

DESARROLLO WEB EN ENTORNO CLIENTE

BLOQUE 1
PRACTICA 4

JAVASCRIPT

EVENTOS

INTRODUCCIÓN

Esta práctica corresponde al tema 6 del manual que estamos utilizando como guía. En este tema se habla de eventos, primero a un nivel básico, conceptos, tipos de eventos, estructura, etc, después se ve el objeto event y se amplían un poco los conceptos con el fichero "Ampliación de Eventos" que os he subido, con algunas propiedades y viendo Handlers y Listeners. También haremos un ejercicio guiado que corresponde al punto 8.1 del capítulo 8 del manual guía utilizando la función Date que se utiliza habitualmente en JavaScript para crear fechas y horas. Se supone para esta práctica y las siguientes un conocimiento mínimo de HTML.

PRACTICA 1- EVENTOS

Ya hemos trabajado con eventos en las prácticas anteriores, pinchando sobre un botón y programando el onclick de este botón, el concepto de lo que es un evento y para qué sirve ya está adquirido. En este tema se insiste en la forma de utilizar los manejadores de eventos: como atributos, como funciones externas, o semánticamente. Son estructuras diferentes cuyas sintaxis debéis conocer.

El objeto event, lo generan todos los manejadores de eventos, pero se utiliza de forma diferente en Internet Explorer que en resto de navegadores. El objeto event tiene propiedades y métodos, trabajaremos con algunas de ellas, por ejemplo con la propiedad type, pero podéis consultar en internet las propiedades y métodos que tiene este objeto.

Se insiste en el tema de los eventos del teclado y del ratón, para IE y para el resto de navegadores, porque son bastante utilizados y por la diferencia de uso entre ellos.

Hay que entender el flujo de eventos para comprender la sintaxis del addEventListener. En la práctica pasada, en los apuntes que os subí de DOM de la página de codexexempla, el último punto habla sobre este tema. Lo leéis porque está bien para acabar de clarificar los conceptos y por los ejemplos que tiene.

El último ejercicio es el que utiliza la función Date. Como hemos dicho se utiliza esta función para crear fechas y horas. Primero crearemos el objeto Date que luego manipularemos para realizar los cálculos que nos interesen. Ver más información sobre sus métodos en este [enlace](#).

Los ejercicios que debéis entregarme son los siguientes:

1º) Pon en un div el siguiente texto: "Al pasar por encima de este texto cambiará de tamaño". Este texto inicialmente tendrá un tamaño de 12pt, cuando pasemos por encima de él, aumentará a 16 pt y cuando salgamos volverá al tamaño original. Haz el ejercicio utilizando funciones externas y "this".

2º) Haz el ejercicio anterior pero utilizando la estructura semántica para construir y llamar al evento.

3º) Realiza el mismo ejercicio utilizando el objeto event para que en función del tipo de evento aumente o disminuya el tamaño de la letra.

4º) Por último realizamos el ejercicio con `attachEvent` y con `addEventListener`. Utiliza algún método o función para que sirva a la vez para Internet Explorer y para el resto de navegadores.

5º) Crea un formulario con un campo de texto que sólo permita la introducción de números. Debéis utilizar el evento `onkeypress` y las propiedades `keyCode` y `charCode` para controlar que los valores introducidos sean correctos.

6º) Crear una página con varios botones para que cada vez que se pulse en uno de ellos salga el mensaje “Has pulsado sobre un botón”(no sabemos el número de botones que puede haber, no se puede hacer de forma estática poniendo cada uno los botones que quiera y su `onclick`, sino que hay que hacerlo para cualquier página).

7º) Siguiendo el ejemplo del tema 8 (punto 8.1-Relojes, contadores e intervalos de tiempo), crea una página que muestre el reloj creado. Además debe aparecer inicialmente cuándo se cargue la página un mensaje (con `alert`) que nos diga “Página que contiene un reloj digital”, también controlaremos que si se abandona la página (por ejemplo volviendo al home) debe aparecer un mensaje (con `alert`) con el mensaje “Página cancelada”.

MATERIALES

- Editor de textos sin formato (Notepad++, Gedit...)
- Navegador de Internet (Explorer, Firefox...)

BIBLIOGRAFIA Y OTROS RECURSOS

- El manual “Introducción a JavaScript” de la página www.librosweb.es
- Capítulo del DOM extraído del curso de la página www.codexemplar.org
- “Mantenimiento de portales en Internet” de Xavier Munté y Jordi Sabaté de la editorial InforBooks.
- “Desarrollo Web en Entorno Cliente” de Juan M. Vara, Marcos López, David Granada, Emanuel Irrazábal, Jesús J. Jiménez, Jénifer Verde de la editorial Ra-Ma.
- “Diseño de páginas Web” de J. Mariano González Romano y J. Manuel Cordero Valle de la editorial McGrawHill.
- “Superutilidades para JavaScript” de Jeff Frentzen y Henry Sobotka de la editorial McGrawHill.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La práctica se evaluará como: “satisfactoria” o “no satisfactoria”.

FORMATO DE ENTREGA

En formato electrónico en fichero comprimido, con el nombre del alumno, según el ejemplo:

Apellidoo1_nombre_bloq1prac4.zip