales Juan de Garay

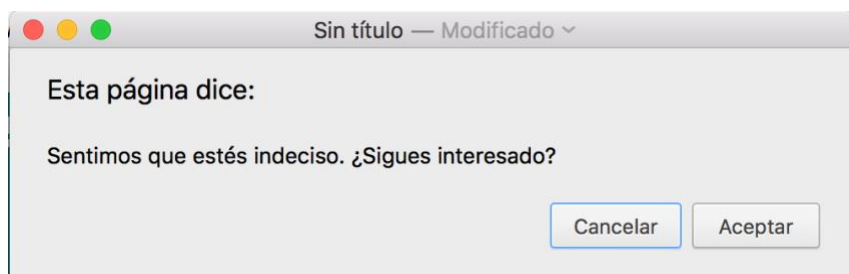
### Adopción

Nombre:  Teléfono de contacto:



Rayitas

- ii. Dibuja, empleando únicamente la creación y modificación de nodos del DOM (sin utilizar innerHTML), la imagen del animal seleccionado y ponle una anchura de 300px.
- iii. Incluye, empleando únicamente la creación y modificación de nodos del DOM (sin utilizar innerHTML), el nombre del animal en negrita.
- iv. Lanza un temporizador que cada 20 segundos le pida al usuario confirmación de si sigue interesado en la adopción con un mensaje como el que se muestra
  1. Si el usuario escoge “Aceptar” no pasará nada
  2. Si el usuario escoge “Cancelar” debe volver a la página de inicio



- b. Cuando el usuario pulse en el botón “Adoptar” sólo si ha escrito algo en el campo nombre y teléfono debe navegar a la página “Gracias.html”. En caso contrario no pasará nada.

Nombre y Apellidos \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

## EXAMEN BLOQUE 1. UNIDAD 1, 2 y 3

Te incorporas al desarrollo de la web de la Protectora de Animales Juan de Garay  
A partir de los ficheros disponibles en la carpeta **ExamenBloque1B**, realiza los cambios que se indican sin modificar ni el código HTML, ni el JS proporcionado.

1. Modifica **lista.js**:
  - a. Para facilitar la generación de objetos como los que se incluyen en el array lista del fichero lista.js, crea el constructor Animal.
  - b. A partir del constructor, crea una instancia de Animal con el nombre “León”, la especie camaleón y la edad de 25 años. Incluye la foto buscando una url y una frase como información.
  - c. Incorpora el animal creado al array existente en lista.js
2. Modifica **inventario.class.js**: incorpora al constructor ya existente Inventario, los métodos siguientes:
  - a. Un método que ordene objetos Animal de mayor a menor edad.
  - b. Un método que filtre los objetos Animal de especie Perro.
3. Crea **scriptHome.js** para hacer posible la funcionalidad siguiente:
  - a. Cuando la página se cargue tienen que dibujarse todos los animales ordenados de mayor edad a menor edad.
  - b. El botón “Solo perros” debe dibujar sólo los perros.
  - c. El botón “Ver todos” debe recargar la página.
  - d. El botón “Más información” debe abrir otra ventana independiente de tamaño 500x500 con el contenido que se indica.
    - i. El botón “Cerrar condiciones” cerrará la ventana secundaria
    - ii. El botón “Imprimir condiciones” imprimirá la ventana secundaria

## Condiciones de adopción en Protectora Juan de Garay

La adopción en nuestra protectora es totalmente desinteresada. Obtenemos ingresos a través de donaciones anónimas y con la colaboración de voluntarios

- e. El botón “Adoptar a ciegas” permite navegar a la página “Adoptar.html”
4. Crea **scriptAdoptar.html** para hacer posible la funcionalidad siguiente:
  - a. Cuando la página se cargue:
    - i. Escoge un animal del inventario de manera aleatoria.

## Protectora de animales Juan de Garay

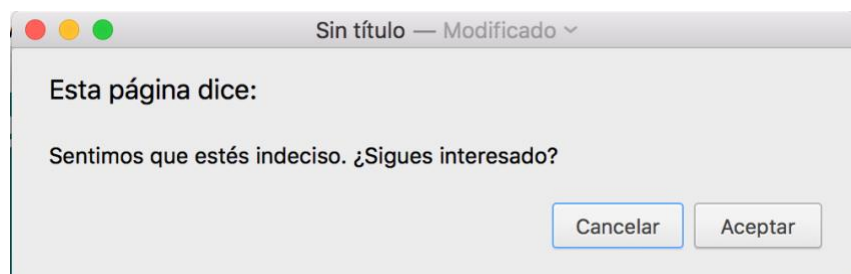
### Adopción

Nombre:  Teléfono de contacto:



Rayitas

- ii. Dibuja, empleando únicamente la creación y modificación de nodos del DOM (sin utilizar innerHTML), la imagen del animal seleccionado y ponle una anchura de 320px.
- iii. Incluye, empleando únicamente la creación y modificación de nodos del DOM (sin utilizar innerHTML), el nombre del animal en negrita.
- iv. Lanza un temporizador que cada 25 segundos le pida al usuario confirmación de si sigue interesado en la adopción con un mensaje como el que se muestra
  1. Si el usuario escoge “Aceptar” no pasará nada
  2. Si el usuario escoge “Cancelar” debe volver a la página de inicio



- b. Cuando el usuario pulse en el botón “Adoptar” sólo si ha escrito algo en el campo nombre y teléfono debe navegar a la página “Gracias.html”. En caso contrario no pasará nada.