

Trabajo practico DOM y Eventos

Ejercicio 1: Cambia el contenido de un elemento `<p>` con el id "miParrafo" a "Hola, mundo!".

Ejercicio 2: Añade una clase "resaltado" a un elemento `<div>` con el id "miDiv".

Ejercicio 3: Elimina un elemento `` con el id "miLista" de la página.

Ejercicio 4: Crea un botón y, al hacer clic en él, muestra un mensaje de alerta que diga "¡Hiciste clic!".

Ejercicio 5: Agrega un evento que cambie el color de fondo de un elemento `<div>` al pasar el mouse sobre él y lo restaure cuando se retire el mouse.

Ejercicio 6: Crea un formulario con un campo de texto y un botón. Al hacer clic en el botón, muestra el valor del campo de texto en un elemento `<p>`.

Ejercicio 7: Añade un evento que escuche cuando se presione una tecla en el documento y muestre el código de la tecla presionada en un elemento `<p>`.

Ejercicio 8: Crea una lista de elementos ``. Al hacer clic en un elemento de la lista, cambia su color de fondo.

Ejercicio 9: Implementa un contador que incremente en 1 cada vez que se haga clic en un botón.

Ejercicio 10: Crea una galería de imágenes. Al hacer clic en una imagen, muestra su descripción en un elemento `<p>`.

Ejercicio 11: Agrega un botón que oculte o muestre un elemento `<div>` con el id "miDiv".

Ejercicio 12: Crea un menú desplegable (select) con tres opciones. Al seleccionar una opción, muestra un mensaje con el valor seleccionado.

Ejercicio 13: Implementa un reloj digital que muestre la hora actual y se actualice cada segundo.

Ejercicio 14: Crea una tabla con filas y columnas. Al hacer clic en una celda, cambia su contenido.

Ejercicio 15: Agrega un formulario de contacto que valide que se ingrese un correo electrónico válido antes de enviar el formulario.

Ejercicio 16: Implementa una calculadora básica que realice operaciones de suma, resta, multiplicación y división.

Ejercicio 17: Crea un juego de "Adivina el número" en el que el programa genera un número aleatorio y el usuario debe adivinarlo.