



UNIÓN EUROPEA
FONDO SOCIAL EUROPEO
EL FSE INVIERTE EN TU FUTURO

Módulo: *Desarrollo Web en Entorno Cliente*
Departamento de Informática

1ª EVALUACIÓN

Fecha: Octubre 2022
Curso: 2022/2023
Grupo 2º DAW

CUADERNO EJERCICIOS UT2

DESARROLLO WEB EN ENTORNO CLIENTE

DAW DISTANCIA -CIFP LA LABORAL

CURSO 2022-2023

CONTENIDO

CUADERNO EJERCICIOS.....	2
NORMAS GENERALES.....	2
EJERCICIOS	2
EJERCICIO 1	2
EJERCICIO 2	2
EJERCICIO 3	3
EJERCICIO 4	3
EJERCICIO 5	3
EJERCICIO 6	4
EJERCICIO 7	4
EJERCICIO 8	4
EJERCICIO 9	5
EJERCICIO 10	5

CUADERNO EJERCICIOS

Cuaderno de ejercicios de dificultad gradual para afianzar los conocimientos de la UT2.

NORMAS GENERALES

Para la realización de los ejercicios se utilizará el entorno ya instalado y configurado previamente Visual Studio Code. Fuente: [GUI Visual Studio Code](#).

Los ejercicios que se presentan a continuación no son evaluables, su objetivo que el adquiera unos conocimientos iniciales del uso del lenguaje JavaScript. Los ejercicios irán aumentando de dificultad de forma gradual. **Se recomienda su realización** para afianzar conocimientos clave y poder continuar con el proceso de aprendizaje de este módulo profesional.

EJERCICIOS

EJERCICIO 1

Crear un proyecto donde se solicite al usuario un número del 1 al 10 y muestre en la página la calificación alfabética correspondiente a dicha calificación. Se debe seguir el siguiente baremo:

De 1 a 4: SUSPENSO
De 5 a 7: APROBADO
DE 7 a 9: NOTABLE
DE 9 a 10: SOBRESALIENTE

Se deben tener en cuenta los siguientes escenarios:

- Si el usuario no introduce nada. La página deberá informarle de ello con un mensaje "Número no Válido" y volverá a pedir introducir un número.
- Si el usuario introduce un valor inferior a 1 o superior a 10. La página deberá informarle de ello con un mensaje "Valor no Permitido" y volverá a pedir introducir un número.
- Todos los mensajes que se muestren se realizarán utilizando alert.
- El programa se estará ejecutando hasta que se pulse el botón cancelar

EJERCICIO 2

Realizar una página web en un único documento html, que sea capaz de pedir cadenas de caracteres al usuario, introducirá las que desee, finalizará cuando pulse el botón cancelar. En el momento que el usuario pulse el botón cancelar, se mostrarán todas en el documento concatenadas por un guion (-).

EJERCICIO 3

Realizar una página web en un único documento html, que solicite al usuario la altura en cm, y el peso en kg. La página deberá mostrar el IMC de la persona y la categoría correspondiente a su IMC.

El IMC se calcula siguiendo la fórmula

$$\text{IMC} = \frac{\text{masa}}{\text{estatura}^2},$$

A continuación, se muestra la tabla a tener en cuenta para obtener la categoría correspondiente al IMC.

ÍNDICE DE MASA CORPORAL	CATEGORÍA
Por debajo de 18.5	Por debajo del peso
18.5 a 24.9	Saludable
25.0 a 29.9	Con sobrepeso
30.0 a 39.9	Obeso
Más de 40	Obesidad extrema o de alto riesgo

EJERCICIO 4

Realizar una página web en un único documento html, que solicite un número al usuario y muestre en la página la pirámide de números de la forma que se muestra a continuación. Si se pulsa el botón cancelar mostrará un mensaje indicando nada que mostrar.

```

1
2 2
3 3 3
4 4 4 4

```

Ejemplo para un n=4

EJERCICIO 5

Realiza el ejercicio anterior en un único documento html de forma que la pirámide a mostrar sea la siguiente:

```

1
2 3
3 4 5
4 5 6 7

```

Ejemplo para un n=4

EJERCICIO 6

Desde una administración de lotería nos han pedido que realicemos una web que contenga un script para generar boletos de la quiniela de forma automática. En este caso, como el fútbol no es aleatorio en su totalidad, nos piden que modifiquemos un algoritmo que genere los pronósticos de la quiniela (1 X 2) para que en esta ocasión se repartan por las siguientes probabilidades: 1 = 50%, X = 30 %, 2 = 20% dentro del boleto generado. Se deberán generar 15 apuestas (incluimos el pleno al 15), debiendo aparecer como se indica en el Ejemplo de Ejecución. La web debe contener por un lado el cálculo del boleto (fichero js) y por otro la web. Y se debe mostrar de forma adecuada para cada boleto que se genere, es decir, tiene que anunciar el nombre del boleto (puede ser siempre el mismo) y la apuesta generada a continuación.

*Ejemplo de Ejecución***Boleto de Quiniela La Liga DWECE**

Resultado 1: 1
 Resultado 2: 1
 Resultado 3: 2
 Resultado 4: 1
 Resultado 5: X
 Resultado 6: 1
 Resultado 7: 1
 Resultado 8: X
 Resultado 9: 1
 Resultado 10: 1
 Resultado 11: 2
 Resultado 12: X
 Resultado 13: X
 Resultado 14: 2
 Pleno al Quince: X

EJERCICIO 7

Crea una función que devuelva el número pi con 6 decimales. Utiliza el número PI que ya incluye JavaScript como constante dentro de la librería "Math". Al hacer la escritura en la página web debes hacerlo mediante la llamada a esa función.

EJERCICIO 8

Crea una función que reciba dos parámetros, PRECIO e IVA y devuelva el precio con el IVA incluido. Si no se recibe parámetro se aplicará el 21% de IVA por defecto. La petición de los dos parámetros que se le pasarán a la función se hará por pantalla mediante un mensaje y el resultado se mostrará en la propia página web.

EJERCICIO 9

Realizar una página web en un único documento html, que solicite un número al usuario y muestre en la página la pirámide de estrellas correspondiente. Deberá crear una/s función/es que considere oportuno.

```
  *
 * * *
* * * * *
* * * * * *
```

Ejemplo de ejecución para n=4

EJERCICIO 10

Crea una función llamada “reverso” que reciba un texto, que será introducido por teclado y sea capaz de dar la vuelta al texto para dar la salida. Se deberá mostrar la frase al derecho y al revés para comprobar que todo funciona correctamente.

Esta página dice

Introduce un texto

Texto original: Hola Diego!
Texto al revés: !ogeID aloH