



Ejercicios Árbol DOM AVANZADO

1. Nodos DOM

Ejercicio 1: En HTML, crea una lista de 3 elementos y el botón “Añadir”. Al pulsar sobre el botón, se le pide al usuario que meta una cadena de texto y se creará una nueva entrada en la lista con el texto indicado.

Ejercicio 2: En HTML, crea un párrafo con varias líneas de texto, y tres botones: ‘Generar’, ‘Borrar Viejo’, ‘Borrar Nuevos’ (deshabilitado) y ‘Sustituir’. Nada lleva ID así que no puedes usar getElementById.

En CSS, crea dos clases para maquetar el párrafo (pon anchura, altura, borde, tamaño de letra...) y haz que el párrafo anterior pertenezca a la primera clase.

Programa el siguiente funcionamiento de los botones:

- Generar: cada vez que se pulse, crea un nuevo párrafo similar al que ya existe, pero maquetado con la segunda clase. Todos los párrafos generados serán hermanos.
- Borrar Viejo: elimina el párrafo que sale por defecto en la página. Al hacer eso, este botón y el botón ‘Sustituir’ quedan bloqueados.
- Borrar Nuevos: este botón está bloqueado al principio y se desbloquea al pulsar el botón ‘Generar’. Su cometido es borrar TODOS los párrafos generados por el botón generar.
- Sustituir: este botón sustituye el párrafo inicial por una tabla de dos filas y dos celdas con números en su interior. Recuerda que este botón estará bloqueado si se borra el párrafo inicial con el botón ‘Borrar Viejo’. Al hacer esto, este botón y el botón Borrar Viejo quedan deshabilitados



Ejercicio 3: Crea un programa que se dispare al pulsar el único botón de la página. Ese programa se va a encargar de crear de forma dinámica una tabla cada vez que se pulse.

Para ello, preguntará al usuario por pantalla el número de filas y el número de celdas por fila que tendrá tabla. Dichos números deben ser enteros positivos e inferiores a 10. Si esto no ocurre, vuelve a pedirse el número correspondiente.

Cada tabla creada debe pertenecer a la clase “tabla” de CSS para que quede bien maquetada (decide un estilo para tu tabla). Además, cada celda creada DEBE TENER en su interior el número de fila a la que pertenece. Pej: Se pulsa el botón y el usuario introduce 3 filas y 3 columnas:

Ejercicio 3

1	1	1
2	2	2
3	3	3

Importante destacar que todas las tablas creadas deben aparecer dentro de un div (por ejemplo con id=solución) y que, al crearse una nueva tabla, esta se añade a las que ya haya dentro de ese div, NO se eliminan tablas.

Por ejemplo, si tras crear la tabla de 3X3 ahora creo otra de 5X2 se vería así:

Ejercicio 3

1	1	1
2	2	2
3	3	3

1	1
2	2
3	3
4	4
5	5



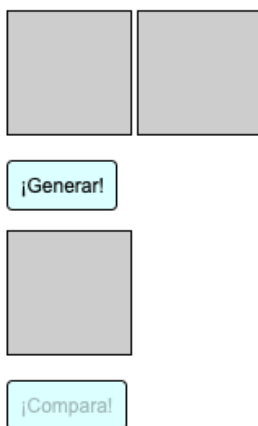
Ejercicio 4: Crea un programa que se dispare al pulsar los 2 botones existentes en la página (agregar y borrar). Ese programa se va a encargar de crear de forma dinámica una lista no ordenada cuyos elementos serán enlaces (<http://>). Se deberá solicitar al usuario la dirección que se quiere incluir en la lista. Al pulsar sobre esos enlaces se abrirán en una nueva ventana del navegador. El botón agregar añade un enlace al final de la lista y el botón borrar elimina **todos** los elementos de la lista. Para borrar puedes probar a usar la variable **innerHTML** vista en temas anteriores.

Usa esta estructura para el HTML:

```
<div id="divlista">
  <ul>
  </ul>
</div>
<div>
  <button>Agregar</button>
  <button>Borrar</button>
</div>
```

Ejercicio 5: Genera un HTML que contenga dos divs con forma de cuadros uno al lado del otro con algún fondo claro y sin texto. Bajo esos divs tendremos un botón ¡Generar!

Debajo tendremos otro div con el mismo estilo y bajo él un botón ¡Compara!





Nota: Con la propiedad **display: inline-block** conseguimos que dos elementos estén en línea aunque internamente sean elementos del bloque. Úsala para colocar los dos cuadros superiores en la misma línea.

1. Al pulsar el botón ¡Generar!, en el interior de cada uno de los divs superiores aparece un valor numérico entre 1 y 50, obtenido de forma aleatoria. Además, al pulsar el botón ¡Genera!, este queda deshabilitado y el botón ¡Compara! se habilita.

27	18
<input type="button" value="¡Generar!"/>	
<div></div>	
<input type="button" value="¡Compara!"/>	

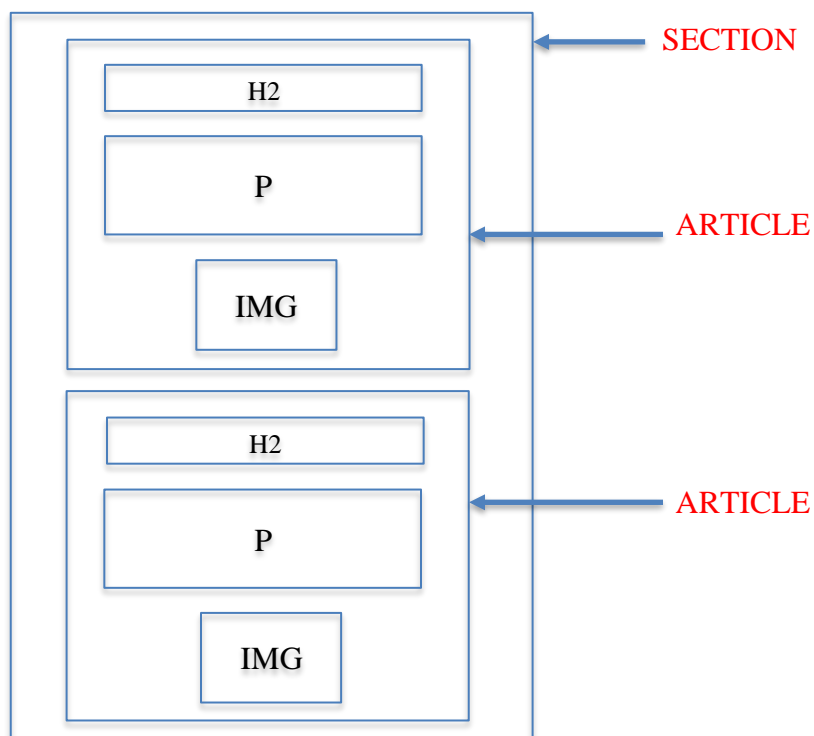
2. Al pulsar el botón ¡Compara!, el mayor de los valores contenidos en los divs superiores se mueve al div inferior. Además, el botón ¡Compara! se deshabilita y el botón ¡Genera! se habilita.

27	18
<input type="button" value="¡Generar!"/>	
<div>27</div>	
<input type="button" value="¡Compara!"/>	

3. Cuando se pulse el botón de nuevo ¡Genera!, debe “limpiarse” el contenido del div inferior (el div queda vacío).

16	11
<input type="button" value="¡Genera!"/>	
<div></div>	
<input type="button" value="¡Compara!"/>	

Ejercicio 6: Generación de estructuras automáticas para páginas web: Implementa un script que se active cuando la página se cargue y cree la siguiente estructura.



En la estructura que crees puedes añadir los textos que desees. Para las imágenes, usa un prompt para solicitar al usuario que indique la ruta de la imagen que desea introducir. Puedes tener varias imágenes en la carpeta del proyecto. Si el usuario no introduce nada coloca una por



defecto (no te olvides del atributo alt por si el usuario introduce una ruta de una imagen que no existe). Se pide además que las imágenes pertenezcan a la clase “imagen”.

No te preocupes por los estilos CSS y por la posición de los elementos en la generación de la estructura. Lo que interesa aquí es ser capaces de crear dinámicamente la estructura.

Revisa con el “Inspector” que el html generado es el que queremos para nuestra estructura.

Ejercicio 7: Mejora el ejercicio 3 para que, tras generar las tablas, al pinchar sobre una celda de una tabla, esta cambie de color. Si se vuelve a pinchar vuelve al color original.

