

Desarrollo Web en entorno cliente

Eventos

Conoce los eventos habituales

Construye una página que cumpla las siguientes características

1. Antes de mostrar nada en el navegador, saluda al usuario.
2. Dibuja tres rectángulos de ancho y alto suficiente, centrados, el primero de color verde y los otros dos de color gris. No admiten eventos todavía.
3. Al terminar de cargar la página, se muestra un mensaje de “Todo preparado, comienza a jugar!”
4. Se activa el rectángulo 1 para que al pasar por encima, cambia al color azul.
5. En el rectángulo 1, al pulsar un click activa los eventos del rectángulo 2.
6. En el rectángulo 1, al pulsar un doble click activa los eventos del rectángulo 3.
7. En el rectángulo 2, al entrar en el cuadrado, se abre un cuadro (con borde negro) donde se muestran las coordenadas por donde pasa el ratón.
8. En el rectángulo 2, al pulsar, fija el mensaje con las coordenadas; al soltar el ratón, cambia el color de fondo del rectángulo.
9. En el rectángulo 2, al salir del cuadrado, aparece un cuadro de texto, debajo del rectángulo 3.
10. El rectángulo 3 es redimensionable (propiedad `resize`). Utiliza esta propiedad para que al cambiar su tamaño, muestre un mensaje con el alto y ancho del rectángulo.
11. El cuadro de texto creado en el punto 9 está desactivado inicialmente. Para activarlo hay que pulsar la tecla ‘S’ (start)
12. Al activarlo, el foco se sitúa en el cuadro de texto. Según la tecla pulsada se tienen distintas funciones:
 - ‘R’ (reset), se vuelve a la situación inicial del punto 2.
 - ‘H’ (hide), esconde el rectángulo 3. Antes de terminar de pulsar muestra el mensaje de “Vas a borrar un rectángulo”
 - ‘B’ (browse), vuelve a mostrar el rectángulo 3. Al terminar de pulsar muestra el mensaje “¿Estás seguro de mostrar el rectángulo?”. En caso de no aceptar, no se muestra.
 - ‘Q’ (quit) cierra la página completamente.
13. Antes de cerrar, muestra un mensaje de despedida, y a los 3 segundos cierra la página.

Ejercicios propuestos - 1

1.

Realiza un programa que mediante eventos y el uso del objeto `event`, te muestre en todo momento la posición actual del ratón en pantalla. Para mostrarlo modificaremos de forma dinámica un elemento HTML (Ejemplo, un `<p>`) que nos muestre la posición actual del ratón.

2.

Realiza un programa con dos botones “Comenzar Saludos” y “Parar Saludos”. Al hacer click en “Comenzar Saludos”, lance un `setInterval` que cada 5 segundos muestra un “alert” con “Hola”. El botón “Parar Saludos” parará esa secuencia.

3.

Realiza un programa que cuando se presione una tecla, calcule cuántos DNIs de 4 cifras (del 0001 al 9999) tienen esa letra y te mostrará los DNIs y sus letras en un elemento XHTML (Ejemplo, un `<p>`).

4.

Realiza un programa que al hacer doble click en la pantalla del navegador, cambie el fondo a un color aleatorio.

5.

Realiza un programa que tenga una imagen de una bola de papel y una papelera vacía. Cuando se arrastre la bola de papel a la papelera vacía, deberá cambiar la imagen de la papelera vacía a una papelera llena.

Utiliza los ficheros que se encuentran en *papelera.zip*