

DESARROLLO WEB EN ENTORNO CLIENTE

JAVASCRIPT

PROGRAMACIÓN AVANZADA 3.0

ISAAC SOLER FORES

OBJETOS PREDEFINIDOS: WINDOW, HISTORY...

La función **setTimeout()** permite ejecutar una función una vez que haya transcurrido un periodo de tiempo indicado. La definición de la función es:

```
setTimeout(nombreFuncion, milisegundos);
```

EJERCICIO 1

Crea una página web con un botón que, al hacer clic, abra una nueva ventana con unas dimensiones específicas (ancho y alto).

- Utilizando la función **setTimeout()** y los métodos **window.resizeTo()** y **window.moveTo()** para redimensionar y mover la ventana. Tenéis que hacer que la ventana que abre en el momento de pulsar el botón, esta ventana en el transcurso de 2 segundos se transformará el doble de grande y trascurridos 5 segundos se desplazará al centro de la pantalla y finalmente transcurridos 10 segundos, se cerrará automáticamente.

EJERCICIO 2

Crea dos páginas web, en la primera pondremos un enlace a la segunda y en la segunda pondremos tres botones: "Atrás", "Adelante" y "Ir a Google".

- El botón "Atrás" debe regresar a la página anterior usando **history.back()**.
- El botón "Adelante" debe avanzar en el historial con **history.forward()**.
- El botón "Ir a Google" debe llevar al usuario a google.com utilizando **location.href** o **window.location.assign()**.

EJERCICIO 3

Muestra en pantalla la siguiente información utilizando el objeto navigator:

- Nombre del navegador.
- Sistema operativo.
- Idioma del navegador.
- Si el usuario está en línea o no.
- Usa los métodos y propiedades de navigator como **navigator.userAgent**, **navigator.language**, **navigator.onLine**.

EJERCICIO 4

Crea una página que muestre información sobre la resolución de la pantalla del usuario.

1. Muestra la anchura y altura de la pantalla en píxeles, así como la profundidad de color utilizando el objeto screen.
 2. Incluye un botón que al hacer clic actualice la información en caso de cambios.
-
- Utiliza **screen.width**, **screen.height**, y **screen.colorDepth** para obtener la información de la pantalla.