



Actividades del tema 3

Enunciado

Realizar una aplicación en JavaScript que realice lo siguiente:

(Se recomienda usar Google Chrome para probar este ejercicio y desactivar los pop-ups)

- Abra una nueva ventana no redimensionable.
 - Hacer una función y dentro de esa función:
 - Escribir en la nueva ventana `<h3>Ejemplo de Ventana Nueva</h3>`
 - URL Completa: XXXXX
 - Protocolo utilizado: XXXXX
 - Nombre en código del navegador: XXXXX
 - Que detecte si está JAVA disponible en esa ventana del navegador y si es así que escriba:
 - Java SI disponible en esta ventana, o bien.
 - Java NO disponible en esta ventana.
 - Que abra un iframe con el contenido de www.google.es y de 800x600.

Y ahora fuera del código de la función que siga haciendo lo siguiente:

- Que escriba en la ventana principal `<h1>TAREA DWEC03</H2><HR />`
- Que solicite: introduzca su nombre y apellidos.
- Que solicite: introduzca DIA de nacimiento.
- Que solicite: introduzca MES de nacimiento.
- Que solicite: introduzca AÑO de nacimiento.
- Una vez solicitados esos datos imprimirá en la ventana principal:
 - Buenos días XXXXX
 - Tu nombre tiene XX caracteres, incluidos espacios.
 - La primera letra A de tu nombre está en la posición: X
 - La última letra A de tu nombre está en la posición: X
 - Tu nombre menos las 3 primeras letras es: XXXXXXXXX
 - Tu nombre todo en mayúsculas es: XXXXXXXXX
 - Tu edad es: XX años.
 - Naciste un feliz XXXXXX del año XXXX.
 - El coseno de 180 es: XXXXXXXXXX
 - El número mayor de (34,67,23,75,35,19) es: XX
 - Ejemplo de número al azar: XXXXXXXXXX

Donde aparecen las XXXX tendrá que aparecer el cálculo o texto que corresponda.

Criterios de puntuación. Total 10 puntos.

Los 10 puntos que tiene esta tarea están asignados de la siguiente forma:

- Creación de la función (0.2 puntos). (x1)
 - 0.5 puntos por cada apartado de la función. (x6)
- 0.2 puntos por los apartados fuera de la función (color negro). (x5)
- 0.436 puntos por los 11 apartados finales (círculos huecos). (x11)
- 1 punto adicional por la claridad y presentación del código del ejercicio, comentarios en el código y su indentación.

Recursos necesarios para realizar la Tarea.

Editor web para teclear el código de la aplicación y un navegador web(recomendable Google Chrome – desactivar bloqueo de pop-ups para probar su funcionamiento).



Consejos y recomendaciones.

Mirar las referencias y códigos de ejemplo de la página W3Schools:

[Página de referencia de w3schools.](#)

Indicaciones de entrega.

Una vez realizada la tarea elaborarás un único documento donde figuren las respuestas correspondientes. El envío se realizará a través de la plataforma de la forma establecida para ello y el archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

apellido1_apellido2_nombre_SIGxx_Tarea

Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños. Así por ejemplo la alumna **Begoña Sánchez Mañas para la tercera unidad del MP de DWEC**, debería nombrar esta tarea como...

sanchez_manas_begona_DWEC03_Tarea

Otros ejercicios del tema 3

Ejercicio 1 (objeto `date`)

Crear dos fechas, una con el instante actual y otra con fecha del pasado. Luego se imprimirán las dos y extraerán su año para imprimirlo también. Luego se actualizará el año de una de las fechas y la volverá a escribir con un formato más legible.

Ejercicio 2(objeto `string`)

- Ingresar una serie de nombres por teclado hasta que se digite la palabra **Fin** y mostrar cuántos nombres se ingresaron.
- Igual al anterior, pero que termine la aplicación sin contemplar mayúsculas ni minúsculas. Es decir que para salir se pueda teclear `fin`, `Fin` o `FIN`.
- Realizar la búsqueda de un `string` clave en un `string` fuente. Se deberá ingresar una frase o texto (fuente) y luego la clave a buscar. En caso de encontrarla, imprimir la posición, de lo contrario una leyenda.
- Ingresar una palabra o texto por teclado y determinar si es o no una palabra palíndromo. (Palabra que se lee de igual manera de adelante hacia atrás, que de atrás hacia delante).
- Realizar un programa que permita cargar una dirección de mail e implementar una función que verifique si el `String` tiene cargado el carácter `@`.
- Cargar un `String` por teclado e implementar los siguientes métodos:
 - Imprimir la primera mitad de los caracteres de la cadena.
 - Imprimir el último carácter.
 - Imprimirlo en forma inversa.
 - Imprimir cada carácter del `String` separado con un guión.
 - Imprimir la cantidad de vocales almacenadas.
- Codifique un programa que permita cargar una oración por teclado, luego mostrar cada palabra ingresada en una línea distinta.

Por ejemplo si cargo:

La mañana está fría.

Debe aparecer:

La

mañana

está

fría.



Ejercicio 3(el objeto `window`)

Confeccionar una página que permita abrir otra ventana cuando se presiona un botón. Dicha ventana debe tener como ancho 600 pixeles y alto 300 pixeles, y debe mostrar el menú y su barra de herramientas.

Ejercicio 4 (propiedad `location` del objeto `window`)

Confeccionar una página que tenga un hipervínculo. Cuando se presione dicho hipervínculo generar un valor aleatorio entre 0 y 2. Si se genera el 0 llamar al webmail de hotmail, si se genera un 1 llamar a gmail y en caso de generarse un 2 llamar a yahoo.

Para generar un valor aleatorio utilizar la función `random` del objeto `Math`.

```
var num;
num=Math.random()*3; //se guarda en num un valor comprendido entre 0.00001 y 2.99999
num=parseInt(num); //guardamos solo la parte entera de la variable num
if (num==1)
    window.location='http://www.hotmail.com';
.....
```

Ejercicio 5(propiedad `history` del objeto `window`)

Confeccionar tres páginas. Disponer tres hipervínculos, uno en cada página. Configurar el primer hipervínculo con la dirección de la segunda página, el hipervínculo de la segunda página debe cargar la tercera página y por último, la tercera página debe retroceder a la primera página mediante el método `go` del objeto `history` (pasándole un número negativo como parámetro).

Ejercicio 6(propiedad `screen` del objeto `window`)

- Confeccionar un programa que agrande el tamaño de la ventana del navegador y ocupe toda la pantalla.
Ayuda: Confeccionar una función que se dispare para el evento `onLoad` de la marca `body`:

```
<body onLoad="redimensionar()">
```

La función `redimensionar` debe llamar a la función `resizeTo` del objeto `window`:

```
window.resizeTo(640,480);
```

Si ejecutamos esto, el tamaño de la ventana del navegador se redimensionará tomando como ancho el valor 640 y como alto 480.

- Confeccionar un programa que cuando muestre la página, redimensione la ventana del navegador y la centre en la pantalla dejando 50 pixeles arriba, abajo, izquierda y derecha.

Ejercicio 7(propiedad `navigator` del objeto `window`)

Pintar el fondo del navegador de rojo si el navegador es el Internet Explorer.

Para cambiar el color de fondo debemos acceder a la propiedad `bgColor` del objeto `document`:

```
document.bgColor='#ff0000';
```