

# CODIFICANDO MENSAJES

Iván Ordóñez Álvarez//DAW 2

## Enunciado del proyecto:

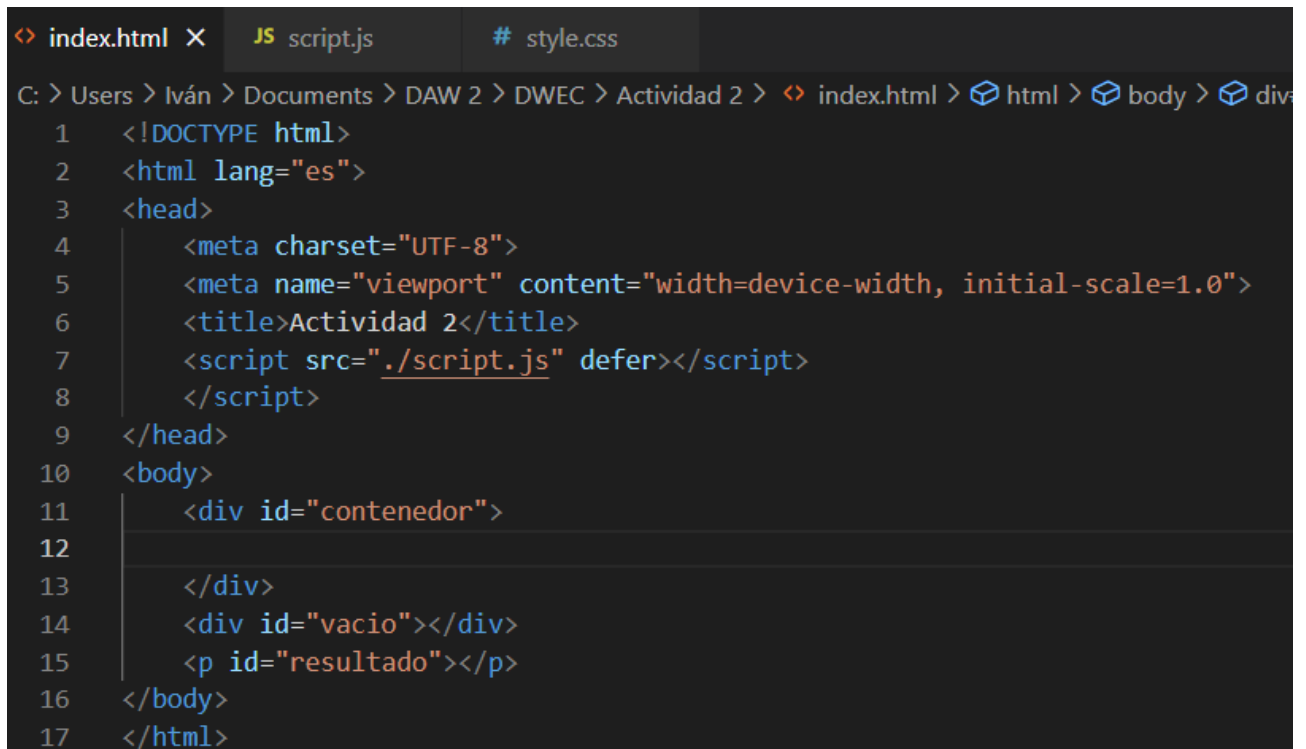
Un grupo de inteligencia militar desea codificar los mensajes secretos, de tal forma que no puedan ser interpretados con una lectura directa, para lo cual han establecido las siguientes reglas:

- El texto cifrado deberá contener sólo letras en mayúscula.
- Reemplazar cada letra por la que sigue según abecedario, excepto Z que se deberá reemplazar con la letra A.
- Reemplazar cada dígito encontrado por el siguiente número excepto el 9 que deberá ser reemplazado por el 0.
- El carácter blanco no se codifica.

Diseña una página web que reciba un texto (Window.prompt()), posteriormente, sólo con Javascript, añada un texto en el centro de la pantalla que muestre el resultado codificado según las reglas. Por ejemplo, que se introduzca la palabra “Hola 19” y salga “IPMB 20”.

## Capturas del proyecto:

Esta captura es del archivo **index.html**. Es el archivo el cual ejecutaremos para saber si está todo bien...o no. Aquí suelo poner la estructura básica de la página.



```
<> index.html X JS script.js # style.css
C: > Users > Iván > Documents > DAW 2 > DWEC > Actividad 2 > <> index.html > html > body > div
1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="es">
3  <head>
4      <meta charset="UTF-8">
5      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6      <title>Actividad 2</title>
7      <script src="./script.js" defer></script>
8  </head>
9  <body>
10     <div id="contenedor">
11
12
13     </div>
14     <div id="vacio"></div>
15     <p id="resultado"></p>
16 </body>
17 </html>
```

< index.html JS script.js X # style.css

C: > Users > Iván > Documents > DAW 2 > DWEC > Actividad 2 > JS script.js > ...

```
1
2 let senial = prompt("Escribe algo");
3
4 let senialMayusculas=senial.toUpperCase();
5 if(senial.length==0){
6
7 }else{
8     console.log(senialMayusculas);
9 }
10
11
12 for (var i = 0; i < senial.length; i++) {
13     var caracter = senial[i];
14
15     if (caracter === ' ') {
16         resultado += ' ';
17     } else if (caracter === 'Z') {
18         resultado += 'A';
19     } else if (caracter >= 'A' && caracter <= 'Y') {
20         resultado += String.fromCharCode(caracter.charCodeAt(0) + 1);
21     }else if (caracter === 'z') {
22         resultado += 'a';
23     } else if (caracter >= 'a' && caracter <= 'y') {
24         resultado += String.fromCharCode(caracter.charCodeAt(0) + 1);
25     } else if (caracter >= '0' && caracter <= '8') {
26         resultado += String.fromCharCode(caracter.charCodeAt(0) + 1);
27     } else if (caracter === '9') {
28         resultado += '0';
29     }
30 }
31
32 document.getElementById('resultado').textContent = resultado.toUpperCase();
```

```
document.getElementById('resultado').textContent = resultado.toUpperCase();
```

```
const div = document.createElement("div");
const titulo = document.createElement("h3");
titulo.textContent = "Foto";
titulo.className = "titulo-foto";
const imagen = document.createElement("img");
imagen.setAttribute("src", "https://source.unsplash.com/random/150x150");

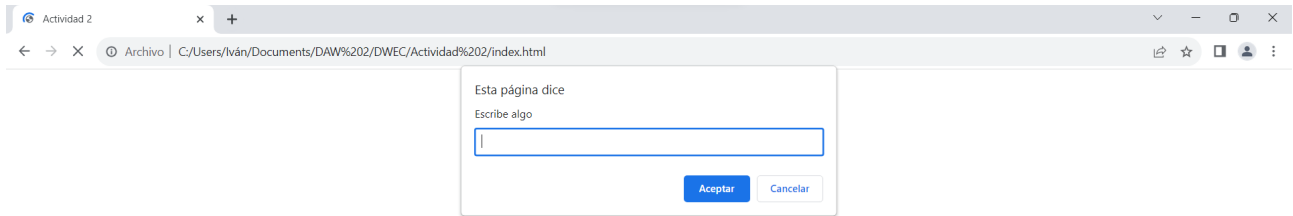
div.appendChild(titulo);
div.appendChild(imagen);

contenedor.appendChild(div);
let parentContenedor = contenedor.parentNode;
parentContenedor.insertBefore(div, contenedor);
let contenedorCopia = contenedor.cloneNode(true);
document.body.appendChild(contenedorCopia);
```

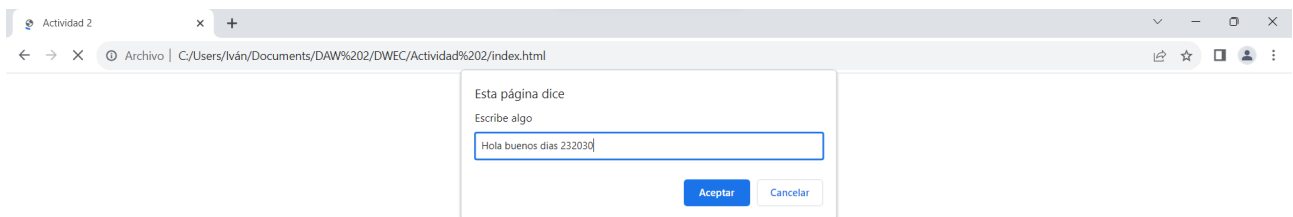
La anterior captura es del archivo **script.js** y ahí es donde desarrollo la mayor parte del proyecto...ya que me lo piden.

Para este proyecto he decidido no decorar mucho la aplicación debido a la falta de tiempo, por eso he incluido el archivo **style.css**, pero no he escrito nada en él.

## PRUEBAS



Si ejecutamos la aplicación, nos sale el prompt, que nos dice que **escribamos algo**. Y si escribimos algo pasa lo siguiente:



No sólo nos codifica el mensaje correctamente, sino que también nos muestra una imagen aleatoria cada vez que escribimos en el **prompt**.

