

Javascript - Parte I

1. ¿Cómo se integra JS a un proyecto Web? ¿Que función tiene?
2. ¿Qué es un evento en JS?
3. ¿Qué es el DOM? ¿Para qué nos sirve en JS?

BÁSICO

1. Muestre una alerta al cargar una página
 - Que sea un texto fijo
 - Que sean dos variables *nombre* y *apellido* concatenadas, mostrando en el mensaje: **Nombre:** (valor_nombre) **Apellido:** (valor_apellido)
2. Mostrar el mismo mensaje del punto uno, pero haciendo click desde un botón
3. Crear 3 botones de distinto color. Agregar la funcionalidad para que se muestre en un párrafo un mensaje que avise cual de los botones fue el último cliqueado.
4. EN ESTE NIVEL ESTA EL CAPTCHA DEL TPE1

INTERMEDIO

4. Cree una “Lista de Tareas” donde cada tarea se agrega desde un input de texto.
5. Crear un formulario con Nombre, Apellido y un botón Enviar. Al presionar Enviar debe mostrar el nombre y apellido como título dentro de una página.
6. Crear un botón que al hacer click cambie el color de fondo de un div y agregue borde de 3px rojo..

CodePen Ayuda: <https://codepen.io/webUnicen/pen/pBbJGg>

AVANZADO

7. Crear una página que tenga un contenedor (div) con información y un botón. Cree una función Javascript que oculte o muestre el div que contiene la información.
8. Implementar una calculadora que permita ingresar dos operandos mediante dos inputs y permita realizar las operaciones básicas (suma, resta, división, multiplicación) elegidas desde una lista desplegable (select).
9. Crear una página en blanco, donde el usuario pueda clickear en cualquier lado y automáticamente se dibuje un DIV de color en esa posición exacta. Además, si el

usuario hace click en uno de los divs creados, se debe mostrar un mensaje de alerta diciendo que “en esa posición ya existe un elemento”.

10. Extender el ejercicio 6 para que podamos generar una tarjeta personal vía web. Debemos poder agregar Nombre, Apellido, Profesión, Email, Teléfono, Dirección. Una vez enviados los datos, estos deben aparecer en la página con apariencia y alineación de una tarjeta personal.
11. Hacer una ruleta básica donde salga un número al azar entre 0 y 36. El usuario debe apostar por un único número mediante un input. Luego de pulsar “Jugar!” debe mostrar el número que salió, el número apostado y si ganó o perdió.

Ejercicios Adicionales

INTERMEDIO

12. Si no utilizó Event Listener, reescriba los ejercicios utilizando buenas prácticas (.addEventListener). ¿Qué ventajas tiene desacoplar o quitar todo el código JS del código HTML?
13. Generar un script reutilizable que permita agrandar el tamaño de una imagen cuando posamos el mouse encima.

AVANZADO

14. Extender el ejercicio 10 para que se puedan elegir con distintos botones distintos estilos de diseño de nuestra tarjeta personal.
15. Hacer un juego donde se pueda mostrar en una página una imagen de manera aleatoria y se debe adivinar a que se refiere la imagen. Pueden ser 5 imágenes de animales distintos y mediante un input el usuario debe ingresar el nombre del animal. Se debe mostrar si acertó o no.

Para convertir una cadena de texto a minúscula se puede ayudar del siguiente código

```
let cadena = "MAYUSCULA";  
cadena = cadena.toLowerCase();  
console.log(cadena);
```