

Pràctica Javascript 1 (Data d'entrega per determinar)

A la teva empresa han encarregat realitzar una pàgina web per la Associació esportiva del teu poble. Estarà elaborada en HTML i CSS i tindrà les següents característiques estructurals, un header, footer, una columna lateral i el body. El header tindrà un logo de l'associació i un menú que aniràs completant al llarg del curs. El primer botó del menú serà la HOME i contindrà la presentació de la associació amb imatges i informació d'activitats que es realitzen. El segon botó obrirà una pàgina anomenada utilitats.html que serà la que realitzarem en aquesta pràctica.

Cada utilitat que creem tindrà un enllaç a la columna de l'esquerra i executarà un codi JS que es trobarà emmagatzemat a un fitxer extern.

La pàgina utilitats tindrà les següents funcions amb un enllaç (botó) al menú de l'esquerra per cada una d'elles.

Calculadora de IMC -Índex de massa corporal- (imc.js)

Crea un programa que sol·liciti al usuari la seva alçada i el seu pes en KG i li retorni IMC escrit en pantalla al body de la pàgina.

Apart de mostrar el resultat, mostrarà la següent escala i marcarà d'alguna manera el resultat obtingut a la classificació:

- <16.00: Infrapeso (delgadez severa)
- 16.00 – 16.99: Infrapeso (delgadez moderada)
- 17.00 - 18.49: Infrapeso (delgadez aceptable)
- 18.50 - 24.99: Peso normal
- 25.00 - 29.99: Sobrepeso
- 30.00 - 34.99: Obeso (Tipo I)
- 35.00 - 40.00: Obeso (Tipo II)
- >40.00: Obeso (Tipo III)

També es tindrà que comprovar que no s'introdueix cap valor incorrecte de pes i alçada, i en cas que sigui així haurà de sortir un missatge de l'error i es tornaran a sol·licitar les dades.

Calculadora de FCM –Frequència Cardíaca Màxima- (fcm.js)

Crea un programa que sol·liciti al usuari l'edat i el seu sexe i retorni la FCM per pantalla en el body.

Apart, indicarà els següents valors:

- Zona de recuperació (60%-70%).
- Zona aeròbica (70%-80%).
- Zona anaeròbica (80%-90%).
- Línia vermella (90%-100%).

Es té que comprovar que no s'introdueix cap valor incorrecte d'edat i sexe, i en cas que sigui així es farà el mateix que en el cas anterior.

Calculadora de categoria (categoria.js)

Crea un programa que sol·liciti al usuari el seu any de naixement i retorni la categoria a la que pertany. Per això, apart de mostra el resultat, es mostrarà una llista amb les categories que existeixen (Escolliu un esport de referència) marcant al usuari el resultat.

Horari de l'associació (horari.js)

Crea un programa que generi dos taules html amb els horaris de la associació.

Hi haurà una taula d'horari de matí que mostri les hores de 2 en 2 amb el format 9:00-11:00, des de les 9 fins les 15 i els dies de dilluns a divendres.

Hi haurà una altra taula d'horari de tarda que mostri les hores de 1 en 1 amb el format 16:00-17:00 i els dies de dilluns a diumenge.

Avaluació

Apart de tenir en compte totes les utilitats en JavaScript, es tindrà en compte sobretot també l'aparença de la web i de tots els conceptes treballats de disseny web. La web resultant ha de tenir un aspecte professional. Es valorarà el bon gust i la utilització correcta de HTML i CSS.

Exemples.

Bons:

[Altafit](#)

[Mèrida](#)

Dolents:

[ADT](#)