Objetos predefinidos de JavaScript

Desarrollo de Aplicaciones Web

Desarrollo web en entorno cliente

Actividad

Objetos predefinidos de JavaScript

**Objetivos**

* Utilizar los principales objetos predefinidos JavaScript.
* Utilizar los métodos propios de JavaScript para el tratamiento de textos.
* Crear, eliminar y controlar la gestión de ventanas.
* Guardar y leer el valor de una cookie.

|  |
| --- |
| **¿Cómo lo hago?** |
| 1. Rellena los datos que se piden en la tabla “Antes de empezar”. 2. Haz uso de fuentes comunes como Arial, Calibri, Times New Roman etc. 3. Utiliza el color negro para desarrollar tus respuestas y usa otros colores para destacar contenidos o palabras que creas necesario resaltar. 4. Entrega un zip que contenga todos los archivos .html, .css y .js que has creado. Para poder aprobar un ejercicio, éste debe poder ejecutarse sin errores. 5. Recuerda nombrar el archivo zip siguiendo estas indicaciones:  * Ciclo\_Módulo o crédito\_Tema\_ACT\_número actividad\_Nombre y apellido   + Ejemplo: AF\_M01\_T01\_ACT\_01\_Maria Garcia |

|  |  |
| --- | --- |
| **Antes de empezar…** | |
| Nombre |  |
| Apellidos |  |
| Módulo/Crédito |  |
| UF (solo ciclos LOE) |  |
| Título de la actividad |  |

**Debes comentar como mínimo los bloques de código correspondiente a cada ejercicio.**

1. Crea un nuevo documento HTML con el nombre “**index.html** y un nuevo JS con el nombre “**objetosPredef.js**”. Vincula el HTML con el CSS y el JavaScript.
2. Dentro de index.html añade un div con id “listaPropiedades”. Utiliza la función onload de window para que una vez cargado todo el HTML se llame a una función que cree dentro de “listaPropiedades” una lista desordenada HTML ( <ul> <li></li> .... </ul>) como la mostrada a continuación y rellenada con los valores obtenidos de los métodos de los objetos predefinidos JavaScript:
   * + - Valor máximo que puede tener un número en JavaScript
       - Altura total de la pantalla
       - Anchura total de la pantalla
       - Altura interna de la ventana
       - Anchura interna de la ventana.
       - URL de la página web
       - Título de la página web.
       - Un valor aleatorio entre 0 y 200 (utiliza el objeto Math)
       - La fecha actual es: 21-10-2019
       - La hora actual es: 17:15h
   1. Añade dos botones y programalos para que:
   2. 2.2.1 Al clicar sobre el 1r botón se muestre en index.html (donde quieras) el texto
   3. “Estoy aprendiendo JavaScript”.
   4. 2.2.2 Cada vez que clique en el 2o botón se muestre dentro de index.html (donde quieras)
   5. un número aleatorio entre 0 y 10.
   6. Añade al HTML un input con id=”url” y un botón que al clicarlo establezca como valor de la cookie “url\_usuario” el texto introducido por el usuario dentro del input.
   7. Programa que una vez cargada la web, el valor del input con id “url” sea el valor guardado en la cookie “url\_usuario”.
   8. Añade al HTML un botón con el texto “ABRE VENTANA”. Programa que al clicarlo se abra una nueva ventana “nueva\_ventana.html” y que pasados 7 segundos la ventana se cierre. La nueva ventana ha de ser de 400x400px, sin barra de menús y situada en medio de la pantalla.
   9. Añade a “nueva\_ventana.html” un nuevo JavaScript y un boton y programalo para que:
   10. 2.6.1Al clicar sobre el 3r botón se cargue en la ventana creada la URL almacenada en la cookie.

Video del tema 2 pdf abajo

https://www.youtube.com/watch?v=bascCerSy-I

* 1. A continuación se muestra un ejemplo:
  2. Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

     Descripción generada automáticamente

Click

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

