

Programa 1

El objetivo de este primer ejercicio es el de realizar una página la cual sea interactiva mediante el presionar distintas teclas de teclado.

Bueno para este ejercicio fue necesario tener diferentes audios de sonidos de instrumentos para ser precisos necesitaremos 9 sonidos distintos. Y bueno lo que se realizó aquí fue hacer la interfaz con un div la cual diría a que sonido se le asignara a cada tecla y mediante JS verificamos que tecla fue presionada para así poder reproducir su respectivo sonido.

Programa 5

El resultado de este ejercicio fue el de crear una serie de paneles los cuales contendrán diferentes cosas con una cierta descripción o título breve los cuales reaccionarán al momento que les damos clic.

Para llevar esto a cabo fue necesario el utilizar css y manipularlo mediante JS. Primero que nada, se crearon los planes utilizando un div y todos los paneles se les asigno la clase de panel general y otra de panel única para cada div. En la clase de panel general se les dio el aspecto esperado que tendrán todos los div para que parezcan un panel y mediante la otra clase individual se les asigno la imagen que tendrían de fondo cada una y para lograr darle un efecto de animación fue necesario utilizar JS para que estuviera pendiente de lo que le pasaba a todos los div que era parte de la clase panel ya que en caso de que se les diera clic sobre estos, se les modificaba para hicieran una animación o transición.

Programa 8

El objetivo de este ejercicio fue el de realizar una página en la cual estuviera totalmente blanco y su única función sea el poder dibujar en ella con el mouse.

Se podría decir que para este ejercicio utilizamos algo nuevo para mí lo cual es la etiqueta <canvas> de HTML. Se creo una etiqueta canvas a la cual se le asigno una id para poder referirnos a ella y utilizarla mediante JS y además se le definieron sus dimensiones.

Ya con el canvas creado todo lo que sigue fue puro JS, primero que nada, se creó la variable de canvas la cual es la referencia del canvas que creamos y a partir de aquí la empezamos a “modificar”, le definimos una serie de parámetros los cuales definirían el grosor y el color con los cuales empezara el trazo, después de esto creamos una función la cual se encarga de dibujar por donde pase el mouse al tener el clic presionado y además en esta función draw se está constantemente cambiando el color con el cual se dibuja.

Ya con la función programada se le proporciona al canvas una serie de EventListener para que este sepa qué hacer cuando se presiona el ratón, cuando se esté moviendo el ratón y cuando se deje de presionar.

Programa 9

El ejercicio de este programa es más que nada es mandar mensaje a la consola mediante JS e interactuar con una etiqueta <p> que se colocó.

Para este ejercicio primero que nada se creó una etiqueta <p> a la cual se le asignado una acción al momento de que se le dé clic, esta función consiste en hacer más grande el texto dentro de p y cambiar su color. Después de esto se creó un arreglo y se imprimió en la consola diferentes mensajes para ver cómo funcionaba esta herramienta además si cierto caso pasaba se interactuaba directamente con la etiqueta <p> para mostrar que es lo que estaba pasando.

Programa 12

El objetivo de este ejercicio es crear una página en la cual no aparezca nada a menos que logre escribir el código secreto.

Para este ejercicio utilizaremos un script mediante un link, en este script está el comportamiento el cual tendrá la página cuando se logre descubrir el código secreto.

Primero que nada, creamos una constante la cual guardará las ultimas 6 teclas que se presionen y además de esto creamos otra constante la cual será el código secreto. Se estará verificando que teclas presiona el usuario y además se imprimirá en la consola la tecla y el estado actual de la variable que guarda las ultimas 6 teclas presionadas y cuando el usuario logre encontrar el código secreto se le desplegará un mensaje y una imagen muy llamativa.

Programa 15

En este programa se ve como es se maneja el almacenamiento local o el local storage.

Lo que utilizamos mucho aquí es el Local Storage la cual es una función para persistir los datos localmente. Se puede tener una lista de objetos, en donde almacenemos nombre de la lista, alguna imagen etc. y cuando recargamos la página van a seguir almacenados. Después de esto se crean tres constantes, una llamada additems que es un formulario en el dom, itemslist, que es una lista en el dom, e items, que es nuestro local Storage para recuperar los valores. Creamos una add event listener en la variable add ítems y llamamos a una función que creamos llamada additem, para añadir los valores en nuestro local storage. Por último, utilizamos algo llamado event delegation y creamos una función llamada populateList donde vamos a añadir nuevos elementos a la variable ítemslist, que es una lista no ordenada del dom.

Programa 16

En este programa lo que haces es explorar un poco los eventos con el mouse poniendo a prueba las curiosidades que se pueden hacer con estos eventos y algo de CSS.

Para empezar, vamos a crear dos constantes una que es hero, que es un div en el dom, y otra que se llame text, que es un h1, dentro del div de hero. A Hero le vamos a añadir un eventlistener llamado mousemove, que lo que hace es detectar x y y. Creamos una constante que obtenga la altura y la anchura, llamadas, offsetwidth y offsetheight, y otra que obtenga los puntos x y y actuales. Luego decimos que, si el mouse es diferente al objetivo que obtenga los valores de target offsetleft y offsettop, y se los añadimos a las constantes x y y respectivamente. Después de todo lo anterior vamos a terminar esto poniendo el efecto textShadow y así vamos a crear un efecto de tipo sombra, donde se va a representar una sombra del lado contrario donde este nuestro puntero.

Programa 30

Bueno ya para terminar con esto. En este último programa realizamos algo entretenido, crearemos un juego relativamente sencillo, es el clásico juego donde te salen monitos de un hoyo y tienes que agarrarlos a golpes, solo que aquí envés de golpearlos le daremos clic.

Bueno para empezar podemos ver en este programa que tenemos en el dom un div que se llama game, dentro tenemos más div que se llaman hole, tenemos 6 diferentes div para cada hole, y dentro de cada div hole tenemos otro div que se llama mole. Entonces creamos tres constantes, una que se llama holes, que son nuestros div hole en el dom, otra que se llama scoreboard, que es un <p> en nuestro <dom>, y otra que se llame moles que son los mole en el dome, y una variable let que sea lasthole. Después de esto crearemos una función que se llame randometime, para obtener un tiempo random, luego vamos a crear una función que tome un hole random para el mole. Por último, crearemos otra función peep, que es donde va aparecer el castor en el hoyo, y dentro llamamos a las dos funciones que acabamos de crear, para obtener el tiempo y el hoyo por el cual el castor aparecerá.

Y al probar el programa podemos ver como empiezan a salir monitos al azar y si les alcanzamos a dar un clic se nos aumentara el puntaje.