



**Centro Integrado de Formación Profesional**  
**AVILÉS**  
Principado de Asturias

## **ACTIVIDAD INDIVIDUAL PRIMERA EVALUACIÓN**

**DISEÑO WEB EN ENTORNO CLIENTE**

**2º CURSO**

**C.F.G.S. DESARROLLO DE APLICACIONES WEB**

## **1. UNIDADES QUE SE TRABAJAN EN ESTA ACTIVIDAD**

[UT2] El lenguaje JavaScript. Sintaxis básica

[UT3] El lenguaje JavaScript. Arrays, funciones y objetos

[UT4] Modelo de objetos de documento (DOM)

## **2. INTRODUCCIÓN**

MaderAvilés es una carpintería de maderas al corte donde los clientes acuden para hacer pedidos de piezas de madera que son cortadas en el almacén a las medidas indicadas por el cliente. El procedimiento habitual es el siguiente: el cliente llega con un pedido de varias piezas para cortar y el empleado introduce el pedido en el programa. Cada pedido se identifica con un número.

## **3. TIPOS DE DATOS**

De un modo general, la aplicación manejará los siguientes datos:

- Pedidos almacenará pedidos realizados por los clientes. Se deben utilizar los tipos de datos más adecuados a cada campo (entero, decimal, booleano, cadena, etc.). Debe incluir la siguiente información:
  - Número de pedido: el número único que identifica al pedido.
  - Cliente: nombre y apellidos del cliente, que permitirá al menos 50 caracteres.
  - Fecha de pedido: la fecha de realización del pedido.
  - Procesado: que indicará si el pedido ya ha sido procesado de forma completa
  - Servido: que indicará si el pedido ya ha sido servido al cliente.
  - Piezas: Una colección de las piezas que forman parte del pedido.
- Piezas. En este tipo de datos se recogen las piezas que pueden servirse en un pedido. Debe incluir la siguiente información:
  - Número de pieza. Aunque son piezas al corte, se identificará cada una de ellas de forma única con un número entero.
  - Número de pedido. Pedido al que está asociada la pieza. Al ser a medida, cada pieza solo puede pertenecer a un pedido.
  - Largo: el largo de la pieza en cm.
  - Ancho: el ancho de la pieza en cm.
  - Grosor: el grosor de la pieza en cm.
  - Color: el color del chapeado de la pieza. Si se guarda con el color “Natural” quiere decir que no lleva chapeado.
  - AmbasCaras: si deben estar chapeadas las dos caras
  - Cortada: que indicará si la pieza ya ha sido cortada

## **4. FUNCIONALIDAD JAVASCRIPT**

Como ya se ha explicado antes, la aplicación será capaz de gestionar la carpintería MaderAvilés. Existirá una página principal desde la que se podrán abrir cada una de las páginas correspondientes a cada apartado: pedidos, piezas y detalles de pedido.

### **4.1. GESTIÓN DE PEDIDOS**

Se permitirá dar de alta, baja, modificar y consultar pedidos. Se deberá comprobar lo siguiente:

- a) Que no se intenta dar de alta un número de pedido ya existente y que este es mayor o igual que 1 no admitiendo decimales.
- b) Que los tipos son adecuados a cada campo.
- c) Que la fecha de pedido tiene un formato correcto.
- d) Que la fecha de pedido no es posterior al día en el que se registra.

### **4.2. GESTIÓN DE PIEZAS**

La aplicación permitirá dar de alta, baja, modificar y consultar piezas de carpintería. Se deberá comprobar lo siguiente:

- a) Que no se intenta dar de alta un número de pieza ya existente y que este es mayor o igual que 1 no admitiendo decimales.
- b) Que el número de pedido introducido ya existe en la lista de pedidos.
- c) Que los tipos son adecuados a cada campo.
- d) Que se tienen en cuenta los límites inferiores de los campos numéricos (en medidas, que sean mayores que 0).

### **4.3. DETALLE DE PEDIDO**

El sistema permitirá consultar el detalle de un pedido. Este contendrá el listado de piezas correspondiente a un pedido dado su número. Además, mostrará dos datos: superficie y volumen. Un ejemplo de tabla sería el siguiente:

Num. Pieza	Largo	Ancho	Grosor	Color	Superficie	Volumen

### **4.4. PERSISTENCIA DE DATOS**

El sistema permitirá almacenar los datos usando LocalStorage. Al arrancar el sistema se pueden cargar una serie de registros de ejemplo si así se desea.

## **5. RECOMENDACIONES DE DISEÑO**

Se valorará positivamente la separación lógica del código JavaScript en ficheros .js dejando que el código HTML contenga solo la parte imprescindible de marcado junto con los scripts mínimos necesarios. También aspectos de diseño (desplegables en datos como el número de pedido, color, etc.).

## **6. ENTREGA DE LA PRÁCTICA**

La práctica estará completamente alojada en un repositorio de GitHub, aunque también se podrá entregar como un archivo zip que contenga la solución. Formará parte de la evaluación el trabajo realizado sobre esta plataforma. La actividad puede estar subida progresivamente al repositorio para poder ver el trabajo realizado durante toda la evaluación.

## **7. EVALUACIÓN**

Elemento	% sobre calificación	Unidades
Tipos de datos	5%	UT3: 5%
CRUD en Pedidos	25%	UT2: 9%, UT3: 8%, UT4: 8%
Validación en Pedidos	10%	UT2: 4%, UT3: 3%, UT4: 3%
CRUD en Piezas	25%	UT2: 9%, UT3: 8%, UT4: 8%
Validación en Piezas	10%	UT2: 4%, UT3: 3%, UT4: 3%
Detalle de pedido	15%	UT2: 5%, UT3: 5%, UT4: 5%
Diseño	10%	UT2: 4%, UT3: 4%, UT4: 2%