

Activitat 4.1 Primeres passes en Javascript

Realitza les següents activitats. Crea una carpeta amb el nombre de l'activitat i col·loca a dins els arxius necessaris per a realitzar correctament l'activitat.

1) (1 punt) Escriu una funció Javascript que demani 4 números mitjançant pantalles emergents i mostri el major dels tres per consola. Afegeix també un botó a la pàgina web i crida aquesta funció mitjançant un esdeveniment.

2) (1 punt) Crea una funció js que mostri el text que contenen els nodes de tipus paràgraf i de tipus títol (<h3>) d'una pàgina web. Serà necessari crear una pàgina amb «p» i «h3» (més d'un) per a comprovar-ho. Enllaça-la des d'un botó, amb l'esdeveniment «ondblclick»

3) (1 punt) Afegeix un "h2" a la pàgina web anterior. Després crea una funció js que permeti canviar el text d'aquest "h2", demanant el nou text per pantalla. Enllaça la funció des d'un botó, amb l'esdeveniment «onclick»

4) (1 punt) Aprofitant la pàgina web anterior, afegeix 3 paràgrafs que estaran dins d'un element «div», escriu una funció js que permeti eliminar de la pàgina web de forma definitiva el primer paràgraf d'aquest "div".

5) (1 punt) Ara crea una llista (pot ser ordenada o desordenada) amb tres elements dins del «header». Crear un CSS amb una classe anomenada "mostrar" (que de moment no utilitzaràs), que ha de tenir per exemple, les següents regles:

- S'ha de posar a la part més superior de la pàgina.
- Tria un color pel seu text.
- Tria una font de la lletra diferent a la que ve per defecte, i que tingui una grandària de 1,5rem.

Després, afegir una funció js que permeti afegir la classe "mostrar" a la llista. Aquesta funció es cridarà mitjançant l'esdeveniment "onclick" que també es llançarà mitjançant un botó.

6) (1,5 punts) Dins la mateixa pàgina web, dins d'una "section"afegeix:

- un «h1», amb el text: "canviarem la imatge",
- un paràgraf amb el text: "Si passes el ratolí per damunt la imatge, en veuràs una altra de diferent"
- i una imatge (la que vulguis).

Després amb una funció Javascript, amb l'esdeveniment «onmouseover», la imatge original

ha de ser reemplaçada per una altra, i després amb l'esdeveniment «onmouseout», torni a veure-se la imatge original.

7) (1 punt) Crea una web que permeti calcular equivalències entre euros i dòlars. Per exemple, si l'usuari introdueix una quantitat en euros el programa ha de mostrar l'equivalent en dòlars i a l'inrevés. Per a realitzar la conversió has d'emprar javascript.

8) (1 punt) Crea una funció js que demani 5 noms (des d'un formulari de la pàgina web), les guardi dins d'un array, per després afegir cadascun d'aquest noms a la pàgina web en forma de llista ordenada. Aquesta llista ha d'anar dins de l'element

main de la pagina.

9) (1 punt) Crea un formulari que demani dues cadenes de text (utilitzant dos controls independents). Després crea una funció js que concateni aquestes dues cadenes i les escrigui a la pàgina web a la part del <footer> de la pàgina. Una vegada afegida la nova cadena concatenada, afegeix una classe (amb les propietats que vulguis) al footer per canviar el seu estil.

10) (1 punt) Fes una funció js que permeti calcular la nota d'un alumne.

Les dades de l'alumne han d'estar a un formulari:

- Nom alumne:
- Nota primera avaluació
- Nota segona avaluació
- Nota tercera avaluació

La Nota final, que serà el promig de les notes anteriors. S'ha de calcular i escriure des de la funció

Finalment entrega un **zip** amb les carpetes amb les solucions dels apartats tal com es demanava. El no entregar aquest arxiu zip tal com es demana equival a no entregar la activitat i tindrà una nota de zero. Si no hi ha una carpeta amb el nom de l'apartat i a dintre els arxius de la solució de l'apartat equival a un 0 de l'activitat. Qualsevol carpeta amb un nom diferent al nombre de l'apartat o fitxers que no estiguin a la carpeta correcte seràn obviats com a solució.

La correcció de l'activitat no tindrà valoracions parcials, si és correcte tindrà la puntuació màxima, si presenta errors puntuarà com a zero.

Prestau molta atenció a no fer les activitats en grup o a emprar chatGPT, si el codi facilitat és similar s'entendrà que heu copiat i esdevindrà una nota de 0 de l'activitat i de l'actitud de l'avaluació.