IES Francisco Romero Vargas. Curso 2017/2018

2º CFGS Desarrollo de Aplicaciones Web. Desarrollo Web en Entornos Cliente

Evaluación 1ª Examen 2 PRÁCTICO

18/Diciembre/2018

PRÁCTICA 1 (primero.html) (3 puntos)

Escribir una página web que solicite los datos de usuario correspondientes al NIF y a la Contraseña y, tras la validación oportuna, los envíe por el método POST al proceso grabar.php usando Ajax.

Login de usuario

NIF	Debe contener 8 dígitos seguidos de una letra mayúscula
Contraseña	
Enviar	

Sólo hay que validar el campo NIF y habrá que emitir, en su caso, los siguientes mensajes de error:

- "NIF no válido: No cumple los requisitos indicados". Si no consta de 8 dígitos seguidos de una letra mayúscula.
- "NIF no válido: Número y letra no se corresponden". Si supera el control anterior y no es un número de NIF correcto. La letra correspondiente a un NIF se calcula dividiendo el número (los primeros 8 caracteres) entre 23, lo cual dará la posición de la letra correcta dentro de la cadena "TRWAGMYFPDXBNJZSQVHLCKE".

Se entrega el archivo grabar.php.

PRÁCTICA 2 (segundo.html) (3 puntos)

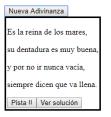
Diseñar una página web que presente adivinanzas para niños cuya información se obtiene del archivo **adivinanzas.json** (que se entrega). La página deberá mostrar un botón con el texto "Nueva adivinanza" y cada vez que sea pulsado aparecerá una nueva adivinanza, elegida al azar de entre todas las existentes en el archivo. Las adivinanzas no podrán repetirse, de modo que cuando se hayan mostrado todas, se presentará un mensaje de alerta y se procederá a cerrar la página.

Cada adivinanza irá acompañada de dos botones: "Pista ¡!" y "Ver Solución". Si se pulsa pista se mostrará un mensaje de alerta con la pista correspondiente. Si se pulsa solución se mostrará, en la misma página y resaltado en rojo, la solución a la adivinanza y desaparecerán tanto el botón de pista como el botón de solución.

La apariencia de la página, en dos de sus fases, será la siguiente:

Recursos Educativos Recursos Educativos

Adivinanzas infantiles





Adivinanzas infantiles

PRÁCTICA 3 (tercero.html) (1 + 1 puntos)

"Sugen un etsduio de una uivenrsdiad ignIsea, no ipmotra el odren en el que las Itears etsan ersciats, la uicna csoa ipormtnate es que la pmrirea y la utlima Itera esten ecsritas en la psiocion cocrrtea. El rsteo peuden estar ttaolmntee mal y aun pordas lerelo sin pobrleams. Etso es pquore no lemeos cada Itera por si msima snio la paalbra cmoo un tdoo. PesornameInte me preace icrneilbe..."

 Añadir un nuevo método llamado desorganiza al objeto nativo String que, conservando el primer y el último carácter de una palabra, ubique de forma aleatoria todos los caracteres intermedios de forma que devuelva una nueva palabra que pueda ser leída desde el punto de vista del texto anterior. Las palabras de menos de 4 letras no tendrán sentido de desorganización.

Ejemplo: "Juana".desorganiza() podría resultar Janua o Junaa, pero nunca Juana

• Escribir una página web que utilice "de algún modo" lo expuesto anteriormente :-) Imaginación al poder !!!