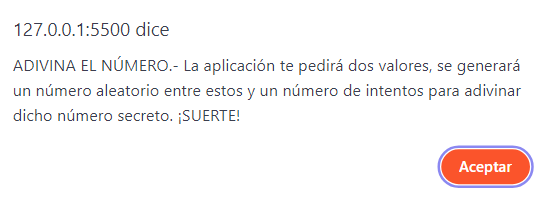
**EJERCICIO – 1 [ 3,75 puntos ]**



Realiza un programa en JavaScript que genere un número aleatorio entre un rango que se le solicitará al usuario, y permita al usuario adivinar el número en un número determinado de intentos (que también debe pedirse al usuario).

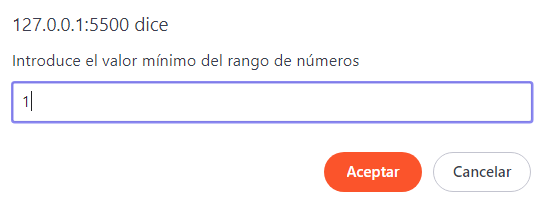


Figura 1.- Insertar valor mínimo

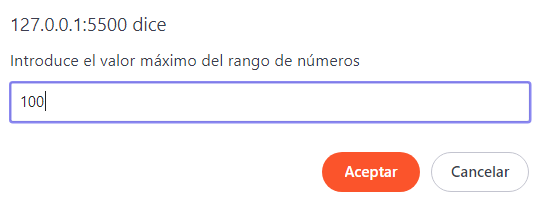


Figura 2.- Insertar valor máximo

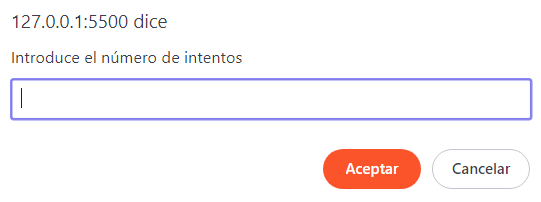
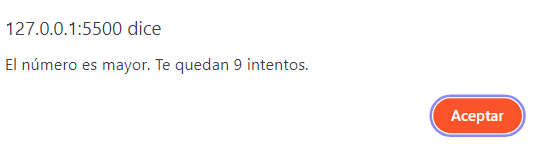
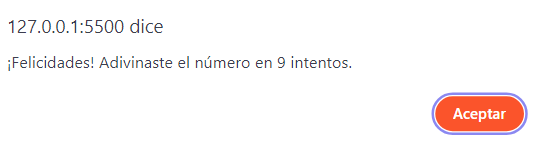


Figura 3.- Introducir número de intentos

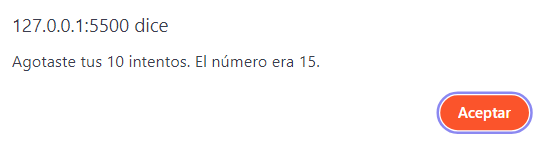
El programa debe indicar si el número ingresado es mayor o menor que el número generado, además de los intentos que te quedarían:



Al final, debe mostrar el número de intentos utilizados y si el usuario adivinó el número o no.



Si no es así, se mostrará el número secreto:



|  |
| --- |
| **Claqueta con relleno sólido**  **[Mirad los vídeos proporcionados]** |

**NOTA:** Cómo se genera el número aleatorio entre dos números:

|  |
| --- |
| var numeroAleatorio = Math.floor(Math.random() \* (max - min + 1)) + min; |

Siendo las variables “max” y “min”, números enteros.

**EJERCICIO – 2 [ 2 puntos ]**

Se proporciona un programa con algunos errores lógicos y sintácticos que habrá que arreglar para que el script funcione correctamente. Además de eso, se debe validar la entrada de usuario, es decir, se debe comprobar que realmente el usuario está introduciendo un número entero por teclado.

**Se proporciona el código con errores lógicos y sintácticos en el aula virtual.**

**NOTA:** La validación de entrada del usuario que se pide es:

* Comprobar si el usuario ha introducido letras en lugar de números

|  |
| --- |
| Claqueta con relleno sólido  **[Mirad el vídeo proporcionado]** |

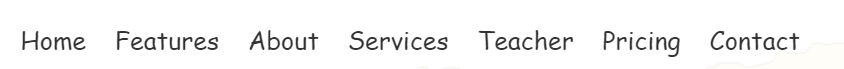
**EJERCICIO – 3 [ 3,75 puntos ]**

Se proporciona el código estático de una web. Sólo tenemos la estructura de la página (HTML) y los estilos CSS.

Hay que añadir código dinámico (Javascript) para dotar de funcionalidades extra a la web. A continuación, se define lo que deberéis implementar:

1. El menú principal debe cambiar de color al pasar el ratón por encima de todos sus elementos.

**ATENCIÓN:** Cada elemento deberá tener un color diferente.



**NOTA:** Podéis utilizar colores fijos o la siguiente función, que lo que hace es obtener un color aleatorio (en hexadecimal):

|  |
| --- |
| const randomColor = Math.floor(Math.random()\*16777215).toString(16);  link.style.color = "#" + randomColor; |

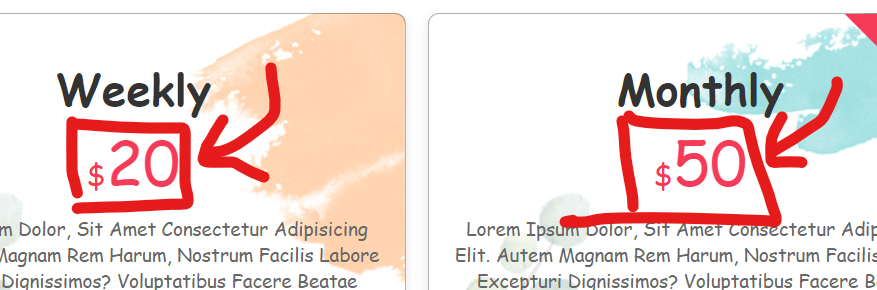
1. Cambiar los colores de **TODOS** los botones (de color rojo claro) de la web al pasar el ratón por encima.

Cambiaremos a rojo (“red”).



**OBLIGATORIO:** Utilizar el método de selección “**QuerySelectorAll()”**

1. Cambiar el tamaño de los precios al pasar el ratón por encima, en el apartado “Our pricing plans” de la web.



**NOTA\_1:** Usaremos un efecto de transición para que el efecto se vea más bonito y profesional.

Ejemplo:

price.style.transition = 'font-size 0.3s ease';

**NOTA\_2:** El tamaño actual de la fuente de estos precios es de 5.5 rem, por lo que aumentaremos dicho tamaño a 7rem.

1. En el formulario, si el usuario no rellena los campos, estos cambiarán y se marcarán sus bordes en rojo:

Texto

Descripción generada automáticamente

Así:

Imagen que contiene Carta

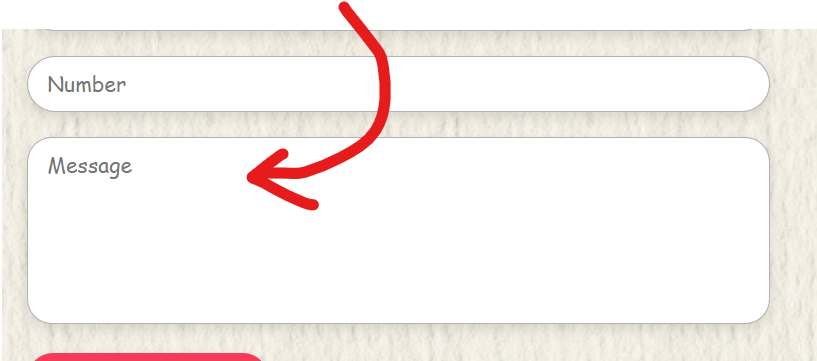
Descripción generada automáticamente

Cuando se rellene dicho input, volverá a su aspecto original:

Patrón de fondo

Descripción generada automáticamente

1. Si en el “textarea” introducimos la palabra “examendam”, el borde del campo cambiará a color verde. Si borramos la palabra, tendrá el estilo original. Recuerda que debe comportarse como se especificó en el apartado anterior (apartado 4).



Ejemplo:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

|  |
| --- |
| Claqueta con relleno sólido  **[Mirad los videos proporcionados]** |

---------------------------------------------------------------------------------------------------

****

**NOTA PARA TODO EL EJERCICIO:** NO se puede tocar el CSS.

|  |
| --- |
| **Lista de comprobación con relleno sólido**  **Puntuaciones:**   * Ejercicio 1 **(4 puntos)** * Ejercicio 2 **(1,5 puntos)** * Ejercicio 3 **(4 puntos)** * Comentar el código **(0,5 puntos)** |