

Tarea para DWEC06.

Enunciado.

Queremos hacer una aplicación en JavaScript que simule un pequeño tablero de dibujo. Para ello tendrás que dibujar una tablero de 30 celdas x 30 celdas con cada celda de ancho 10 px y alto 10 px. Para realizar el tablero de dibujo tendrás que emplear obligatoriamente los métodos de creación de nodos del DOM. Una vez generado el tablero lo meterás dentro del **DIV** con id "zonadibujo". Además tendrás una paleta con 5 colores de dibujo (que ya está creada y se facilita con el código .html)

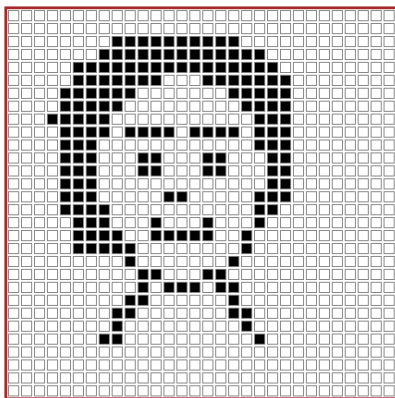
Se te facilitará un fichero .html y un fichero .css con los estilos que tendrás que utilizar. La programación de la aplicación JavaScript la tendrás que realizar en un fichero .js adicional.

La aplicación tendrá que ser cross-browser y funcionar perfectamente en Firefox, Google Chrome e Internet Explorer (versión 8 y superiores. Si tienes la versión 9 pulsando F12 podrás cambiar el modo de compatibilidad para chequear como se vería en la versión 8). Si se modifican los colores programados en los estilos CSS (color1 a color 6) la aplicación tendrá que seguir funcionando correctamente.

TABLERO DE DIBUJO EN JAVASCRIPT



Haga CLICK en cualquier celda para activar/desactivar el Pincel



La forma de funcionamiento de la aplicación será la siguiente:

- Haremos click en alguno de los 5 colores de la paleta y se le asignará la clase "seleccionado".
- Una vez seleccionado un color de la paleta, haremos un click en una celda (que se pintará del color activo en la paleta) y desde ese momento al mover el ratón por el tablero pintará del color activo todas las celdas por las que vayamos pasando el ratón. En el momento que volvamos a hacer click en otra celda dejará de pintar.
- Podremos escoger un color diferente y repetir el proceso, incluso sobre celdas que ya han sido pintadas.
- Para borrar una celda pintaremos con el color blanco de la paleta.
- Cada vez que el pincel esté activado se mostrará un mensaje debajo de la paleta de colores indicando : PINCEL ACTIVADO o PINCEL DESACTIVADO.

Criterios de puntuación. Total 10 puntos.

Los 10 puntos que tiene esta tarea están asignados de la siguiente forma:

- Función cross-browser de asignación de eventos (1 punto).
- Dibujar el tablero empleando métodos del DOM (2,5 puntos).
- Selección del color de dibujo en la paleta y ponerlo como color activo (2 puntos).
- Activar/desactivar el pincel (0,5 puntos).
- Pintar (1 punto).
- Que sea compatible con Internet Explorer 8 y el resto de navegadores Firefox y Google Chrome (2 puntos).
- Comentarios e indentación del código (1 punto).

Recursos necesarios para realizar la Tarea.

Editor web para teclear el código de la aplicación y diferentes navegadores web para ejecutar y probar su funcionamiento y compatibilidad cross-browser.

Se facilita un fichero .zip con los ficheros necesarios para la realización de la tarea.

Consejos y recomendaciones.

Ya que vas a trabajar con clases CSS, te recomiendo que mires cómo acceder a las clases asignadas a un elemento usando los métodos del W3C y los métodos de Internet Explorer, si deseas conseguir que tu aplicación sea cross-browser.