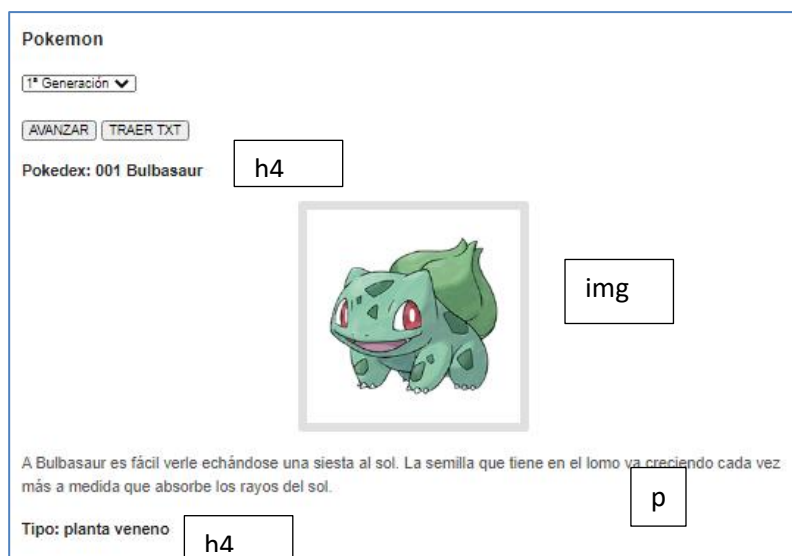


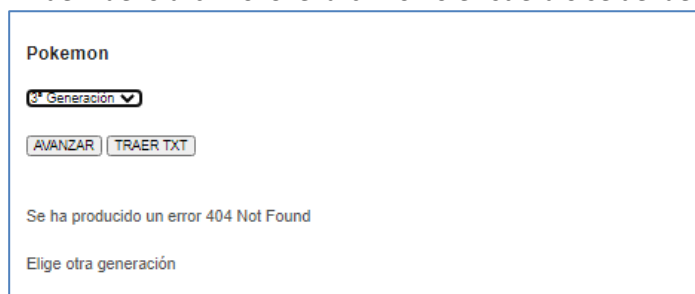
<b>2º DAW</b>	<b>Desarrollo Web en Entorno Cliente</b>	<b>21/12/2023</b>	
Nombre:		Control DOM	
		2ª Evaluación	

### EJERCICIO 1 EJ 01.html (4,5 ptos)

- Al entrar a la página se hace una llamada a Ajax para que el servidor nos devuelva el contenido del archivo pokemon.1GEN.json. **(0,5 pto)**  
 Mostrar los datos del primer elemento que se ven en esta imagen de la manera más parecida posible y **utilizando jQuery.**  
**(1,5 pto)**



- El botón **AVANZAR** nos permiten avanzar los elementos del archivo, al llegar al último se empieza de nuevo con el primero. **(0,75 pto)**
- Se podrá cambiar la selección del archivo por el de otra generación, en cuyo caso se cargan los datos del nuevo archivo. Si el archivo no existiera o se devuelve algún error se notifica. **(0,5 pto)**



- Si se pulsa el botón **TRAER TXT** hacemos una petición Ajax para que ejecute el archivo **masinfo.js**. Controlar el posible error. **(0,5 pto)**
- Tocar el código de **masinfo.js** para que haga una petición Ajax del archivo **pokemon.txt** y cargue su contenido en el div principal. Tratar el posible error. Además desactivar el click de AVANZAR. **(0,75 pto)**

Pokemon

1ª Generación ▼

AVANZAR

TRAER TXT

```
[{"nombre": "Bulbasaur", "pokedex": "001", "comentarios": "A Bulbasaur es fácil verle echándose una siesta al sol. La semilla que tiene en el lomo va creciendo cada vez más a medida que absorbe los rayos del sol.", "tipo": ["planta", "veneno"], "altura": "0,7 m", "peso": "6,9 kg"}, {"nombre": "Ivysaur", "pokedex": "002", "comentarios": "Este Pokémon lleva un bulbo en el lomo y, para poder con su peso, tiene unas patas y un tronco gruesos y fuertes. Si empieza a pasar más tiempo al sol, será porque el bulbo está a punto de hacerse una flor grande.", "tipo": ["planta", "veneno"], "altura": "1 m", "peso": "13 kg"}, {"nombre": "Venusaur", "pokedex": "003", "comentarios": "Venusaur tiene una flor enorme en el lomo que, según parece, adquiere unos colores muy vivos si está bien nutrido y le da mucho el sol. El aroma delicado de la flor tiene un efecto relajante en el ánimo de las personas.", "tipo": ["planta", "veneno"], "altura": "2 m", "peso": "100 kg"}, {"nombre": "Charmander", "pokedex": "004", "comentarios": "La llama que tiene en la punta de la cola arde según sus sentimientos. Llamea levemente cuando está alegre y arde vigorosamente cuando está enfadado.", "tipo": ["fuego"], "altura": "0,6 m", "peso": "8,5 kg"}, {"nombre": "Charmeleon", "pokedex": "005", "comentarios": "Charmeleon no tiene reparo en acabar con su rival usando las afiladas garras que tiene. Si su enemigo es fuerte, se vuelve agresivo, y la llama que tiene en el extremo de la cola empieza a arder con mayor intensidad tomándose azulada.", "tipo": ["fuego"], "altura": "1,1 m", "peso": "19 kg"}, {"nombre": "Charizard", "pokedex": "006", "comentarios": "Charizard se dedica a volar por los cielos en busca de oponentes fuertes. Echa fuego por la boca y es capaz de derretir cualquier cosa. No obstante, si su rival es más débil que él, no usará este ataque.", "tipo": ["fuego"], "altura": "1,7 m", "peso": "90,5 kg"}]
```

## EJERCICIO 2 EJ 02.html (3 ptos)

### No se puede tocar el html

- 1) Al hacer click en un h2 mostrar u ocultar sus párrafos hermanos con una velocidad de 1 segundo y efecto persiana. **(0,25 ptos)**
- 2) Al pulsar el primer botón dar la clase **envuelve**, que se encuentra en el html, a los div que tienen imágenes. **(0,25 ptos)**
- 3) Al pulsar el segundo botón clonar cada uno de los párrafos que son hermanos directos de un h2 , incrementar en 20px el tamaño de la letra y añadirlos en el div padre del h2. **(0,75 ptos)**
- 4) Al pulsar el tercer botón: poner todas las imágenes con opacidad 0.3, esperar 1 segundo, hacerlas desaparecer con efecto persiana, esperar otro segundo, hacerlas aparecer de nuevo con efecto persiana y poner su opacidad a 1. **(0,5 ptos)**
- 5) Al seleccionar un valor del select poner en amarillo los párrafos que contengan el valor seleccionado. Los demás párrafos tendrán fondo blanco. **(0,5 ptos)**
- 6) Al pasar con el ratón por encima de una imagen: todas las imágenes pasan a tener el src que tiene la imagen por la que pasamos. Al salir dejar en todas las imágenes el src que tuviera antes. Ayuda: guarda los srcs en un array cuando se carga la página para poder utilizarlo luego. **(0,75 ptos)**

### Ejercicio 3 (DOM JAVASCRIPT) (2,5 ptos)

Cualquier elemento que se añada (filas, celdas, imágenes, textos...) se hará mediante los métodos vistos en el DOM. Las propiedades de las imágenes (altura y anchura 100, sr, onclick), el dar o preguntar por una clase se tratarán con los métodos vistos en el DOM para gestionar atributos

Añadir el código javascript necesario para que:

## MIS POKEMON

Blastoise	Bulbasaur	Charizard	Charmander	Charmeleon	Ivysaur	Squirtle
-----------	-----------	-----------	------------	------------	---------	----------

MOSTRAR

- i. Función **mostrar()**: añadir al contenido de cada elemento td la imagen correspondiente y habilitar el botón PONER BORDE para que sea visible y el de MOSTRAR quede oculto. Hacerlo de modo que sea independiente del número de celdas que haya. Poner a la imagen altura y anchura de 100px.

Además se crea una lista vacía en el div principal (Utilizando el DOM) (1 pto)



PONER BORDE

- ii. Función **ponerBorde()**: pone borde a cada una de las imágenes, ocultar el botón PONER BORDE y mostrar el botón QUITAR BORDE (0,25 ptos)



QUITAR BORDE

- iii. Función **quitarBorde()**: poner borde a cada una de las imágenes, ocultar el botón QUITAR BORDE y mostrar el botón PONER BORDE (0,25 ptos)
- iv. Al hacer click en una imagen se añade su src a la lista creada antes (utilizando el DOM) y se borra la imagen de la celda (0,5 ptos)
- v. Al hacer click sobre un elemento de la lista éste elemento se borra. (0,5 ptos)