

EJERCICIOS DEL BLOQUE 2

1. En el ejercicio 12, escribir otro enlace similar a “Seguir leyendo” que muestre “Ocultar información adicional” y realice el proceso inverso al primero. Es decir, que inicialmente esté oculto y cuando se pinche en “Seguir leyendo” se oculte éste y se vea el segundo. Hacer que este proceso se pueda producir indefinidamente.
2. Ampliar el ejercicio 13 para que cada vez que se cree un nuevo elemento, muestre el número de elemento creado.
3. Modifica ahora el ejercicio 13 para que cuando se pulse “Añadir elemento”, pida una cadena de texto y sea ésta la que se añada. Ten en cuenta que no se debe añadir una cadena vacía (“”)
4. Realiza un HTML que tenga este título y esta lista ordenada:

La tabla de multiplicar

1- Obtener la tabla de un número

2- Juego de la tabla

Al pulsar sobre la línea de la opción 1, aparecerá una ventana que preguntará un número entre 0 y 10, e imprimirá en un recuadro en forma de tabla la tabla de multiplicar de ese número.

Al pulsar sobre la línea de la opción 2, aparecerá una ventana que preguntará por el resultado de la operación de multiplicar de dos números obtenidos aleatoriamente. Éste proceso se repetirá 10 veces y al finalizar se expondrá el número de aciertos y de fallos cometidos.

NOTA: Para obtener un número aleatorio entre 1 y 10:

`Math.floor((Math.random() * 10) + 1);`

5. Realiza el ejercicio Extra del Bloque 1 con JavaScript y usando funciones DOM.