

Ejercicios Eventos en JavaScript

1. (**Evento onLoad**). Confeccionar una página que muestre un mensaje con la función `alert` inmediatamente después que se cargue.
2. (**Eventos onFocus y onBlur**). Solicitar que se introduzca el nombre y la clave de un usuario. Mostrar una ventana de alerta si en la clave se introducen menos de 7 caracteres o más de 20.
3. (**Eventos onMouseOver y onMouseOut**). Realizar una función JavaScript en la cual aparezca tres etiquetas Rojo, Verde y Azul, de forma que cuando coloquemos el ratón sobre una de las palabras, todo el fondo se ponga de ese color y cuando pierda el foco, el fondo vuelva a blanco.
4. (**Eventos onMouseOver y onMouseOut**). Realizar una función similar a la anterior, para permitir llamar mediante hipervínculos a distintos programas que administran web-mail (gmail, hotmail y yahoo) .
5. (**Eventos onClick**). Página con botón que al hacer clic nos cree una nueva pestaña (`window.open`) con el nombre del día de la semana, día de mes, nombre de mes y año de la fecha actual.
6. (**Eventos: click y dblclick**). Crear un formulario con tres botones con las leyendas "1", "2" y "3". Mostrar un mensaje indicando qué botón se presionó.
7. (**Eventos: click y dblclick**). Realizar un programa que muestre en un div el número 2. Cada vez que se hace doble clic sobre el mismo duplicar el valor contenido en el div.
8. (**Eventos: mousedown y mouseup**). Elaborar un programa que muestre un div de color rojo. Cuando se presione cambiar el color a amarillo y luego de soltar el botón del mouse volver a pintar de rojo.
9. (**Eventos: mouseover y mouseout**). Mostrar un elemento de tipo H1, luego cuando se introduzca con el mouse dentro del mismo cambiar el color a letra roja y color de fondo amarillo, luego cuando se mueva la flecha del mouse fuera del elemento volver al color original.
10. (**Evento: change**). Confeccionar un formulario que muestre un checkbox que cuando se tilde active un botón (el checkbox debe mostrar un mensaje que diga : "Confirma los términos y condiciones?")

11. Realiza una página que muestre un formulario para la conversión de Euros a Pesetas o viceversa. Los campos del formulario han de poder ser limpiados.
12. Cuando se pinche sobre el primer enlace, se oculte su sección relacionada
Cuando se vuelva a pinchar sobre el mismo enlace, se muestre otra vez esa sección de contenidos
Completar el resto de enlaces de la página para que su comportamiento sea idéntico al del primer enlace
Cuando una sección se oculte, debe cambiar el mensaje del enlace asociado
13. Al mover el ratón en cualquier punto de la ventana del navegador, se muestre la posición del puntero respecto del navegador y respecto de la página:
Para mostrar los mensajes, utilizar la función `muestraInformacion()` deduciendo su funcionamiento a partir de su código fuente.
Al pulsar cualquier tecla, el mensaje mostrado debe cambiar para indicar el nuevo evento y su información asociada
14. Construir una calculadora, que permita realizar las operaciones básicas.