

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

**1ª EVALUACIÓN**

**Fecha:** Octubre 2021  
**Curso:** 2021/2022  
**Grupo** 2º DAW

# EJERCICIOS INTRODUCTORIOS

DESARROLLO WEB EN ENTORNO CLIENTE

DAW DISTANCIA -CIFP LA LABORAL

CURSO 2021-2022

## CONTENIDO

EJERCICIOS DE INTRODUCCIÓN.....	2
NORMAS GENERALES .....	2
EJERCICIOS .....	2
ESTRUCTURA FINAL .....	4

## EJERCICIOS DE INTRODUCCIÓN

Vamos a comenzar realizando algunos ejercicios sencillos para poner en prácticas los contenidos expuestos en 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](#).

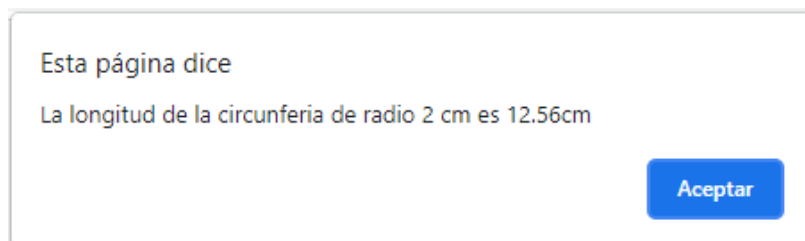
Los ejercicios que se presentan a continuación no son evaluables, su objetivo es introducir al alumno en el uso del lenguaje JavaScript. Los ejercicios irán aumentando de dificultad de forma gradual. **Se recomienda su realización** para afianzar conocimientos clave y poder continuar con el proceso de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

### EJERCICIOS

Crear un proyecto en el workspaceDWECVespertino denominados **ejerciciosUT2** que contendrá:

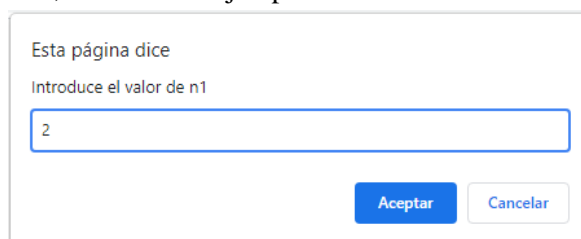
- A) Un fichero que deberá crear denominado **ejemplo1.html**. En este fichero se incluirá un script que muestre la longitud de una circunferencia de **radio r** mediante un **alert**. El valor del radio se pasará directamente desde el código.

*Ejemplo de mensaje que se debería mostrar*



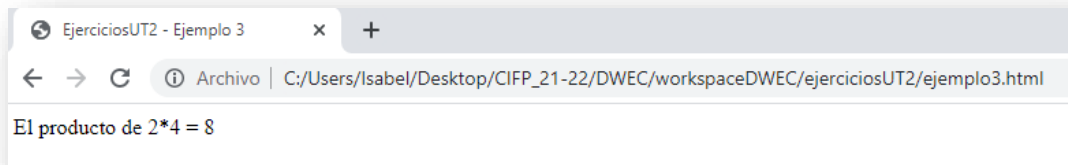
- B) Un fichero que deberá crear denominado **ejemplo2.html**. Este fichero incluirá un script que muestre la suma de los n primeros números mediante un alert. El valor de n será solicitado al usuario, para ello deberá utilizar la siguiente sentencia. `window.prompt`, ejemplo: `window.prompt("Introduce el valor de n")`

- C) Un fichero que deberá crear denominado **ejemplo3.html**. En este caso el fichero js deberá estar en una carpeta denominada **js** con el nombre `ejemplo3.js`, recuerda vincularlo al fichero html correspondiente. Se deben solicitar dos números al usuario al igual que en el caso anterior y calcular el producto de ambos por el método de sumas sucesivas. El producto de  $2 * 3$  es equivalente a  $(2+2+2)$  sumar 2 tres veces. Finalmente el resultado se mostrará en el documento y no utilizar alert como en los casos anteriores, para ello debes utilizar la sentencia `document.write(mensaje a mostrar)`. A continuación, se muestran ejemplos del funcionamiento:



Esta página dice

Introduce el valor de n2

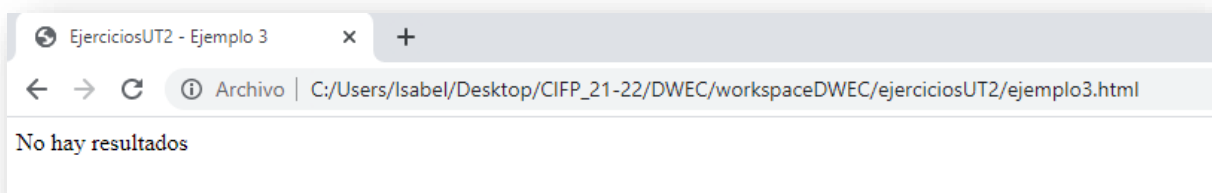


Esta página dice

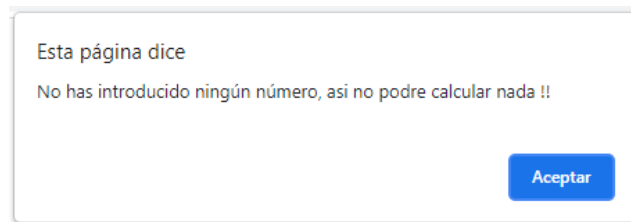
Introduce el valor de n1

Esta página dice

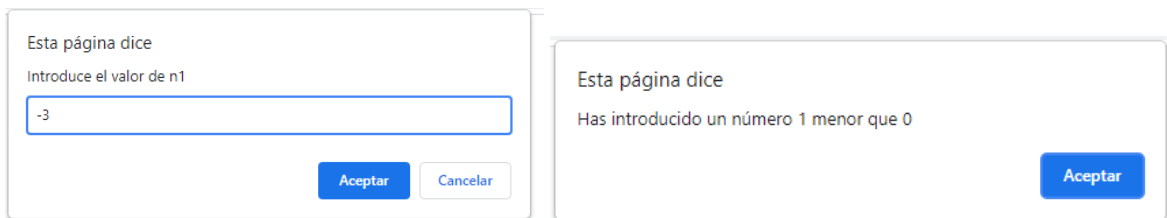
Introduce el valor de n2



- D) Un fichero denominado **ejemplo4.html**. En este caso el fichero js deberá estar en una carpeta denominada **js** con el nombre ejemplo4.js. En este ejercicio deberá mejorar el ejercicio anterior, es decir, comprobar que datos ha introducido el usuario. El usuario deberá introducir valores, si no introduce nada se le debe avisar con el mensaje correspondiente. Los valores deben ser positivos mayores que cero, en caso contrario se le deberá avisar.



*Mensaje que se mostrará cuando el usuario no introduce ningún valor*



*Mensaje que se mostrará cuando el usuario introduzca un valor negativo*

## ESTRUCTURA FINAL

La estructura final que deberá contener la carpeta ejerciciosUT2 será como se muestra en la siguiente imagen:

