

GUI N DE ACTIVIDAD

Desarrollo Web en Entorno Cliente

ACTIVIDAD EVALUABLE: componentes, vistas, eventos y directivas en Angular.

OBJETIVOS

- Conocer la sintaxis de Angular.
- Trabajar con estructuras condicionales e iterativas del lenguaje (directivas).
- Crear vistas y componentes.
- Implementar eventos.

TEMPORALIZACI N

Aproximadamente 2.5 horas

PROCESO DE DESARROLLO

En esta actividad realizaras una aplicaci n web en Angular a partir de la plantilla proporcionada.

Antes de ponerte a desarrollar, coge el archivo styles.css de la carpeta styles proporcionada. Copia su contenido y lo ub calo en el archivo styles.css del proyecto Angular.

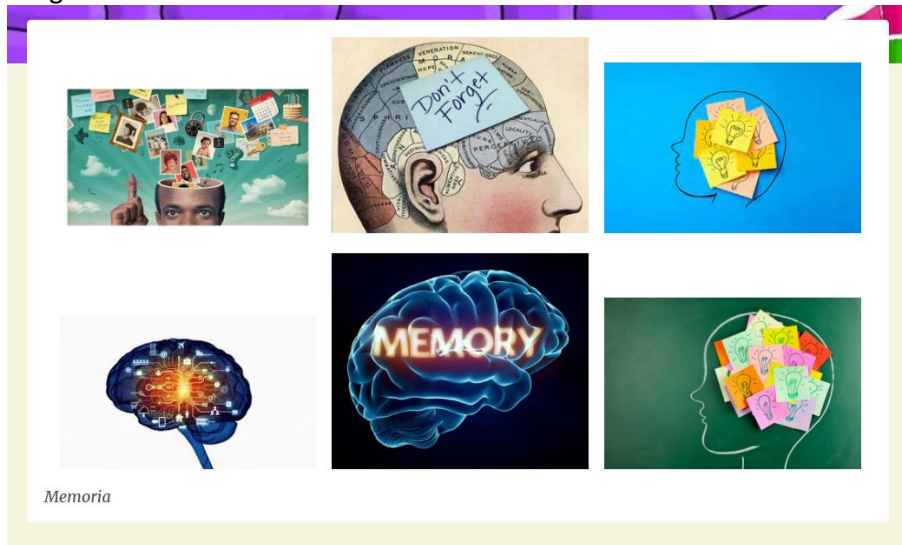
Seguidamente crea manualmente dentro de la carpeta src de tu proyecto Angular una carpeta fonts y ubica en ella los archivos contenidos en la carpeta fonts de la plantilla proporcionada.

Finalmente, en tu archivo index.html de la aplicaci n Angular, modifica el t tulo por el siguiente: "Memoria". A continuaci n ubica dentro del elemento HTML head todos los enlaces contenidos en el mismo elemento head del archivo index.html proporcionado, para poder tener las mismas fuentes y tipograf as de la plantilla proporcionada.

Ejercicio 1. Crea los siguientes componentes e implem ntalos a partir de la plantilla seleccionada: header, banner, footer.

Actividad 2. Crea una vista 'home' e implementa, a partir de las directivas y eventos que conoces para que al cargarse esta vista aparezca en pantalla el siguiente contenido:

Imágenes:



Texto:

¿Qué es la memoria?

Cuando nos referimos a la memoria, no hablamos de un órgano concreto, sino de diversas estructuras cerebrales que intervienen en complejos procesos que nos permiten registrar, almacenar y acceder a distintos tipos de información. Si bien intervienen complejos circuitos neuronales, en términos generales, la memoria se desenvuelve de la siguiente manera:

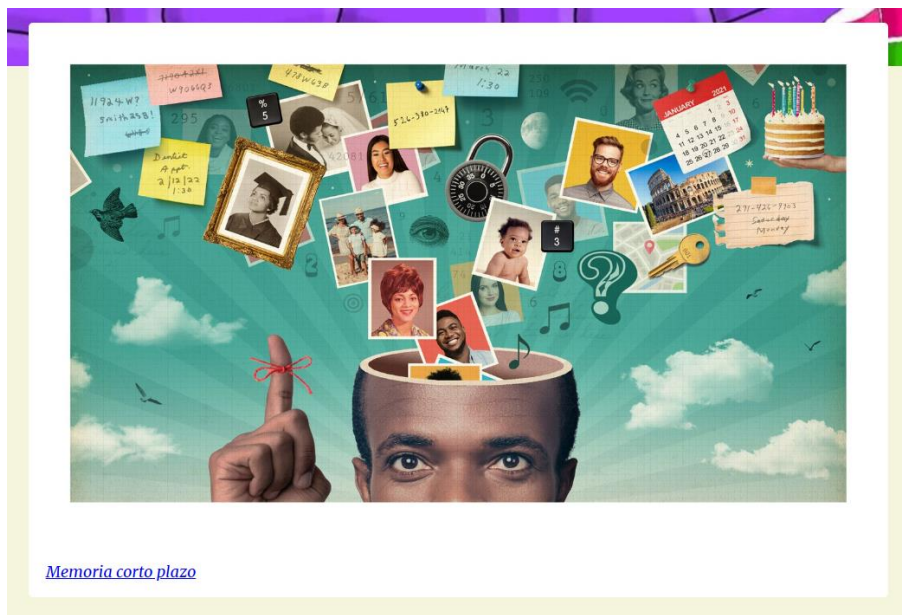
Una primera fase de codificación. Aquí se hace una primera lectura de la información que luego será almacenada. La concentración, la atención y la motivación de la persona son aspectos claves en la selección de lo que se almacenará.

El almacenamiento es la segunda fase y se refiere a la retención de la información.

Una tercera fase es la de recuperación, que se refiere a la posibilidad de disponer de dicha información cuando la precisamos.

Cuando se pulse sobre cualquiera de las seis primeras imágenes, esta se agrandará ocupando el espacio de las seis primeras. Independientemente de qué imagen se hay pulsado, se mostrará el mismo contenido de texto:

Imagen:



[Memoria corto plazo](#)

Texto:

Existen seis tipos de memoria

- 1** Memoria corto plazo
Esta memoria tiene una capacidad limitada. En general, puede retener como máximo 7 ítems de manera simultánea. También el tiempo de retención de la información es breve, con un máximo de 20 segundos. Aquí la atención y la concentración son claves, ya que si estamos distraídos, la capacidad de la memoria de corto plazo se ve reducida. Además, suele mencionarse la memoria de trabajo aquí, implica el manejo y la organización de la información para el logro de un objetivo concreto.
- 2** Memoria largo plazo
La memoria de largo plazo es más estable y duradera. Dentro de ella, como ya adelantamos, se ha propuesto una subclasificación, donde encontramos la de tipo declarativa y la procedimental.
Memoria declarativa
Como parte de la memoria de largo plazo, se refiere al contenido de lo que se almacena. La memoria episódica nos permite recordar hechos concretos referidos a nuestra propia biografía y que están vinculados a un tiempo y un lugar determinado. En ella se almacenan sucesos que identificamos como personales.
Por otro lado, la memoria semántica nos permite recordar en términos más generales y está vinculada a nuestra comprensión del mundo. También se almacena aquí el significado de conceptos y el vocabulario.
Memoria procedimental
Esta otra parte de la memoria a largo plazo se refiere al cómo (el paso a paso de una receta, por ejemplo). Permite recuperar información sobre habilidades motoras.
En este caso, cuando la información se consolida, aparece en automático, como por mente, no es necesario repasar el procedimiento una y otra vez.
- 3** Memoria sensorial
Respecto al formato de la información, la memoria sensorial es aquella que registra o almacena la información considerando los sentidos. Nos acordamos del olor de la torta de la abuela o del tacto suave de nuestra mascota, por ejemplo.
- 4** Memoria verbal
La memoria verbal se refiere a la información almacenada en formato de palabras, ya sean escritas o verbales.

Cuando se pulse sobre la imagen agrandada, se mostrará, también agrandada, su imagen asociada correspondiente. Independientemente de qué imagen se hay pulsado, se mostrará el mismo contenido de texto:

Imagen:

Diseases and Conditions That Affect Short-term Memory

Parkinson's Disease



Parkinson's disease is a neurodegenerative disorder characterized by the loss of dopaminergic neurons in subregions of the striatum, especially the substantia nigra.



In studies with humans, Parkinson's disease patients show lower short term memory capacity across digit span tests and deficits in short term memory maintenance.

Alzheimer's Disease



Alzheimer's disease causes the dysfunction and death of neurons involved in learning and memory processes, including the hippocampus and frontal cortex.



This disease leads to deficits in the integrated activity of a distributed network of brain regions that includes the prefrontal cortex and hippocampus.

Sleep Deprivation



Studies on sleep deprivation have reported a decrease in the learning rate, due to poor spatial short-term memory and slow learning of the task rules.



Researchers also found that sleep deprivation reduced posterior cortical activation at all levels of visual memory load in humans.

[Memoria corto plazo](#)

Texto:

Consejos para mejorar la memoria

Buen descanso: durante el sueño se llevan a cabo diferentes procesos que implican la consolidación de los recuerdos y el aprendizaje, así como la selección de la información que debe descartarse.

Estado emocional: es una influencia respecto de aquellas cosas a las que les prestamos atención, lo que recordamos y lo que olvidamos. Por ejemplo, si estamos con mucha ansiedad, será difícil que podamos prestar atención a una conversación o que podamos conectarnos con un suceso en particular.

Disminuir la cantidad de fuentes de estimulación: si queremos retener cierta información, lo mejor es que tratemos de capturarla en detalle, focalizándonos en ella. En ese caso, es mejor evitar estar pendiente del televisor, del celular, de la conversación de la persona que está al lado.

Jugar: existen distintas propuestas lúdicas que permiten fortalecer la memoria, al combinar distintas acciones como completar palabras, preguntas y respuestas para recordar eventos o datos.

Cuidar la alimentación: el buen funcionamiento de la memoria también tiene su correlato en la dieta que llevamos: Por eso, el tipo de alimentación es una variable a considerar. Se recomienda incluir pescado, huevos, vegetales de hojas verdes, alimentos con omega 3.

Actividad 3. Crea una vista 'largoplazo' e implementa, a partir de las directivas y eventos que conoces para que al cargarse esta vista se muestre un carrusel cíclico que permita visualizar de forma ordenada cada una de las tres imágenes y, para cada una de ellas, un párrafo. La información contenida en el texto "¿Qué es la memoria a largo plazo?" no variará:

Actividad 4. Crea una vista 'cortoplazo' e implementa, a partir de las directivas y eventos que conoces para que al cargarse esta vista se muestre únicamente la imagen proporcionada y la frase "¿Qué es la memoria a corto plazo?". Al pulsar sobre la imagen, se añadirá un párrafo. Al volver a pulsar, se añadirá un segundo párrafo. Al volver a pulsar, se añadirá un tercer párrafo. Así hasta completar cinco párrafos. Cuando se haya llegado a cinco párrafos, si se vuelve a pulsar sobre la imagen, se mostrarán cuatro párrafos. Si se vuelve a pulsar, se mostrarán tres párrafos. Así sucesivamente hasta no mostrar ningún párrafo –únicamente la imagen y la frase iniciales-. Si se vuelve a pulsar, se volverá a iniciar el ciclo, mostrando otra vez un párrafo.

EVALUACIÓN

Esta actividad corresponde a la parte de actividades evaluables de la evaluación.

OBSERVACIONES

Se entregará un único archivo comprimido con la carpeta src del proyecto Angular comprimida en Florida Oberta. Los archivos a entregar deberán ceñirse a lo que se pide explícitamente en el enunciado de la actividad. **Cualquier desviación de las funcionalidades solicitadas o la implementación de funcionalidades no solicitadas de manera explícita en el enunciado, no incrementarán el valor de la nota, pudiéndose llegar a penalizar por ello.**