

Unidad 3 – Proyecto: Fase II

LENGUAJES DE MARCAS

Javascript

| | | |
|----------------------------|--|---|
| APLICACIONES JAVASCRIPT | | Mostrar la fecha actual formateada (Día, Mes, Año, Hora, Minuto, Segundo), que se actualice cada segundo. |
| | | Insertar 1 Alert en cada página del proyecto (añadiendo a la función un campo donde se indique el color). |
| | | Menú desplegable sobre al menos 1 elemento de la barra de navegación del proyecto. Crear nuevas páginas de contenido o separar contenido actual en varias páginas (Si se redimensiona la plataforma, aparece un menú desplegable ☺) |
| | | Combinaciones de teclas para realizar acciones en la página: Ctrl + c para cambiar el color de fondo de manera aleatoria. |
| FORMULARIO | | Un nuevo formulario y la correspondiente validación con javascript. |
| | | Validación: Comprobación de los campos obligatorios. |
| | | Validación: Comprobación del tipo de información. (Parcialmente en JS, otra parte se realiza con PHP) |
| | | Validación: Comprobación del tamaño máximo del contenido. |
| | | Validación: Expresiones regulares en algunos campos. |
| | | Textarea con reset y contador de caracteres |
| CÓDIGO | | Checkbox que añaden otros campos que hay que comprobar (Mecanica parecida) |
| | | Código Javascript sólo en ficheros js |
| | | Todo el código javascript tiene que ser funcional (correcto). |
| | | Introducir comentarios en los ficheros js para hacerlos más legibles. |
| | | Dividir el código Javascript en ficheros por funciones afines. |

Recuento:

No implementadas : 2 (No implementados no por desconocimiento, sino por propia voluntad).

Implementadas Parcialmente: 3

Implementadas : 10

