

Realizar los siguientes ejercicios añadiendo los manejadores de eventos con `addEventListener`.

1.- Factorial de un número. En el evento `input` (`oninput`) de un `input` type `text` habrá que comprobar que hay algo, que se trata de un número positivo y entero, y solo entonces, se añadirá el manejador de evento `click` al botón calcular. El cálculo será el factorial del número que se le ha introducido. Cuando no es así, se le quita.

El resultado se mostrará en una etiqueta `<output>` fuera del formulario.

2.- Sumar y restar. Habrá 2 `input` type `number`. Un `div` contenedor y dentro 2 `div`'s: suma y resta. En cada `click`, se llegará al `click` del contenedor y si se ha pulsado en suma, se suma y si se ha pulsado en resta, se resta.

3.- Colores. Seis `div`'s con `width`, `height` y un color de fondo. Al hacer `click` sobre alguno de ellos se debe mostrar en el `body` el color del que se ha pulsado.

4.- Teclado en pantalla. Crea 10 `div`'s en la pantalla, cada uno contendrá un número del 0 al 9. Todos deben estar en un `div` que hará las veces de contenedor contenedor. Añade al `div` contenedor un manejador del evento `click`. Cada vez que se llegue al manejador del `click` del contenedor, deberá escribir en otra pantalla el número que se ha pulsado.

5.- Números aleatorios. Genera números aleatorios del 0 al 9 sin que se repitan. En el `load` del objeto `window`, utiliza una función anónima y escribe los 10 números en una etiqueta del `body` que se añadirá después de generar los números (creando el elemento con Javascript).

```
window.addEventListener("load", function(event) {  
    console.log("Se ha terminado de cargar todo");  
});
```

```
document.addEventListener("DOMContentLoaded", function(event) {  
    console.log("El documento HTML ha sido completamente cargado y  
    parseado, sin esperar hojas de estilo, imágenes y subframes  
    para finalizar la carga");  
});
```

6.- Teclado en pantalla aleatorio. Utilizando los 2 ejercicios anteriores, haz que el teclado en pantalla cada vez tenga los números en diferentes posiciones. Añadir los `div` con los números aleatorios desde el evento `load`, creándolos con JavaScript y añadiéndolos a la página después.