



2º DAW	Desarrollo Web en Entorno Cliente	22/01/2025	
		Recuper 1EV Javascript	
Nombre:		Javascript	

Ejercicio 1

Tenemos una página SPA BENITO ZEN para seleccionar servicios de un spa

- i. Al pulsar el botón Mostrar Precio llamar a la función comprobar() que hace lo siguiente:
 - a) Comprueba que se ha seleccionado alguno de los tres posibles tipos de servicios y únicamente uno, si no es así mostrar un error en una alerta y abandonar la función. (0,25 pto)
 - b) Comprueba que hayan seleccionado sexo y edad, si no es así mostrar un error en una alerta y abandonar la función. (0,25 pto)
 - c) Obtener el precio del servicio seleccionado (Circuito Termal: 40€; Limpieza de cutis: 50€; Cera Piernas Enteras: 35€; Cera total: 50€; Masaje Tailandés 60€; el resto de masajes 55€) (0,25 pto)
 - d) Modificar el contenido del div que tiene "DESCUENTOS Y PRECIOS" por el descuento que se le aplicaría según la selección de edad y sexo.

20% descuento mayores de 60 años

10% descuento hasta 25 años incluidos

A las mujeres se les da un vale de 5€ que se descuenta del precio final.

Se muestra un mensaje informativo del precio, los descuentos aplicados y el precio final. (1,5 pto)

- e) En el caso de que haya descuento se le asigna al div anterior la clase *grises*. Si no hay descuento se le quita esta clase. (0,25 pto)
- f) Se hace visible el div que contiene la fecha de visita (0,25 pto)
- ii. Al seleccionar una fecha comprobar:
 - Que la fecha sea posterior a la del sistema y dentro del año del sistema, si no mensaje de error. (0,75 pto)
 - Que la fecha corresponda a un día de Lunes a Viernes, si no es así mostrar un mensaje de error indicando que los fines de semana no trabajamos. (0,5 pto)
 - Si todo ha ido bien hacer visible el h2 mensaje y en este se muestra el texto "Llame al teléfono 686 436 444 para concertar una cita" que cambia a los 3 segundos por "O escriba al correo info@benitozen.com" para ir cambiando de uno a otro cada 3 segundos. (0,75 pto). Si se clica sobre el mensaje para de cambiar (0,25 pto)

Ejercicio 2

Al entrar se muestra una tabla con una cabecera y 2 filas por 2 columnas de datos. Los datos van a ser las potencias de los números naturales del 1 a la 10 como máximo. (1,75 ptos)

A la cabecera dale el id "cabecera" para que tenga el color verde que ves en la imagen (0,25 pto)

TABLA CON POTENCIAS

Genera Filas Genera Columnas Poner Color Quitar Color

n ¹	n ²
1	1
2	4

Cada vez que se clique el botón Genera Fila genera un número aleatorio de filas (entre 2 y 10) y carga la tabla. Lo mismo con Genera Columna (entre 2 y 10), genera el número de columnas y carga la tabla. (1 pto)

Genera Filas	Genera Columnas	Poner Color	Quitar Color	
				_
n ¹	n ²	n ³	n ⁴	n ⁵
1	1	1	1	1
2	4	8	16	32
3	9	27	81	243
4	16	64	256	1024
5	25	125	625	3125
6	36	216	1296	7776
7	49	343	2401	16807
8	64	512	4096	32768

Si se clica el botón Poner Color se pone la primera fila de datos en naranja, si se clica de nuevo la siguiente y así sucesivamente. (1 pto)

Al Generar nuevas Filas o Columnas volvemos a cargar datos y el color se pierde.

Genera Filas	Genera Columnas	Poner Color	Quitar Color	
n ¹	n ²	n ³	n ⁴	n ⁵
1	1	1	1	1
2	4	8	16	32
3	9	27	81	243
4	16	64	256	1024
5	25	125	625	3125
6	36	216	1296	7776
7	49	343	2401	16807
8	64	512	4096	32768

Si se clica el botón Quitar Color se quita el color a la última fila naranja, si se clica de nuevo la anterior y así sucesivamente. (1 pto)