

1. Realiza una página que muestre el mensaje "Hola mundo" en una ventana de alerta haciendo una llamada a una función JavaScript cuando se termine de cargar la página.
2. Cuando se cargue una página se debe mostrar una ventana donde se pregunte tu nombre. Después se debe mostrar "Bienvenido, TuNombre" en el encabezado de la página, y al cabo de los 3 segundos, en un encabezado de nivel 2, que escriba la dirección URL de la página.

(Valida la entrada para que no se pueda escribir la cadena vacía o que no devuelva null)

3. Realiza un ejercicio en el que en un formulario se pueda escribir un nombre y una edad. Si el usuario es mayor de edad, al pulsar un botón debe escribirse en la página:

"El usuario nombre es mayor de edad"

(Valida la entrada)

4. En otra página crea 3 botones. Cuando se pulse el primero debes irte al primer ejercicio, si se pulsa el segundo, al segundo ejercicio y lo mismo para el tercero.
5. Una página debe mostrar un mensaje de bienvenida a los 3 segundos de terminar de cargarse. A los 3 segundos siguientes desaparecerá. Utiliza para mostrar el mensaje una etiqueta que ya esté en la página.
6. Al terminar de cargarse la página debe aparecer un prompt pidiendo que escribas una palabra. Hay que comprobar que el usuario no haya pulsado el botón cancelar y después, que lo que devuelve el prompt no sea la cadena vacía. Si todo está correcto, se cambiará el título de la página por lo que se haya escrito en el prompt.
7. En una página web debe haber un formulario con un campo de entrada de tipo texto con una etiqueta "Escribe una palabra: ". Al pulsar sobre un botón, en una etiqueta de encabezado de nivel 1 que debe estar ya en la página, se deberá mostrar la palabra escrita.
8. En un formulario bien formado en HTML debe haber un campo de entrada numérico y un botón. Cuando se pulse sobre el botón habrá que comprobar que haya escrito un número mayor o igual que 0 y menor o igual que 9. Si es un número entre 0 y 9 se debe esperar 3 segundos y después construir dentro de una etiqueta `<table></table>` la tabla de multiplicar de ese número, cada resultado en una fila y cada número y cada signo \* y = en una celda, en cada fila. Para crear cada fila en una cadena, utilizar

plantillas literales. Para el evento del botón se puede utilizar onclick. Si no es un número entre 0 y 9 te debe mostrar un mensaje de error en un span que habrá junto al campo de entrada numérico. Recuerda que cuando sea un número entre 0 y 9 debes borrar el mensaje de error para que no se quede escrito siempre.

9. En una página web, debe haber un párrafo que ocupe la mitad de la pantalla de ancho y esté centrado. Usa cualquier texto para su contenido. Cuando se termine de cargar la página, se le pedirá al usuario mediante un prompt que escriba un color. Después se deberá cambiar el color de fondo del párrafo con el color que el usuario ha escrito. Tienes que controlar que lo que el usuario escriba en un prompt no sea la cadena vacía y que no le dé al botón cancelar.
10. Otra página deberá tener 3 botones cada uno con el nombre de un color, de manera que al ir pulsándolos, vaya cambiando el color de fondo de la pantalla y del texto de un párrafo igual que el del ejercicio anterior. El color de fondo del párrafo se deberá mantener blanco.
11. En una página debe aparecer una imagen. Al ir pulsando 3 botones, se deberá cambiar la imagen por la imagen de fondo de cada botón. Elige las imágenes que quieras. El tamaño de la imagen se deberá mantener constante.

```
document.getElementById("myBtn").style.backgroundImage = "url('img.png')";  
document.getElementById("myImg").src = "hackanm.gif";
```

## **INFO:**

Los formatos de archivo de imagen que se usan más comúnmente en la web son (la más recomendada es WebP, aunque para el ejercicio se puede usar otra):

- APNG (Gráficos de red portátiles animados) : buena opción para secuencias de animación sin pérdidas (GIF tiene menos rendimiento)
- AVIF (formato de archivo de imagen AV1) : buena elección tanto para imágenes como para imágenes animadas debido a su alto rendimiento.
- GIF (formato de intercambio de gráficos) : buena opción para imágenes y animaciones simples .
- JPEG (Imagen del Grupo de Expertos Fotográficos Conjuntos) : buena opción para la compresión con pérdida de imágenes fijas (actualmente la más popular).

- PNG (Gráficos de red portátiles) : buena opción para la compresión sin pérdidas de imágenes fijas (calidad ligeramente mejor que JPEG).
- SVG (Gráficos vectoriales escalables) : formato de imagen vectorial. Úselo para imágenes que deben dibujarse con precisión en diferentes tamaños.
- WebP (formato de imagen web) : excelente opción tanto para imágenes como para imágenes animadas