

Ejercicios Javascript Básico sobre Eventos

Para Javascript los eventos de una página web son señales de que algo ha ocurrido. Ante esta señal javascript puede ejecutar las acciones que programemos.

Para esto a cada evento se le puede asignar un script (handler). Esto puede hacerse directamente con HTML (onclick, onmouseover...) o mediante Javascript con el método `addEventListener()`

Ejercicio 1

En una página web vas a colocar un elemento tipo `div` con un argumento `onclick()` para que al pulsar sobre el bloque se abra una ventana **alert** con el mensaje "Pulsaste sobre el botón". El bloque `div` deberá tener como texto "Pulsa aquí".

Al pulsar sobre el ratón sobre el bloque saltará la ventana alert. El bloque `div` puede ser un bloque simple, o puedes aplicarle estilos css para que quede como un botón.

Ejercicio 2

Necesitas una página web con dos bloques **div**. El primer bloque contiene el texto "Pasa por aquí" y el segundo "Efectos del movimiento" con un argumento `id = "efecto"`. Cuando el ratón pase por el primer bloque se llamará a la función `color` que cambia el fondo del segundo bloque a color verde (`backgroundColo: green`)

Recuerda que los nodos se pueden seleccionar con `getElementById()`. Usa estilos en línea (style)

Ejercicio 3

En esta página web debes agregar un script para asignar un manejador de eventos al botón **button**. Este script deberá escribir en el campo total el valor de multiplicar los otros dos campos.

*La página mostrará el formulario, si se escribe 5 y 8 al pulsar sobre el botón de calcular aparecerá 40 en el campo **total**. Coloca el script al final del body.*

```
<form>
<input id="precio" type="number">
<input id="cantidad" type="number">
<input type="button" id="enviar" value="Calcular">
<input id="total" readonly>
</form>
```

Ejercicio 4

Crea un script para que se active cuando la página se haya cargado completamente (evento load de window). Una vez cargada la página el script asignará un evento al bloque de manera que al entrar el ratón su fondo pase a rojo y al salir vuelva al blanco. El script se colocará en la sección **head** de la página.

Si el script se coloca en head solo se debe ejecutar cuando el documento se haya cargado, por eso usamos el evento onload.

```
<div style="display: block; width: 100px; height: 100px;" id="cuadro">
  Cuadro que cambia al entrar el ratón
</div>
```

Ejercicio 5

En esta página tienes dos bloques div a modo de botones, como ves en este código HTML de abajo. Debes escribir una única función Javascript (llamada **pulsar**) para manejar los eventos click de ambos botones. Cuando pulses con el ratón en cualquier botón deberá aparecer una ventana **alert** indicando el **id** del botón donde se ha pulsado.

Debes usar el objeto event para este ejercicio. Coloca el script al final de la página.

```
<head>
<style>
.boton{display:block; width:100px;cursor:pointer;margin: 10px;border:1px solid black}
</style>
</head>
<body>
<div id="boton1" class="boton">Pulsar aquí</div>
<div id="boton2" class="boton">Pulsar aquí</div>
</body>
```

Ejercicio 6

La página descrita con este código HTML posee dos bloques div cuyos atributos id son **cX**, **cY**. Debes escribir un manejador para el evento de movimiento del ratón por el documento. Este script deberá anotar en los cuadros **cX** y **cY** las coordenadas donde se encuentra el puntero del ratón mientras se mueve por todo el documento.

A medida que se mueve el ratón en los cuadros aparecerá la posición x e y del ratón medidas respecto a la pantalla (screen) del navegador, o sea, cX distancia horizontal a la esquina superior izquierda y cY distancia vertical a la esquina superior derecha.

```
<label>Coordenada X</label>
<input id="cX"> </div>
<label>Coordenada Y</label>
<input id="cY"> </div>
</body>
```

Ejercicio 7

En la página que puedes construir con este código HTML tienes tres bloques: uno de color **rojo** otro de color **blanco** y otro de color **azul**. Crea un script para que cuando el ratón se mueva desde el bloque rojo al central éste se ponga rojo. Si se mueve desde el azul al central, éste se pondrá azul. Si entra en el bloque desde otro sitio el bloque recuperará el color blanco.

Usa el objeto evento pasado como argumento. Lee y pon los colores usando style.background. El script lo que hace es que al entrar en el bloque central arrastra el color del bloque por el que pasa.

```
<head>
<style>
div{ width: 100px; height:100px;}
</style>
</head>
<body>
  <div id="c1" style="background: red"></div>
  <div id="c2" style="background: white"></div>
  <div id="c3" style="background: blue"></div>
</body>
```

Ejercicio 8

En esta página existen tres bloques ocultos. Debes crear un evento de teclado para que actúe cuando el usuario pulsa una etcla. si pulsa la tecla 1 se abre el bloque con id ficha1, si pulsa 2 se abre el bloque ficha2 y si 3 se abre el de ficha3.

Los bloques no se ven hasta que se pulsa la tecla de cada uno. Solo hay un bloque visible cada vez. Puedes usar las clases definidas y el objeto classList.

```
<head>
<style>
.oculto{ display: none}
.visible {display:baock}
</style>
</head>
<body>
<div class="oculto" id="ficha1">
Hola, soy el bloque 1</div>
<div class="oculto" id="ficha2">
Hola, soy el bloque 2</div>
<div class="oculto" id="ficha3">
Hola, soy el bloque 3</div>
</body>
```

Ejercicio 9:

Escribe un script que responda al evento **scroll** y que muestre un boton o bloque div en el fondo de la pantalla cuando deje de verse la línea superior del documento.

*El botón se queda quieto en el fondo de la pantalla. Recuerda que el alto de la ventana del navegador viene dado por **window.innerHeight** mientras que el desplazamiento vertical de la ventana está en **window.scrollY***

```
<head>
<style>
#boton{ position: absolute; display:none}
body{height: 200vh}
</style>
</head>
<body>
Primera linea o cabecera
<div id="boton">Boton</div>
</body>
```

Ejercicio 10

En este input no se deben aceptar valores que sean numéricos. Todo lo que esté entre 0 y 9 no se debe aceptar. Diseña un manejador de eventos para evitar que en el control se anoten números.

Al pulsar una tecla numérica debe interrumpirse el flujo normal predefinido del input para no admitir la tecla pulsada.

```
<form>
<label>No se aceptan dígitos</label>
<input type="text" id="letras">
</form>
```