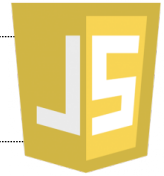


Mòdul 6: Desenvolupament web en entorn client

3.1_ACT01: Esdeveniments

**Objectius:**

RA1. Desenvolupa aplicacions web interactives integrant mecanismes de maneig d'esdeveniments.

- 1.1 S'han reconegut les possibilitats del llenguatge de marques relatives a la captura dels esdeveniments produïts.
- 1.2 S'han identificat les característiques del llenguatge de programació relatives a la gestió dels esdeveniments.
- 1.3 S'han diferenciat els tipus d'esdeveniments que es poden manejar.
- 1.4 S'ha creat un codi que capturi i utilitzi esdeveniments.
- 1.5 S'han reconegut les capacitats del llenguatge relatives a la gestió de formularis web.
- 1.6 S'han validat formularis web utilitzant esdeveniments.
- 1.7 S'han utilitzat expressions regulars per facilitar els procediments de validació.
- 1.8 S'ha provat i documentat el codi.

Requisits:

- ✓ Navegador Web.
- ✓ Editor de text.

Entrega:

- ✓ HTML, CSS, JS i TS.

1. Realitzar una web de login amb les següents característiques:
 - a. Disposarem dels següents usuaris guardats al localStorage:
 - Marcos – 12345678
 - Joan – 9876543
 - Marc – 12345
 - Anna – P@ssw0rd
 - b. Es crearà una funció on li passarem usuari ens retornarà true/false si existeix o no.
 - c. Es cridarà a la funció si existeix l'usuari cada vegada que es introdueix un caràcter en el camp del nom.
 - d. Es crearà una funció de fletxa quan es canvi el contingut del camp password i es donarà si el login es correcte o no.
 - e. El missatges d'informació a l'usuari sortiran al costat del input.

INICIO DE SESIÓN

Email

Contraseña

Login

- f. Una vegada iniciat l'usuari es guardarà en sessionStorage, sortirà esta connectat, una foto i el nom de l'usuari. Si actualitzem la web, en sortirà un missatge que esta connectat amb la foto i el nom de l'usuari.
 - g. Si tanquem el navegador i esta connectat l'usuari, sortirà un missatge de si estàs segur que vols sortir.
2. Realitzar una web que disposarem d'una imatge central. Afegirem els següents esdeveniments:
 - a. Click → Canviarà la foto per una altre aleatòria (disposarem de 10 fotos).
 - b. MouseOver → sortirà popup mostrant la descripció de la foto, augmentarà les dimensions de la foto en un 20%.
 - c. MouseOut → sortirà el text en el peu de la foto.
3. Realitzar el joc memory. Disposarem d'una plantilla de 2x3 imatges. Les imatges es carregaren aleatòriament i l'usuari ha de trobar les imatges iguals.
 - a. Característiques:
 - L'usuari disposarà de 1 minut per trobar el resultat.
 - Disposarem d'un comptador d'errors.
 - Game Over si s'acaba el temps i no aconsegueix finalitzar.
 - Has Guanyat si troba les 3 parelles.
 - S'ha de realitzar amb l'esdeveniment clic.
 - Desactivar el boto dret del ratolí.

