

ACTIVIDAD 5 OBJETOS Y OTRAS ESTRUCTURAS

Para cada una de las preguntas siguientes, genera un fragmento de código que realice lo que se solicita. Comenta el código con aquellos aspectos que te parezcan más relevantes (1 punto RA3.h):

1. Objeto window

(1 punto RA3.f)	<ul style="list-style-type: none">• Obtén el nombre de la ventana actual• Muestra cuántos elementos hay en el historial de navegación de la ventana.
(1 punto RA3.a, b)	<ul style="list-style-type: none">• Podemos recorrer y mostrar el historial? ¿Por qué?• ¿Es posible cambiar a un elemento anterior? Si es posible, indica cómo

2. Objeto location

(1 punto RA3.f)	<ul style="list-style-type: none">• Obtén la URL completa de la página actual• Indica el servidor, la ruta y el protocolo de la página actual
(1 punto RA3.a, b)	<ul style="list-style-type: none">• ¿Cómo podemos recargar la página actual?• ¿Cómo podemos redirigir la página actual a otra página?

3. Objeto navigator

(1 punto RA3.b)	Indica que navegador ha abierto la página, pruébalo desde varios navegadores ¿qué ocurre?
-----------------	---

4. Objeto document

(1 punto RA3.g)	<ul style="list-style-type: none">• Establece dos cookies, una nomcurso y otra nomalumno, con el nombre del curso y del alumno respectivamente. A continuación muéstralas por consola• Crea una página HTML y carga varias imágenes, añade el código JavaScript para mostrar la URL (y sólo la URL) de cada imagen por la consola
-----------------	--

5. Fechas

(2 puntos RA3.a, f)	<ul style="list-style-type: none">• Escribe el código para indicar los días pasados entre dos fechas, expresadas por dos variables definidas como fecha1 y fecha2
---------------------	---

6. Temporizador

(1 punto RA3.a, f)	<ul style="list-style-type: none">• Establece un temporizador que vaya mostrando “tics” por consola cada X segundos. El tiempo X se le preguntará al usuario con una ventana emergente del navegador
--------------------	--