

DEPARTAMENTO CIENCIAS DE COMPUTACION – FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y TECNOLOGIA – UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUCUMAN



LABORATORIO I: Programador Universitario - Licenciatura en Informática

LABORATORIO DE SOFTWARE I: Ingeniería en Informática

LABORATORIO DE COMPUTACIÓN I: Agrimensura

TP Repaso Segundo Parcial - 2024

Temas a evaluar: Video, audio, fuente, Bootstrap y Javascript

- Trabaje con los archivos en las ubicaciones dadas y sólo agregue código donde se indica.
- Se aprueba con 4 o más.
- El punto sólo es válido si está completo.
- 1. (2,00) Trabaje en el archivo miScript.js, que se encuentra en la carpeta js:
 - a. Complete la función compararCorreos, de modo que: si las contraseñas son distintas, muestre en el párrafo con id="avisos" el mensaje 'Las contraseñas deben ser iguales', sino no muestre nada. (el párrafo debe quedar sin texto en ese caso). No modificar nada en el archivo index.html donde se encuentra el formulario.
 - b. Agregue a miFormu un 'escuchador' de eventos, que cuando se produzca el evento submit, reaccione con la función compararCorreos.
- 2. (1,50) Trabaje en **nosotros.html**, que se encuentra en la carpeta **html**:
 - a. Incorporar una etiqueta html, donde se indique, para mostrar el video1, de modo que sea compatible con varios navegadores.
 - b. Agregar los atributos necesarios para que el video se comience a reproducir apenas se carga la página y tenga los botones de play y stop.
 - c. Establecer la etiqueta necesaria para que se vea el subtítulo **subvideo1.vtt** (no requiere que funcione en el navegador, aunque podría probar colocando su examen en xampp/htdocs, teniendo activo Apache en xampp y activando el subtítulo como se ve a continuación).





3. (1,00) Trabaje en el archivo style.css, que se encuentra en la carpeta css, para que:

Cátedra de Laboratorio I Pág. 1/3



DEPARTAMENTO CIENCIAS DE COMPUTACION – FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y TECNOLOGIA – UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUCUMAN



LABORATORIO I: Programador Universitario - Licenciatura en Informática

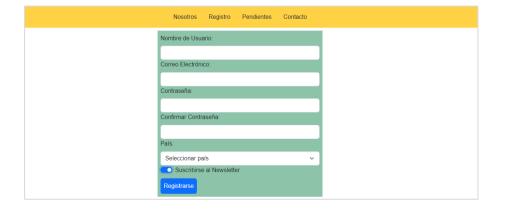
LABORATORIO DE SOFTWARE I: Ingeniería en Informática

LABORATORIO DE COMPUTACIÓN I: Agrimensura

- a. Incorpore la fuente **rochester-regular**, de modo que sea compatible con varios navegadores. Asígnele como nombre su apellido.
- b. En el mismo .css, aplique a los títulos h2 la fuente incorporada.
- 4. (1,00) En index.html, aplique clases Bootstrap, para que:
 - a. Los ítem de menú se vean en columna, uno debajo del otro, en tamaño pequeño, y a partir del tamaño mediano se vean en la misma fila, al centro.
 - b. Cada elemento del menú tenga su clase correspondiente.



- 5. (2,00) En el mismo archivo index, aplique clases Bootstrap, para que el formulario luzca como en la figura. Para ello:
 - a. El formulario en tamaño pequeño debe ocupar 11 columnas y en tamaño mediano en adelante debe ocupar 4 columnas. Además debe tener margen horizontal automático.
 - b. Aplique clases generales de label e input
 - c. Aplique clases específicas a select, checkbox y botón



Cátedra de Laboratorio I Pág. 2/3



DEPARTAMENTO CIENCIAS DE COMPUTACION – FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y TECNOLOGIA – UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUCUMAN



LABORATORIO I: Programador Universitario - Licenciatura en Informática

LABORATORIO DE SOFTWARE I: Ingeniería en Informática

LABORATORIO DE COMPUTACIÓN I: Agrimensura

- 6. (2,50) En el archivo **generar-cards.js**, la variable fotos, contiene un arreglo con nombres de imágenes, y la variable titulos contiene un arreglo de textos, complete el código de la siguiente manera, para que en la página nosotros se vea como la imagen:
 - a. Determine qué estructura iterativa utilizará, para recorrer ambos arreglos al mismo tiempo, para armar cards, incluyendo sólo imagen y en el cuerpo el título.
 - b. Aplique las clases de Bootstrap correspondientes para cards.
 - c. Los h4 deben tener el texto centrado con clase de Boostrap.

