

PRÁCTICAS EVALUABLES

HTML 4.0

HTML 5.0

CSS

JavaScript

Tema 2.- Conceptos básicos.

Tabla de multiplicar de un número pedido por pantalla.

Tema 3.- Programación orientada a objetos

Crear un objeto persona, otro objeto empleo y otro objeto empleado que contenga a los anteriores. Deberán crearse y utilizarse métodos para todos los objetos.

El objeto persona puede tener alguna propiedad numérica como la edad que puede permitir métodos como `envejecer()`, `control_mayor_edad()`, etc.

El objeto empleo puede tener como propiedades: el sueldo base, si tiene a su cargo otros empleados, etc.

El objeto empleado puede contener a los objetos anteriores y otras propiedades como la antigüedad. Un método puede consistir en mostrar el sueldo real, otro cambiar la antigüedad, ...

Tema 4.- Objeto Array

Realizar las prácticas de la página 424. No evaluable.

Crear una página que permita introducir datos en una tabla de dos dimensiones y muestre el contenido ordenado por filas. Se recomienda hacerlo primero con una tabla de una dimensión.

Tema 5.- Objeto Date

Crear una página que pida una fecha y muestre el día de la semana que corresponde a la fecha introducida.

Crear una página que muestre un reloj digital (utilizar Chrome).

Tema 6.- Objeto String

Crear una página que utilice los métodos más comunes de las cadenas y los vinculados al formato HTML.

Hacer una página que pida una cadena y a continuación muestre los caracteres de la cadena separados por un guión. No evaluable.

Crear una página que valide un NIF y una dirección de correo.

Realizar las prácticas de la pag. 454. No evaluable.

Tema 7.- Objeto Math

Hacer una página que tome los segundos de la hora actual, los multiplique por 10 y muestre el seno y el coseno del valor obtenido. El proceso se debe repetir 60 veces a razón de una vez por segundo.

Crear una calculadora con las 4 operaciones básicas (+, -, * y /).

Hacer una página que permita introducir un valor numérico y lo muestre formateado con un número determinado de decimales, puntos separadores de millares, etc.

Tema 8.- Objeto window

Hacer una página que llame a un popup que contenga un reloj digital.

Hacer una página que llame a un popup que realice un movimiento de giro.

Hacer algún ejemplo de manejo de frames y de los objetos parent y top con JavaScript.

Hacer las prácticas del final del tema (pag. 486). No evaluable.

Tema 9.- Cookies

Hacer un programa que grabe una cookie con el número de accesos a la página y muestre un contador.

Tema 10.- Objeto Image

Hacer una página con un segundero analógico, otra con un reloj digital con imágenes (horas y minutos) y otra con una imagen que se mueva (animada).

Tema 11.- Gestión de eventos

Analizar el ejemplo de la pág. 501 hasta entenderlo completamente. Comprobar cuales de las propiedades más importantes mostradas en dicha página se corresponden con la realidad mostrada por file020.html. Intentar hacerlo por cuenta propia. No evaluable.

Analizar el ejemplo de la pág. 503 hasta entenderlo completamente. Intentar hacerlo por cuenta propia. No evaluable.

Tema 12.- Gestión del teclado y del ratón

Analizar los ejemplos del tema.

Hacer que una imagen (pequeña) persiga al puntero del ratón. (Opcional para subir nota).

Tema 13.- Objeto form

Hacer un ejemplo con cada uno de los objetos relacionados con los formularios.

Tema 14.- DHTML y objeto document

Los conocimientos de este tema deben aplicarse a los proyectos y trabajos globales.

Tema 15.- DOM

Para nota: hacer una página que permita añadir elementos de forma interactiva. Por ejemplo que se añadan elementos a un formulario.

Tema 16.- Ajax y JavaScript

Para nota: hacer una página que admita la actualización parcial de alguno de sus elementos.

PHP 5 y 6

Tema 2.- Instalación y configuración

Comprobar si se encuentra instalado el servidor Apache y PHP. Instalarlos en caso negativo. Comprobar las versiones.

Tema 3.- Variables, constantes y operadores.

Asignar a variables los distintos tipos de datos y mostrar su contenido.

Realizar operaciones aritméticas y de concatenación; hacer algún ejemplo con tipos de datos extraños (sumas de cadenas de caracteres, concatenaciones de cadenas y números, etc).

Tema 9.- Hacer una página web que permita realizar una consulta a los datos de una agenda teniendo en cuenta:

- La solicitud y la respuesta estarán integradas en una única página.
- La respuesta se dará en un formulario.
- Se combinará código HTML con PHP.

Proyectos y trabajos globales

1. Curriculum.
2. Analizar y modificar página web del instituto añadiendo:
 - Opciones para el AMPA y para los Alumnos.
 - En la opción alumnos crear bolsa de trabajo (ofertas, demandas, curriculums, por departamentos, ...).
 - Crear un índice general para los departamentos.
3. Modificar la página inicial de los apuntes mostrando y ocultando los capítulos.
4. Programar una aplicación. Por ejemplo, una bancaria:

Base de datos: Banco.

Tablas:

¿Banco:

nombre
dirección
telefono
...
saldo

Clientes:

dni
nombre
dirección
teléfono
fecha nacimiento
fecha cliente
...
saldo

Cuentas:

numero de cuenta con dígito de control
dni primer titular
dni segundo titular
fecha apertura
...
saldo

Movimientos:

fecha
hora
número de cuenta
¿ tipo de operación ? (¿necesita tabla adicional?)
descripción
importe

Procesos:

¿ Creación de base de datos y tablas ?

Apertura de cuentas

Cierre de cuentas

Ingreso / Gasto

Listado de movimientos

Listado de mejores clientes (para utilizar orden distinto al de las claves)

5. Buscar un ejemplo en el que sea conveniente utilizar una base de datos que incluya objetos