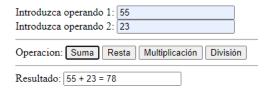
Ejercicio 1 (unidad 25)

Realizar una página con un formulario de registro, (Nombre, teléfono, dirección, edad...) que disponga de un botón para registrarse, que al ser pulsado muestra todos los datos más abajo entre etiquetas h1 y limpie todas las cajas del formulario (usar el método innerHTML() que manipula el texto que hay entre la etiqueta de apertura y cierre de un elemento para mostrar los textos con h1).

Ejercicio 2 (unidad 25)

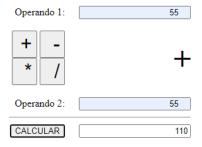
Realizar una calculadora muy básica donde tengamos 2 campos de textos para meter 2 valores y cuatro botones correspondientes a las cuatro operaciones posibles que se pueden realizar: suma, resta, multiplicación y división.

Tras introducir los valores del operando 1 y del operando 2 en los campos de textos y pulsar el botón de la operación elegida, se mostrará el resultado en un tercer campo de texto acompañado de la etiqueta 'Resultado'.



Ejercicio 3 (unidad 25)

Realizar una calculadora un poco mas avanzada, donde tengamos cuatro botones para elegir el tipo de operación y botón calcular para mostrar el resultado, con un aspecto similar a este:



Cuando se pulse en los botones de operación, el signo de la derecha debe cambiar y al pulsar el botón calcular se debe mostrar el resultado en la caja inferior (si alguno de los operandos está vacío, no se mostrará ningún resultado.

Ejercicio 4 (unidad 26)

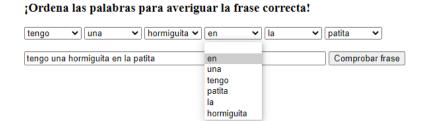
Suponiendo que existe un usuario con contraseña 1234, haced una página que permita cambiar su contraseña. La página dispondrá de 3 cajas tipo password, en la primera el usuario debe meter la contraseña actual (1234) y en las siguientes, el usuario ha introducir la contraseña nueva que debe coincidir en ambas cajas y además debe contener los siguientes requisitos:

- 1. Longitud mínima de 6 caracteres
- 2. Empezar por el caracter 'A' (A mayúsculas)
- 3. Debe contener el caracter '.' (punto)

Al darle a aceptar mostrar un mensaje alert() que indique si la contraseña es correcta o los requisitos que no se cumplen.

Ejercicio 5 (unidad 27)

Crear una página con 6 campos select en una misma línea, y cada uno de ellos con todas las palabras de la frase "tengo una hormiguita en la patita", el usuario tendrá que elegir una palabra de cada select que se irá añadiendo en una caja de texto situada más abajo, que irá mostrando la frase completa con las palabras elegidas en el mismo orden que los select. Por último, un botón comprobar mostrará un alert indicando si la frase está bien confeccionada, según estén todas las palabras en el orden correcto o no.



Ejercicio 6 (unidad 27)

Crear una página que permita calcular el presupuesto de tres componentes para un ordenador, elegidos a través de 3 campos Select, donde aparece el nombre del componente y como valor de cada opción se tiene el precio de cada componente, de manera que tras un botón calcular presupuesto, muestre el desglose de los productos elegidos con su precio y el precio total del conjunto.

Añadiremos un botón suma que muestre a través de un alert(), cuanto es el total de lo que está seleccionado actualmente pero sin calcular el presupuesto.



Ejercicio 7 (unidad 28)

Hacer un formulario para la inscripción en una revista digital, donde el usuario tiene que elegir al menos 3 intereses de la categoría general, y al menos 2 intereses de la categoría ocio. Mostrar la cantidad de elementos seleccionados en cada categoría, cada vez que se marca o desmarca un interés.

Si al enviar el formulario usuario no ha elegido los intereses mínimos en cada categoría, se mostrará un mensaje indicando que no ha elegido los intereses mínimos. Si todo ha ido bien redirigir a otra página (location.href="https://www.google.es/";).

Seleccione al menos 3 de General y 2 de Ocio

Categoría general □ Política ☑ Medicina □ Bolsa □ Cultura □ Mercado ☑ Europa Total seleccionados: 2	Categoría Ocio □ Fotografía ☑ Motor ☑ Cine ☑ Lectura □ Danza □ Deporte Total seleccionados: 3
Enviar preferencias	

Nota: Recuerda mandar el id al llamar a una función para poder usarla con distintos elementos que tengan el mismo comportamiento, así nos ahorramos repetir varias vece la misma función.

Ejercicio 8 (unidad 29)

Hacer un examen tipo test, con 10 preguntas y cada pregunta con 3 opciones distintas con el control option (invéntate las preguntas y las respuestas). Finalmente tendremos un botón evaluar, el cual comprobará las respuestas acertadas sumando 1 punto por cada pregunta acertada y restando 0,25 por cada pregunta equivocada, y mostrando un mensaje con la nota obtenida. Ten en cuenta que los option de cada pregunta tienen que ser independientes.

Nota: Este ejercicio se puede realizar de manera más simple pero con mucho más código, comprobando todas las opciones correctas de cada pregunta igual que en el ejemplo javascriptya, o con menos código mandando el id (this.id) como vimos en la unidad anterior usando por tanto la misma función de comprobación para todas las preguntas.

Test de inteligencia (recarga la página para empezar de nuevo)

Ejercicio 9 (unidad 29)

Realiza una página que permita a través de distintas opciones elegibles a través de botones de opción o select, el aspecto de una página que contiene varios párrafos en una capa contenedora centrada. Se podrá elegir el color o imagen de fondo de la página, el tipo y color de la letra, alineación del texto, o cualquier cosa que se te ocurra. Debe haber un botón 'APLICAR' que según las opciones elegidas cambien el aspecto de la página modificando el estilo de los elementos afectados.

Nota: para cambiar el estilo de un elemento tenemos la propiedad style, que permite modificar las propiedades css: document.getElementById('text1').style.color="red"; Las propidades css con un '-' se escriben sin el guión.

Ejercicio 10 (unidad 31)

Diseñar un breve formulario de registro donde haya que incluir el nombre, la edad y el correo electrónico, con las siguientes comprobaciones:

- -Ningún campo se debe dejar en blanco
- -La edad debe ser mayor de 18 y menor de 110
- -El correo electrónico debe tener al menos una arroba y un punto

Cada infracción cometida debe ser informada justo al salir de cada campo con una etiqueta en rojo al lado de cada caja de texto.

Por último, habrá un botón 'Confirmar' que comprobará si los tres campos cumplen las condiciones (usar para ello tres variables booleanas para controlar si cada campo está relleno de manera correcta o no), y si está todo bien redirigir a la página del instituto Ruiz Gijón y si no, mostrar una etiqueta en rojo al lado del botón indicando que hay errores en el formulario.

Formulario de registro

Bertín	
133	No puedes ser tan mayor ¿te has equivocado?
antonio.gmail.com	El correo debe contener una arroba
Confirmar Debes rellenar todos los campos correctamente	

Ejercicio 11 (unidad 32)

Diseñar a través de una página web, un juego para adivinar la imagen que se esconde tras un panel. La página contendrá una tabla de 10 filas x 10 columnas y cada celda medirá 50px de alto y de ancho, esta tabla tendrá como fondo una imagen que el usuario debe averiguar. Las celdas tienen un fondo opaco que impide ver la imagen, pero al pasar el ratón por encima de las celdas, se muestra el fondo de la tabla y se vuelve a ocultar al quitar el ratón.

A continuación de la tabla se dispone de un campo de texto para que el usuario escriba el nombre de la imagen, junto a un botón con el texto 'COMPROBAR'. Al pulsar el botón, se mostrará un mensaje indicando si ha acertado o debe seguir intentándolo. Si no ha acertado se borrará la palabra que el usuario ha escrito y si por el contrario ha acertado, se mostrara la imagen completa dentro de la tabla.



Ejercicio 12 (unidad 33)

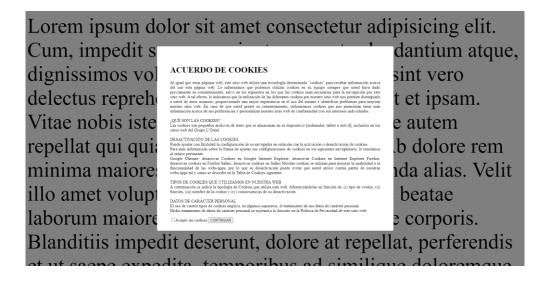
Diseñar a una página web con un formulario de registro, donde se pida el nombre y la edad. Al cargar la página se nos pedirá la edad y si el usuario es menor de edad se mostrará un mensaje indicando que la página tiene contenido para adultos y al aceptar se cargará la página de Google, y si por el contrario es mayor de edad, su edad aparecerá escrita en la caja de registro correspondiente a la edad y situará el foco en la caja del nombre, para que el usuario pueda empezar a escribir su nombre directamente, sin tener que pinchar en la caja.

Ejercicio 13 (unidad 34)

Diseñar a una página web donde se muestre al cargar la página, un cuadro de confirmación con la pregunta, "¿Te importaría realizar una breve encuesta sobre inteligencia?". Si el usuario pulsa aceptar, además de mostrarse el contenido de la página actual, se abrirá una nueva ventana con la página realizada en el ejercicio 8 de este boletín, si pulsa cancelar se mostrará una alerta con el mensaje "Tal vez en otra ocasión" y se mostrará el contenido de la página. El contenido de la página estará compuesto por un par de párrafos, y al inicio de la página, si el usuario no aceptó realizar la encuesta, se mostrará un enlace para abrir la encuesta en una nueva ventana, de modo que al visitar dicho enlace desaparezca de la página. Si el usuario aceptó realizar la encuesta cuando se cargo la página no se mostrará este enlace.

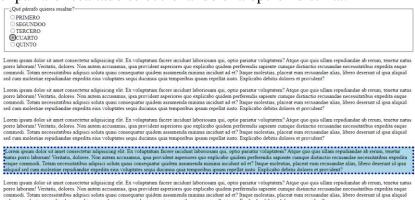
Ejercicio 14

Diseñar una página de modo que al cargarse se muestre un mensaje informando que el usuario debe aceptar las cookies. El mensaje se mostrará en una ventana fijada en el centro de la página, flotando por encima de todo el documento y sombreando lo que queda visible, el mensaje en la parte inferior debe contener un chekbox con el texto "Acepto las cookies", junto a un botón "CONTINUAR". Si al pulsar el botón no está seleccionado el chekbox, no se realizará ninguna acción, pero si está seleccionado se ocultará la ventana del mensaje y el sombreado, mostrando la página que se encuentra debajo.



Ejercicio 15

Realizar una página web que contenga 5 párrafos. Al principio de la página habrá unos botones de opción con la leyenda "Resaltar un párrafo", de manera que al seleccionar cada opción (1 al 5) se resaltará el párrafo correspondiente. El usuario podrá ir cambiando el párrafo resaltado seleccionando una opción distinta.



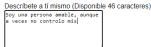
Ejercicio 16

Crear una página web para crear añadir nombres completos a una tabla. Se dispone de una caja de texto junto a un botón para añadir los nombres a una tabla, son una sola columna y en cada fila se irán añadiendo los nombres que se vayan escribiendo. También debe haber un botón Reiniciar, que dejara la tabla vacía para añadir nombres desde cero.



Ejercicio 17

Crear una página web para que un usuario aporte una descripción de si mismo. Al principio del documento se debe mostrar "Descríbete a tí mismo (Disponible 100 caracteres)" y debajo un textarea que permita escribir solo 100 caracteres, de manera que al escribir cada carácter se vaya actualizando el mensaje con los caracteres que le quedan disponibles.



Ejercicio 18

Realizar una página web que muestre el contenido de un blog con varios artículos. Por cada artículo se mostrará la primera frase del texto del mismo, acompañado de un enlace "ver contenido", de manera que al pulsar el enlace se mostrará el artículo completo y el enlace cambiará a "ocultar contenido", si pulsamos de nuevo en el enlace el contenido volverá a ocultarse de nuevo tal y como estaba al principio.

Mi blog personal Lorem ipsum dolor sit amet consectenta sdipsiscing elit. Provident sed unde enque quae quod, bestae recusande inque voluptantum ab odio porro fugit veritatis doloremque, quasi voluptas. Provident sed unde enque quae quod, bestae recusande inque voluptantum ab odio porro fugit veritatis doloremque, quasi voluptas. Provident sed unde enque quae quod, bestae recusande los une libero consequentur quam, tempore fugit ilo consequentur. Saepe quan ad perspiciants quis cumque perferendis esse Mollina diquisci provident possimus perori inciduate ac upidatus blandinis, corporis et fugit, temporison in inpum recienciant reconsader (los un magnam temporison delica assecțiai iluna, obecacti quo and natina que insuqui quae quam spama dolor at ac mollina que risu minara quo quas accusantum mechant nahii Deut culps odit aspernatir? Quasi est su fugia voluptarem tempore at quos segue quae adaptica dolorum, laborum vitae erim a alias eso virentita districtio er paratur expedita Eos defenti nam ut recusandae, rerum quasi dolores? Voluptatem nulla, saepe vitae qui totam ad? Cultar contemido Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipsiscing elit. Monstrat contenido. Lorem paratum dolor sit amet consectetur, adipsiscing elit. Lure noistum presentium quans vima paratur esse cupiditate dolorem sint, obcaccati ratione non impedit voluptas, deserunt eos in doloremque maxime est? Velt, id venams sit repellendus enum natis que idigendi. Ab? Eum mulla quaerat, ullam possimus blandini umuquam mollina noistum erto? Nun dolores prasentum erma ab cupidates, force, efficius sampa doloren mila in alia libero i culpa voluptatem necessamitum dans mollina sincere o cupidate dolorem sint, obcaccati ratione non impedit voluptas, deserunt eos in doloremge maxime este voluptate necessamitum solvantimir municam mollina noistum erto? Nun dolores prasentum entes, force, efficius simpa doloren mila in alia libero i culpa voluptatem necessamitum delica de

Ejercicio 19

Realizar una página que pida al cargar en cuantos segundos quiere que le avise, y posteriormente mostrar una página con cualquier contenido en un párrafo. Arriba a la derecha se mostrará una cuenta atrás, de manera que cuando se acabe, se informará al usuario preguntando con un mensaje de confirmación, si quiere reiniciar el contador de nuevo. Si el usuario acepta reiniciar, se comenzará de nuevo la cuenta atrás, y en caso contrario no se realizará ninguna acción.

43

Lorem psum dolor sit amet consecteur adaptiscing elit. Provident sed unde eaque quote quote beatte recusandae intique voluptatum ab odio prore fugit veritats deloremque, quasi voluptat quas officia modi debitui. Iure amini resicientis libero modi consequantur fugiat deserunt culpa quase mini quibusdam, eius dolores distinctio, mollita minus, voluptatem rerum dolore. Repellendus nolestas pareaentumi bibero consequantur quant, empore fugi illo consequantur. Seape quam praintru iure veritatis temporibus, expeditu dolores suventere, facere, optio possimus repudiandae es harum culpa. Animu officia, minus, rem ea aluquam ure fugiat ad perspicatus quas cunque perferenda esses. Mollita adquises providente possimus poro incidunt ea cupiditate blandiriis, corporis cum odio consequantur voluptas aliquid soluta explicado a sur sed expeditu magnam architectura and appressivation and consequantura voluptas aliquid soluta explicado a sur sed expeditum mention and analysis exportation and appressivation and analysis exportation analysis exportation and analysis exportation and analysis exportation and analysis exportation and analysis exportation analysis

Ejercicio 20

Crear una página web para crear la lista de la compra. Dispondrá de una caja de texto para escribir los productos, junto a un botón "Añadir", que incluirá el producto en una lista html más abajo. Cuando se pulse la tecla Enter al escribir en la caja de texto se realizará la misma acción que al pulsar el botón Añadir.

A la izquierda de cada elemento de la lista habrá un checkbox, de manera que al chequearlo el texto del producto quedará tachado, y al dejar sin chequear volverá a estar sin tachar.

Debajo de la lista habrá un botón "Limpiar", que eliminará de la lista los elementos tachados.



Ejercicio 21

Realiza un juego de memoria. Se mostrará una tabla de 5 por 5, donde cada celda mide 100px por 100px con dibujos de profesiones ocultos, y al pulsar un botón 'JUGAR 'se mostrarán todas durante un periodo de tiempo según la dificultad elegida, y después se volverán a ocultar. A continuación, se mostrará un mensaje que pida seleccionar una de las profesiones mostradas (elegida aleatoriamente). Mostrar la imagen oculta tras la celda pinchada durante 1 segundo y un mensaje que diga si ha acertado o no. El nivel de dificultad se elegirá con botones de opción, entre 3 posibilidades: fácil – 5 segundos, media – 3 segundos y difícil – 1 segundo.

Cada vez que se pulse el botón para jugar se volverán a mostrar todas las profesiones y a pedir una profesión nueva.

