

Crea una carpeta llamada **0502EventosyFormularios**. Realiza una página por ejercicio denominada *Ejercicio1.html*, *Ejercicio2.html*, ...; y un archivo con el código JavaScript por cada ejercicio *Ej1.js*, *Ej2.js*, ...

Para realizar esta práctica vamos a utilizar únicamente el **modelo avanzado de registro de eventos**. Además, **no** se puede incluir código JavaScript en la página html.

No vamos a enviar los datos a un servidor, así que **no añadas formularios** (etiqueta *form*) a las páginas web, únicamente campos de formulario.

1. Realiza una página web para aprender a manejar los valores de los widgets.

Ejercicio 1 - Manejar valores de los widgets

Nombre:

Cursos que le interesan ☐ C# ☐ Java ☐ PHP ☐ Python

Edad:

¿Eres socio?: ☐ SI ☒ NO

Vamos a utilizar una validación como se hacía antes de HTML5, es decir, utilizando únicamente JavaScript. El usuario tiene que rellenar los datos y pulsar sobre el botón *Mostrar Datos*. El botón va a realizar la siguiente funcionalidad:

- Validar mediante JavaScript que el usuario ha introducido un nombre, al menos un curso y una edad, en otro caso va a mostrar el error por pantalla:

Ejercicio 1 - Manejar valores de los widgets

Nombre: Debe introducir un nombre

Cursos que le interesan ☐ C# ☐ Java ☐ PHP ☐ Python Debe seleccionar algún curso

Edad: Debe introducir una edad

¿Eres socio?: ☐ SI ☒ NO

- Si se han introducido todos los datos, mostrará los datos, tal y como se ve en el siguiente ejemplo:

Ejercicio 1 - Manejar valores de los widgets

Nombre:

Cursos que le interesan ☒ C# ☐ Java ☐ PHP ☒ Python

Edad:

¿Eres socio?: ☒ SI ☐ NO

DATOS DEL FORMULARIO

Nombre: Irene
Cursos: C# Python
Edad: Entre 18 y 60
¿Eres socio?: SI

Nota: deben desaparecer los errores cuando el usuario introduzca bien los datos.

2. Realiza una página web que calcule el precio total de unas unidades dadas:

Ejercicio 2 - Calcular Total	
Unidades:	<input type="text" value="1"/>
Precio:	<input type="text" value="1"/>
Total:	1,00 €

Ejercicio 2 - Calcular Total	
Unidades:	<input type="text" value="1,4"/>
Precio:	<input type="text" value="10450,666"/>
Total:	10.450,67 €

- Utilizando HTML 5 configura que las cajas de texto unidades y precio solo permitan introducir números.
 - Unidades: deben ser números enteros positivos superiores a 1.
 - Precio: cualquier número decimal positivo sin restricción de número de decimales.
 - Si no se cumple alguna de las restricciones anteriores, el borde de la caja de texto aparecerá rojo. Nota: utiliza pseudoclasses.
 - Total: será un campo de tipo output.
- Al introducir números en las cajas de texto unidades y precio se irá calculando automáticamente el importe total:
 - Cálculo: resultado de multiplicar unidades y precio.
 - Ojo con que no aparezca NaN, por ejemplo, cuando se elimina uno de los números, o se escribe un número incorrecto e5, Deberá dejar el importe en blanco si no se puede realizar el cálculo.
 - Formato: el formato será moneda Euro con dos decimales y con coma para los decimales y punto para los miles.

3. Realiza una página web que calcule el máximo y el mínimo de tres números:

Ejercicio 3 - Mayor y Menor	
Número 1:	<input type="text" value="0"/>
Número 2:	<input type="text" value="0"/>
Número 3:	<input type="text" value="0"/>
<input type="button" value="Mayor"/> <input type="button" value="Menor"/>	

Ejercicio 3 - Mayor y Menor	
Número 1:	<input type="text" value="2"/>
Número 2:	<input type="text" value="-2"/>
Número 3:	<input type="text" value="44,5"/>
<input type="button" value="Mayor"/> <input type="button" value="Menor"/>	

- Al pulsar el botón **Mayor** se deben colorear la/s caja/s donde se encuentre el mayor de los números y al pulsar el botón **Menor** se deben colorear la/s caja/s donde se encuentre el menor de los números.
- No se puede dejar ningún número en blanco, si se borra el número al salir de la caja debe aparecer en la caja un 0.
- Mejora de la programación: intenta utilizar solamente cuatro funciones:
 - *initEventos*: programa todos los eventos de la página.
 - *quitarVacio*: que ponga un 0 si el usuario deja la caja en blanco.
 - *calcular*: que calcule tanto el máximo como el mínimo, según el caso, y llame a la función *colorea* para que deje un fondo blanco o amarillo, según el caso.
 - *colorea*: pone un color u otro al elemento pasado como parámetro.

4. Realiza una página web que permita realizar tres operaciones matemáticas: suma, resta y multiplicación:

Ejercicio 4 - Operaciones matemáticas	
Número 1:	<input type="text"/>
Número 2:	<input type="text"/>
Resultado:	
<input type="button" value="Sumar"/>	<input type="button" value="Restar"/> <input type="button" value="Multiplicar"/>

Ejercicio 4 - Operaciones matemáticas	
Número 1:	<input type="text" value="55"/>
Número 2:	<input type="text" value="ttt"/> Debe introducir un número
Resultado:	
<input type="button" value="Sumar"/>	<input type="button" value="Restar"/> <input type="button" value="Multiplicar"/>

Instrucciones:

- **Número 1 y Número 2:** son dos cajas de texto de tipo **text** que admiten números enteros y decimales con punto decimal:
 - Utilizando pseudoclases:
 - Si el usuario no ha introducido nada debe aparecer el borde rojo.
 - Cuando el usuario está editando la caja de texto, ésta tendrá un color de fondo amarillo y cuando deje de editarlo blanco.
 - Si el usuario no introduce un número en una de las cajas de texto:
 - Cuando intente abandonar la caja de texto aparecerá a su derecha el texto "Debe introducir un número".
 - No tiene que dejar abandonar la caja de texto hasta que no introduzca un número.
 - Una vez que introduzca correctamente el número, al abandonar la caja de texto debe desaparecer el texto de error y debe aparecer el borde verde.
- Botones **Sumar**, **Restar** y **Multiplicar**: al pulsar uno de los botones, debe aparecer a la derecha de la etiqueta **Resultado** el resultado de la operación realizada. Solo aparecerá el resultado de la operación si se han introducido dos números en las cajas de texto, en otro caso no deberá aparecer nada.

Importante: utiliza una única función común a los tres botones.

Ejercicio 4 - Operaciones matemáticas	
Número 1:	<input type="text" value="5"/>
Número 2:	<input type="text" value="2"/>
Resultado:	7
<input type="button" value="Sumar"/>	<input type="button" value="Restar"/> <input type="button" value="Multiplicar"/>