

1. Partiendo del siguiente código realiza lo siguiente:

- Añade un event listener al botón, el cual llamará a una función llamada *crearHistoria* cuando éste se clique.
- Este método obtendrá los valores de los elementos input, y creará una historia como sigue: “*Mario* robó su coche al *guapo* de *Pedro*”.

```
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Document</title>
</head>
<body>
  <h1>Historietas</h1>
  <ul>
    <li>Nombre: <input type="text" id="nombre">
    <li>Adjetivo: <input type="text" id="adjetivo">
    <li>Nombre de otro personaje: <input type="text" id="persona">
  </ul>
  <button id="lib">Generar historia nueva!</button>
  <div id="historia">
  </div>
</body>
</html>
```

2. Partiendo del siguiente código, realiza lo siguiente:

- Para cada operación, crear un event listener para cada botón. Cuando se pulsen, debe realizar el cálculo correspondiente y mostrar el resultado en el div de solución.

```
<body>
  <label>Calcular el cuadrado de este número:
    <input type="number" id="cuadrado" size="2">
  </label>
  <button id="cuadrado-boton">Calcular</button>
  <br><br>

  <label>Calcular la mitad de este número:
    <input type="number" id="mitad" size="2">
  </label>
  <button id="mitad-boton">Calcular</button>
  <br><br>

  <label>Calcular el área del círculo con radio:
    <input type="number" id="area" size="2">
  </label>
  <button id="area-boton">Calcular</button>
  <br><br>
  <div id="solucion"></div>
</body>
</html>
```

3. Partiendo del siguiente código:

- Añade un event listener al botón de Comenzar, de forma que el conejo se empiece a mover por la ventana.
- Añade un event listener al botón de Parar, de forma que el conejo se pare cuando se presione.
- Añade un event listener al botón de Acelerar, de forma que el conejo se mueva a mayor velocidad cuando se presione.
- Deshabilita los botones según corresponda en cada momento. Por ejemplo, el usuario no debería poder hacer click en Parar si no se está moviendo.

Comenzar

Acelerar!

Parar



4. Crea una función que permita comprobar la validez de un correo electrónico introducido en un formulario. Comprueba su funcionamiento. Existen diferentes formas de realizar esa comprobación, para este caso, basta con que contenga cualquier número de caracteres, después @, seguido después de cualquier número de caracteres, seguido de un punto, y seguido de cualquier número de caracteres.

5. Crea un formulario el cual solicite los datos de alta de un nuevo alumno en el centro. Los datos solicitados son:

- Nombre y Apellidos
- Titulación donde se matricula, presentada como un desplegable
- Curso, donde se incluirán cursos de 1º a 4º
- Año académico

Realiza las siguientes validaciones ante de realizar el envío de los datos: un

ciclo formativo solamente tiene 2 cursos académicos, no se admite un valor para el año académico mayor que el actual.

6. Crea un documento web con dos formularios. Uno de ellos tendrá la información de alta para registrarse en una empresa de búsqueda de viajes. El segundo formulario tendrá los datos de registro de datos bancarios. El motivo de disponer de dos formularios es debido al procesamiento de la información en el servidor. La página del servidor, *alta.php* se encargará de guardar los datos del alta de un nuevo usuario mientras que la página *pasarelaPago.php* almacenará información de pago asociada al usuario. (No tienes que implementar la parte de servidor)

7. Define un formulario de petición de subscripción a un canal de prensa. Los datos del registro deben recoger el nombre del usuario, el NIF, la dirección de correo electrónico y el país de residencia. Antes de enviar los datos al servidor, debes verificar que se cumplen las siguientes condiciones:

- El país de residencia debe ser España o Italia.
- La dirección de correo electrónico no puede ser de servidores tipo hotmail.com o yahoo.es.
- El formato del NIF debe ser el siguiente: 9 dígitos-letra, donde la letra será un valor de A-Z excepto X, M e I.