

Exercicios

1. Crea unha páxina web que teña un div de tamaño 100x100 e cor de fondo (a que queiras). Engade dous campos numéricos con valores entre 0 e 1000 para representar o alto e ancho do div. Cada vez que se cambie o valor dos campos, debe redimensionarse o div cos valores indicados.
2. Crea unha páxina web que conteña un elemento `<div>` con un tamaño preestablecido.

Cando se pulse no div, este debe ser substituído por un textarea inicializado co texto que había no `<div>` e co mesmo tamaño que o `<div>`.

O elemento textarea debe permitir editar o texto e cando se pulse a tecla “Enter” ou perda o foco, o textarea substitúese polo div, establecendo o contido deste ao texto que había na textarea. É dicir, ao pulsar o div, o seu texto convértese en editable.

3. Crea unha táboa que teña celas editables ao facer clic sobre elas.
 - a. Ao facer clic, a cela convértese en editable (aparece un textarea dentro) e pódese cambiar o HTML. Non debe haber cambios de tamaño e manterase o ancho e alto.
 - b. Só se pode editar unha cela de cada vez. Mentres un `<td>` estea en modo edición, os clics doutras celas serán ignorados.
 - c. Usa un só manexador de eventos.
 - d. Cando se pulse “Enter” o contido da edición gárdase na cela. Se a cela perde o foco, non se garda o contido editado, senón que se recupera o que había inicialmente.
4. Crea unha páxina web que mostre un reloxo seguindo o formato HH:MM:SS AM/PM. Sempre deben mostrarse dúas cifras para cada grupo. O reloxo debe mostrar as horas de 01-12, polo que se debe indicar se son AM ou PM.

Neste caso terás que usar o método [setTimeout\(\)](#) que permite establecer un temporizador que executa unha función despois dun retardo, en milisegundos, indicado como parámetro.

```
// imprime a mensaxe en consola despois de 2 segundos
setTimeout(() => {
  console.log('Hello World!');
}, 2000);
```

NOTA: `setTimeout()` devolve o id do timeout que é un enteiro positivo e pode ser usado para identificar o temporizador. Este valor pode ser pasado a [clearTimeout\(\)](#) para cancelar o temporizador.

5. Crea unha páxina web que permita xogar ao 3 en raia cumprindo as seguintes restricións:
- a. A páxina debe estar composta, polo menos, dun parágrafo para mostrar información, un taboleiro 3x3 e un botón para reiniciar o xogo. Escolle os estilos CSS ao teu gusto.
 - b. Inicialmente:
 - i. O parágrafo mostra información indicando a quen lle toca xogar, a “X” ou a “O”. A decisión de quen empeza debe ser realizada aleatoriamente.
 - ii. O taboleiro aparece baleiro.
 - c. Cada vez que se fai clic nunha cela, colocárase nela un “X” ou un “O”, dependendo de a quen lle toque. Só se cambiará o valor da cela, se este estaba baleiro. Ademais, debe actualizarse o parágrafo de información indicando a quen lle toca a continuación.
 - d. Despois de cada xogada comprobarase se a partida rematou. Unha partida remata cando gañe “X”, cando gañe “O” ou cando se produza un empate. No caso de rematar a partida, o parágrafo de información debe mostrar un texto indicando quen gañou ou se houbo empate.
 - e. Cada vez que se pulse o botón para reiniciar o xogo, volverase ao estado inicial dos compoñentes.