

	LENGUAJES DE MARCAS Y SISTEMAS DE GESTIÓN	Examen Final 2ª Evaluación CFGS 1º DAM 14/03/2024
---	--	--

Crea una carpeta llamada Apellido1_Apellido2_Nombre_ExLM. Introduce dentro la carpeta img, estilos y el archivo html dados. Crea un archivo .js con las dos funciones que se exponen:

1. **(4 puntos)** Crea una función **compras** que agrupe todo el código de este primer ejercicio:

- En primer lugar, preguntará al usuario cuántos productos quiere comprar.
- A continuación, preguntará el precio de cada producto.
- Una vez añadidos los precios de todos los productos ofrecerá al usuario la oportunidad de añadir a su lista de la compra un magnífico perfume olor pachuli por 10€ que el usuario podrá aceptar o rechazar mediante una ventana de confirmación.
- Mediante otra ventana de confirmación se preguntará al usuario si quiere hacerse socio de la tienda para así obtener un 10% de descuento.
- Muestra en un alert el precio total de la factura.

Llama a la función.

2. **(6 puntos)** Crea una función paleta en el documento .js. Esta función implementará la siguiente funcionalidad:

- Realiza un bucle que crea 6 div dentro del container.
 - Todos los div creados tendrán borde "1px solid black", ancho "12%" y altura "100px".
 - Da a cada div un color de fondo a tu gusto. Paleta de colores sugerida: #7632DB, #DB32CC, #AC32DB, #1F11E1, #130B89, #DB3267.
- Añade al h1 el contenido: "Crea tu paleta de colores".
- Cuando dé click a cualquier div de los creados se irán rellenando las 4 celdas de la tabla con el color seleccionado.
- Cuando las cuatro celdas estén rellenas aparecerá el botón "Resetear paleta".
- Cuando dé click al botón de "resetear paleta", todos los colores de fondo de las celdas volverán a ser blancos.

Llama a la función.

Requisitos para obtener la máxima puntuación en el ejercicio:

- No modificar los archivos html y css dados.
- Crear un array de colores
- Realizar la funcionalidad de la paleta con un bucle.

Si no se cumplen los requisitos, la puntuación máxima del ejercicio 2 será de **4 puntos**.

Se deben usar únicamente las funcionalidades vistas en clase.