

**PRÁCTICA 4 - Eventos de teclado 01**

1. Crea un documento HTML con tres inputs y debes de permitir que solo se introduzcan números de 2 cifras de en las tres casillas. Cuando estén introducidos los números comprueba que los valores son iguales y muestra la información en el propio documento. Debes de hacer las comprobaciones cuando “sepas” que hay dos números, si el usuario introduce tres números no hay que hacer nada...

Número1:	<input type="text"/>
Número2:	<input type="text"/>
Número3:	<input type="text"/>

2. Añade al documento HTML un input que permita introducir texto. Cuando el usuario introduzca las letras: a,e,i,o y u no permitas que se escriban y si escribe esas letras en mayúsculas si deben de aparecer.
3. Añade un input normal pero que sea “tipo password” visible. Es decir que un usuario escriba una contraseña que se vea y que solo sea válida si el usuario ha escrito una palabra de 4 letras.
  - a. Si la palabra está bien escrita (es decir, tiene cuatro letras), debe aparecer dentro del input en mayúsculas y el fondo del input relleno de verde.
  - b. Mientras la palabra no sea correcta, el color del relleno del input debe de ser rojo.
4. Simula un “programa de aprender mecanografía”. Es decir, que el usuario tenga que escribir en tantos recuadros como letras tenga que escribir, las letras adecuadas. Es decir, marca un patrón “asdf” y el usuario tiene que escribir esas letras, cada una en un recuadro diferente. Cuando lo haya escrito bien todo aparezca el texto “Reto superado” de forma llamativa.

Ejemplo:

Vamos a aprender asdf y jklñ

a	s	d	f	j	k	l	ñ
---	---	---	---	---	---	---	---