



Nombre: _____

Instrucciones

En esta prueba se permitirá el acceso a Internet durante la primera parte del examen para la descarga de los ficheros necesarios para la realización la misma.

Una vez los y las participantes de la prueba se hayan descargado el fichero, la conexión a Internet estará totalmente prohibida.

La utilización de dispositivos móviles está totalmente prohibida.

Ya sea durante esta prueba o durante su corrección, cualquier sospecha fundamentada de haber realizado una copia implicará una calificación de 0 a todos los participantes de la copia: copiador y copiado.

¿Cómo se entrega este examen?

Cuando el alumno o la alumna finalice, avisará al profesor. El alumno o la alumna debe seguir los pasos que le indique el profesor.

No entregar el ejercicio siguiendo estas instrucciones implica una penalización de 1 punto.

Ejercicio 1 (3 puntos)

El ejercicio que estará compuesto de al menos un fichero html, que debe llamarse así:

- **Apellido1_Apellido2_Ejercicio1.html**

Vamos a crear una página web que sea una calculadora.

En primer lugar, utiliza la página web “calculadora.html” que se proporciona con esta prueba. Juega con esa página y descubre cómo funciona. Verás que el truco principal es que existe un campo de texto cuyo id es “input-calc” que contiene una cadena de caracteres que representa una serie de cálculos que se pueden hacer con una calculadora. El contenido de ese campo de texto se copia en una variable llamada “expression”. En javascript existe una función que se llama “eval()”, de forma que, utilizando “eval(expression)”, se devuelve el resultado de ejecutar los cálculos que representa la cadena “expression”.

En este ejercicio se pide que modifiques la página proporcionada, de la siguiente forma:

1. Inserta tantos botones como necesites (objeto <button>):
 - a. Números del 0 al 9.
 - b. Operaciones básicas: suma “+”, resta “-”, multiplicación “*”, división “/”, e igual “=”.
2. Cada vez que se pulse sobre un botón, se debe añadir al campo de texto el número o la operación correspondientes.
3. Cuando se pulsa sobre el botón “=”, se debe utilizar la función “eval()” para que el resultado de la operación quede en el mismo campo de texto “input-calc”.

Ejercicio 2 (3,5 puntos)

El ejercicio que estará compuesto de al menos un fichero html, que debe llamarse así:

- **Apellido1_Apellido2_Ejercicio2.html**

Para este ejercicio se tiene que crear una página web de forma que haya un área de texto, como el siguiente:

```
<textarea rows="10" cols="40">Escribe aquí tu texto</textarea>
```

Junto al campo de texto debe existir un botón cuyo texto sea “Contar palabras”. Al presionar sobre el botón, debe aparecer una alerta donde se indique el número de palabras que existen en el texto.

Nota. Para saber el número de palabras, ayúdate en contar el número de espacios que existan y haz después, los cálculos pertinentes.

Ejercicio 3 (3,5 puntos)

Queremos construir una página web que tiene que tener en su parte superior un campo de texto y un botón.

En el campo de texto únicamente se pueden escribir números, pero en este caso, no tenemos que realizar ninguna comprobación: supondremos que el usuario escribe un número correcto.

1. Cuando el usuario pulse sobre el botón, se debe mostrar la tabla de multiplicar de ese número. Es obligatorio utilizar un bucle para esta función.
Si el usuario introduce otro número y vuelve a pulsar en el botón, la salida anterior debe eliminarse y colocarse la nueva en su lugar.
2. La salida de la tabla de multiplicar ha de realizarse utilizando algún efecto de jquery de forma que:
 - a. Al aparecer la tabla se utilice algún efecto que muestre la salida “poco a poco” utilizando el efecto elegido.
 - b. Cuando se pulse de nuevo en el botón para calcular otra tabla de multiplicar, la tabla de multiplicar previa debe de desaparecer utilizando un efecto, y la nueva, también ha de colocarse en la página web utilizando un efecto. Pueden ser el mismo efecto el de “desaparecer” y “aparecer”.

Por ejemplo, si el usuario introduce el número 15, la salida en la página web ha de ser algo similar a:

Tabla de multiplicar del número 15:

$$15 \times 1 = 15$$

$$15 \times 2 = 30$$

$$15 \times 3 = 45$$

$$15 \times 4 = 60$$

$$15 \times 5 = 75$$

$$15 \times 6 = 90$$

$$15 \times 7 = 105$$

$$15 \times 8 = 120$$

$$15 \times 9 = 135$$

$$15 \times 10 = 150$$

Rúbrica y puntuación

Descripción	Puntuación máxima	Puntuación conseguida
Ejercicio 1.		
Tras insertar los botones, la apariencia de la página web es de una calculadora.	0,25	
Al presionar los botones, se añade la nueva funcionalidad al campo de texto.	2,50	
Al presionar el botón "=", el resultado queda en el campo de texto.	0,25	
Ejercicio 2		
Se construye la web con la estructura pedida: campo <i>textarea</i> y botón <i>Contar palabras</i> .	0,25	
Al pulsar <i>Contar palabras</i> se cuentan correctamente el número de palabras.	2,75	
El código está correctamente sangrado.	0,50	
Ejercicio 3.		
Existe el campo de texto y el botón.	0,25	
Aparece la tabla de multiplicar, borrándose cualquier otra previa que pudiera existir.	1,75	
Existe un efecto para cuando la tabla de multiplicar aparecer y desaparece.	1	
El código está correctamente sangrado.	0,50	
TOTAL	10	