

EXAMEN UNIDAD 4 jQuery	
NOMBRE Y APELLIDOS:	

Para realizar los siguientes ejercicios debes descargar el archivo comprimido de recursos que encontrarás en la plataforma. Recuerda que **no puedes alterar el código HTML**. Si lo consideras imprescindible podrás hacer leves modificaciones en el código CSS siempre que éstas estén perfectamente documentadas.

1) (3,5 puntos) MENÚ PRINCIPAL

- a) **(0,5puntos)** Al hacer clic sobre el icono de la hamburguesa se deberá mostrar el menú principal del sitio con un efecto de persiana. Controla la acumulación de efectos.
- b) **(0,5puntos)** La raya central del icono de hamburguesa del menú principal es más corta que el resto. Al hacer clic sobre dicho icono esta raya crece hasta alcanzar el mismo ancho que el resto de líneas con un efecto de animación. Controla la acumulación de efectos.
- c) **(0,5puntos)** Además, al hacer clic sobre el icono de la hamburguesa ésta debe cambiar de color. Utiliza un efecto de animación para que este cambio se realice de forma progresiva. Controla la acumulación de efectos. No olvides que necesitas utilizar un plugin para poder realizar este tipo de animación.
- d) **(0,5 puntos)** Al hacer de nuevo clic sobre el icono de hamburguesa todo debe volver al estado inicial haciendo uso de efectos de animación. La hamburguesa recuperará su color de manera progresiva, el tamaño de la línea central volverá a ser más corta y el menú se ocultará con un efecto de persiana. Controla la acumulación de efectos. Haz esto también al hacer scroll en el documento.
- e) **(1punto)** Al hacer clic sobre la opción del menú “Alfombras Vinílicas”, se tiene que desplegar el submenú asociado con un efecto de desplazamiento desde la izquierda. Además, el icono + debe transformarse en el icono -. Al volver a hacer clic sobre el icono -, se debe realizar el efecto contrario y el - cambiarse por un +.
- f) **(0,5puntos)** Al redimensionar la ventana se tiene que borrar todo el código insertado en tiempo de ejecución asociado al menú para evitar fallos. Utiliza para ello el método **removeAttr**.

2) (1,5 puntos) BARRA SOCIAL y CHAT

- a) **(0,25 puntos)** Al cargar la página, la barra social aparece en el lateral derecho con un efecto de cambio de opacidad.
- b) **(0,25 puntos)** Al cargar la página, la pestaña del chat aparece en la parte inferior izquierda con un efecto de cambio de opacidad.
- c) **(0,5 puntos)** Al hacer clic sobre la pestaña del chat debe aparecer la ventana del chat completa con un efecto de persiana deslizante hacia arriba.
- d) **(0,5 puntos)** Al hacer clic sobre la X de la cabecera de la ventana de chat, debe ocultarse el chat con un efecto de persiana deslizante hacia abajo.

3) (1 punto) BOTÓN DE COMPRA

- a) **(0,5 puntos)** Al posicionar el ratón sobre cualquier artículo que contenga un producto, se debe mostrar en flex, el botón de compra.
- b) **(0,5 puntos)** Cuando el ratón deja de estar sobre dicho artículo, el botón de compra desaparece con un efecto deslizante hacia arriba.

4) (1,5 puntos) SLIDER

- a) **(0,5 puntos)** Utiliza tu slider personalizado para insertarlo en la web justo debajo de la cabecera con las imágenes que puedes encontrar en la carpeta de recursos del examen.
- b) **(0,5 puntos)** El slider debe reproducirse a una velocidad apropiada que permita ver las diferentes fotografías y debe detenerse al posicionar el ratón sobre éste.
- c) **(0,5 puntos)** Deben aparecer las miniaturas de cada imagen en la parte inferior. Al posicionar el ratón sobre una miniatura se debe mostrar dicha imagen en la parte superior y resaltar el borde de dicha imagen en miniatura.

5) (1,5 puntos) FLECHA y CABECERA

- a) **(0,5 puntos)** Al hacer un poco de scroll sobre la página aparecerá la flecha “go-up” en la parte inferior derecha con un efecto de cambio de opacidad. Controla la acumulación de efectos.
- b) **(0,5 puntos)** Además, al hacer scroll, la cabecera quedará en una posición fija en la parte superior con algo de opacidad. Controla la acumulación de efectos.
- c) **(0,5 puntos)** Al hacer clic sobre la flecha, nos posicionamos al principio de la página con un efecto de animación. La cabecera debe recuperar su estado inicial y la flecha debe desaparecer con un efecto de cambio de opacidad.

6) (1 punto) FORMULARIO

- a) **(0,5puntos)** En el formulario del chat, cuando un campo requerido pierda el foco se debe comprobar si la longitud de dicho campo es 0. En caso afirmativo, debe aparecer debajo de cada input, dentro de la etiqueta span, un mensaje en rojo indicando este error. Cuando aparezca un nuevo error no se deben borrar los anteriores.
- b) **(0,5puntos)** El textarea del formulario tiene una limitación de 100 caracteres. Haz que cada vez que se inserte un nuevo carácter, se informe al usuario del número de caracteres restantes con un mensaje con el siguiente: "Dispone de 32 caracteres".