

Programación js

Cada ejercicio debe llamarse prac-jsX.php

A- Crea 1 input tipo text y un span. Al clicar en el span el contenido de los input text se escribe dentro de un text area.

B- Crear un selector de país y un selector de región. Al cambiar el país cambian sus regiones.

D- Crear 6 radiobutton y un texto asociado a cada uno. Al clicar en el primer radio los radiobutton 2 y 3 desaparecen. Al clicar el sexto radiobutton todos los elementos se ven. Al clicar en el tercero desaparece el cuarto y el quinto sólo, los otros se ven.

C- Crear 2 textarea y 2 div con el texto mover derecha y mover izquierda. Al clicar en mover derecha el texto del text area de la izquierda pasa a la derecha. Análogamente para el otro div.

1. Modifica el script para que diga Buenos días, Buenas tardes o Buenas noches.

```
<script language="JavaScript">
```

```
<!--
```

```
var name=prompt("Introduce tu nombre, por favor. ","nombre");
```

```
var today = new Date ()
```

```
var hrs = today.getHours();
```

```
document.write("Hola "+name+"!");
```

```
document.writeln("<br>");
```

```
// -->
```

```
</script>
```

2. Prueba la función cambiarcolor. Luego cambia la etiqueta A por una etiqueta SPAN creando cajas de colores.

```
function cambiarcolor(code)
{
    document.bgColor=code
}

<A onmouseover="cambiarcolor('ff0000')" href="#">RED</A>
```

3. Crea una función `cambiacolor()` que te permita cambiar el color de una div al hacer clic. Debes utilizar:

```
document.getElementById(.....).style.background='#EECCCC';

<span id="probar" onclick="cambiaColor();">

Cambia Color
</span>

<div id="prueba">Este div cambia de color</div>
```

4.Programación de juegos.

Visita http://www.uv.es/mplac/LaNau/4_Javascript/Ejercicios/tresenraya.htm

juega...e intenta ganar.... luego copia el código fuente en tu ejercicio.

¿Aún funciona? !Atrévete a hacer algún cambio! Traduce este juego a castellano.

5. Modifica este script js para que muestre la opción seleccionada dentro de una div.

```
<script>

    function mostrarValor(x)
    {
        document.getElementById('comida').value=x;
    }

</script>
```

```
<form action="#">

<select name="elejir_comida"
onchange="mostrarValor(this.options[this.selectedIndex].innerHTML);">

<option value="1">Pizza</option>

<option value="2">Hamburguesa</option>

<option value="3">Kebab</option>

</select>

<input type="text" name="comida" id="comida" value="" />

</form>
```

6. Modifica el código y añade una función para saber si el número es mayor a 10. Debemos informar al usuario de tal situación: “y es mayor que 10”.

```
<script type="text/javascript">
var numero = prompt("Introduce un número entero");

var resultado = parImpar(numero);
alert("El número "+numero+" es "+resultado);

function parImpar(numero)
{
  if(numero % 2 == 0) {
    return "par";
  }
  else {
    return "impar";
  }
}
</script>
```

7. Modifica el código para conseguir informar al usuario de si un texto está en minúscula, en mayúsculas o en ambos.

```
function esMayuscula(cadena)
{
    // Comprobar mayúsculas y minúsculas sabiendo que:

    //convierte a minúscula
    cadena.toLowerCase()

    //convierte a mayúscula.
    cadena.toUpperCase()

    return resultado;
}

alert(esMayuscula("OBJETO VOLADOR NO IDENTIFICADO"));
alert(esMayuscula("En un lugar de la mancha..."));
alert(esMayuscula("En un lugar de Menorca..."));
```

8. Modifica el código para que inserte un texto que está en un input a continuación de “Pulsa aquí”.

```
<script type="text/javascript">

var texto3 = "Y esta es la frase para la ampliación del texto."

var elemento3 = document.getElementById("texto3")
</script>

<p onclick="elemento3.innerHTML += texto3">Pulsa aquí para ampliar el
texto anterior: </p>
```

9. Añade un span que haga desaparecer la etiqueta p. Añade otro que la haga aparecer.

```
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
<title>Ejercicio </title>

<style type="text/css">
.oculto { display: none; }
.visible { display: inline; }
</style>
```

```
<script type="text/javascript">
function muestra()
{

    var enlace = document.getElementById("textoid");
    enlace.className = "oculto";
}
</script>
</head>

<body>

<p id="textoid" style="visible">Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur
adipiscing elit. Sed mattis enim vitae orci. Pellentesque </p>

</body>
```

10. Crear una función en javascript que multiplique 4 números. Debes utilizar la función `parseInt` o `parseFloat` para convertir una cadena de caracteres a un número entero o a un decimal. Utiliza la función javascript que creas más conveniente.

11. Crear 6 divs coloreadas del tipo :

#FF6790

Al pasar el ratón por encima cambian de color y se convierten en negro. Al salir el puntero del ratón vuelven a su color original. Al hacer clic muestran el código de color en su interior. Y al hacer clic de nuevo desaparece el código de color de su interior.

12. Crear 2 input tipo number y un botón llamado 'múltiplo'. El primer input A es el dividendo y el segundo el divisor (B). Crear una función llamada `esMultiplo`. Al pulsar en múltiplo se informará al usuario a través de un alert:

- A es múltiplo de B
- A no es múltiplo de B

13. Crear un input text. En su interior debe aparecer una cadena de caracteres de tipo

LLL NNNN. L representa una letra y N un número. Debemos crear un span que servirá como area de avisos. El texto de span saldrá en rojo en caso que:

- se exceda el número de caracteres
 - en caso que L sea un número
 - en caso que N sea una letra
 - en caso que no se escriba en mayúscula
 - en caso que entre LLL y NNNN no haya un espacio
-

14.Crea un textarea y un span con el contenido "0". Al escribir una letra el contador de caracteres tipo span suma 1 a su valor. Al llegar a 20 caracteres se escribe en rojo. Y al llegar a 30 deja de escribir.