

## DESARROLLO WEB EN ENTORNO CLIENTE

### UT 6 - Ejercicios (III)

1. Diseña un script que muestre una nueva imagen *copoNieve.png* en cada posición de la página en la que se haga clic con el ratón.



2. Diseña un script que desplace la imagen *copoNieve.png* desde la posición actual en la página HTML a una nueva posición indicada con un clic de ratón.

- ✓ La imagen estará localizada inicialmente en las posiciones [*top: 100px; left: 100px;*], con un posicionamiento absoluto.
- ✓ Propiedades que indican las coordenadas de una imagen: *x* e *y*. Son propiedades sólo de lectura.
- ✓ Desplazar la imagen primero por un eje y después por el otro, hasta llegar al destino.
- ✓ El código JS se localiza en un archivo *js* externo

3. Diseña un script que permita arrastrar la imagen *copoNieve.png* con el ratón desde un elemento `<div>` a otro. Utiliza el modelo de registro de eventos del W3C.

- ✓ Existen eventos relacionados con el desplazamiento:  
[https://www.aprenderaprogramar.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=886:api-drag-and-drop-html-y-javascript-eventos-efectos-datatransfer-ejemplos-arrastrar-y-soltar-cu01196e&catid=78&Itemid=206](https://www.aprenderaprogramar.com/index.php?option=com_content&view=article&id=886:api-drag-and-drop-html-y-javascript-eventos-efectos-datatransfer-ejemplos-arrastrar-y-soltar-cu01196e&catid=78&Itemid=206)
- ✓ Más información: [https://www.w3schools.com/jsref/dom\\_obj\\_event.asp](https://www.w3schools.com/jsref/dom_obj_event.asp)