Desarrollo Web en Entorno Cliente

UD 04. Eventos - Actividades 01

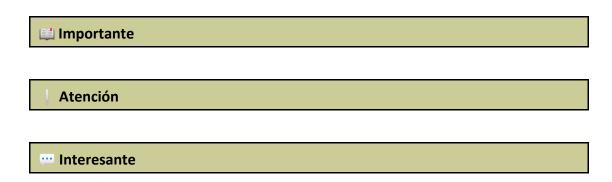
Licencia



Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual (BY-NC-SA): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras BY NC SA derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Nomenclatura

A lo largo de este tema se utilizarán distintos símbolos para distinguir elementos importantes dentro del contenido. Estos símbolos son:



ÍNDICE DE CONTENIDO

6. Autores (en orden alfabético)	3
5. Actividad 5	3
4. Actividad 4	3
3. Actividad 3	3
2. Actividad 2	3
1. Actividad 1	3

UD04. Eventos - Actividades 01

Importante 1: no intentes copiar ejercicios ni tan siquiera "ver un poco" código de otros compañeros. Es el mayor error de quien empieza a programar, ya que luego no sabe resolver problemas por sí mismo y da una falsa sensación de aprendizaje.

Importante 2: si en programación algo no sale a la primera... es totalmente normal. Es parte del aprendizaje. ¿Cómo crees que aprendieron los mejores programadores?

1. ACTIVIDAD 1

Realiza un programa que mediante eventos y el uso del objeto event, te muestre en todo momento la posición actual del ratón en pantalla.

Para mostrarlo modificaremos de forma dinámica un elemento HTML (Ejemplo, un) que nos muestre la posición actual del ratón.

2. ACTIVIDAD 2

Realiza un programa con dos botones "Comenzar Saludos" y "Parar Saludos". Al hacer click en "Comenzar Saludos", lance un setInterval que cada 5 segundos muestra un "alert" con "Hola". El botón "Parar Saludos" parará esa secuencia.

3. ACTIVIDAD 3

Realiza un programa que cuando se presione una tecla, calcule cuántos DNIs de 4 cifras (del 0001 al 9999) tienen esa letra y te mostrará los DNIs y sus letras en un elemento XHTML(Ejemplo, un).

4. ACTIVIDAD 4

Realiza un programa que al hacer doble click en la pantalla del navegador, cambie el fondo a un color aleatorio.

5. ACTIVIDAD 5

Realiza un programa que tenga una imagen de una bola de papel y una papelera vacía. Cuando se arrastre la bola de papel a la papelera vacía, deberá cambiar la imagen de la papelera vacía a una papelera llena.

6. Autores (en orden alfabético)

A continuación ofrecemos en orden alfabético el listado de autores que han hecho aportaciones a este documento:

García Barea, Sergi