1) Inserta 4 botones con 4 nombres de personas. Cuando se pulse el boton, bajo de los 4 elementos pondrá: "Hola 'nombre\_seleccionado'

b) igual pero con 3 botones que ponga piedra, papel, tijera y muestre su imagen

2) Inserta un textarea. Bajo de ese elemento, debe de aparecer un texto con los carácteres que se llevan escritos. Debe de actualizarse cada vez que se pulsa una letra.

Debe impedirse que se inserten más de 20 caractéres

3) Realiza una página que simule el lanzamiento de un dado.

Ayuda: Créate con el paint 6 imagenes, cada imagen será la cara de un dado.

Inserta un botón que al pulsar busque un número aleatorio del 1 al 6 y muestre la cara correspondiente.

4) Crea un párrafo. A continuación, crea 2 botones, uno aumentará el tamaño del texto y el otro lo disminuirá (incrementará/disminuirá en un 1px cada vez que se pulse)

5) Pon un botón "pulsame si puedes" que al pasar el ratón por encima, cambie a una posición aleatoria de la pantalla.

Ayuda: Recuerda que el la "position:absolute"

Para obtener el ancho de la ventana: window.innerWidth

Para obtener el alto de la ventana: window.innerHeight

6) Crea una galería de imágenes. Debe constar de una fila de imágenes de 100x100px. Cuando pase el ratón por encima de ellas, deberá aparecer la imágen en grande. Para la realización de este ejercicio utiliza la librería Bootstrap

7) Crea el juego, piedra, papel o tijeras. Primero el juego seleccionará una opción (que no se mostrará), a continuación pedirá que inserte el jugador. El juego mostrará quién es el ganador.

8) Crea una web con los siguientes campos de un formulario:

- Nombre

- Apellidos

- Email

- Telefono

- Boton enviar

Cuando se pulse el botón enviar, se realizará una llamada a la función validar en el que si no se cumplen las siguientes características se pondrá un cartel rojo al lado del elemento que no lo cumpla mostrando el error.

Nombre al menos 3 caracteres

Apellidos, al menos debe tener un " " y 5 dígitos

Telefono, 9 números y no admite letras

9) Usando el código del ejercicio 3 realizaremos el juego de la oca. Crearemos una tabla de una única fila y 49 celdas de 20x20px. Tendrá una sola ficha y cada vez que se lance el dado

tendrá que avanzar la ficha hasta llegar al final. En caso que caiga en la antepenultima celda, comienzará. Para llegar al final deberá de caer justo en la celda de la meta.

Ayuda: Crear una variable que almacene el la posición de la ficha.

Cada vez que se lance el dado se limpiarán el "div" contenedor y se pintará de nuevo la tabla con la ficha en la celda que toque (crear una función para ello pasandole como parámetro la posición donde se encuentra la ficha - al inicio estará en la celda 0)

10) Realizar el juego de ahorcado:

Crear un array de palabras estático, del que se extraerá al azar la palabra secreta

El número máximo de errores para adivinar la palabra será de 6.

El alumno podrá realizar el ejercicio usando HTML, CSS y JAVASCRIPT sin el uso de frameworks ni librerías adicionales.

Para conocer como es el juego puedes leer:<https://es.wikipedia.org/wiki/Ahorcado_(juego)>

11) Realizar el juego descubre las parejas:

El juego consiste en presentar un número par de cartas boca abajo y habrá que levantar tartas de dos en dos buscando las parejas.

Si las dos levantadas no son iguales habrá que volver a darles la vuelta pasados unos segundos.

Si son iguales mantenemos las cartas boca arriba y ya no podrán girarse de nuevo.

Mejoras:

- Anotar el número de intentos hasta completar todas las parejas

- Bloquear tablero de cartas para que no puedan pulsarse más de dos a la vez