Como trabajo de **Parcial Nro 2** y **Proyecto Final**, deben ***elegir uno de los 9 (nueve) proyectos*** que se detallan a continuación y desarrollarlo.

**Para cumplimentar el objetivo que corresponde al 2do parcial, el alumno debe**.

1.       Elegir el proyecto

2.       Registrar un dominio propio en el NIC Ar, o subdominio compartido (Ej.: GoDaddy)

3.       Contratar un servidor WEB gratuito (Ej.: GoDaddy)

4.       Presentar un **anteproyecto**, donde describe detalladamente el trabajo que realizará. Este detalle debe contener el nombre del alumno, título del proyecto, *esquema de pantallas* que mostrará. Según sea el caso las pantallas *de entrada* *y* las *salidas* esperadas.

5.       *Servidor y URL* donde montará el proyecto.

6.       Que librerías o frameworks empleará.

7.       Un avance (*maqueta, imagen, etc. de las entradas y salidas*) de la programación del proyecto

8.       1° 2° debe presentarlo el 1 de noviembre

9.       1° 1° debe presentarlo el **4 de noviembre**

10. antes del **15 de noviembre** presentar una carpetita

**Para presentarse a rendir el Proyecto Final.**

1.       Debe presentar lo indicado en el punto anterior y mostrar el *código completo* del proyecto desarrollado por Ud, y demostrar su *funcionamiento en el servidor contratado*.

2.       Al menos 5 días antes, debe enviar esto (un \*.zip) al profesor para su evaluación previa.

Para progresar en Javascript, debes practicar construyendo proyectos. Esta es la mejor manera de mejorar su código, especialmente si es un principiante. Además, estos proyectos constituirán su cartera, lo que le permitirá crear más oportunidades para usted como desarrollador de JavaScript.

Al programar uno de varios de estos ejercicios en JavaScript, podrá:

1. mostrar proyectos concretos en su portafolio.
2. manipular los datos en la entrada (teclado, mouse) como en la salida (pantalla)
3. Crear interfaces de usuario sencillas en la web en HTML.

Algunos proyectos y ejercicios para principiantes en JavaScript.

**1. Desarrolle una lista de TODO en JavaScript**

Una lista de TODO *(Cómo hacerlo. Ayuda en línea*) es un gran primer mini proyecto para comenzar a aprender sobre la entrada de datos y su visualización. Al hacer una lista de tareas pendientes, aprenderá, por ejemplo:

Cómo gestionar y visualizar diferentes elementos según su estado  
Cómo crear, recuperar, modificar y eliminar objetos en JavaScript  
Cómo ir más allá con la permanencia de datos a nivel local explorando localStorage

Una lista de TODO es un proyecto que a menudo se toma como ejemplo cuando aprendes framework  o librerías como react, react-native, vue.js, angular.js y otros. Hacer este proyecto en Vanilla JS y HTML, por tanto, tiene mucho sentido y facilitará tu aprendizaje en el futuro.

<https://platzi.com/tutoriales/1339-fundamentos-javascript/1487-que-es-vanilla-js-o-javascript-puro/?gclsrc=aw.ds&gclid=CjwKCAjwq9mLBhB2EiwAuYdMtSiBos3v9fdKIP1V0MHrhK_LVZhGm_1d_FXmtGj_S-VofnAUNl25xRoCqj8QAvD_BwE>

**2. Desarrollar un generador de cotizaciones de JavaScript**

¿Piensas en crear un mini proyecto que dé citas al azar de tu rapero, autor o personalidad favorita?

Así que aproveche la oportunidad para familiarizarse con las matrices y la función Math.random () en JavaScript creando un generador de cotizaciones.

Primero, deberá recopilar las cotizaciones que desee, intente hacerlo de manera inteligente raspando los datos.  
Luego, deberá poner estas citas en una tabla para que pueda usarlas.  
Con el tiempo, creará una interfaz de usuario para mostrar el contenido de forma aleatoria.

**3. Desarrolle una calculadora de IMC en JavaScript**

Hacer una pequeña calculadora también puede ser un buen ejercicio para los principiantes de JavaScript.

La fórmula para calcular el IMC es simple:

Con el Peso en kg y la Altura con distintas unidades de medida.

Fórmula del IMC (Kg / m2)

El IMC (índice de masa corporal) es igual al kilogramo (kg) de masa dividido por el metro (m) de altura al cuadrado:

IMC (kg / m2) = masa (kg) / altura 2 (m)

(Kg / m2) IMC (índice de masa corporal) longitud es igual a libras (kilos) igual a la altura al cuadrado en pulgadas (in) por 703

IMC (kg / m2) = masa (lb) / altura 2 (in)। 703

Todo lo que tiene que hacer es crear el formulario de entrada de datos y una interfaz de usuario HTML para mostrar el resultado.

Para ir más allá, también puede mostrar la categoría de índice de masa corporal en la que se encuentra su usuario. Buscarlo en la WEB.

**4. Desarrolle un conversor de divisas a JavaScript**

Similar a la calculadora de IMC, el conversor de divisas es un ejercicio bueno y muy simple para basar su cartera de GitHub y tener en sus manos JavaScript.

Necesitará el curso actual, que puede grabar en su código o tomarlo con una API. Luego, con el monto ingresado como ingresado por el usuario, se desplegará el resultado de su cálculo para obtener la conversión de la moneda elegida.

Luego, puede tener en cuenta los grados, las raíces cuadradas y todas las demás operaciones que desee.

Una calculadora completa y exitosa es un gran proyecto de JavaScript para progresar.

<https://www.cotizacion.co/mendoza/>

**5. Desarrollo de una cuenta atrás en JavaScript**

El manejo de fechas es una habilidad que será útil a diario como desarrollador web o de JavaScript. Incluso si a algunas librerías les gusta **moment.js**, necesitará usar fechas en sus diversos proyectos. Esta es la razón por la que hacer un pequeño cronómetro, temporizador de cuenta regresiva o reloj en JavaScript lo familiarizará con la **API** de fecha de JavaScript, además de los tiempos de espera y los intervalos.

**6. Desarrollo de un contador de palabras en JavaScript**

Un contador de palabras le permite saber cuántas palabras hay en un texto proporcionado por el usuario. Esta función es útil cuando desea escribir un artículo con un número mínimo de palabras, e incluso existen sitios con el único propósito de decirle cuántas palabras contiene su texto. Este proyecto le enseñará cómo manipular cuerdas y cómo usar un contador.

Básicamente, requiere:

un formulario para que el usuario pueda ingresar su texto  
un botón para validar el texto  
el resultado del número de palabras presentes en el texto

Para ir más allá, también puede dar el número de letras, el número de líneas, el número de la misma ocurrencia y muchas otras cosas.

**7. Desarrolle un clon de YouTube en JavaScript**

Es muy fácil incrustar un video en sus páginas HTML. Pero también es posible utilizar la API de YouTube para realizar búsquedas y presentar los resultados en HTML. Este proyecto puede ser un poco más complicado que los demás, pero será perfecto para que entiendas cómo funcionan las API y cómo realizar solicitudes.

<https://cloud.google.com/apis?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=latam-AR-all-es-dr-SKWS-all-all-trial-p-dr-1009897-LUAC0015731&utm_content=text-ad-none-any-DEV_c-CRE_534644671845-ADGP_Hybrid%20%7C%20SKWS%20-%20PHR%20%7C%20Txt%20~%20API-Management_General-KWID_43700065166765687-kwd-152051905&utm_term=KW_api-ST_API&gclsrc=aw.ds&gclid=CjwKCAjwq9mLBhB2EiwAuYdMtXcGyVWVMvVqqC1ZQ2gEZ2gbjeyghOS4omr5hkVa-s3-7uvrhqC9kxoCJHUQAvD_BwE>

<https://developers.google.com/youtube/v3/code_samples/javascript?hl=es>

**8. Desarrolle un clon de Google Maps en JavaScript**

En la misma línea que el clon de YouTube, Google proporciona una API simple para manipular Google Maps. Puede divertirse mostrando lo que quiere en un mapa basado en una matriz de objetos JavaScript, por ejemplo.

<https://developers.google.com/maps/documentation/android-sdk/get-api-key?hl=es>

**9. Desarrollar un bot en JavaScript**

Otra forma de aprender Javascript con proyectos pequeños y simples es familiarizarse con los frameworks para crear bots. Puede crear fácilmente un bot que realice tareas muy simples y diez líneas de código.

Vaya más allá para progresar aún más con otros proyectos de JavaScript

Espero haberte inspirado a crear uno o más de estos proyectos en JavaScript.

<https://www.xataka.com/basics/que-bots-discord-como-se-usan>

<https://mybot-team.github.io/documentacion/guia/en-marcha-primer-bot.html>