

### EJERCICIOS PRÁCTICOS TEMA 6

1. Crea una página web con bastantes párrafos. Haz que en cada movimiento de ratón sobre la página, un pequeño cartel con fondo amarillo y el texto “TE SIGO”, siga al cursor del usuario.
2. Crea una página web que tenga un texto que indique que al pulsar alt+F12, podremos colocar una imagen de fondo. El texto tiene que salir centrado. La idea es que inicialmente aparezca una pantalla negra con el texto y hasta que el usuario no pulse la tecla, la imagen no se muestre.
3. Crear una aplicación web que muestre una capa centrada que ocupe el 50% del ancho y el alto de la ventana.
  - a. Inicialmente la capa será blanca y solo se verá el borde.
  - b. Al acercar el ratón se colorea de verde.
  - c. Al hacer clic encima con el botón principal se colorea de rojo, pero solo mientras el botón principal está abajo, si está arriba, entonces se quita el color rojo.
  - d. Al hacer clic encima con el botón secundario ocurre lo mismo que en el caso anterior, pero se muestra el color azul. No se mostrará en ningún caso el menú de contexto.
4. Crea una aplicación web que muestre el texto: velocidad 0. Si pulsamos la tecla de la flecha hacia arriba del teclado, la velocidad se incrementa en 1. Si es la flecha hacia abajo, la velocidad baja en 1. La velocidad no puede sobrepasar los 120 ni descender de cero. Experimenta con los eventos de teclado(keyup, keydown y keypress) para investigar cuál es el más apropiado en este caso.
5. Crea una capa que ocupe el 50% del ancho y el alto de la ventana y que en ella se muestre una gran cantidad de texto al que podemos acceder mediante las barras de desplazamiento. Cuando hayamos conseguido llegar al final del desplazamiento, se mostrará un botón con el texto “**Cerrar**”. Haciendo clic en él, se elimina la capa anterior.
6. Crea una aplicación que muestre dos capas del mismo tamaño concretamente 200 píxeles de ancho por 100 de alto. La primera capa mostrará el texto “Soy arrastrable” y tendrá fondo amarillo y la segunda muestra “Soy el destino” y tiene fondo blanco. Ambas dejan un borde de un píxel negro. la aplicación permite arrastrar la primera sobre la segunda. Durante el arrastre, la primera capa se mostrará con una opacidad del 50%. Al arrastrar sobre la segunda, esta (el destino) se muestra con fondo rojo. Al soltar en esa segunda capa, la primera desaparece y en la segunda aparecerá el texto “¡Lo has logrado!”.
7. Crea una aplicación con esta apariencia inicial:

### INFORME INCIDENCIA



Tipo de incidencia

Número de serie

El cuadro combinado **Tipo de incidencia** contiene 3 entradas: distribución, oficina y producción. Eligiendo cada opción, se modifica automáticamente la imagen de la izquierda. Cuando pulsamos el botón con el texto **Mostrar descripción**, aparece un área de texto en el que podemos describir la incidencia.

El número de serie debe cumplir estas reglas:

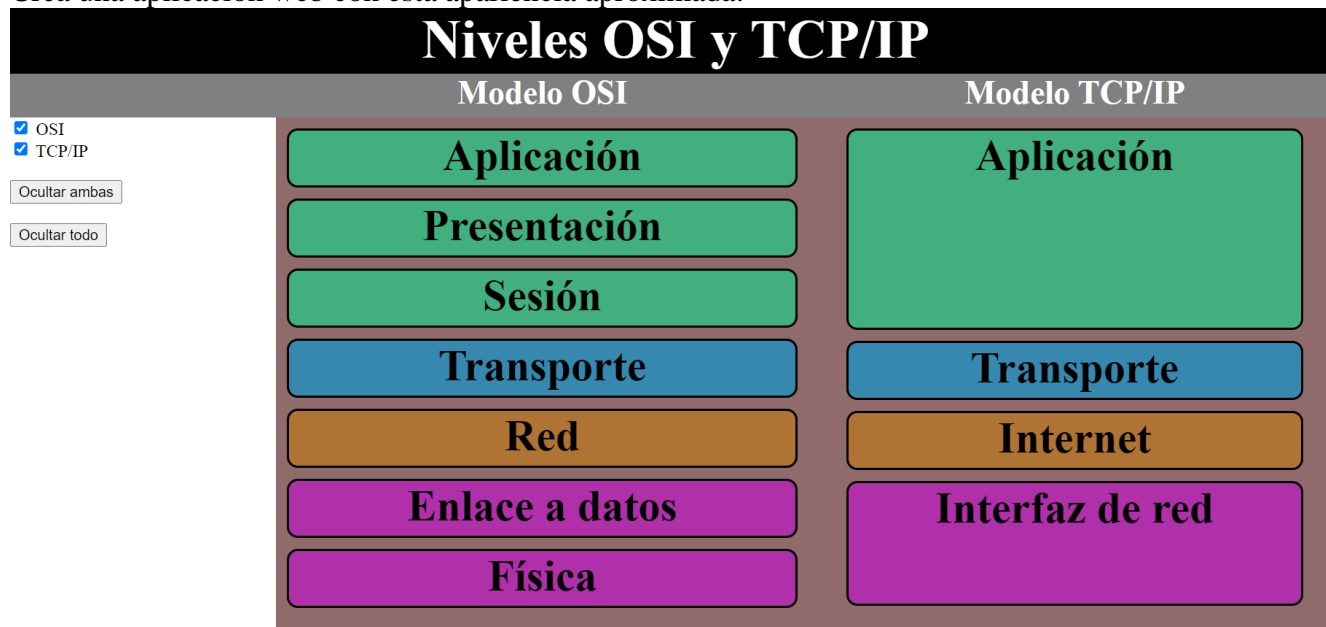
- empezar con 3 números

## Desarrollo Web en Entorno Cliente

- seguir con cuatro letras mayúsculas
- acabar con los números 1 o 2; o bien con la letra A

Se valida el número de serie al pulsar enviar. Si es incorrecto coma se avisará con un mensaje de error (fondo rojo y letra blanca). Además, se marcará la etiqueta y el cuadro de texto con un borde fino de color rojo. Tanto el mensaje como los bordes, se quitan cuando el usuario se dispone a modificar de nuevo el número de serie. Los datos, realmente, no se enviarán a ningún destino.

8. Crea una aplicación web con esta apariencia aproximada:



Tanto el modelo OSI como el TCP/IP. Cuando se activan las Casillas de verificación correspondientes. Inicialmente tanto las Casillas como los modelos están desactivados. El botón ocultar ambas, oculta ambos modelos y además desactiva las Casillas. El botón ocultar todo tapa toda la página con un velo negro. Ese negro sale desde arriba con una animación hasta que oculta toda la página. Tras aparecer y quedar todo en negro, podemos hacer clic en el velo y vuelve a su posición original (también mediante una animación).

9. Crea una aplicación web con la apariencia siguiente:

## Lista de tareas

+

- Estudiar DWEC quitar
- Comprar regalo de mi hermana quitar

El botón "+" añade tareas, pero solo si hay contenido en el cuadro. Cada botón con el texto "quitar", Quita la tarea correspondiente. En cuanto se añade una tarea este botón aparece en ella para poder realizar esta labor. Al hacer clic en una tarea en el nombre de la misma, Se quita de dónde está, y pasa a ser la primera de la lista. El único tipo de letra utilizado es Montserrat (letra de Google Font) en grosores 400 y 700. Colores: teal, brown y red. Consigue que las tareas se vayan grabando en una cookie que dure una semana así al entrar de nuevo con el mismo navegador, veremos las tareas que habíamos añadido.