


Desarrollo Web en Entorno Cliente

UD3-Utilización de los objetos predefinidos del lenguaje - Actividades 02



Actualizado Septiembre 2024


Licencia



Reconocimiento – NoComercial - CompartirIgual (BY-NC-SA): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Nomenclatura

A lo largo de este tema se utilizarán distintos símbolos para distinguir elementos importantes dentro del contenido. Estos símbolos son:

 **Importante**


 **Atención**


 **Interesante**


ÍNDICE DE CONTENIDO

Práctica 1	3
Práctica 2	4
Práctica 3	4
Práctica 4	5

UD3-UTILIZACIÓN DE LOS OBJETOS PREDEFINIDOS DEL LENGUAJE - ACTIVIDADES 02

 **Importante 1:** no intentes copiar ejercicios ni tan siquiera “ver un poco” código de otros compañeros. Es el mayor error de quien empieza a programar, ya que luego no sabe resolver problemas por sí mismo y da una falsa sensación de aprendizaje.

 **Importante 2:** si en programación algo no sale a la primera... es totalmente normal. Es parte del aprendizaje. ¿Cómo crees que aprendieron los mejores programadores?

 **Importante 3:** Se deben comentar todos los códigos con las acciones realizadas en cada instrucción o grupo de instrucciones. Se deben guardar los ejercicios en una carpeta con tus iniciales seguidas por ud02pr1. Dentro tendrás el ejercicio resuelto con nombres practica.html etc....

PRÁCTICA 1

Realizar una aplicación en JavaScript que realice lo siguiente:

(Se recomienda usar Google Chrome para probar este ejercicio con los pop-ups activados y desactivados)

- Abra una nueva ventana no redimensionable.
 - Hacer una función y dentro de esa función:
 - Escribir en la nueva ventana `<h3>Ejemplo de Ventana Nueva</h3>`
 - URL Completa: XXXXX
 - Protocolo utilizado: XXXXX
 - Nombre en código del navegador: XXXXX
 - Que detecte si está JAVA disponible en esa ventana del navegador y si es así que escriba:
 - Java SI disponible en esta ventana, o bien.
 - Java NO disponible en esta ventana.
 - Que abra un iframe con el contenido de `www.google.es` de 800x600.

Y ahora fuera del código de la función que siga haciendo lo siguiente:

- Que escriba en la ventana principal `<h1>TAREA DWEC03</H2><HR />`
- Que solicite: introduzca su nombre y apellidos.
- Que solicite: introduzca DIA de nacimiento.
- Que solicite: introduzca MES de nacimiento.
- Que solicite: introduzca AÑO de nacimiento.
- Una vez solicitados esos datos imprimirá en la ventana principal:
 - Buenos días XXXXX
 - Tu nombre tiene XX caracteres, incluidos espacios.

- La primera letra A de tu nombre está en la posición: X
- La última letra A de tu nombre está en la posición: X
- Tu nombre menos las 3 primeras letras es: XXXXXXXX
- Tu nombre todo en mayúsculas es: XXXXXXXX
- Tu edad es: XX años.
- Naciste un feliz XXXXXX del año XXXX.
- El coseno de 180 es: XXXXXXXXXX
- El número mayor de (34,67,23,75,35,19) es: XX
- Ejemplo de número al azar: XXXXXXXXXX

Donde aparecen las XXXX tendrá que aparecer el cálculo o texto que corresponda.

PRÁCTICA 2

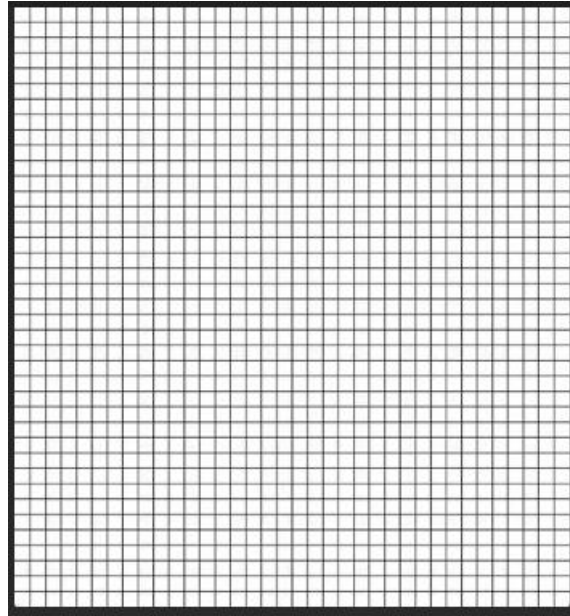
Introducir por teclado los datos censales de un ciudadano. Los datos que se deben pedir son: Nombre, Apellidos, Fecha Nacimiento, Dirección con el formato Calle XXXXXXXX nº XX Pta XXX, la población con el formato CODIGO POSTAL - POBLACION, idiomas que habla separados por un espacio y nombre de los hijos separados por un guión.

Procesar la información y mostrarla con el siguiente formato:

Datos del Ciudadano	
Nombre	Apellidos, Nombre en Mayúsculas
Edad	XX años
Calle	XXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXX XXXXX
Patio	YYYYY
Puerta	ZZZZZ
Código Postal	XXXXX
Población	YYYYY en mayúsculas
Idiomas	XXXXX en minúsculas
	YYYYY en minúsculas
	ZZZZZ en minúsculas
Num. Hijos	X

PRÁCTICA 3

Queremos hacer una aplicación en JavaScript que simule un pequeño tablero de dibujo. Para ello tendrás que dibujar un tablero de 30 celdas x 30 celdas con cada celda de ancho 10 px y alto 10 px. Para realizar el tablero de dibujo tendrás que emplear obligatoriamente los métodos de creación de nodos del DOM. Además, colorearás cada celda del tablero de forma que el borde sea blanco y el contenido un color aleatorio RGB (0-255, 0-255, 0-255) Una vez generado el tablero lo meterás dentro del DIV con id "zonadibujó".



PRÁCTICA 4

Crear una página con un iframe y mostrar aleatoriamente videos de youtube. Las URL de los videos estarán en un array de 10 elementos que habremos rellenado previamente (por código). Las obtendremos desde "Compartir" e "Insertar" y añadiremos a la URL ?autoplay=1 para que se reproduzca automáticamente.

