

EXAMEN PARCIAL #1 - TEMAS 1, 2, 3 y 4

Desarrollo Web en Entornos Cliente - 2º DAW

Lunes 13 de Noviembre de 2017

Nombre: _____

TEORÍA

1. (1,2 puntos) Marca la respuesta correcta para cada pregunta. Cada respuesta correcta suma 0.1, mientras las incorrectas restan 0,05.

- ¿ES2015 es?
a) Otra forma de llamar al external script de 2015
b) ECMA Script versión 6
c) La última versión de JavaScript
d) Ninguna de las anteriores
- La llamada al código Javascript debe colocarse en:
a) La sección Body de la página
b) Antes de la etiqueta <title>
c) Antes de la etiqueta <html>
d) Puede colocarse en la sección Head o en Body
- En Javascript, para darle el nombre a una variable, objeto o función, debemos tener en cuenta que
a) No se pueden usar mayúsculas Javascript
b) no distingue entre mayúsculas y minúsculas
c) Javascript diferencia entre mayúsculas y minúsculas
d) Ninguna de las anteriores
- ¿Cuál es la instrucción usada para devolver un valor en una función?
a) send
b) return
c) value
d) document.write
- ¿Cuál de estas instrucciones está correctamente escrita en Javascript?
a) if (a==0) alert (a);
b) if (a=0) print a;
c) if (a==0) { print [a] }
d) if (a==0): print a;
- ¿Todo el código javascript debe estar por fuerza dentro del archivo html o php de la página web?
a) Sí, porque si no, no se podría ejecutar en el navegador
b) No, es posible meter código javascript en ficheros de extensión .js y hacer un "include" en el código html
c) No, ya que al ejecutarse en el servidor no es necesario incluirlo en la respuesta al cliente.
d) Ninguna de las anteriores
- Cuando queremos almacenar una lista de valores en Javascript lo más adecuado es usar...
a) Una instancia del objeto array
b) Una constante tipo lista
c) Una variable cuyo nombre termine en un número o índice
d) Una instancia del objeto string en el que concatenamos los valores
- function calculo(x) { return (!x); } ¿Que devolvería la función anterior si la invoco como calculo (12)?
a) 479001600
b) true
c) false
d) 12
- Algunas estrategias válidas para reutilizar código son:
a) El uso de sandboxes.
b) Crear paquetes gestionables mediante git
c) Hacer uso de iframes, aunque es preferible la creación de componentes.
d) Usar iframes en los que enlazamos librerías mediante webpack.
- ¿Para qué se utilizan las cookies?
a) Para que el sitio web puede consultar la actividad previa del usuario
b) Para que el servidor web conozca las preferencias del usuario
c) Para almacenar las preferencias del usuario en la base de datos de la aplicación.
d) Ninguna de las anteriores
- Si se establece el parámetro *expires* de una cookie:
a) Esta permanece indefinidamente en el cliente.
b) El servidor la borrará automáticamente al comprobar su fecha.
c) El cliente la borrará cuando pase una hora.
d) El cliente la borrará en cuanto se cierre la ventana.
- ¿Cuál de los siguientes no es un evento válido en HTML?
a) onclick
b) onreturn
c) onmouseover
d) ouchstart

PRÁCTICA

2. (1,8 puntos, uso de objetos JavaScript) Crea una función llamada Ejercicio3 que realice lo siguiente:

- Si se pasa un parámetro, debe cambiar el título de la página a ese nuevo valor. En caso contrario no cambiará nada.
- Posteriormente indicará el número de imágenes presente en la página y en caso de ser superior a 0 deberá escribir en la página el nombre de éstas.
- Por último debe poner en marcha un contador en pantalla que salte cada 3 segundos mostrando sólo los segundos actuales del reloj del sistema. En el momento que dicho reloj llegue a 0, deberá pararse el temporizador y preguntar al usuario por una URL, que deberá cargarse automáticamente.

3. (2,2 puntos, Objetos + Arrays)

- Define una clase Gato que deberá contener nombre, edad, tamaño y raza. Estos parámetros se pasarán en el constructor y serán miembros privados. Además deberán tener un método público llamado *características* que devolverá un string indicando todas las características.

Ejemplo de Uso: `var g = new Gato ("misifu",2,24,"siames");`
 `g.características()` devolverá "Me llamo misifu, tengo 2 años, mido 24 cm y soy un siamés".

- Define una clase JaulaGatitos que será un contenedor de gatos. Internamente puede manejar cuantas variables y métodos necesites, pero sólo deberá tener como públicos tres métodos:
 - `añadirGato`: recibe como parámetro un objeto de tipo Gato y lo añade a la colección.
 - `buscarGato`: recibe el nombre de un gato y lo busca entre todos los que contiene. Devolverá "No lo encuentro" si no hay ningún gato con ese nombre, o las características de éste en otro caso.
 - `mostrarGatos`: Deverá devolver en una cadena el número de gatos que contiene, junto a las características de cada uno.

4. (2,2 puntos) Escribe una función llamada *aplicaEstilos* que reciba como parámetro el ID de una tabla. Para dicha tabla deberá poner los títulos de las columnas en color rojo, y para cada fila aplicará distinto color de fondo según éstas sean pares o impares (azul y verde). La función debe ser válida aún llamandose con un ID no existente.

5. (2,6 puntos, Eventos). Coloca una caja de texto en tu página y junto a ella un div. Debes simular la funcionalidad "esta escribiendo..." similar a WhatsApp. Para ello, cada vez que el usuario pulsa una tecla en la caja de texto, durante los siguientes 3 segundos se debe mostrar ese mensaje en el div. Si en ese tiempo el usuario no ha pulsado ninguna tecla más, se borrará el mensaje. En caso contrario se mantendrá. Si el usuario pulsa Enter, se borrará la caja de texto así como el mensaje del div.

Siempre me visteis mover los brazos
en una danza al viento de giros extraños.
Mi corazón veis que es de paja
y mi cabeza una calabaza,
sé fingir sonrisas en la desolación.

(091, La canción del espantapajaros)