

PRÁCTICA 00 – Formulario 0

Crea un formulario que contenga los siguientes campos con sus correspondientes validaciones:

Importante:

1. Puedes orientar al usuario a que introduzca los datos de una forma correcta, pero éste va a hacer “lo que le de la gana”, por lo que tienes que controlar siempre lo que introduce, cumpla tus orientaciones o no...
2. La validación del formulario debe de ser en el botón “Enviar” inicialmente, pero si haces muchos alerts, el usuario se va a volver loco si introduce muchos datos “mal”. Conclusión: Puedes validar los campos cuando se salga del foco también en los que consideres más oportunos teniendo en cuenta el enunciado. Cuando el usuario le de a “Enviar” se tiene que validar lo que no se haya validado antes y lo que si para que el formulario se envíe correctamente.

Campos:

- **Campo Nombre:** Este campo admite texto y máximo 15 caracteres. Establece tú la forma de avisar al usuario de que ha introducido algo erróneo cuando supere ese número de caracteres. Es un campo obligatorio.
- **Campo Apellido 1:** Este campo admite texto y máximo 15 caracteres. Establece tu la forma de avisar al usuario de que ha introducido algo erróneo cuando supere ese número de caracteres. Es un campo obligatorio.
- **Campo Apellido 2:** Este campo admite texto y máximo 15 caracteres. No es obligatorio
- **Campo Nº de expediente:** Este campo solo puede admitir números. Si introduce algo que no sea un número, muestra una alerta por pantalla: ¡Debes de introducir un número! Haz esta comprobación cuando el campo pierda el foco. Este campo no es obligatorio, por lo que el usuario puede dejarlo vacío.
- **Campo Edad:** Este campo solo puede admitir números. Si introduce algo que no sean números, muestra por pantalla en color rojo y al lado del campo: ¡Valor erróneo! También se pone rojo el borde del campo. Este campo es obligatorio, no se puede quedar vacío.
- **Campo Afición 1:** Este campo solo puede admitir texto y debe tener mínimo 3 caracteres. Si el usuario introduce menos de tres caracteres, que aparezca un mensaje por la pantalla diciendo: ¡La afición debe de tener al menos tres caracteres! ¡No existen aficiones tan “pequeñas”!
- **Campo Afición 2:** Este campo solo puede admitir texto y debe tener entre 5 y 15 caracteres. Si se introduce un texto que no tiene ese número de caracteres, deberá de aparecer el texto: ¡Afición errónea, introduce otra!
- **Campo Fecha de nacimiento:** Este campo permitirá introducir fechas de nacimiento en formato texto. Sería recomendable que orientaras al usuario a que insertara la fecha con el formato DD/MM/AAAA. Debes de trabajar con la cadena de texto que recibes de forma que valides si es válida o no. Si la fecha que introduce no es la correcta, muestra por pantalla al lado del campo fecha en rojo: ¡Error en el formato de la fecha! (sin utilizar expresiones regulares).
- **Campo Teléfono Móvil:** Este campo permitirá introducir máximo 11 caracteres de los cuales 9 tienen que ser números. Es decir, el usuario debería de respetar la estructura XXX -XXX -XXX. Si no introduce un campo con valores adecuados, “invéntate” tu la forma de mostrárselo. Es un campo obligatorio (sin utilizar expresiones regulares).
- **Botón Enviar**
- **Botón Limpiar (Reset)**