

Formularios

1.- Crea un formulario con dos campos de texto y un botón llamado *copiar*. El segundo campo de texto debe estar colocado en modo de solo lectura.

Desarrolla un programa que, cuando se pulse el botón *copiar*, copie todo el contenido del primer campo de texto en el segundo.

2.- Crea un formulario con dos campos de texto. El segundo campo de texto debe estar colocado en modo de solo lectura.

Desarrolla un programa que, conforme se vaya escribiendo en el primer campo, se va a ir copiando ese contenido en el segundo campo. *Nota: busca el evento adecuado para este ejercicio.*

3.- Crea un formulario con varios checkbox (pej, aficiones), un textarea y un botón. Implementa un programa que, tras pulsar el botón se muestre dentro del textarea todas las opciones marcadas.

b) Mejora el apartado anterior quitando el botón. Ahora cada vez que se marque un checkbox, se añadirá al contenido del textarea. Si se desmarca, hay que quitarlo.

4.- Realiza un programa que, haciendo uso de dos campos de texto y un botón, realice la conversión de dólares y euros ($1\$ = 0.83\text{€}$).

Completa el ejercicio añadiendo dos campos y un botón nuevos para implementar la conversión contraria (de euros a dólares).

b) Mejora el ejercicio anterior usando solo dos campos y un botón para realizar ambas conversiones. Para saber qué conversión debemos realizar en cada momento, esta se debe seleccionar de una lista desplegable.

5.- Crea un formulario con dos campos de texto y un botón llamado COMPROBAR. El botón debe comprobar si el contenido de uno de los campos es anagrama del otro. Mostrará el resultado haciendo uso de la función alert. Si ambos campos están vacíos, no se considerará que son anagramas.

Nota: una palabra es anagrama de otra si las dos tienen las mismas letras, con el mismo número de apariciones, pero en un orden diferente.

6.- Crea un formulario con varios elementos textbox (pej, países) y una lista desplegable vacía.

Implementa el código necesario para que, cada vez que se marque un checkbox, se cree una entrada nueva en la lista desplegable con el país correspondiente. Si se desmarca un checkbox, debe eliminarse el país correspondiente de la lista.

7.- Crea un textarea y un botón llamado *Publicar*. Cada vez que se pulse el botón *Publicar*, se va a crear un div cuyo contenido será el texto del textarea. *Nota: maqueta de manera vistosa los DIV creados.*

- b) Haz que sólo se publiquen en el div los 50 primeros caracteres escritos en el textarea.
- c) Limita a que sólo se puedan escribir 100 caracteres en el textarea. Después de los 100 caracteres escritos, no se puede seguir escribiendo. El botón Publicar no debe cambiar su comportamiento. *Nota: busca el evento adecuado para este ejercicio.*

8.- Coloca un div que ocupe toda la pantalla, que tenga una altura de 200px y un color de fondo (el que quieras). Crea un programa que permita cambiar el color de ese DIV por otros usando:

- a) Indicando el color deseado entre alguna de las opciones de un bloque de botones radio (*al menos 3 colores para elegir*).
- b) Indicando el color deseado entre los elementos de una lista desplegable (*al menos 3 colores para elegir*).

9.- Crea un campo de texto en el que se deba colocar un DNI (nueve dígitos y una letra). Cuando ese elemento pierda el foco (crea más elementos para que eso ocurra), se debe validar lo siguiente:

- Que hay nueve números y una letra.
- Que la letra introducida es la letra correcta (*Aquí se indica: <http://www.interior.gob.es/web/servicios-al-ciudadano/dni/calculo-del-digito-de-control-del-nif-nie>*)

10.- Crea un formulario con dos listas desplegables y un botón. La primera lista desplegable tendrá los valores: vacío (el valor por defecto), Intel, AMD y Nvidia.

La segunda lista inicialmente no tendrá ningún elemento. Al elegir un valor en la segunda, la segunda lista se llenará con los valores siguientes:

- Para Intel: HD 3000, HD 4000, IRIS 600.
- Para AMD: RX Series 500, Vega Series, RX Series 6000.
- Para Nvidia: GTX Serie 1000, GTX Serie 2000, GTX Serie 3000.

Además, al pulsar el botón, este debe comprobar que ambas listas tienen un valor seleccionado e informará usando un alert de si eso ocurre o no.