| T3\_1 | Activitat | Funcions i estructures JavaScript |
| --- | --- | --- |

**FUNCIONS AMB JAVASCRIPT**

1. Crea un html que per mitjà d'una funció et demani un número per camp de text i et digui si és nombre parell o imparell. Crea un botó per esborrar les dades

2. Escriu un html que et demani per funció i des d'un camp de text, el resultat de dividir 144/12. Aquest resultat es calcula en una altra funció i recollit en aquesta primera per deixar passar l'usuari o no segons la resposta. Crea un botó per esborrar les dades

3. Escriviu un html que demani preu sense iva, després l'iva i et retorni el valor del producte amb iva, tot això amb camps de text i una funció. Crea un botó per esborrar les dades

4. Escriu un programa que demani un primer número, ens permeti triar un select: suma, resta, multiplica, divideix, o mòdul, després ens demani un segon número i ens doni el resultat de l'operació seleccionada. Tot això amb camps de text i select.

**5.** Crea un nou document HTML que ens demani un nombre d'etiquetes a imprimir, i les imprimiu a la pàgina un llistat dels codis d'un producte inventat… codi\_producte 0 , codi\_producte 1……

**6.** Crea un nou document HTML amb una funció que ens mostri l'amplada de pantalla, alt de pantalla, amplada útil, alt útil, profunditat de color i diagonal de pantalla en píxels i ens ho mostri en un div en accionar un hiperenllaç.

7. A partir del mètode bgColor del document, construeix una funció que en carregar un html permeti en un select, seleccionar un color de quatre i amb un botó que rasigni a la pàgina aquest color de forndo.

8.Escriu un html que permeti obrir des d'un botó, una finestra controlada des de javascript, escrivint l'html necessari per mostrar un text amb les propietats utilitzades i un botó que permeti tancar la nova finestra.

9.Escriu un html que demani per control de text una frase, guarda-la com un objecte String i per mitjà d’una funció ens dirà el número de caràcters escrits, que el re-escrigui en cursiva, en negreta, en color vermell, a una mida molt gran, i finalment titllada.

10. Crea un programa amb una funció que permeti encendre i apagar una bombeta que se us dona amb dos imatges, una enceça i altra apagada has de trobar 3 maneres diferents de control·lar la bombeta