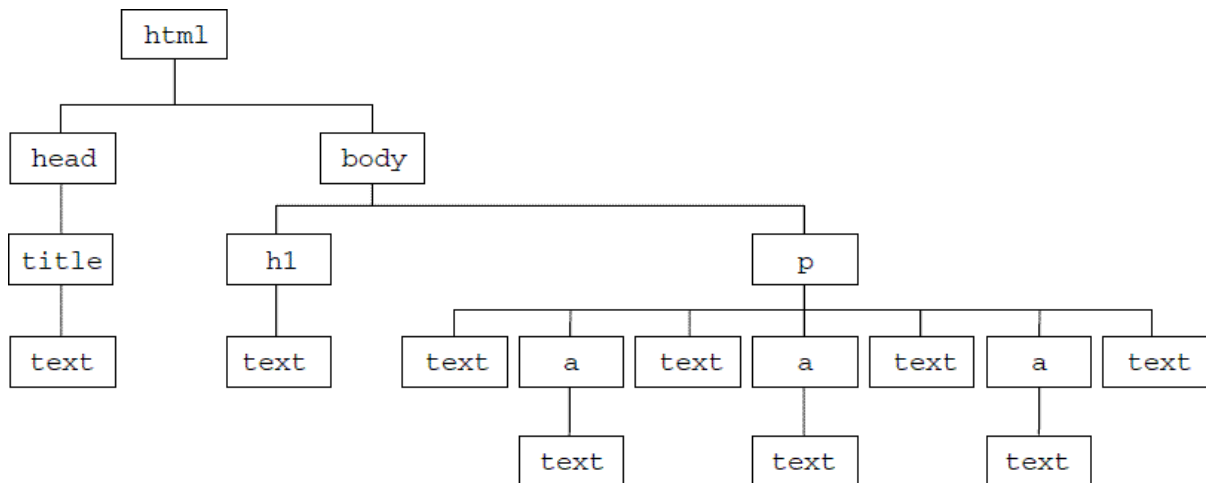


T6. DOM

BOLETÍN DE EJERCICIOS

1. Crear un documento HTML basado en el siguiente árbol DOM. Comprueba tu árbol DOM con DOM inspector.



2. Usando las propiedades y métodos DOM, genera el siguiente HTML:

`<p>Este es el contenido de mi párrafo.</p>`,

Crea una función JavaScript que sea llamada cuando el documento se cargue.
La función debería realizar lo que sigue:

- a. Crea un nodo **p** asignado a una variable llamada *para*.
- b. Crea un nodo de texto asignado a una variable llamada *txt1*.
- c. Añade *txt1* (*Este es el*) a *para*.
- d. Crea un nodo **em** asignado a una variable llamada *enfasis*.
- e. Crea un nodo de texto asignado a una variable llamada *txt2* (*contenido*).
- f. Añade *txt2* a *enfasis*.
- g. Añade *enfasis* a *para*.
- h. Crea un nodo de texto asignado a una variable llamada *txt3*.
- i. Añade *txt3* a *para* (*de mi párrafo*).
- j. Añade *para* al elemento *testdiv* del documento.

Comienza con un documento HTML que contenga un `<div>` con id *testdiv*.

3. Crea un documento HTML con una lista de modelos de coches cuyo estilo sea de cuadradillo. Escribe una función JavaScript que use la f. `getElementsByTagName()` para recuperar los elementos de la lista. Añade el estilo de cuadradilla de la lista mediante JavaScript. Añade un nuevo modelo a la lista usando DOM, al principio, al final y en alguna posición intermedia que elijas.

Imagina que tenemos que insertar un nuevo modelo de coche pero no conocemos en qué posición de la lista de nodos hijos queremos meterlo, sólo sabemos que será hermano del modelo "BMW". Busca ese elemento por su texto y añade el nuevo modelo antes y después de este.

4. Modifica la siguiente función JavaScript e inclúyela dentro de un fichero .js, de manera que no use innerHTML, es decir, crea los nodos elementos y textos necesarios y añádelos a un HTML.

```
function get_fortune() {
    var hoy = new
    Date(); dichos= new
    Array(
        "Carpe Diem.",
        "El silencio es oro, pero la cinta aislante es
        plata.", "Una manzana al día, mantiene al doctor en la
        lejanía.", "A cada uno lo suyo.",
        "Si a la primera no lo consigues, inténtalo de nuevo.",
        "No te conformes con la mediocridad, pelea por el
        éxito", "Vive y deja vivir."
    );
    var n=dichos.length;
    numero = Math.floor(Math.random()*n);
    dicho = "Hoy es: "+hoy+ ".<br /><br />Hoy la suerte te dice:
    <br /><br /><em>" +dichos[numero] +"</em>";
    document.getElementById('divdicho').innerHTML =
    dicho;
}
```

5. Crea un documento que contenga una tabla con al menos 20 filas y 20 columnas (sin copia-pegar, usando bucles). Pon texto en las celdas, todo ello mediante DOM.
6. Usa DOM para crear dinámicamente un enlace link y pon sus atributos. Usa DOM para coger los atributos y mostrar su valor en un Div creado al efecto.
7. Basándote, en el código del ejercicio 6, añade un enlace que al pulsarlo haga aparecer y desaparecer la tabla creada en el ejercicio 5 (borrándola, mediante métodos DOM).
8. Crear mediante DOM y a partir del siguiente array de objetos expresado en formato JSON:

```
[
    {src:"/img/img1.jpg", desc: "descripcion1", specs: ["spec11", "spec12", ...]},
    {src:"/img/img2.jpg", desc: "descripcion2", specs: ["spec21", "spec22", ...]},
    ...
]
```

El siguiente código HTML:

```

<div id="todos-los-viajes">
  <h1>Subtitulo</h1>
  <ul>
    <li>
      
      <p> descripcion1 </p>
      <ul class="specs">
        <li>spec1 </li>
        <li>spec2</li>
        ...
      </ul>
    </li>
    <li>
      ...
    </li>
  </ul>
</div>

```

9. Añade un evento al ejercicio anterior en el que si se hace click en la imagen se oculta toda la información relacionada con esa imagen, al hacer clic de nuevo en la imagen volverá a aparecer toda la información anteriormente ocultada.
10. Crea un página con un div y a medida que mueves el ratón por la pantalla, dentro de el div se visualizan las coordenadas.
11. Crea una página con un enlace, cuando pulses sobre el enlace, se mostrará una capa oculta con la posición donde has hecho clic.
12. Crea una página donde un div o una imagen persigue al ratón
13. Crea una página con un div y permite arrastrarlo con el ratón a otro div.
14. Crea un documento html, donde existirán 4 contenedores. En uno de ellos, existen dentro una serie de elementos que podrán ser movidos a otro contenedor, arrastrados a una papelera donde serán eliminados.
15. Crea un documento html, donde existirán 2 contenedores. En uno de ellos, existe dentro un elemento que podrá ser copiado (no movido) al otro contenedor.

16. Crea un campo de texto que sirva para mostrar los datos de un array, según coincidan con lo que se va escribiendo.