

## Trabajo Practico

### PRACTICA CSS - DHTML

#### 1- CSS

-Definir en un archivo de hoja de estilo externa .css estas dos clases:

```
.subrayado {  
color:#00aa00;  
text-decoration:underline;  
}  
.tachado {  
color:#00aa00;  
text-decoration:line-through;  
}
```

Luego, en una página html, definir un título con nivel h1 (subrayar todo el título). Seguidamente un párrafo que tenga algunas palabras subrayadas y otras tachadas (utilizar el elemento span para asignar estilos a una palabra)

#### 2- getElementById

-Mediante **DOM** y el método **getElementById** crear una página html y dado el siguiente párrafo:

```
<p id="miparrafo"> Esto es una prueba </p>
```

Permitir cambiar el tamaño de la fuente de un párrafo. Para esto crear tres botones (fuente pequeña (10), fuente mediana(13) y fuente grande(20)).

#### 3- childNodes y nodeValue

-Haciendo uso de **childNodes** y **nodeValue** desarrollar una página y definir un elemento h1 con el texto "1". Luego, en forma dinámica rescatar el valor que tiene el nodo de texto, convertirlo a entero con la función `parseInt` de JavaScript, sumarle uno y finalmente asignárselo a la propiedad `nodeValue` del nodo de texto (es decir mostramos un contador).

#### 4- parentNode

- Dado El siguiente código HTML

```
<!DOCTYPE html>  
<html>  
<head>  
<title> </title>  
</head>
```

```

<body>
<p id="parrafo1">Este es el primer párrafo</p>
<p>Este es el segundo párrafo</p>
<p>Este es el tercer párrafo</p>
<input type="button" value="Cambiar tamaño de fuente"
onClick="cambiarTamFuente()" ">
</body>
</html>

```

Defina una función JavaScript `cambiarTamFuente` que haciendo uso de la función `parentNode` cambie el tamaño de fuente por '40px' para todos los elementos de la página.

## 5- `getElementsByName`

- Dado el siguiente código HTML

```

<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<title> </title>
</head>
<body>
<p>Párrafo número 1.</p>
<p>Párrafo número 2.</p>
<p>Párrafo número 3.</p>
<p>Párrafo número 4.</p>
<p>Párrafo número 5.</p>
<p>Párrafo número 6.</p>
<input type="button" value="Cambiar Color" onClick="cambiarColor()" ">
</body>
</html>

```

Cree una función `cambiarColor` que haciendo uso de la función `getElementsByName` asigne el color azul (blue) a todos los párrafos de la página.

## 6- `createElement` – `appendChild`

-Dado el siguiente HTML

```

<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<title> </title>
</head>
<body>
<ul id="lista">
</ul>
<input type="button" value="agregar" dos (li)"
onClick="mostrarSoluciones()" ">
</body>
</html>

```

Cree una función `mostrarSoluciones` que sea llamada al presionar un botón y agregue dos marcas de tipo `(li)` con sus respectivos textos a la etiqueta `<ul>` existente.

### 7- `setAttribute`

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<title>Problema</title>
<script src="funciones.js"></script>
<link rel="StyleSheet" href="estilos.css" type="text/css">
</head>
<body>
<table id="tabla1">
<tr>
<td>11</td><td>12</td>
</tr>
<tr>
<td>21</td><td>22</td>
</tr>
</table>
<input type="button" value="definir la propiedad border de la
tabla" onClick="definirAtributo()">
</body>
</html>
```

Confeccionar una función que inicialice la propiedad `border` de la tabla con el valor 5 haciendo uso de la función **`setAttribute`**.

### 8- Mensajes de error en la carga de un formulario

Solicitar el ingreso del nombre de usuario y la carga por duplicado de la clave. Mostrar mensajes de error si no se carga alguno de los datos o las claves son distintas.

## JAVA SCRIPT

### 1- Dado el siguiente código:

```
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
<title>El primer script</title>
<script type="text/javascript">
alert("Hola Mundo!");
</script>
</head>
<body>
<p>Esta página contiene el primer script</p>
</body>
</html>
```

Modifique el código anterior para que:

- a) Todo el código JavaScript se encuentre en un archivo externo llamado codigo.js y el script siga funcionando de la misma manera.
- b) Después del primer mensaje, se debe mostrar otro mensaje que diga *"Soy el primer script"*
- c) Añadir algunos comentarios que expliquen el funcionamiento del código
- d) El mensaje que se muestra al usuario se almacene en una variable llamada mensaje y el funcionamiento del script sea el mismo.
- e) El mensaje mostrado sea el de la siguiente imagen

**2-** Crear un array llamado meses y que almacene el nombre de los doce meses del año. Mostrar por pantalla los doce nombres utilizando la función alert() haciendo uso de una estructura iterativa.

**3-** Completar las condiciones de los if del siguiente script para que los mensajes de los alert() se muestren siempre de forma correcta:

```
var numero1 = 5;
var numero2 = 8;
if(...) {
alert("numero1 no es mayor que numero2");
}
if(...) {
alert("numero2 es positivo");
}
if(...) {
alert("numero1 es negativo o distinto de cero");
}
if(...) {
alert("Incrementar en 1 unidad el valor de numero1 no lo hace mayor o igual que
numero2");
}
```

4- El cálculo de la letra del Documento Nacional de Identidad (DNI) es un proceso matemático sencillo que se basa en obtener el resto de la división entera del número de DNI y el número 23. A partir del resto de la división, se obtiene la letra seleccionándola dentro de un array de letras.

El array de letras es:

```
var letras = ['T', 'R', 'W', 'A', 'G', 'M', 'Y', 'F', 'P', 'D', 'X', 'B', 'N', 'J', 'Z', 'S', 'Q', 'V', 'H', 'L', 'C', 'K', 'E', 'I'];
```

Por tanto si el resto de la división es 0, la letra del DNI es la T y si el resto es 3 la letra es la A. Con estos datos, elaborar un pequeño script que:

a- Almacene en una variable el número de DNI indicado por el usuario y en otra variable la letra del DNI que se ha indicado. (Pista: si se quiere pedir directamente al usuario que indique su número y su letra, se puede utilizar la función `prompt()`)

b- En primer lugar (y en una sola instrucción) se debe comprobar si el número es menor que 0 o mayor que 99999999. Si ese es el caso, se muestra un mensaje al usuario indicando que el número proporcionado no es válido y el programa no muestra más mensajes.

c- Si el número es válido, se calcula la letra que le corresponde según el método explicado anteriormente.

d- Una vez calculada la letra, se debe comparar con la letra indicada por el usuario. Si no coinciden, se muestra un mensaje al usuario diciéndole que la letra que ha indicado no es correcta. En otro caso, se muestra un mensaje indicando que el número y la letra de DNI son correctos.

5- Escribir el código de una función a la que se pasa como parámetro un número entero y devuelve como resultado una cadena de texto que indica si el número es par o impar. Mostrar por pantalla el resultado devuelto por la función

6- Definir una función que determine si la cadena de texto que se le pasa como parámetro es un palíndromo, es decir, si se lee de la misma forma desde la izquierda y desde la derecha. Ejemplo de palíndromo complejo: "La ruta nos aportó otro paso natural".

7- De un operario se conoce su sueldo y los años de antigüedad. Se pide confeccionar un programa que lea los datos de entrada e informe a) Si el sueldo es inferior a 500 y su antigüedad es igual o superior a 10 años, otorgarle un aumento del 20 %, mostrar el sueldo a pagar. b) Si el sueldo es inferior a 500 pero su antigüedad es menor a 10 años, otorgarle un aumento de 5 %. c) Si el sueldo es mayor o igual a 500 mostrar el sueldo en la página sin cambios.

8- Se cuenta con la siguiente información: Las edades de 5 estudiantes del turno mañana. Las edades de 6 estudiantes del turno tarde. Las edades de 11 estudiantes del turno noche. Las edades de cada estudiante deben ingresarse por teclado. a) Obtener el promedio de las edades de cada turno (tres promedios). b) Imprimir dichos promedios (promedio de cada turno). c) Mostrar por pantalla un mensaje que indique cuál de los tres turnos tiene un promedio de edades mayor.

**9-** Confeccionar una página que muestre un objeto SELECT con distintos tipos de pizzas (Jamón y Queso, Muzzarella, Morrones). Al seleccionar una, mostrar en un objeto de tipo TEXT el precio de la misma.

**10-** Confeccionar una página que muestre dos objetos de la clase RADIO solicitando que seleccione si es mayor de 18 años o no. Al presionar un botón mostrar un alert indicando si puede ingresar al sitio o no.

**11-** 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.

**12-** Confeccionar una clase llamada suma, que contenga dos atributos (valor1, valor2) y tres métodos: primervalor, segundovalor y retornarresultado. Implementar la clase suma. La definición de un objeto de la clase que deben plantear es:

```
var s=new suma();
```

```
s.primervalor(10);
```

```
s.segundovalor(20);
```

```
document.write('La suma de los dos valores es'+s.retornarresultado());
```

**13-** Crear un vector con 10 valores aleatorios comprendidos entre 1 y 500. Luego crear otros dos vectores y copiar los elementos menores a 250 en el segundo vector y los mayores o iguales a 250 en el tercer vector. Imprimir los tamaños del segundo y tercer vector. Imprimir los tres vectores.

**14-** Dado el siguiente código html

```
<html>
```

```
<head>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
<div id="numero">2</div>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

Agregue el código necesario y realice una función javascript de tal manera que cada vez que se hace doble clic sobre el div “numero” capture el valor asignado en el div duplique dicho valor (multiplicando por 2) y reemplace el valor del div con el nuevo valor duplicado.

**15-**

# REGISTRO CLIENTE

---

Nombre:	<input type="text"/>
Primer Apellido:	<input type="text"/>
Segundo Apellido:	<input type="text"/>
Teléfono de Contacto:	<input type="text"/>
E-mail:	<input type="text"/>
Tipo de tarjeta:	<input type="text" value="1. Visa"/>
Numero de Tarjeta:	<input type="text"/>
Nombre de Usuario:	<input type="text"/>
Contraseña:	<input type="password"/>
Verificar Contraseña:	<input type="password"/>

---

<input type="button" value="Enviar"/>	<input type="button" value="Borrar"/>
---------------------------------------	---------------------------------------

Se trata de hacer una función en JavaScript para que se valide el formulario, de forma que el Código Postal y Teléfono sólo admitan números y el e-mail contengan el carácter "@" y termine con com. Capture y Muestre mediante un alert los valores ingresado en el formulario