

# Índice

Instrucciones	2
Formularios, BOM y Eventos (5 puntos)	2
Ajax (2 puntos)	4
Animaciones: El Coche Fantástico (3 puntos)	4

## Instrucciones

Nada más empezar, ve a *Archivo* → *Hacer copia* y crea una copia de este documento, la cual renombrarás con tus iniciales. Para los ficheros adjuntos que manipules debes hacer lo mismo - renombrar poniendo tus iniciales.

Lee hasta el final del examen antes de empezar a responder.

Responde con la siguiente fuente

Fuente en la que debes responder - Arial, tamaño 14, color negro

## Formularios, BOM y Eventos (5 puntos)

Esta sección está formada por diferentes apartados, cada uno de los cuales vale lo mismo, salvando aquellos con multiplicador (**x2** significa que ese apartado vale el doble que un apartado normal, por ejemplo)

Crea un formulario en un fichero *mi\_formulario.html* con el que aparezcan los siguientes *labels* y campos para recabar información de un cliente.

Deberá crearse cada elemento del formulario con **Javascript Data Validation** cuando proceda de acuerdo a lo visto en clase.

El formulario deberá hacerse de manera que:

1. Se pida el Nombre y Apellidos al usuario a través de una respuesta corta en texto
  - Longitud máxima, 80 caracteres
  - Campo obligatorio
2. Se le pida un email
3. Cada usuario debe crear para sí mismo un Código, que introducirá en un campo de texto, y que tendrá el siguiente formato:
  - Formato a cumplir: 2 letras + 4 números + 2 letras

4. Se le pida su fecha de nacimiento
  - Solo podemos aceptar usuarios nacidos a partir del 1 de enero de 2006
5. Se le pida una contraseña
  - Mínimo 8 caracteres, máximo 20
  - ... y debajo otro campo para repetir la contraseña
6. Se haga lo necesario para que, cada vez que cualquiera de los dos campos se modifique, se invoque una función *check* que verifique si ambos coinciden, sacando al lado un mensaje de *Ambas contraseñas coinciden* o *Ambas contraseñas no coinciden*, según el caso (**x2**)
7. Se le pregunte, a través de una casillas de confirmación, si utiliza o no Redes Sociales:
  - Sí (para la casilla de confirmación)
8. Se le pregunte por su red social favorita a través de un botón de tipo *radio*:
  - Facebook (marcada por defecto)
  - Instagram
  - Twitter
  - Otra
9. Conseguir que la anterior pregunta esté accesible solo si anteriormente el usuario ha dicho que *Sí* utiliza redes sociales
10. Se le pida una imagen de sí mismo; el fichero en cuestión lo deberá subir desde la máquina cliente a través del correspondiente elemento de selección de fichero
11. Haya un botón *Reset*, para resetear el formulario
12. Haya un botón *Enviar*, que para enviar los datos
13. Recordemos que los datos deberán enviarse a través del método apropiado, teniendo en cuenta los datos recogidos en el formulario
14. Al final del formulario tienen que mostrarse los datos del navegador que está utilizando en ese momento el

usuario (por ejemplo, si está usando *Firefox* esa información debería aparecer reflejada)

## Ajax (2 puntos)

En el siguiente código se envía una petición Ajax al servidor para obtener el fichero “*informacion.txt*”, y en el momento en que la petición se ha respondido y el servidor ha confirmado que todo ha ido OK ese texto se le coloca al elemento *demo*.

```
function loadDoc() {  
  const xhttp = new XMLHttpRequest();  
  xhttp.onload = function() {  
    document.getElementById("demo").innerHTML =  
      this.responseText;  
  };  
  xhttp.get("informacion.txt");  
}
```

El código anterior es incorrecto. Haz las modificaciones necesarias para que funcione de acuerdo con el enunciado.

## Animaciones: El Coche Fantástico (3 puntos)

En el fichero con el mismo título encontrarás código para que un cuadro de color rojo se desplace de izquierda a derecha sobre fondo negro en el momento en que se haga click en el botón *Knight Rider*

El único detalle es que falta la invocación para que cada cierta cantidad de tiempo se ejecute la función que redibuja el código, dándole por tanto movimiento. En este ejercicio tendrás que:

1. Hacer lo necesario para que el cuadro comience a moverse, redibujándose éste una vez cada 0.1 segundos
2. Añadirle manejadores de eventos de manera que, cuando se haga click sobre el cuadro rojo, el cuadro se detenga

