

## Módulo Profesional 06:

Desarrollo web en entorno cliente

# Reto 3

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR EN

## DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

MODALIDAD ONLINE

**Alumno:** [Escriba aquí]



## Primeros pasos

### Objetivos

- Seleccionar lenguajes, objetos y herramientas, interpretando las especificaciones para desarrollar aplicaciones web con acceso a bases de datos.
- Utilizar lenguajes, objetos y herramientas, interpretando las especificaciones para desarrollar aplicaciones web con acceso a bases de datos.

#### Competencias asociadas:

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

### Metodología

### Entrega

- Investigación individual (algoritmo).
- Preparación individual.
- Discusión del reto (posterior a fecha de entrega).
- Fecha límite el 09/11/2021.
- Se deberá entregar solo un fichero comprimido por alumno y subirlo en el apartado correspondiente del aula virtual.

### Dedicación estimada

### Documentos de referencia

- 180 minutos.
- Internet (localización algoritmo)
- Recursos del aula.
- Referencias bibliográficas.

### Resultados de aprendizaje

- Escribe sentencias simples, aplicando la sintaxis del lenguaje y verificando su ejecución sobre navegadores Web.

### Criterios de evaluación

- Se ha seleccionado un lenguaje de programación de clientes Web en función de sus posibilidades.
- 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.

## Descripción de la actividad

Selecciona una de las dos opciones que se presentan relativas a la creación y gestión de objetos y arrays en Javascript:

### **Utilidad 1: Formulario validador DNI / NIF**

Realiza un formulario donde se pueda introducir y enviar un DNI con letra. El formulario deberá validar si la letra es correcta al:

- 1) Perder el foco del campo de texto donde se introduce el DNI.
- 2) Enviar el formulario, cancelando el envío si el formato no es correcto.

### **Utilidad 2: Formulario validador de Anagramas**

Realiza un formulario que tenga dos campos de texto. Deberá validar antes de enviarse si uno de los campos es un anagrama del otro y enviarse solo si lo es. Se ignorarán mayúsculas, minúsculas y espacios.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Anagrama>

## Desarrollo de la actividad

A continuación, realizar cada una de las siguientes tareas:

1. Averiguar como se realiza las operaciones que debe llevar a cabo el programa seleccionado (desarrollo del algoritmo).
2. Implementación del código javascript para desarrollar la utilidad.
3. Ejecución de pruebas para comprobación de su correcto funcionamiento.