

## GUI N DE ACTIVIDAD

# DESARROLLO WEB EN ENTORNO CLIENTE

---

### PRUEBA TE RICO-PR CTICA 1  EVALUACI N

#### OBJETIVOS

- Evaluar las competencias adquiridas durante el transcurso del curso

#### TEMPORALIZACI N

*2 horas*

#### PROCESO DE DESARROLLO

Dado el c digo de los ficheros “index.html” e “index.css” que se os proporciona como base, implementa una aplicaci n, “**main.js**” que:

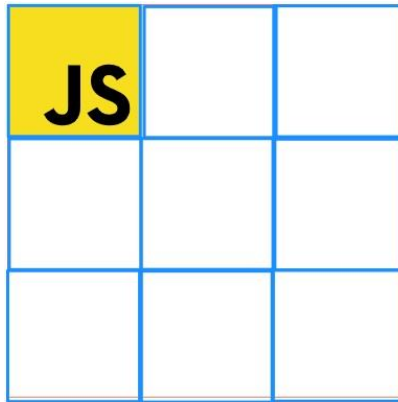
1. Agregue en la capa contenedora de botones con el id “buttons-container”, 2 botones centrados en la capa horizontalmente. El bot n 1, con la etiqueta “Contar palabras”, a adir , debajo de la capa que contiene el p rrafo, una capa con un elemento “span” dentro, que a su vez contendr  un n mero indicando el total de palabras del texto. Dicho n mero tendr  un tama o de fuente que ser  el doble del tama o de fuente general del documento (aunque este se cambie en cualquier momento). El bot n 2, con la etiqueta “Restablecer” eliminar  el elemento span generado. Este segundo bot n s lo estar  activo cuando se hayan contado las palabras al menos 1 vez (cuando se haya hecho clic sobre el bot n de contar palabras).

**(2.5 puntos)**

2. Tenga la l gica necesaria para que, cuando se escriba un n mero en el campo de texto, el texto pase a recortar su n mero de palabras al especificado en el campo de texto.

**(2 puntos)**

3. Dibuje 4 botones, uno con una flecha en cada dirección (arriba, abajo, izquierda, derecha), centrados encima de la imagen (considera contenerlos en una capa), de manera que puedas mover la imagen en sus 6 posiciones posibles. Hay 6 posiciones posibles, como se indica en la siguiente figura:



**(3 puntos)**

4. Aplique un cambio al peso de la fuente del texto cuando el ratón pase por encima del mismo. La fuente pasará de normal a negrita cuando el ratón esté encima, y de negrita a normal cuando el ratón se quite de encima. El color de fondo pasará de blanco a color “deeppink” cuando se pase por encima y de “deeppink” a blanco, cuando se quite de encima.

**(1.5 puntos)**

5. Recoja la información que el usuario pueda escribir en el formulario, en un **objeto**, y la muestre en formato JSON, en el párrafo del final del documento que tiene como identificador “json-result”.

**(1 puntos)**

## EVALUACIÓN

Esta prueba es de recuperación. La máxima nota ponderada, con la ayuda de la presente prueba, será de un 5 sobre 10, es decir, el aprobado de la primera evaluación.

## OBSERVACIONES

**No está permitido modificar el “body” del fichero HTML base**, para conseguir el resultado requerido.

La prueba se debe desarrollar en una **rama** del repositorio del alumno, llamada **RECUPERACION\_1EV**.

Se valorará negativamente la copia de soluciones de internet con conceptos que no se hayan visto en clase. **La solución se debe implementar únicamente con contenido que hayamos visto en la materia del curso. Está completamente prohibido el uso de JQuery para la solución de los ejercicios.**

Aunque os recomiendo muchos commits, a modo de puntos de retorno conforme vayáis teniendo partes que funcionen, será necesario tener al menos 1 commit y un push cada 30 minutos. Los commits tendrán como mensaje del commit: "EXAMEN\_1EV <el trabajo que has realizado / lo que has implementado>". Se valorará positivamente un trabajo con Git estructurado.

**La entrega de la prueba se realizará por Florida Oberta y debe contener la URL al repositorio en el que se ha desarrollado la actividad.**

**Asegúrate de no subir al repositorio ficheros generados por tu aplicación, ni por tu entorno de desarrollo. No entregues ningún contenido que no sea necesario para la evaluación.**

**El seguir o no seguir todas las observaciones anteriormente indicadas puede afectar a la calificación de forma significativa.**