

DESARROLLO WEB EN ENTORNO CLIENTE

JAVASCRIPT

PROGRAMACIÓN AVANZADA 3.0

ISAAC SOLER FORES

OBJETOS PREDEFINIDOS: WINDOW, HISTORY...

La función **setTimeout()** permite ejecutar una función una vez que haya transcurrido un periodo de tiempo indicado. La definición de la función es:

```
setTimeout(nombreFuncion, milisegundos);
```

EJERCICIO 1

Crea una página web con un botón que, al hacer clic, abra una nueva ventana con unas dimensiones específicas (ancho y alto).

- Utilizando la función **setTimeout()** y los métodos **window.resizeTo()** y **window.moveTo()** para redimensionar y mover la ventana. Tenéis que hacer que la ventana que abre en el momento de pulsar el botón, esta ventana en el transcurso de 2 segundos se transformará el doble de grande y transcurridos 5 segundos se desplazará al centro de la pantalla y finalmente transcurridos 10 segundos, se cerrará automáticamente.

EJERCICIO 2

Crea dos páginas web, en la primera pondremos un enlace a la segunda y en la segunda pondremos tres botones: "Atrás", "Adelante" y "Ir a Google".

- El botón "Atrás" debe regresar a la página anterior usando **history.back()**.
- El botón "Adelante" debe avanzar en el historial con **history.forward()**.
- El botón "Ir a Google" debe llevar al usuario a google.com utilizando `location.href` o `window.location.assign()`.

EJERCICIO 3

Muestra en pantalla la siguiente información utilizando el objeto navigator:

- Nombre del navegador.
- Sistema operativo.
- Idioma del navegador.
- Si el usuario está en línea o no.
- Usa los métodos y propiedades de navigator como `navigator.userAgent`, `navigator.language`, `navigator.onLine`.

EJERCICIO 4

Crea una página que muestre información sobre la resolución de la pantalla del usuario.

1. Muestra la anchura y altura de la pantalla en píxeles, así como la profundidad de color utilizando el objeto `screen`.
 2. Incluye un botón que al hacer clic actualice la información en caso de cambios.
- Utiliza **`screen.width`**, **`screen.height`**, y **`screen.colorDepth`** para obtener la información de la pantalla.