

# EJERCICIOS UNIDAD 6

<b>EJERCICIO 6.1. Lista de Tareas Interactiva</b>	<b>2</b>
<b>EJERCICIO 6.2. Foco en el Último Input</b>	<b>2</b>
<b>EJERCICIO 6.3. Formulario Dinámico</b>	<b>2</b>
<b>EJERCICIO 6.4. Generador de Formularios</b>	<b>3</b>
<b>EJERCICIO 6.5. Creación de Párrafos con color de fondo</b>	<b>3</b>
<b>EJERCICIO 6.6. Análisis de página HTML</b>	<b>4</b>
<b>EJERCICIO 6.7. Modificaciones tarea unidad 4</b>	<b>4</b>
<b>EJERCICIO 6.8. Galería de Imágenes Dinámica</b>	<b>5</b>

## EJERCICIO 6.1. Lista de Tareas Interactiva

Crea un aplicación en javascript que permita realizar una lista de tareas, inicialmente la lista se cargará desde un array de objetos tarea con dos campos: texto(string) y realizada(boolean) que se irá modificando a la vez que el listado en pantalla.

El usuario podrá introducir una nueva tarea desde un input al hacer click en un botón, se ha de utilizar los métodos de creación de elementos vistos en la unidad.

Amplía la funcionalidad de la lista de tareas permitiendo marcar una tarea como completada. Cada tarea en la lista debe tener un checkbox que, al hacer clic, cambie su estilo para indicar visualmente que ha sido completada.

Puedes utilizar el siguiente estilo para tachar la tarea:

```
.incorrecto {  
  text-decoration: line-through;  
  color: red;  
}
```

Será similar a lo siguiente, con un checkbox al lado de cada tarea:

- Hacer la colada
- Preparar la cena
- Tirar la basura

## EJERCICIO 6.2. Foco en el Último Input

Crea un aplicación en javascript que coloque el foco en el último input de tipo texto del último formulario de la página.

## EJERCICIO 6.3. Formulario Dinámico

Crea de manera dinámica (es decir, al cargarse la página) el formulario que definimos en el ejercicio 5.5 de la unidad 5

Ten en cuenta que el formulario deberá tener los atributos necesarios para que, al crearse, tenga la misma funcionalidad que el que creaste en html. Utiliza los métodos vistos en la unidad. Al añadir un nuevo disco se debe de mostrar una tabla

creada con elementos de manera dinámica que muestre todos los discos del array en orden alfabético y resaltando de alguna manera el disco recién añadido.

## **EJERCICIO 6.4. Generador de Formularios**

Crea una aplicación que te permitirá generar tus propios formularios de manera dinámica, después de crear cada elemento, se ha de visualizar una confirmación (confirm) indicando el tipo de elemento creado y su nombre o atributo correspondiente. Para ello dibuja una tabla de una sola fila y varias columnas. En cada columna habrá un botón que realice lo siguiente:

- Crear un input de tipo texto. Le preguntará al usuario mediante un prompt qué nombre (atributo name) tiene el input.
- Crear un input de tipo password. Le preguntará al usuario mediante un prompt qué nombre (atributo name) tiene el input.
- Crear un textarea. Le preguntará al usuario el nombre y generará automáticamente un textarea de 40 columnas y 5 filas.
- Crear un label. Preguntará al usuario a qué input va referido (atributo for).
- Crear una imagen. Preguntará al usuario qué ruta tiene la imagen (atributo src).
- Crear un checkbox. Preguntará al usuario el nombre y el valor (atributos name y value).
- Crear un radio. Preguntará al usuario el nombre y el valor (atributos name y value).
- Crear un botón (submit). Preguntará al usuario el nombre y el valor (atributos name y value).

## **EJERCICIO 6.5. Creación de Párrafos con color de fondo**

Crea una página web que tenga un TextArea, una lista desplegable con colores y un botón "Crear párrafo". Cuando el usuario haga clic sobre el botón se creará un nuevo párrafo que contendrá el texto del TextArea y el color del fondo será el seleccionado en la lista desplegable. En caso de que el TextArea esté vacío, mostrará un mensaje de error y no creará ningún párrafo.

## EJERCICIO 6.6. Análisis de página HTML

Crea una página HTML e incorpora las siguientes funciones Javascript para analizar los elementos de la página web, mostrando la información al final de la página:

- El número de párrafos de la página.
- El texto del segundo párrafo.
- El número de enlaces de la página.
- La dirección del primer enlace.
- La dirección del penúltimo enlace.
- El número de enlaces que apuntan a /wiki/Municipio
- El número de enlaces del primer párrafo.
- En consola se mostrará el texto de todos los elementos que sean `<p>`

Haz lo mismo permitiendo al usuario elegir una página html de tu mismo sitio web y cargándola dentro de un `<iframe>`. La página HTML la puede elegir el usuario con un `<input type="file">` (Comprueba si te es de utilidad la propiedad `.contentDocument` de un `iframe`).

## EJERCICIO 6.7. Modificaciones tarea unidad 4

Vamos a hacer unas modificaciones a partir de la tarea de la unidad 4,

Crea un Formulario que permita crear un edificio pidiendo sus datos principales y las plantas y las puertas, haciendo las validaciones que consideres oportunas. Cuando los datos sean correctos se añadirá a un array de edificios.

En otro formulario se mostrará la lista de edificios que tenemos en el array, con su dirección y un radio button.

Después de la lista habrá 3 campos de texto (planta, puerta y propietario) para modificar el propietario de un piso del edificio seleccionado.

Crea otro formulario que permita mostrar un edificio, seleccionandolo a partir de su dirección mostrada en un elemento `<select>` y un botón mostrar edificio que muestre un edificio en forma de tabla con sus propietarios. La salida será similar a lo siguiente, utilizando los métodos de creación de elementos vistos en la unidad:

## EDIFICIO Calle Real 25

Planta 3	Pepe López		Manuel González
Planta 2	María López		
Planta 1		Rosa Pérez	

Al hacer click sobre un propietario nos mostrará una etiqueta que ponga propietario y una caja de texto con el propietario, podremos modificarlo y al pulsar enter, quedará ese propietario modificado en el array.

Crea una aplicación web interactiva donde el usuario pueda cargar imágenes a una galería dinámica. Utiliza JavaScript para crear y manipular los elementos del DOM.

### EJERCICIO 6.8. Galería de Imágenes Dinámica

Crea una aplicación web interactiva donde el usuario pueda cargar imágenes a una galería. Utiliza JavaScript para crear de manera dinámica los elementos del DOM.

Puedes utilizar “<input type=“file” id=“imagen” accept=“image/\*”>” para seleccionar una imagen.

El archivo leído en el input type=“file” lo puedes transformar en una url para pasarlo a la propiedad src de la imagen con el método siguiente:  
URL.createObjectURL(archivo)

Cada imagen debe de tener un botón con una x en rojo que permita eliminarla, similar a la siguiente imagen:

#### Galería de Imágenes Dinámica

