**ACTIVITAT AVALUABLE AC1**

**Mòdul:** MP06- Desenvolupament web en entorn client

**UF:** UF1 – Servidors web i de transferència de fitxers

**Professor:** Albert Guardiola

**Data límit d’entrega:** 24/09/2024 23:59

**Mètode d’entrega:** Per mitjà del Clickedu de l’assignatura. Les activitats entregades més enllà de la data límit només podran obtenir una nota de 5.

**Instruccions:** S’ha d’entregar un únic document amb el nom:

***MP06-UF1-AC1-Nom\_Alumne.pdf***

Es valorará la presentació.

**Resultats de l’aprenentatge:**

RA1. Selecciona les arquitectures i tecnologies de programació sobre clients web, identificant i analitzant les capacitats i característiques de cadascuna.

RA2. Escriu sentències simples, aplicant la sintaxi del llenguatge i verificant la seva execució sobre navegadors web.

**Avaluació de la tasca:** cada alumne ha d’entregar la Tasca 1 completa (punts 1-14) a la bústia de ClickEdu.

**Tasca 1**. Prepara un breu fragment de codi que il·lustri cadascuna d’aquestes particularitats de JavaScript. Entregar en un únic fitxer JS amb comentaris.

-1. *let* i *var*: comparativa dels respectius abasts (*scopes)*.

-2. *let* i *var*: redeclaració de variables i *hoisting* de declaracions.

-3. Conversió a tipus numèric des de diversos altres tipus de dada amb *Numeric()*.

-4. Diferència d’ús entre *Numeric*() vs *parseInt*().

-5. Diferència entre *null* i *undefined.*

-6. Comparació entre igualtat estricta i no estricta.

-7. Ús de l’operador condicional *?*. Comparació amb estructura *if* clàssica.

-8. Ús de l’operador *nullish coallescing.*

-9. *Break* i *continue* en bucles *for*.

-10. Funcions amb paràmetres per defecte.

-11. Funció passada com a paràmetre a una altra funció.

-12. *Hoisting* en declaracions de funcions vs *hoisting* en expressions de funcions.

-13. Traducció d’una funció en notació clàssica a la notació fletxa (funcions d’una línia de codi i funcions de més d’una línea de codi).

-14. Depuració de codi al navegador web: posar *breakpoints* i inspeccionar el valor d’una variable.