# Javascript. actividad 1

## Parte 1

Crear en una web un contenido HTML de un tema libre con las siguientes características:

* Comenzaremos la página con un h1, después escribiremos un párrafo, después una imagen, después una cabecera secundaria con un h2, y luego una lista numerada.
* Crear un script integrado en el body del documento con la siguiente especificación:
  + Capturar el h1 y cambiarle el título.
  + Capturar el h2 y cambiarle el título.
  + Capturar la imagen y cambiarla.

## Parte 2

* Crear un estilo CSS de clase “negrita”. Este estilo aplicará el efecto negrita.
* Crear un estilo CSS de clase “grande”. Este estilo tendrá propiedades para aplicar un alto de 200px y un ancho de 400px.
* Continuar con el script de la parte 1 haciendo lo siguiente:
  + Capturar la lista y aplicarle el estilo negrita mediante el selector de clase.
  + Aplicar la clase “grande” a la imagen.

## Parte 3

* Crear un enlace al final de la página que navegue a un sitio determinado.
* Eliminar el último elemento li de la lista.

**Objetivos:** Identificar los métodos y la estructura del DOM con el objetivo de aplicar cambios a una web

# Javascript. actividad 2

## Parte 1

Crear en una web un contenido HTML de un tema libre con las siguientes características:

* Comenzaremos la página con un h1 con un texto “Regístrate”.
* Seguidamente incluiremos un formulario con un cuadro de texto para poner un nombre y un botón con el texto “Registrarme”.
* Después incluiremos un span sin ningún texto.
* Crear un script integrado en el body del documento que ejecutará lo siguiente:
* Al colocarnos sobre el input (evento focus/onfocus), en el span aparecerá el texto “Introduce tu nombre”.
* Al pulsar en el botón se vaciará el texto del span.

## Parte 2

Crear un contenido HTML con los siguientes elementos:

* Dos inputs para introducir dos números.
* Un botón con el texto sumar.
* Un span con un borde en los 4 lados de la caja.
* Al hacer clic en el botón aparecerá el resultado de la suma.

**Objetivos:** Identificar los métodos, la estructura del DOM y los eventos con el objetivo de aplicar cambios a una web.

# Javascript. actividad 3

## Parte 1

* Crear una estructura básica de una página HTML importando los estilos *Bootstrap* y las animaciones de *animate*.
* Crear un h1 con un título y agregarlo a la página.
* Crear un div de clase *container*.
* Dentro del div anterior, crear un div de clase *row* con dos divs de clase *col,* uno de 8 y otro de 4.
* En el primer div, incluir un párrafo y una imagen *responsive* en el segundo.
* Crear finalmente un enlace con clases Bootstrap que lo conviertan en un botón. El enlace nos llevará a la web de documentación de Bootstrap.

## Parte 2

* Crear un botón junto al anterior que al pulsar cambie el texto del título y el orden de los divs de la primera fila.
* Crear otro botón que cambie el color de la letra a azul en todo el documento.
* Añadir un efecto de animación que se active al entrar con el ratón en la imagen y quitarlo al retirar el ratón de ella.

**Objetivos:** Identificar los métodos, la estructura del DOM y los eventos con el objetivo de aplicar cambios a una web.

# Javascript. actividad 4

* Crear una estructura básica de una página HTML importando los estilos *Bootstrap*.
* Desarrollar un formulario para introducir clientes con estas características:
  + Nombre (obligatorio)
  + Teléfono (obligatorio, debe ser un número de teléfono)
  + Saldo (numérico opcional)
  + Botón submit *Guardar*
* Mostrar información de errores en la introducción de los datos y no dejar efectuar el envío si los datos no están bien introducidos.

**Objetivos:** Identificar los métodos, la estructura del DOM y los eventos con el objetivo de aplicar cambios a una web.

# Javascript. actividad 5

## Parte 1

* Desarrollar un archivo JSON que registre información de 5 productos.
* Por cada producto se registrará el nombre, la categoría y el precio.
* Incluir en la parte HTML un botón para que al hacer clic cargue los datos de los productos en una tabla
* Emplear la API *Fetch* de JavaScript para resolver la tarea.

## Parte 2

* Incluir otro botón en la parte HTML que cargue los productos en la misma tabla utilizando *async/await* con la API *Fetch.*

**Objetivos:** Emplear JavaScript para acceder a datos de un archivo JSON.

# Javascript. actividad 6

## Parte 1

* Desarrollar una página web que tome datos de cócteles en formato JSON de la dirección:
  + <https://www.thecocktaildb.com/api/json/v1/1/search.php?s=margarita>
* Por cada cóctel mostrar:
  + Un cabecera h2 con el nombre del cóctel *(strDrink)*
  + Un párrafo con las instrucciones *(strInstructions)*
  + Una imagen con la foto del cóctel *(strDrinkThumb)*

## Parte 2

* Desarrollar un formulario para que, al elegir un tipo de cóctel, se carguen los cócteles de ese tipo basándonos en la url anterior.

**Objetivos:** Emplear JavaScript para acceder a datos JSON devueltos desde una API.

# Javascript. actividad 7

* Desarrollar una página web con una estructura básica de HTML importando los estilos Bootstrap.
* Incluir una lista desplegable con los valores geográficos de la url:
  + <https://www.themealdb.com/api/json/v1/1/list.php?a=list>
* Al cambiar el valor de la lista, mostrar en una tabla las recetas de cocina de ese lugar desde la url:
  + <https://www.themealdb.com/api/json/v1/1/filter.php?a=italian>
  + italian será el valor seleccionado de la lista.
* Convertir la tabla en una tabla interactiva mediante la utilización del componente *Datatable.*

**Objetivos:** Emplear JavaScript para acceder a datos JSON devueltos desde una API.

# Javascript. actividad 8

* Desarrollar una página web con una estructura básica de HTML importando los estilos Bootstrap.
* Emplear la API de geolocalización para obtener las coordenadas actuales.
* Una vez obtenidas, solicitar el pronóstico del tiempo de la ubicación actual a la url:
  + https://api.openweathermap.org/data/2.5/forecast/daily?lat=" + latitud + "&lon=" + longitud + "&units=metric&lang=es&cnt=10&appid=4762a050332f537f16d744fe848dfb3e
* Maquetar la web para ver el informe del tiempo según los datos entregados por la API.

**Objetivos:** Emplear JavaScript para acceder a datos JSON devueltos desde una API.

# Javascript. actividad 9

* Desarrollar una página web con una estructura básica de HTML importando los estilos Bootstrap.
* Utilizar la API de JSON Placeholder para desarrollar lo siguiente:

## Parte 1

* Incluir un select con los albumes (albums). En el select aparecerá la propiedad title y se seleccionará como value el id del álbum.
* Al cambiar de álbum, sacar sus fotos (buscar las fotos por el id de álbum). Al obtener las fotos, sacar un card por cada una con su imagen (url) y su title.

## Parte 2

* Desarrollar formularios para dar soporte a operaciones CRUD en la tabla fotos.
* Desarrollar un entorno para eliminar fotos.

**Objetivos:** Emplear JavaScript para acceder a datos JSON devueltos desde una API y realizar operaciones CRUD

# Javascript. actividad 10

* Desarrollar una página web con una estructura básica de HTML importando los estilos Bootstrap.
* Utilizar Firebase para dar soporte a las funcionalidades *backend.*

## Parte 1

* Incluir un select con unos nombres de usuario. Cada usuario estará en una colección *Usuarios* y tendrá un id y un nombre.
* Al cambiar de usuario, saldrán las tareas de ese usuario. Cada tarea estará en una colección *Tareas* y tendrá un id, una descripción y si ha sido completada o no.

**Objetivos:** Emplear JavaScript con Firebase para desarrollar una aplicación web *FullStack*.