

**Universidad Abierta y a Distancia**

**de México**

**División de Ciencias Exactas, Ingeniería y Tecnología**

**Desarrollo de software**

**Semestre: Séptimo**

**Asignatura:** Programación web I

**Unidad de aprendizaje: Unidad 3 Desarrollo de sitios Web**

**Actividad 1. Desarrollo de aplicaciones web con JavaScript**

**Nombre del estudiante: NANCY ELIZABETH GUTIÉRREZ CÁLIZ**

**Matrícula:** ES1821000252

**Grupo: DS-DPW1-2401-B2-002**

**Figura Académica:** Juan Daniel Oliva Vazquez

**Fecha de entrega: 30 mayo 2024**

**Ciudad de México, mayo del 2024**

Diseño: DL-CPL

**ÍNDICE**

[**INTRODUCCIÓN** 5](#_Toc80333573)

[**DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD** 6](#_Toc80333574)

[**CONCLUSIÓN** 7](#_Toc80333575)

[**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS** 8](#_Toc80333576)

# **INTRODUCCIÓN**

El JavaScript, permite la realización de crear interfaces de usuario interactivas que permite que se sean más intuitivas y rápidas en las plataformas, el dinamismo que puede utilizarse dinámicamente además se debe tomar en cuenta la compatibilidad con los navegadores web ya que el JavaScript, lo ejecuta en todos navegadores web, para la realización de está actividad se pueden agilizar por medio de herramientas de desarrollo de JavaScript, para la creación de como React.js, angular que mejoran la calidad del código. Se pueden desarrollar las aplicaciones web, con JavaScript, mediante las paginas interactivas multiplataforma en el navegador del usuario mediante el desarrollo de páginas simples hasta la creación de páginas complejas que permiten tener una integración con el usuario.

# **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

Se crea el sitio web como los destinos turísticos a visitar. Se realizo el carrusel con cada uno de los eventos solicitados, Cuando la página cargue el texto descriptivo de cada imagen debe estar oculto, aplicando el Evento JavaScript OnLoad(); 11 ii. Cuando el usuario situé el cursor sobre la imagen que el carrusel está desplegando en ese momento, dicha imagen se redimensione automáticamente al doble de tamaño aplicando el Evento JavaScript OnMouseOver(). 11 iii. Cuando el usuario retire el cursor de la imagen, esta deberá regresar a su tamaño inicial de manera automática aplicando el evento OnMouseOut() 11 iv. Cuando el usuario dé clic sobre la imagen se muestre el texto descriptivo que se mantenía oculto, aplicando el Evento JavaScript OnClick()

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Sitio web

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Sitio web

Descripción generada automáticamente

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente

Se empleo el siguiente código para que realizará cada una de las funciones en JavaScirpt

// Al cargar la página, se oculta el texto descriptivo de cada una de las imagenes

window.onload = function() {

// Código para ocultar el texto descriptivo en cada una de las imagenes

};

// Cuando el usuario coloque el cursor sobre la imagen, redimensionarla al doble de tamaño

function enlargeImage() {

// Código para redimensionar la imagen

}

// Cuando el usuario retire el cursor de la imagen, volver a su tamaño original

function resetImageSize() {

// Código para restaurar el tamaño original de la imagen

}

// Cuando el usuario haga clic sobre la imagen, mostrar el texto descriptivo

function showDescription() {

// Código para mostrar el texto descriptivo

}

// Asignar eventos a las imágenes

var images = document.querySelectorAll('.imagen'); // Las imágenes tienen la clase 'imagen'

for (var i = 0; i < images.length; i++) {

images[i].addEventListener('mouseover', enlargeImage);

images[i].addEventListener('mouseout', resetImageSize);

images[i].addEventListener('click', showDescription);

}

# **CONCLUSIÓN**

Para la realización de esta actividad es fundamental tomar en cuenta, la introducción en JavaScript que es un leguaje de programación, de alto nivel, para la creación de aplicaciones web dinámicas interactivas se ejecuta mediante un navegador que permite la manipulación del contenido HTML y CSS de una página web. Además que se debe tomar en cuenta la sintaxis y otros lenguajes de programación, como C++ y Java en JavaScript, se declaran variables y tipos de datos que incluyen números, cadenas de texto, booleanos funciones especiales son bloques de código que son reutilizables que realizan una tarea especifica parámetros para devolver valores mediante funciones que se declaren que la tarea que se tienen que realizar, los eventos de JavaScript, para ratón, o pulsaciones de cambios de contenido responden a las páginas que son dinámicas e intuitivas para el usuario, es por ello que se tiene que realizar mediante funciones que nos permitan declarar las funcionalidades mediante el JavaScript.

R

# **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

* Lic. Anisleiby Fernández Hernández1. (2011). Organización de los contenidos en los sitios Web: las taxonomías. SCIELO. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\_arttext&pid=S1024- 94352007000500012
* María Sicilia Piñero, Salvador Ruiz de Maya. (2011). La Organización de la Información. Universidad de Murcia. Revista Española de Investigación de Marketing Esic. https://www.esic.edu/documentos/revistas/reim/100916\_155728\_e.pdf
* Arinyo, R. (2000). *CEIG 2000: X Congreso Español de Informática Gráfica*. Castellón de la Plana: Universitat Jaume.
* Bartolomé, M. (2013). *Páginas con PHP*. Disponible en <http://www.mclibre.org/consultar/php/index.html>
* Berciano, A. (1999). *Guía HTML*. Disponible en. <http://platea.pntic.mec.es/~abercian/guiahtml/frames.html>