



MODULO 4. Unidad 4.
Geolocalización en JavaScript
Práctica 5.



Práctica 5.

Partiendo de un documento HTML básico con su estructura correspondiente. Se pide:

1. Insertar el código JavaScript dentro del propio documento HTML haciendo uso de la etiqueta correspondiente.
2. Obtener coordenadas del cliente, previa petición de permisos.
3. Pintar un mapa a través de la API de Open Street Map: [OpenStreetMap API — Public APIs](#)
 - Dimensiones → width 500px, height 500px
 - Modo → plano
 - Zoom → 15
 - Centro → latitud y longitud obtenidas en el punto anterior.
4. Pintar un marcador en la latitud y longitud obtenidas previamente.



Directrices generales:

1. Guardaremos el archivo para su entrega con el siguiente formato: M4P05_Nombre_Apellido1_Apellido2
2. En el caso de que el ejercicio contenga más de un archivo, subiremos un archivo ".zip" o ".rar" con el mismo formato de nombre, es decir, M4P05_Nombre_Apellido1_Apellido2.zip
3. Otra opción posible para presentar la práctica es hacer la entrega con un enlace de GitHub a vuestra práctica.
4. Se recomienda usar comentarios en el código para indicar nuestros pasos
5. Software recomendado: Visual Studio Code. Aunque si nos sentimos cómodos con otro editor para trabajar con HTML, CSS y JS como Sublime Text o Atom también es válido.
6. Usaremos nombres de variables apropiados. Si vamos a guardar una nota, llamaremos a esa variable **nota**, no x o n.