

TEMA 7 – ACTIVIDAD 1 (EVALUABLE).

DOM

Para realizar estas actividades se deben las siguientes pautas:

1. Crear una carpeta en vuestro directorio personal con el nombre **DWEC** y ahí una carpeta **Mision6**.
2. Cada algoritmo realizado y almacenado será nombrado tal y como se propone en el enunciado.

5.01. DOM. Acceso y Modificación

u6e1_modificarelelementos.html

Diseña una página informativa que contenga varios personajes. Pueden ser personajes de una serie o película, miembros de un grupo de música, personajes históricos, etc.

Por un lado dispondrás de un conjunto de imágenes de los personajes, mínimo 8 (puedes alojarlas en una tabla). Por otro lado tendrás un panel informativo que alojará textos. Y, por último, una serie de botones (mínimo 3).

Al poner el ratón sobre cada una de las imágenes se mostrará información del personaje pulsado en el panel informativo.

Además, al pulsar los botones, permitirá modificar el aspecto de ciertas imágenes que formen parte de una clase determinada y mostrará un texto diferente en el panel. Habrá imágenes que tengan más de una clase.

Por ejemplo, si decides hacerlo sobre personajes de los Simpson, puedes poner un botón que seleccione los personajes de la Familia Simpson; otro que seleccione los personajes que van al instituto; otro de los personajes que trabajan en la central nuclear... de tal manera que, por ejemplo, Bart es de la familia Simpson y además va al instituto; o Hommer es de la familia Simpson y trabaja en la central nuclear.

Recuerda que el código html deberá estar separado del código javascript, y que cada archivo javascript debería almacenar funciones que solamente hagan referencia a un tema.

5.02. DOM. Creación y borrado

u6e2_crearborrarelementos.html

Basada en la temática del ejercicio anterior, crea una página en la que, haciendo uso de todo lo aprendido hasta ahora, puedas crear un catálogo de personajes/artículos/etc. a modo de fichas o cartas.

Para ello crearás un pequeño formulario que te permitirá añadir los valores que quieras (al menos un título, una imagen, una url y un pequeño texto), y un botón que, al pulsarlo, generará la ficha o carta y la añadirá a tu página web.

5.03. DOM. Acceso y navegación entre elementos

u6e3_recorrerElementos.html

Diseña un analizador de formularios que te permita extraer toda la información de un formulario, independientemente de cómo se encuentre diseñado.

Para ello, crea una página que incluya un formulario cualquiera, un div y un botón. Al pulsar el botón deberá realizar las siguientes acciones:

- Recorrerá desde el primero al último todos los elementos del formulario, numerándolos.
- Por cada elemento input que encuentre, indicará, en el div, que se ha encontrado un input, de qué tipo es, qué clase tiene, qué id tiene, qué nombre tiene, y su valor. Por ejemplo: "1. INPUT. Tipo: text. Nombre: usuario. Clase: no tiene. Id: no tiene. Valor: miUsuario".
- Por cada elemento textarea/button que encuentre, indicará, en el div, que se ha encontrado un textarea/un button, su clase, id y nombre, si tiene, y su valor.
- Por cada label que encuentre, indicará, en el div, que se ha encontrado un label, su clase, id y nombre, si tiene, y su atributo "for".
- Por cada select, indicará, en el div, que se ha encontrado un select, su clase, id y nombre, si tiene, y cada uno de los valores de los option que contiene.
- Si hay un elemento de tipo comentario (ver enlace: http://www.w3schools.com/jsref/prop_node_nodetype.asp) mostrará simplemente, que se ha encontrado un elemento de tipo comentario, y su valor.
- No se tendrán en cuenta elementos de tipo fieldset, datalist, keygen u output.

Por ejemplo: "1. INPUT. Tipo: text. Nombre: usuario. Clase: no tiene. Id: no tiene. Valor: miUsuario".

Ten en cuenta que el código que crees debe servir para todos los formularios, independientemente de los elementos que contengan.