

Desarrollo Web en entorno cliente

Tablero de dibujo

Práctica de eventos y validaciones

Primera Parte: Acceso al tablero.

En una página html aparecen un campo de texto, una serie de seis checkbox más un botón “**Entrar**” que dan el acceso al tablero de dibujo. Para poder entrar es necesario dar con las claves que abren el tablero.

- En el campo de texto hay que escribir una palabra de 10 caracteres que tenga como primer carácter la letra **J**, contenga la cadena **ap** y tenga 8 caracteres.
- La clave que valida los checkbox es marcar el 2º, 3º y 5º.

Una vez completados, el botón *Entrar* verifica que es correcto y muestra el tablero con sus controles.

Segunda Parte: Tablero de dibujo.

Queremos hacer una aplicación en JavaScript que simule un pequeño tablero de dibujo.

Para ello tendrás que dibujar una tablero de 30 celdas x 30 celdas con cada celda de ancho 10 px y alto 10px.

Para realizar el tablero de dibujo **no se va a emplear los métodos del DOM**. El tablero generado va dentro del DIV con id “zonadibujo”. Además tendrás una paleta con 5 colores de dibujo (que ya está creada y se facilita con el código .html)

Se te facilita un fichero .html y un fichero .css con los estilos que tendrás que utilizar. La programación de la aplicación JavaScript la tendrás que realizar en un fichero .js adicional del que se da el código básico.

Se pueden añadir estilos adicionales para programar el funcionamiento del tablero.

La forma de funcionamiento de la aplicación será la siguiente:

- Haremos click en alguno de los 5 colores de la paleta para seleccionar un color.
- Una vez seleccionado un color de la paleta, haremos un click en una celda, **pincel activado**, (que se pintará del color activo en la paleta) y desde ese momento al mover el ratón por el tablero pintará del color activo todas las celdas por las que vayamos pasando el ratón. En el momento que volvamos a hacer click en otra celda dejará de pintar, **pincel desactivado**
- Podremos escoger un color diferente y repetir el proceso, incluso sobre celdas que ya han sido pintadas.
- Para borrar una celda pintaremos con el color blanco de la paleta.
- Cada vez que el pincel esté activado se mostrará un mensaje debajo de la paleta de colores indicando : PINCEL ACTIVADO o PINCEL DESACTIVADO.

Tablero de claves de entrada

Averigua las claves para entrar a dibujar

Palabra clave:					
Elige 3 opciones para entrar					
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<div>Entrar</div>					

Figure 1: Clave de entrada al tablero

Cabecera de la aplicación:

TABLERO DE DIBUJO EN JAVASCRIPT

Haga CLICK en un color para comenzar a pintar

Estado del pincel					

Figure 2: Controles de la aplicación

Ejemplo de tablero que se quiere simular:

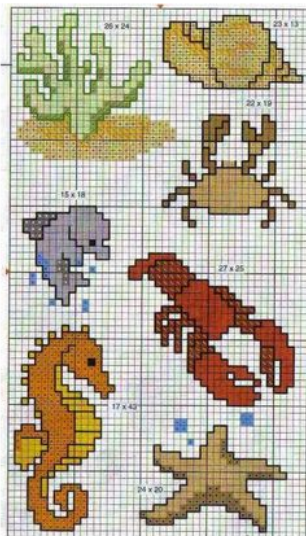


Figure 3: Tablero a simular