

Desarrollo Web en Entorno Cliente

UD 05. Document Object Model (DOM) - Actividades 01

Actualizado Octubre 2020

Licencia



Reconocimiento – NoComercial - CompartirIgual (BY-NC-SA): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras 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:

 **Importante**


 **Atención**


 **Interesante**

ÍNDICE DE CONTENIDO

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

UD05. DOCUMENT OBJECT MODEL (DOM) - 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 cuando se pulse un botón con el texto “Nuevo número”, añada un elemento con un número aleatorio a una lista desordenada (elemento UL).

2. ACTIVIDAD 2

Realiza un programa que cree dinámicamente una tabla de 100x100. Cada elemento de la tabla tendrá un número único, que empezará en 1 y se irá incrementando de 1 en 1.

Esta página además tendrá un botón que será “Calcular numero casi primos”. Este botón hará que todas las celdas de la tabla que tengan números “Casi primos” se pongan con un fondo amarillo.

Definimos aquí que es un “Número casi primo”:

- **Número casi primo:** es un número que solo es divisible por sí mismo, la unidad y por un solo número que no sea ni la unidad ni si mismo.

Ejemplo:

2 no es un número casi primo, porque es divisible por 1 y por 2, pero no por otro número.

4 es un número casi primo, porque es divisible por 1, por 4 y por 2.

8 no es un número casi primo, porque es divisible por 1, por 8 y por 2, pero además también es divisible por 4.

3. ACTIVIDAD 3

Realiza un programa que cree 100 elementos “checkbox” con números aleatorios. Además la página tendrá un botón “Marcar todos” y un botón “Desmarcar todos”, con su correspondiente funcionalidad.

4. ACTIVIDAD 4

Realiza un programa que tenga 3 elementos <p> y al hacer clic sobre ellos desaparezcan (se oculten) y al hacer doble clic (los elimine del DOM). También deberá tener un botón “Reaparecer” que hará que aparezcan todos los elementos desaparecidos (pero no los eliminados).

5. AUTORES (EN ORDEN ALFABÉTICO)

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

- García Barea, Sergi