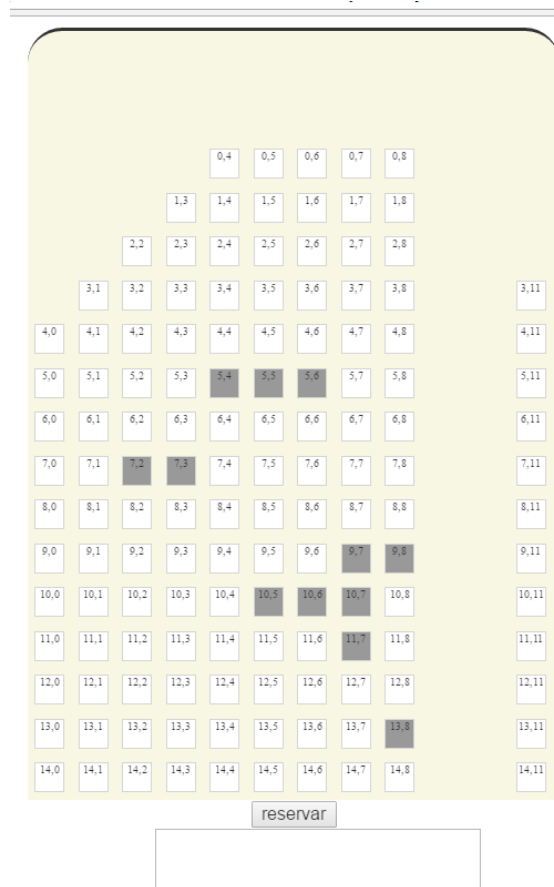


Unidad 6. Realización de proyectos.

Ejercicio 1. Crea una aplicación en JavaScript para llevar la ocupación de una sala de cine. Una sala de cine se representará por una capa que contiene butacas (otras capas). La sala será de (n filas) x (m columnas)

Se desea:

- ❖ Crear la sala de cine con las siguientes características.
 - Una butaca se identifica con el siguiente id: <fila, columna>, ejemplo butaca 12,2: <div id="12,2" class="butaca libre"></div>
 - Las butacas son del siguiente tipo:
 - ❖ "butaca nobutaca": se corresponde con una butaca que se ha eliminado, por ejemplo representan el pasillo, las escaleras u otra butaca que no se representa
 - ❖ "butaca ocupada": es una butaca que ya ha sido reservada tendrá un color de fondo gris. No podrán ser seleccionadas
 - ❖ "butaca libre" butaca por defecto, son las butacas libres que se pueden reservar, tendrá un color de fondo blanco
 - ❖ "butaca seleccion" butaca marcada por un usuario para ser seleccionadas, tendrá un color de fondo rojo
 - Hay algunas columnas que no se ocupan y no se deben dibujar (son de tipo butaca "butaca nobutaca") Por ejemplo imagina que son las escaleras o pasillos.
 - Tenemos una lista de butacas ya ocupadas que se tienen que marcar como "ocupadas"
- ❖ Permitir al usuario que seleccione butacas libres, para ello irá pinchando sobre butacas que estén libres y se pondrán de color rojo ("butaca seleccion"), una vez terminada la selección, al pulsar un botón deben aparecer como ocupadas ("butaca ocupada") y al usuario se le deben aparecer todos los id's de las butacas que ha seleccionado en un campo tipo textarea. C



Estudia el código.

Se pide:

1.-) Las butacas que deben aparecer como "no butacas":

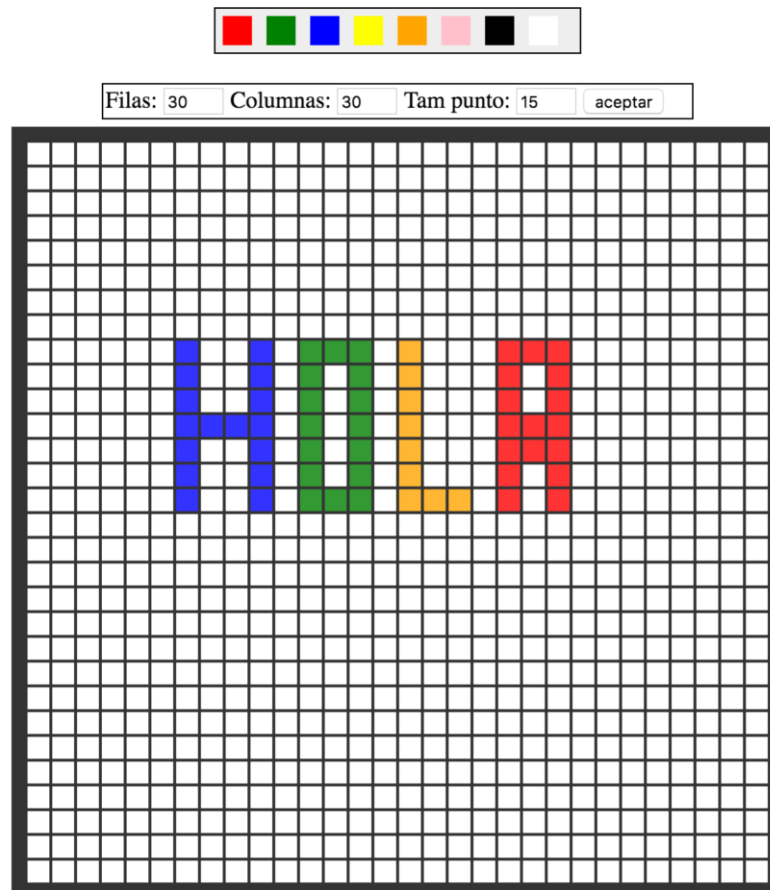
- ❖ Son las columnas penúltima y antepenúltima.
- ❖ Las 5 primeras filas no tendrán nada más que las butacas centrales.

2.-) Las butacas ocupadas son las siguientes:

var seleccionadas = [[5,4], [5,5], [5,6], [7,2], [7,3], [9,7], [9,8], [10, 5], [10, 6], [10, 7], [11,7], [13, 8]];

Ejercicio 2. Rejilla de color. Disponemos de la siguiente aplicación que nos permite dibujar sobre una rejilla puntos de color. La rejilla está formada (n filas) x (m columnas) de elementos de tipo capa. Arriba hay una paleta de color formada por los colores con los que podemos pintar. Cuando hacemos clic en un color este nos permite dibujar en ese color sobre un determinado “pixel” o punto de la rejilla. Más abajo tenemos una serie de campos que son:

- Las filas que hay en la rejilla
- Columnas que hay en la rejilla
- Tamaño del punto de la rejilla: cuantos pixel está formado un tamaño de punto



Fíjate en el funcionamiento del código.

Se pide:

- Que cuando se haga clic en el botón de aceptar cambie la rejilla con los valores especificados en los campos
- Añade 8 colores más a la paleta de color
- En el panel de control añade un campo de tipo checkbox que cuando se haga clic en él se dibuje o no el borde de la rejilla