

## DWEC03 - Tarea 01

### ENUNCIADO DE LA TAREA:

En la plantilla que se os facilita aparece un formulario de contacto para que los usuarios rellenen con su información personal y un campo para escribir el texto de contacto. El formulario dispone de 2 botones, uno para enviar el formulario y otro para limpiarlo.

Tenéis que realizar la validación de este formulario siguiendo unas directrices, veamos primero la de los botones:

- El botón de **enviar** estará deshabilitado siempre, hasta que todos los campos estén rellenos correctamente.
- El botón de **limpiar**, se encargará de *limpiar* todos los campos input que dispone el formulario. Además, reseteará/eliminará los mensajes de error que tenemos que ir mostrando cuando algún campo está mal relleno.

Para los campos del formulario nos aseguraremos de que se cumplan los siguientes requisitos:

- Nombre: sólo admitirá letras. Además cuando se haya introducido algo y se cambie de campo (desenfoca), se tiene que poner la primera letra del nombre en mayúsculas y el resto en minúsculas.
- Apellidos: sólo admitirá letras. Además cuando se haya introducido algo y se cambie de campo (desenfoca), se tiene que poner la primera letra del nombre en mayúsculas y el resto en minúsculas.
- Fecha de nacimiento: sólo admitirá números y barras (/) y además deberá especificarse en el formato indicado en el *placeholder*.
- Edad: se calculará automáticamente con la fecha introducida cuando el se cambie de campo (desenfoca). Si el formato de fecha no es correcto deberá mostrar un mensaje de texto también en este campo indicando que no se ha podido calcular.
- Email: se deberá comprobar que cumple con el formato de correo del gobierno de navarra, es decir, que antes de la @ puede tener letras y números y en la parte posterior tiene que acabar con “educacion.navarra” o “navarra” y terminar con “.es” o “.com”.
- Teléfono: sólo se admitirán número de teléfono móvil que empiezan con 6 o números fijos de la comunidad foral ( que empiecen con 948 o 848).
- Asunto: sólo se admitirán letras y tendrá un máximo de 50 caracteres.
- Mensaje: el único límite que tendrá será de longitud, no podrán exceder de 200 caracteres. Se podrá escribir más de 200 caracteres pero cuando se esté sobrepasando ese límite será considerado incorrecto y se avisará, pero cuando se cambie de campo (desenfoca) se acortará el texto introducido hasta el máximo permitido.

Existen algunos campos que son obligatorios y otro que no lo son a la hora de enviar el formulario.

El documento HTML **no se puede modificar** más que para añadir la etiqueta “<script>” para vincularlo con el script externo.

Cuando un elemento *input* se esté utilizando (**se haga clic sobre él o se enfoque**) tendrá que tener resaltado su contorno y cuando no esté siendo utilizado deberá tener el estilo original. Cuando un elemento está incorrectamente rellenado, también deberá estar resaltado. **Cada resaltado está definido en la hoja de estilos.**

Existe un `<div>` específico para mostrar los nombres de los campos que están mal rellenados. A la hora de mostrar los campos erróneos en este contenedor, se deberán indicar **cuantos** campos y **cuáles** de los campos están erróneamente rellenados.

Cuando no exista ningún campo mal rellenado el botón de **enviar** se habilitará. Al enviar el formulario, se recopilarán todos los datos del formulario y se mostrarán al usuario (mediante un alert y un console.log) y después podéis decidir la acción que se ejecutará (a donde nos dirigira la pagina).

### ACLARACIONES SOBRE LA ENTREGA DE LA TAREA:

- Para la entrega de esta tarea comprime todos los documentos que forman el proyecto (\*.html, \*.js, ...) en un solo fichero. El archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

**Apellido1\_Aellido2\_Nombre\_DWEC03\_Tarea01**

- Utilizar los comentarios de código para realizar breves explicaciones. En caso de necesitar/querer explicar más en detalle el ejercicio utilizar la [plantilla](#) e ir adjuntando capturas de pantalla del código y las explicaciones y aclaraciones necesarias .
- Criterios de evaluación relacionados con la tarea:

RA-5	CE	a) Se han reconocido las posibilidades del lenguaje de marcas relativas a la captura de los eventos producidos.
	CE	b) Se han identificado las características del lenguaje de programación relativas a la gestión de los eventos.
	CE	d) Se ha creado un código que capture y utilice eventos.
	CE	e) Se han reconocido las capacidades del lenguaje relativas a la gestión de formularios web.
	CE	f) Se han validado formularios web utilizando eventos.
	CE	g) Se han utilizado expresiones regulares para facilitar los procedimientos de validación.
	CE	h) Se ha probado y documentado el código.

RA-6	CE	a) Se ha reconocido el modelo de objetos del documento de una página web.
	CE	b) Se han identificado los objetos del modelo, sus propiedades y métodos.
	CE	c) Se ha creado y verificado un código que acceda a la estructura del documento.
	CE	d) Se han creado nuevos elementos de la estructura y modificado elementos ya existentes.
	CE	e) Se han asociado acciones a los eventos del modelo.
	CE	f) Se han identificado las diferencias que presenta el modelo en diferentes navegadores.
	CE	g) Se han programado aplicaciones web de forma que funcionen en navegadores con diferentes implementaciones del modelo.
	CE	h) Se han independizado las tres facetas (contenido, aspecto y comportamiento), en aplicaciones web.