

Práctica de DOM y Arrays

Realiza este ejercicio y súbelo en la tarea de entrega de la práctica antes de finalizar la clase de hoy.

Si no has terminado, entrega lo que hayas resuelto, incluso si no están finalizados

Los ficheros deben tener el nombre del alumno en el código.

El ejercicio se entrega en un zip que contiene el fichero html, el js y el css (si fuera necesario).

El nombre del fichero zip será **XYZpractica3-dom.zip** donde XYZ son las iniciales del nombre y apellidos del alumno. Los ficheros del ejercicio tienen de nombre XYZpractica3-dom.html, XYZpractica3-dom.css y XYZpractica3-dom.js.

Habrás que cambiar las referencias a los ficheros con los nuevos nombres.

Realiza todo esto tal como empieces para no andar con prisas en la entrega

Funcionamiento

La imagen *punto_de_partida.png* muestra el estado inicial del programa.

1. Se van guardando números enteros, de valores entre 1 y 10, que se introducen en el campo de texto, y se van mostrando en la caja superior, al pulsar el botón **Guardar**
2. Al pulsar el botón **Dibujar** muestra una gráfica en el contenedor central de los números guardados hasta el momento.
3. Al pulsar el botón **Reiniciar** se eliminan los valores guardados y se borra la gráfica.
4. Permite almacenar hasta diez números y dibuja tantas barras como números haya almacenados.
5. Cada barra de la gráfica es proporcional al número que representa.

1. Crear el estado inicial

A partir de los ficheros proporcionados, crear con métodos del DOM, sin editar el cuerpo (body) del archivo .html.

El fichero *practica-dom.css*, que contiene los estilos necesarios para aplicar a los contenedores, quitándole previamente los errores que hay en la definición de estilos.

El alto de los contenedores es de 130, 200, 75 y 50 px.

El contenedor 3 contiene los tres botones ('Guardar', 'Dibujar' y 'Reiniciar') y un campo de texto con la etiqueta "Escriba un número del 1 al 10"

2. Activar el funcionamiento

- Al pulsar el botón **Guardar** se comprueba que:
 - El contenido de la caja de texto es válido (número del 1 al 10)
 - Sólo se guardan un máximo de 10 números.
 - Si no se cumple alguna condición se notificará el error mediante un mensaje que aparecerá en el contenedor 4.
 - Si todo se cumple se almacena el número y se visualizarán en el contenedor 1 todos los números almacenados.

Las imágenes *guardar_XXXX.png* muestran los mensajes y el funcionamiento correcto

- Al pasar el ratón por encima del botón **Dibujar** aparece la gráfica en el contenedor2
 - Son tantas filas como números haya en la tabla.
 - Para cada fila hay una barra de longitud el valor del número por 35 píxeles.
 - Cada barra muestra su número, centrado, de color negro.
 - La altura de las barras es de 15px y hay un margen de 3px entre cada una.

Las imágenes *dibujar_XXXX.png* muestran el funcionamiento correcto

- Al pulsar el botón **Reiniciar**
 - Se vuelve al estado inicial con los contenedores 1,2 y 4 vacíos.
 - Los números almacenados se eliminan.

3. Opciones adicionales

1. Al pulsar el botón **Dibujar**,
 - Las barras se muestran ordenadas de mayor a menor
2. Al pulsar el botón **Guardar**, se le asigna un color aleatorio al número introducido de forma que
 - Al escribir el número en el contenedor 1 se pinta con ese color
 - La barra del contenedor 2 tiene de relleno el color asignado