

# Actividad 5: JavaScript

Crear una página web que muestre un carrusel de imágenes, de modo que las imágenes ocupen todo el ancho de la pantalla y estén pasando de forma indefinida, como se muestra en las siguientes capturas. Para ello podéis hacer uso de la función `setInterval()`, que recibirá dos parámetros como argumento; el primero, la función encargada de pasar las distintas imágenes, y el segundo el tiempo que estará cada imagen en pantalla expresado en milisegundos.

Para que la página cargue directamente el carrusel sin necesidad de usar un botón es necesario usar el evento `onload` como atributo de la etiqueta `body`:

```
<body onload="inicio()">
```

De esta forma al cargar la página web lo primero que se ejecuta es la función `inicio()`, de modo que el código javascript encargado de realizar el carrusel irá dentro de esta función. Podéis aprovechar si queréis para emplear imágenes de vuestro proyecto.

La imagen y el texto deben ser elementos distintos, y no es necesario hacer el menú de puntos.

