

Desarrollo Web en Entorno Cliente

UD 04. Eventos - 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. Actividad 5	3
6. Autores (en orden alfabético)	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 <p>) 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 <p>).

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