



UD03. Modelo de objetos del cliente

Boletín I - Iniciación

Realiza los siguientes supuestos prácticos:

1. Realiza un programa que haciendo uso del objeto DATE, crees una variable para saludar al usuario con un alerta tras abrir la aplicación indicando la hora y la fecha actual. Haz también que se muestre por consola una hora posterior y una hora anterior.
2. Crea una función que haciendo uso de las expresiones regulares permita validar el formato de una dirección de correo electrónico. Recuerda que estas son las normas que lo validan:
 - a. El carácter @ es obligatorio y separa la primera y segunda parte del correo
 - b. La primera parte acepta letras minúsculas, mayúsculas, caracteres numéricos y los siguientes caracteres. `#*+&'!%@?{^}`
 - c. La primera parte acepta todos los caracteres punto (.) que se deseen pero no puede ser ni el primer ni el último carácter ni tampoco pueden ir seguidos
 - d. La segunda parte acepta puntos, dígitos, guiones y letras.
3. Escribe un programa que le pida al usuario qué porcentaje quiere aplicar para redimensionar la ventana. El programa debe pedir confirmación y solo en caso de que se acepte, se redimensionará la ventana al porcentaje indicado. Es necesario igualmente ir mostrando por consola que va ocurriendo en cada momento. ¿Se puede hacer esto? ¿Por qué crees que puede ocurrir?
4. Crea un formulario con un campo de tipo texto que pida una URL y al pulsar IR te redirija a la URL introducida. (`window.location`)
5. Abre una ventana emergente con la web del IES. (`window.open`)
6. Muestra un mensaje de saludo a los cinco segundos de abrir la aplicación. (`set timeout (function, 5000ms)`)
7. Muestra toda la información (nombre, versión, conexión y plataforma) del navegador usando el objeto navigator. (`navigator.appName`, `navigator.appVersion`, `navigator.platform`, `navigator.connection`)
8. Muestra un mensaje por alerta cuando la página haya terminado de cargar. Usa el objeto onload. (`window.onload() = function`)



9. Crea un mensaje de confirmación al cerrar la página del tipo “¿Estás seguro que deseas salir?”. (`window.onbeforeunload = function() { return “Estás seguro” }`)
10. Escribe un programa que le muestre un recordatorio al usuario cada cinco segundos. Mientras el usuario pulse en Aceptar el recordatorio continuará. Cuando el usuario pulse cancelar, el recordatorio se anulará. Haz uso del `setInterval`.
 - a. Creamos un `idIntervalo`
 - b. funcion `prompt` y comprueba
 - i. si el `prompt` devuelve. `false clearInterval(id)`
 - c. `id = setInterval(llama_funcon_b, 500)`
11. Crea un fragmento HTML que contenga cinco párrafos y cuyas etiquetas no tengan ningún atributo. A continuación, muestra en la consola el contenido del penúltimo párrafo. (`opc1: getElementsByTagName` y accede al `[length-2]`, `opc2: getQuerySelector`)
12. Crea una jerarquía de etiquetas HTML que consiga devolver un nodo para la siguiente instrucción JavaScript: `document.querySelectorAll("p.p > span.lt")[3];`. (un párrafo con clase `p` y con cuatro `span` con clase `lt`.)
13. Crea una lista ordenada de tres elementos, selecciona el elemento del medio y muestra en consola su hermano anterior y siguiente. (obten elemento del medio y `elementoMedio.previousElementSibling`; y `elementoMedio.nextElementSibling`)
14. Crea una cookie que almacene cualquier dato y que expire la fecha de tu próximo cumpleaños.