

Actividades Unidad 5

ACTIVIDAD 1: En un textarea:

- Limitar a 100 el número de caracteres que se pueden escribir.
- Indicar con un mensaje (arriba o abajo del textarea) en todo momento al usuario el número de caracteres que aún puede escribir.
- Se debe permitir pulsar las teclas Backspace y Supr., incluso cuando se haya llegado al máximo número de caracteres.

ACTIVIDAD 2: Usa de nuevo el fichero html del ejercicio 5 del tema anterior. Usando las funciones propias del DOM, crear un botón "Modifica página" en la parte inferior que realice lo siguiente:

1. Dentro del párrafo "contenido_2" crea estos elementos nuevos:

a) Un elemento p. En él:

- Cambia el atributo title: "Título del nuevo párrafo".
- Añade un nodo texto: "Este es la primera parte de mi nuevo párrafo"
- Añade un elemento br
- Añade un nodo texto: "Este es la segundo parte de mi nuevo párrafo"

b) Un elemento b:

- Añade dentro un nodo texto: "Este el texto en negrita."

2. Cambia el contenido del párrafo contenido_3 por: "Este es el nuevo contenido del párrafo 3".

3. Elimina del DOM el párrafo contenido_1

ACTIVIDAD 3: Realiza un ejercicio en que tengamos una tabla con una serie de columnas parecida a la de la siguiente imagen:

First Name	Last Name	Age
A1	B1	10
A3	B3	30
A2	B2	20
A4	B4	40
A5	B5	50

First Name :
A5

Last Name :
B5

Age :
50

El comportamiento esperado es el siguiente:

1. Cuando el usuario hace click sobre una de las filas, debe de aparecer los valores de la fila seleccionada en los campos de la derecha. Se deberá destacar visualmente la fila seleccionada.
2. Se puede añadir una nueva fila (después de la seleccionada), con los datos introducidos por el usuario en los campos.
3. Editar una fila (seleccionada).
4. Borrar una fila (seleccionada).

ACTIVIDAD 4. Sobre el código de la actividad 1 y 2 del tema 4, crea eventos utilizando las teclas de las flechas de dirección para que la capa "adios" varíe su posición en 5 pixeles al pulsar las teclas de dirección (en función del significado semántico de la tecla, es decir, al pulsar la tecla flecha derecha, el cuadrado debe moverse 5 pixeles a la derecha).

El cuadrado con id "adios" nunca debe salirse de los límites del cuadrado con id "hola".

ACTIVIDAD 5. Realiza una página que saque una serie de diapositivas a partir de unos ficheros con fotos. El pase de diapositivas será automático cada 2 segundos y aparecerá además de la foto el título de la misma.

Puedes añadir las funcionalidades que se te ocurran.

ACTIVIDAD 6. Mejora el formulario de la actividad 4 del tema 4 añadiendo los siguientes campos:

- Ciudad y país de residencia: no obligatorios
- Foto
- Una contraseña: sólo puede contener letras, números y el subrayado; al menos debe contener una letra en mayúsculas, una letra en minúsculas y un número; longitud mínima 6 caracteres y máxima 15.
- Repetición de la contraseña: debe coincidir con la anterior, obviamente.
- Una operación matemática de suma entre dos números enteros de un dígito determinados al azar (por ej. $5 + 3 = ?$) con el fin de solicitar su resultado para evitar bots.
- Una casilla de verificación de "Acepto las condiciones" inicialmente desactivada. Hasta que esta opción no se verifique no se habilitará el botón de envío.
- Un botón de envío con el texto "Crear cuenta"
- Un botón de borrado de datos (reset)