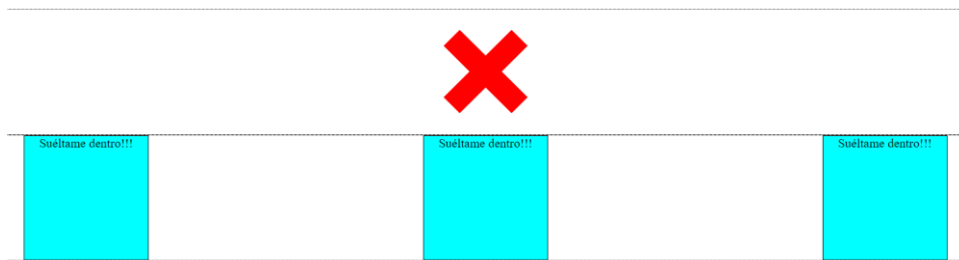


En la presente práctica vamos a practicar con algunos de los eventos de arrastre vistos en clase. Para ello, deberás crear una estructura como la siguiente:



- Contenedor superior: deberá ocupar un área tan ancho como el área visible y un alto de unos 300px. En este contenedor es donde vamos a incluir nuestra “cruz roja” que deberemos poder mover para arrastrarla hacia los contenedores inferiores de color azul claro. A este contenedor al que deberemos asignar nuestros *listeners* de contenedor arrastrable.
- Contenedor inferior: este a su vez deberá tener 3 contenedores secundarios que es donde soltaremos nuestra “cruz roja” una vez finalizado el arrastre. A este contenedor al que deberemos asignar nuestros *listeners* de contenedor destino del arrastre.
- Contenedores secundarios: deberán contener un mensaje breve del tipo: “Suéltame dentro!!!”. Estos contenedores deberán cambiar de color cuando entramos arrastrando la “cruz roja”, y recuperar el color inicial cuando salimos de ellos arrastrando la “cruz roja”. Igualmente, cuando finalmente soltamos la cruz roja en uno de ellos, este deberá cambiar su color de fondo.

Para realizar esta práctica, cuando hayamos soltado la “cruz roja” dentro de alguno de los contenedores secundarios, deberemos eliminar la misma del contenedor padre. Esto si recuerdas podemos hacerlo con las propiedades del DOM. Hay una propiedad que te puede ayudar, que no hemos visto aún, que es *node.parentNode*, que hace referencia al nodo padre de un elemento en el DOM. Puedes probar a usarla, y si no trabajar como lo hicimos en el tema 3.

Si quieres ir más allá, añade alguna celda más, busca una “cruz verde”, y trata de hacer un 3 en raya, pero sin la lógica de juego, tan solo controlando que si se superponen un círculo o una cruz se debe quedar el último de ellos!!!!

Puedes ayudarte del código CSS colgado en el aula virtual.



May The Code be with you!!!