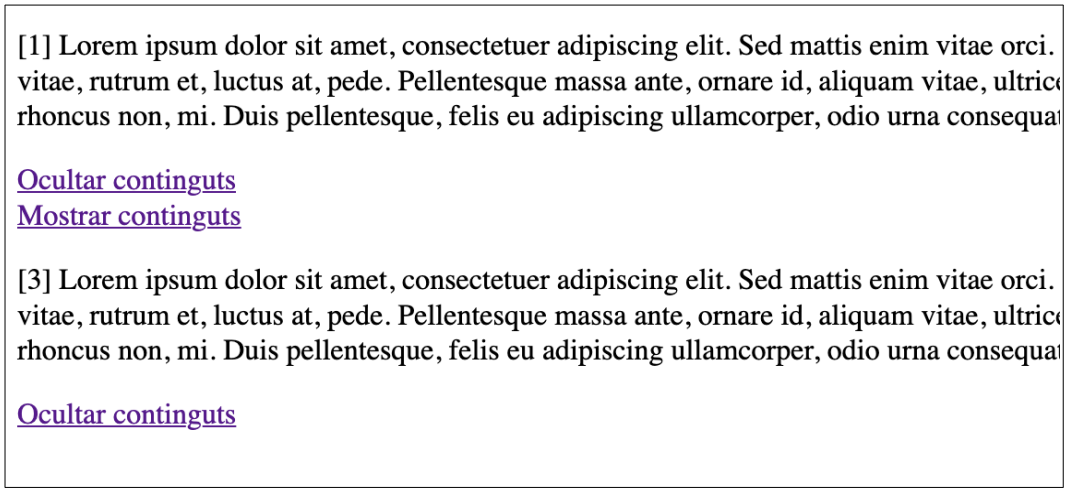
JavaScript Events

1. A partir de “`events01.html`” implementar amb codi JS:
   - Quan es faci clic sobre “`Ocultar continguts`” s’amagui la secció relacionada i canviï el text de l’enllaç a “`Mostrar continguts`”.
   - Quan es faci clic sobre “Mostrar continguts” es mostri la secció relacionada i canviï el text de l’enllaç a “`Ocultar continguts`”.
   - Has de fer això per a tots els enllaços de la pàgina amb una sola funció (i utilitzant la variable «`this`»).
   - Has de fer l’exercici separant el codi JS del codi HTML/CSS i amb els manejadors d’esdeveniments semàntics.



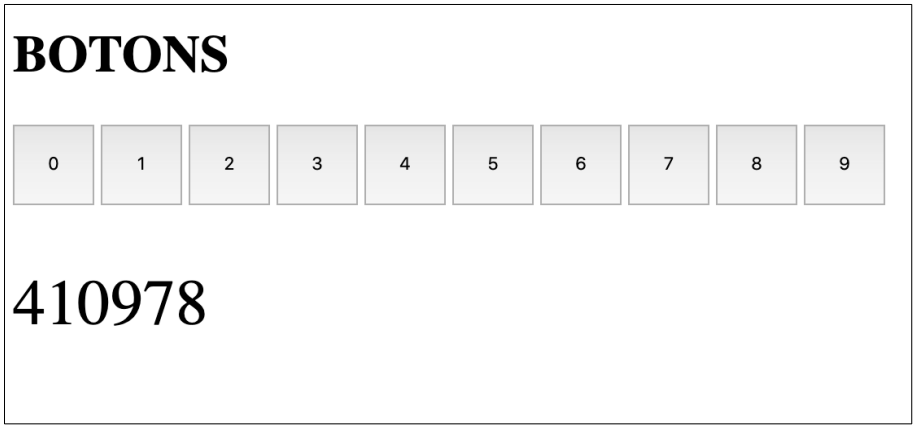
2. Crear una pàgina per implementar una llista de tasques que aniràs afegint mitjançant un camp d’entrada tal i com veus a la imatge. Cada tasca de la llista tendrà un botó per poder eliminar-la.

3. Donat el codi de la imatge fet per a reproduir el model de flux «bubling», escriu un altre codi anàleg per a reproduir el model de flux «capturing». Evidentment hauràs d’utilitzar el manejadors «semàntics» d’esdeveniments.

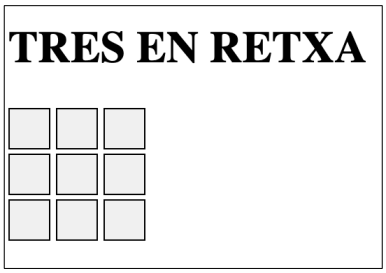
```html
<!DOCTYPE html>
<html onclick="processaEvent(this)">
    <head>
        <title>Exemple de fluxe d'esdeveniments</title>
        <script>
            var cont = 0;
            function processaEvent(objecte) {
                cont++;
                alert(cont+" "+objecte.tagName);
            }
        </script>
    </head>
    <body onclick="processaEvent(this)">
        <h1 onclick="processaEvent(this)">BUBBLING</h1>
    </body>
</html>
```

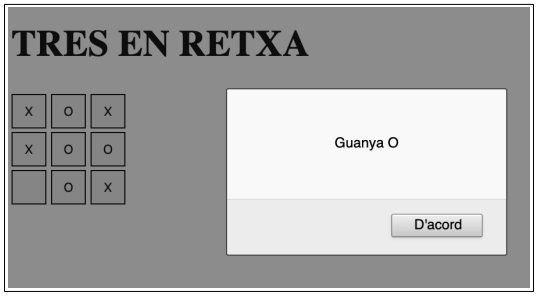
4. Amb l'ajuda de https://www.w3schools.com/jsref/obj_mouseevent.asp fer una pàgina que ens informi en tot moment de les coordenades x i y del punter del ratolí, així com si se fa clic amb el botó dret o esquerre. Pots mostrar la informació com vulguis.

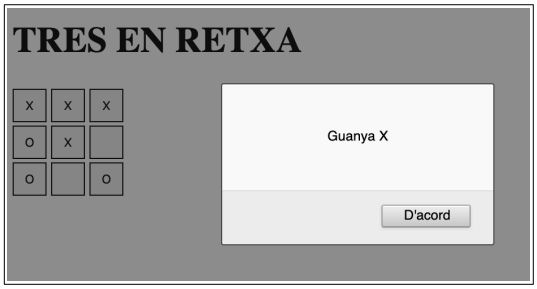
5. Implementarem un panell amb un conjunt de botons que ens permetin introduir un valor numèric pressionant botons. Associarem el clic de cada botó amb **una única funció** i l'assignarem mitjançant un bucle `for`.



6. Implementar un tauler de «3 en retxa». Associar l'esdeveniment clic dels 9 botons a una única funció. Canviar entre les "X" i "O". Mostra un missatge quan guanya un jugador.







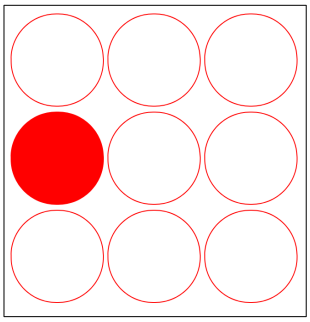
7. Fes una nova versió de l'exercici 4 per mostrar la informació tal i com veus a les imatges i a més a més també has d'implementar que se mostri en un panell blau la tecla que s'ha polsat i el seu codi Unicode.

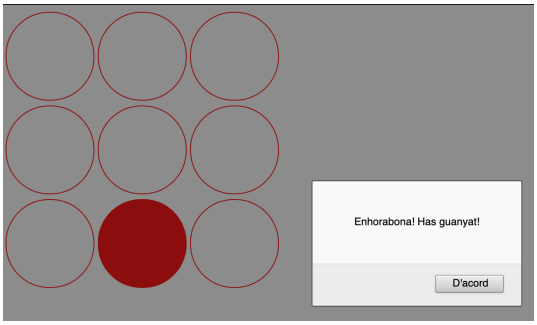
8. A partir de "capses.html" implementar amb codi JS que quan es passi per damunt de les capes de la pàgina (excepte de l'anomenada "wrapper" que les conté a totes) escrigui en el peu el nom de la capa sobre la qual passes. Per tant, el peu podrà tenir els següents texts segons els diferents id de les capes definits:
   - Aquest és el Footer - Mouse over: header
   - Aquest és el Footer - Mouse over: navigation
   - Aquest és el Footer - Mouse over: leftcolumn
   - Aquest és el Footer - Mouse over: contentliquid
   - Aquest és el Footer - Mouse over: rightcolumn
   - Aquest és el Footer - Mouse over: footer

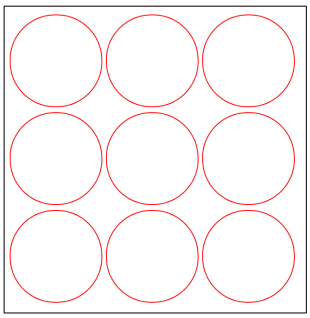
   Implementar també que en fer clic sobre un dels DIVs de la pàgina surti un alert amb el seu id.

9. Crear un joc molt simple en JavaScript. Teniu el codi HTML i CSS adjuntat (joc.html), i heu d'implementar les regles següents:
   - El jugador té un segon per fer clic sobre el cercle de color vermell, que serà seleccionat aleatòriament.
   - Una vegada s'ha exhaurit el temps, el cercle s'intercanvia amb un altre.

- Si se fa clic al cercle dins del temps indicat, mostra una alerta amb el missatge: “Enhorabona! Has guanyat” i s’atura el joc.

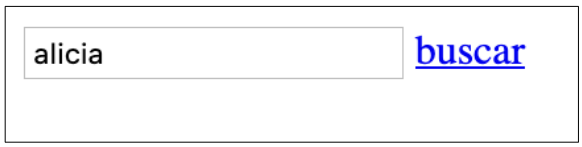






10. Fer una pàgina amb un div en una coordenada absoluta de la finestra. Després al pressionar amb el ratolí en qualsevol part de la pantalla moure aquest div a la coordenada actual on es troba el ratolí.

11. Fer una pàgina que contingui un control de text per a introduir una paraula. Afegir un enllaç que en ser pressionat obri una altra finestra amb el cercador google mostrant totes les pàgines que conté la paraula que s’ha introduït en el control text (http://www.google.com/search?q=`buscar`)



12. **Cartell que persegueix al ratolí**.
    - Crea una pàgina web amb bastants paràgrafs.
    - Fes que en cada moviment de ratolí sobre la pàgina, un petit cartell amb fons groc i el text ‘`Hola`’, segueixi el cursor de l’usuari o usuària.

13. **Tecla que posa imatge de fons**.
    - Crea una pàgina web amb un text que indiqui que al prémer Alt+F12, podrem posar una imatge de fons. El text ha de sortir centrat.
    - La idea és que inicialment aparegui una pantalla negra amb el text i fins que l’usuari no premi aquestes tecles, la imatge no se mostra.

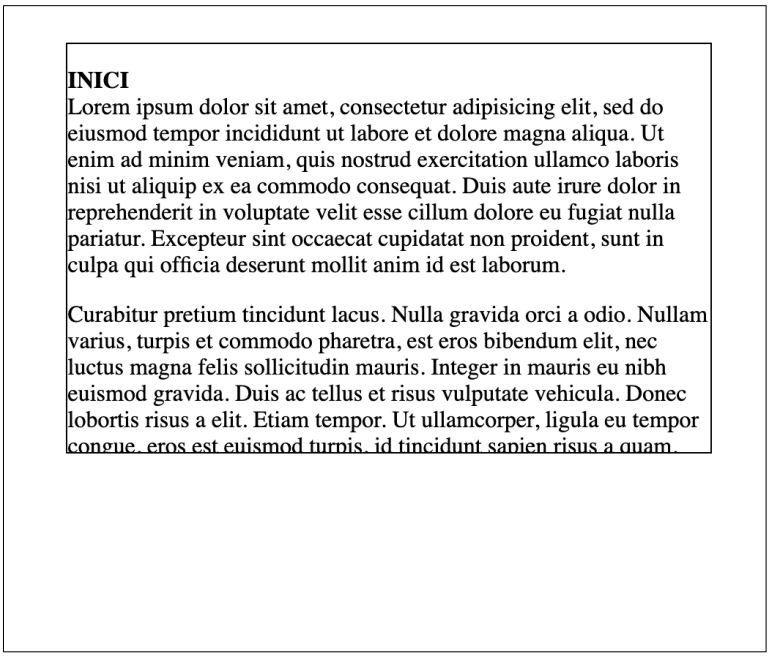
- Després de prémer Alt+F12 una imatge ocuparà el fons complet. S'aconsella usar una imatge aleatòria del servei gratuït ***unsplash*** (https://source.unsplash.com/random).

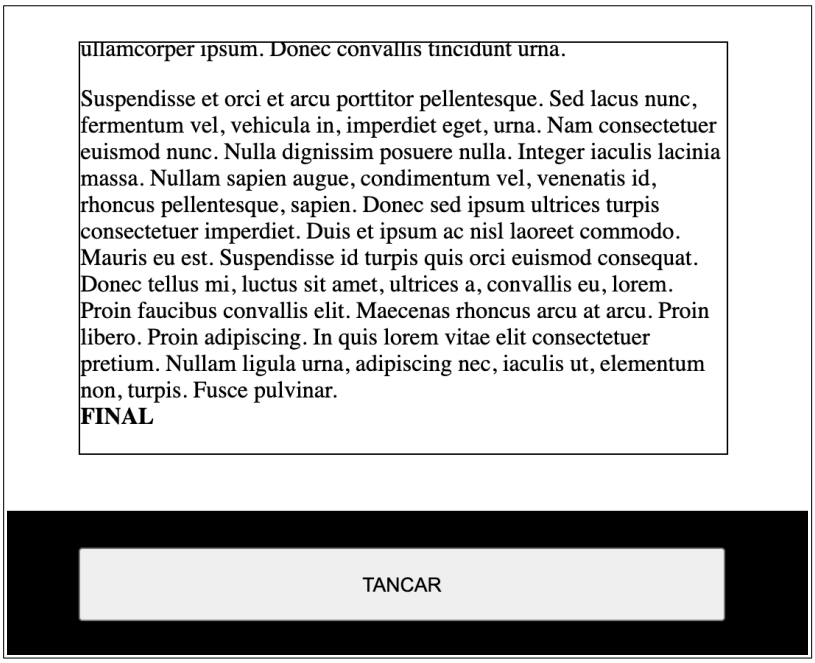
AJUDA: utilitza la propietat **`background-image`** de CSS.

14. **Capa *`rollup`***.
    - Crea una aplicació web que mostri una capa centrada que ocupi els 50% de l'ample i alt de la finestra.
    - Inicialment la capa serà blanca i només se veurà la vorera.
    - En entrat el ratolí dins la capa se posa de color verd i en sortir torna a quedar de color blanc.
    - En clicar damunt amb el botó principal se posa de color vermell, però només mentre el botó principal està clicat, si amolles el botó, llavors se lleva el color vermell (i quedarà el verd).
    - En clicar damunt amb el botó secundari passa el mateix que abans, però se mostra de color blau. No s'ha de mostrar en cap cas el menú contextual.

15. **Control de velocitat**.
    - Crea una aplicació web que mostri el text: Velocitat 0.
    - Si premem la tecla de la fletxa cap amunt del teclat, la velocitat s'incrementa en 1.
    - Si premem la tecla de la fletxa cap avall, la velocitat se redueix en 1.
    - La velocitat no pot sobrepassar els 120 ni baixar de zero.

16. **Tancament de panell amb *scroll***.
    - Crea una capa que ocupi el 50% de l'ample i alt de la finestra i que en ella se mostri una gran quantitat de text al que podem accedir mitjançant les barres de desplaçament.
    - Quan hem aconseguit arribar al final del desplaçament, se mostrarà un botó amb el text «`Tancar`». Clicant damunt ell, s'elimina la capa anterior.





17. Donat el codi «`carregant.html`» que mostra 5 imatges d'alta qualitat, afegeix el JS necessari per tal que la capa tota negra amb el missatge «Carregant ...» se retiri automàticament quan s'hagin carregat totes les imatges. Utilitza la classe «`ocultar`» per amagar-la amb una animació.