

DWEC02 - Tarea 02

ENUNCIADO DE LA TAREA:

En la plantilla que se os facilita aparecen varios formularios en los que podéis introducir información. El objetivo de la tarea es que al pulsar el botón correspondiente a cada formulario, se lleven a cabo ciertas acciones con la información facilitada en ellos.

1. En el primer formulario se piden datos personales (nombre, apellidos, fecha nacimiento, aficiones, URL personal, ...).
 - Con todos los campos rellenados, pulsando el botón de **Creación Usuario**, se creará un objeto con las propiedades que se han introducido en los campos del formulario. Las propiedades serán:
 - nombre -> string
 - apellido -> string
 - edad -> int (número de años, calcular según la fecha introducida)
 - altura (kg) -> int
 - peso (cm) -> int
 - aficiones -> array strings (utilizar separador “,”)
 - URL personal -> string (url completa de algún sitio web)
 - También dispondrá de 2 métodos que se deberán llamar de la siguiente manera:
 - saludar() -> alertara de un mensaje de saludo con los datos personales (deberán mostrarse todos los datos del usuario)
 - abrirUrl() -> abrirá una nueva ventana de navegador, con la URL personal del usuario.
2. Al pulsar el botón de **Creación Usuario**, aparecerán en el formulario unos botones que al pulsarse deberán ejecutar ciertas acciones:
 - Botón **Saludar**: Llamará al método del usuario para saludar y mostrará la información en un mensaje de alerta.
 - Botón **Estadísticas**: calculará el **IMC** del usuario según su peso y su altura. Además, calculará el número de vocales y consonantes que contiene el nombre y apellido del usuario. Esta información se mostrará en el formulario en un <div> que ya existe y que está vacío.
 - Botón **Abrir URL**: abrirá en una nueva ventana la URL personal del usuario. Antes de abrir la página nos pedirá una confirmación que podremos aceptar o rechazar.
3. En el segundo formulario, se pide que se introduzcan 3 datos para crear un array de números aleatorios (int):
 - Uno indicará el número de elementos que queremos generar (X).
 - Otro indicará el número desde el cual se van a generar los elementos.
 - El último indicará el número hasta el cual se van a generar los elementos.
4. Cuando se pulse el botón **Generar Array**, se generarán X números aleatoriamente entre el rango especificado (asumimos que el rango siempre es válido, no introducir valor menos en “Hasta...”).

5. Al pulsar el botón **Generar Array**, aparecerán en el formulario unos botones que al pulsarse deberán ejecutar ciertas acciones:
- Botón **Quitar duplicados**: detectar números que estén más de una vez en el array y borrarlos, creando un nuevo array. Este array se mostrará en el formulario en un <div> que ya existe y que está vacío.
 - Botón **Separar pares/impares**: detectar cuales de los números son pares y cuáles impares y crear 2 nuevos arrays para separar cada uno de ellos. este array se mostrará en el formulario en un <div> que ya existe y que está vacío.

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_Apellido2_Nombre_DWEC02_Tarea02

- 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-3	CE	a) Se han identificado los objetos predefinidos del lenguaje.
	CE	c) Se han escrito sentencias que utilicen los objetos predefinidos del lenguaje para cambiar el aspecto del navegador y el documento que contiene.
	CE	d) Se han generado textos y etiquetas como resultado de la ejecución de código en el navegador.
	CE	e) Se han escrito sentencias que utilicen los objetos predefinidos del lenguaje para interactuar con el usuario.
	CE	f) Se han utilizado las características propias del lenguaje en documentos compuestos por varias ventanas y marcos.
	CE	h) Se ha depurado y documentado el código.
RA-4	CE	a) Se han clasificado y utilizado las funciones predefinidas del lenguaje.
	CE	b) Se han creado y utilizado funciones definidas por el usuario.
	CE	c) Se han reconocido las características del lenguaje relativas a la creación y uso de arrays.
	CE	d) Se han creado y utilizado arrays.
	CE	e) Se han reconocido las características de orientación a objetos del lenguaje.
	CE	f) Se ha creado código para definir la estructura de objetos.
	CE	g) Se han creado métodos y propiedades.
	CE	g) Se han creado métodos y propiedades.
	CE	i) Se ha depurado y documentado el código.