

## Módulo: Desarrollo Web en entorno cliente.Convocatoria ordinaria Junio

**Nombre:**

**Fecha: 06/06/2021 Hora de Inicio:8:30 .Hora de fin: 11:30**

**Puntuación: Ejercicio1: 2,5 puntos. Ejercicio2: 3,5 puntos.Ejercicio3: 5 puntos.**

### Primer ejercicio.

Partiendo del ejemplo sobre objetos que tenéis en el blog del profesor o en el foro del tema 4, para el manejo de inmuebles, se pide agregar las siguientes funcionalidades al mismo:

- 1.- Insertar código que me permita mostrar inmuebles cuyo tamaño está comprendido entre los que indique el usuario(insertaremos el mínimo y el máximo de metros).(1,25 punto).
- 2.- En el constructor del inmueble del ejemplo no se realiza ninguna operación con los datos; año y certificado energético, Modificar el código para insertar esos dos datos al meter un inmueble nuevo. Nuestra inmobiliaria es un tanto especial y no admitiremos inmuebles cuyo año de construcción sea superior al año actual, ni anterior a 1900. Además, para la calificación energética solo admitimos las A, B o C(1,25 punto).

Debemos de modificar el entorno para poder visualizar todas las opciones modificadas.

### Segundo ejercicio.

En este ejercicio no se admite validaciones con HTML, solo están permitidas con Js y no podemos usar JQuery

Crear un pequeño formulario con los siguientes campos para las oposiciones a policía municipal de Concordia del Guadiana. Los campos se detallan a continuación y además debemos agregar un botón para enviar los datos. Todos los campos deben de ser cuadros de texto.

1. Nombre.
2. Dos apellidos
3. Edad .
4. Desempleo.
5. Titulación máxima: Se trata de la titulación mas alta que aporta el candidato
6. Un botón para el enviar los datos.

Debemos de controlar con Js, lo que se indica a continuación.

- Nombre. Al menos dos caracteres y uno debe ser vocal.(0,25 pts)
- Apellidos: al menos dos apellidos , cada uno al menos dos caracteres y uno debe de ser vocal. (0,5 puntos)
- La edad debe de estar comprendida entre 18 y 40 y no admitimos opositores que no cumplan ese criterio.(0,5 puntos)
- Desempleado: admitimos si o no(0,25 pts)

- Titulación máxima. Debe de tener 3 caracteres texto y dos dígitos. Para poder presentarse deben tener al menos Bachillerato o similar. Para ello como primer caracter el opositor debe poner UNI, BAC o FPS. En función de si tiene el título Universitario, Bachillerato o F.P de grado superior. Además debe añadir dos digitos que serán el año que lo obtuvo. p.e UNI12, significa que tiene titulación universitaria desde el 2012( 0,75 punto.)

Se valorará que los mensajes sean específicos del error cometido, debéis mostrar todos los errores que se produzcan en un area de notificaciones .En el caso de estar todos los campos correctos, se considera que los datos están listos para enviarlos al servidor, para ello la aplicación informa de que todo está ok y además mostrará como recordatorio al opositor con la tasa que debe de pagar. La tasa para presentarse es de 35 euros, salvo que se este en situación de desempleo, en este caso es 0.(1,25 punto).

### **Tercer ejercicio.-**

La Junta de Extremadura, nos pide que realicemos una aplicación-juego en JavaScript, en la que los usuarios que visiten su página puedan realizar un juego de conocimiento de la Región. El juego a implementar consistirá en acertar la provincia a la que pertenece cada pueblo.

1.- Al cargar la página debe aparecer dos tableros cuadrados con el número de casillas que el usuario desee, para ello el usuario insertará el ancho(todas estas casillas deben aparecer en blanco). Una vez llegado este punto debe de haber dos tablas una para los pueblos y otra para las provincias. Mas dos botones uno para badajoz otro para Cáceres, un botón para generar pueblos al azar y otro para terminar juego.

1,25 puntos

La metodología del juego es la siguiente:

1.- El usuario pulsa el botón de generar pueblos, la aplicación generará pueblos al azar en las casillas de la tabla de los pueblos. Se pueden repetir pueblos sin problema, aunque lo ideal sería que no se repitan si hay casillas suficientes. Al estar la aplicación en fase de desarrollo trabajaremos solamente con los siguientes pueblos:

En la provincia de Badajoz: Badajoz, Mérida, Montijo y Guadiana.

En la provincia de Cáceres; Cáceres, Plasencia, Moraleja y Coria.

1,25 puntos

2.- Una vez llegado a este punto, el usuario debe de insertar en el otro tablero la provincia a la que pertenece cada pueblo. En el tablero de las provincias, el usuario debe de ir insertando las provincias de Cáceres o Badajoz .Para ello activará el botón de la provincia e irá haciendo click en cada una de las casillas de pueblos de esa provincia. 1,25 puntos.

3.- Una vez rellenado todo la tabla de las provincias, y que el usuario pulse la opción de terminar, la aplicación nos informará del número de aciertos que hemos tenido. p.e has acertado 5 de 9. 1,25 puntos

**Podéis utilizar funciones jQuery para la implementación del juego(en este caso,la aplicación debe de funcionar sin necesidad de conexión a Internet).**