

EJERCICIOS

EJERCICIO 1

Realiza las siguientes acciones desde JavaScript al cargar la página **ejemploLoremIpsum.html**:

- Cambia de color a verde de todo el texto dentro de los div con clase artículo.
- Fija a 2em el tamaño del texto de los enlaces del div noticias.
- Cambia el texto de los enlaces dentro en los divs publicidad, articulo y secundario a “leer más...”
- Cambia todos los enlaces dentro del div con id noticias de la página para que se abran en una ventana distinta (atributo target).
- Ponerle un borde de color rojo y tamaño 3 pixeles al input text que hay en la página. Hacerlo de 2 maneras usando la propiedad style y usando classList.
- Cambia el texto dentro de todos los h2 a “Tu página tiene un virus” que están dentro del div con id secundario.
- Cambiar la imagen de todos los artículos por la imagen de la bombilla encendida.
- Cambiar el alto del div con id secundario a 1000px.
- Cambiar el ancho del menú principal a 300px.

EJERCICIO 2

Partiendo de la página **coloresTexto.html**, hacer que cuando se pulse el botón se cambie al color correspondiente el texto usando classList (método add, remove y toggle)

EJERCICIO 3

Partiendo de la página vista en clase **ejemploDIV.html**, hacer que cuando se pulse la tecla enter el div se quede enganchado en el ratón moviéndose con él y cuando se pulse la tecla espacio el div se quede suelto en la posición en la que esté el ratón en ese momento.

EJERCICIO 4

Partiendo de la página **ejercicioDIV.html**, hacer que cada 1 segundo el div se cambie a una posición aleatoria de la página. Hacer que cuando el usuario consiga hacer click en el div, se pare y ponga el mensaje HA GANADO en un alert. En caso de que no lo consiga en un tiempo limite el mensaje será HA PERDIDO y no funcionara el click sobre div (usar variables tipo boolean). Existe un botón que activa el juego ya que inicialmente el div está quieto y cuando se pulse debe empezar su movimiento. El botón queda desactivado (disabled). Cuando el jugador pierda o gane se vuelve a activar el botón y se puede volver a jugar.

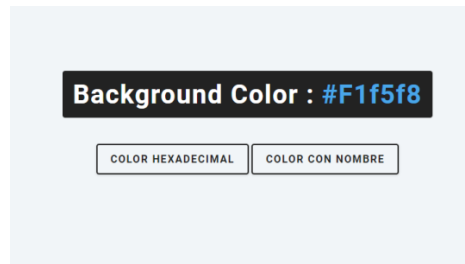
EJERCICIO 5

Partiendo de la web **ejercicioDiv** implementar un juego que se activa mediante un botón igual que el anterior, pero el juego es diferente. El objetivo es acertar una palabra secreta y el div está quieto. Si el usuario pulsa el div se le permite introducir mediante un prompt una palabra. Si la

palabra es correcta se para el juego y ha ganado, si no es correcta se le da algún tipo de pista. Si pasa el tiempo el usuario pierde. Se puede volver a jugar con el mismo mecanismo del ejercicio 4.

EJERCICIO 6

Partiendo de la web **colores aleatorios** implementar en JavaScript dependiendo del botón que se pulse generar un color aleatorio en hexadecimal o por nombre mostrándolo en el h2 y aplicándolo **al background del body**



Pistas: usar un array con algunos nombres de colores y otro array con algunos colores hexadecimales

EJERCICIO 7

Implementar el comportamiento de cada botón cuando se haga clic.

