

Módulo Profesional 06:

Desarrollo web en entorno cliente

Actividad UF1

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR EN

DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

MODALIDAD ONLINE

Nombre del alumno



ACTIVIDAD UF1

Objetivos

- Escribe sentencias simples, aplicando la sintaxis del lenguaje y verificando su ejecución sobre navegadores web 3.
- Escribe código, identificando y aplicando las funcionalidades aportadas por los objetos predefinidos del lenguaje.

Competencias asociadas:

- Desarrollar aplicaciones web con acceso a bases de datos utilizando lenguajes, objetos de acceso y herramientas de mapeo adecuados a las especificaciones.
- Desarrollar servicios para integrar sus funciones en otras aplicaciones web, asegurando su funcionalidad.

Metodología

- Preparación individual
- Preparación grupal
- Discusión de la actividad

Entrega

Fecha y formato de entrega.

Un fichero comprimido con los archivos que contendrán el código con la solución propuesta.

Dedicación estimada

240 minutos

Documentos de referencia

Recursos y bibliografía.

Resultados de aprendizaje

- Escribe sentencias simples, aplicando la sintaxis del lenguaje y verificando su ejecución sobre navegadores Web.
- Escribe código, identificando y aplicando las funcionalidades aportadas por los objetos predefinidos del lenguaje.

Criterios de evaluación

- Se han utilizado los distintos tipos de variables y operadores disponibles en el lenguaje.
- Se han identificado los ámbitos de utilización de las variables.
- Se han reconocido y comprobado las peculiaridades del lenguaje respecto a las conversiones entre distintos tipos de datos.
- Se han utilizado mecanismos de decisión en la creación de bloques de sentencias.
- Se han utilizado bucles y se ha verificado su funcionamiento.
- Se han añadido comentarios al código.
- Se han utilizado herramientas y entornos para facilitar la programación, prueba y depuración del código.
- Se han escrito sentencias que utilicen los objetos predefinidos del lenguaje para cambiar el aspecto del navegador y el documento que contiene.
- Se han generado textos y etiquetas como resultado de la ejecución de código en el navegador.
- Se han escrito sentencias que utilicen los objetos predefinidos del lenguaje para interactuar con el usuario.

Desarrollo de la actividad

Resuelve los siguientes ejercicios y presenta un archive (html o js) con el código que se proponga como solución a cada uno de ellos:

Ejercicio cadenas (2 ptos.)

Crea un programa en el que crees 4 variable, 2 cadenas y 2 números, con los siguientes valores: tu nombre, tu apellido, tu edad y tu año de nacimiento.

- Muestra en un alert una frase que incluya comillas simples.
- Muestra en un alert tu nombre y apellidos separados por un salto de línea.
- Muestra en un alert la suma de las variables edad y año de nacimiento.
- Muestra en un alert la suma de todas las variables.

Comenta el código con los comentarios que estimes necesarios.

Ejercicio edades (2,5 ptos.)

Crea un programa que pida al usuario que introduzca una edad y muestre el siguiente mensaje en función del número introducido:

- 0-12: Niño
- 13-26: Joven
- 26-60: Adulto
- >60: Jubilado

Para guardar un valor del usuario utilizamos el siguiente código:

- `var respuesta = prompt ("Mensaje");`

También comprobará que no se meta un número menor de 0. Comenta el código con los comentarios que estimes necesarios.

Ejercicio control parental (2,5 ptos.)

Crea un control parental para que no se pueda entrar en una página.

Se pedirá al usuario que escriba el apellido del actor protagonista de la película "Superman" de 1978 (si no sabes quién fue, busca en Google ;)

Para guardar un valor del usuario utilizamos el siguiente código:

`var respuesta = prompt ("Mensaje");`

Mientras el usuario no introduzca el valor correcto, el mensaje seguirá saliendo.

Comenta el código con los comentarios que estimes necesarios.

Ejercicio control parental 2 (3 ptos.)

Modifica el ejercicio anterior de la siguiente forma:

- En primer lugar, se carga un prompt donde pregunta: “¿Cuál es el nombre del actor protagonista de la película de SUPERMAN (1978)?”
- En caso de que el usuario introduzca mal nombre y apellido, muestre como mensaje: “ERROR. Inténtelo de nuevo. ¿Cuál es el nombre completo del actor protagonista de la película de SUPERMAN (1978)?”
- En caso de que el usuario introduzca el nombre del actor (solamente) el prompt muestre como mensaje “Te falta el apellido. ¿Cuál es el nombre completo del actor protagonista de la película de SUPERMAN (1978)?”.
- En caso de que el usuario introduzca el apellido del actor (solamente) el prompt muestre como mensaje “Te falta el nombre. ¿Cuál es el nombre completo del actor protagonista de la película de SUPERMAN (1978)?”.

Comenta el código con los comentarios que estimes necesarios.