

EJERCICIOS - EVENTOS

1. Captura el evento `onClick` del ratón para que cada vez que suceda se ejecute un `alert`.
2. Captura el movimiento del ratón, para que se muestre la posición en la que se encuentra en cada momento.
3. Haciendo uso del evento `onLoad`, muestra el tiempo transcurrido desde la carga de la página.
4. Eventos `onMouseMove` y `onLoad`. Debemos ser capaces de dibujar con nuestro ratón en dos colores diferentes. Para ello primero simularemos que disponemos de un canvas gráfico: realmente se tratará de una tabla con celdas de pequeño tamaño (100x100 puede valer). Tu programa creará ese canvas una vez cargada la página (`onLoad`). Lo siguiente será detectar el movimiento del ratón sobre las celdas para pintarlas de un color, el cual será rojo si se mantiene pulsada simultáneamente la tecla `Ctrl` y azul si se pulsa `Shift`. En otro caso no deberá pintarse nada.
5. Añade las siguientes funcionalidades al ejercicio anterior:
 - Borrado de líneas con el ratón (mediante la pulsación del botón que tú decidas)
 - Borrar por completo el canvas (con un botón).
6. Eventos `onMouseOver` y `onMouseOut`. Vamos a crear una página en la que el usuario pueda averiguar el color representado por una secuencia en hexadecimal. Para ello tu página debe mostrar un título (debe ser una imagen), un texto explicando el cometido de tu página y una tabla en la que aparezcan las 12 codificaciones en hexadecimal de los principales colores (por ejemplo el `0000FF` es el color azul). Haciendo uso de los eventos anteriores debes proporcionar la siguiente funcionalidad:
 - Al colocar el puntero sobre el título el color de éste debe cambiar (a otra imagen que tú decidas). Al dejar de estar sobre el título, éste debe volver a su color original.
 - Si se coloca el puntero sobre cualquiera de los valores en hexadecimal se debe colorear la entrada con el color en HTML que está representando. Al dejar de estar sobre ese valor, se debe mostrar el nombre del color en lugar del código. (Por ejemplo, al colocarme sobre el `#0000FF`, ésta entrada se muestra en azul, y al salir automáticamente se cambia ese valor por la cadena “azul”).
7. Eventos `onFocus` y `onBlur`. Diseña un formulario de contacto. En él deben aparecer campos para introducir el nombre, correo y el comentario que se desee mandar, así como dos botones para enviar o resetear. Haciendo uso de los eventos anteriores debes mostrar un mensaje de ayuda (o descriptivo) de la caja o botón en el que se encuentre el foco. Igualmente debe desaparecer al cambiar el foco a otro elemento.
8. Imagina que tienes un script en el servidor que no es capaz de tratar el carácter ampersand (&) enviado por un formulario. Escribe una función que convierta todos los ampersand que se escriban en un campo a “and” cuando el campo pierda el foco.

9. Crea una página web que haciendo uso de eventos permita arrastrar una imagen haciendo uso del ratón (al pulsar sobre la imagen la voy arrastrando hasta que suelto el botón).
10. Mejora el ejercicio anterior para que se pueda hacer en una página con un número cualquiera de imágenes.