

## PRÁCTICA 4.03 Pintarrajea

### Normas de entrega

- En cuanto al **código**:
  - en la **presentación interna**, importan los **comentarios**, la claridad del código, la significación de los nombres elegidos; todo esto debe permitir considerar al programa como **autodocumentado**. No será necesario explicar que es un **if** un **for** pero sí su funcionalidad. Hay que comentar las cosas destacadas y, sobre todo, las **funciones** y **clases** empleadas. La ausencia de comentarios será penalizada,
  - en la **presentación externa**, importan las leyendas aclaratorias, información en pantalla y avisos de ejecución que favorezcan el uso de la aplicación,
  - todo el código debe estar situado dentro del evento `window.onload = () => {};` o a través del evento `document.addEventListener("DOMContentLoaded", () => {});`,
  - si no se especifica lo contrario, la información resultante del programa debe aparecer en la consola del navegador `console.log(información)`,
  - los ejercicios deben realizarse usando **JavaScript ES6** y usar el modo estricto (`use strict`) No se podrá utilizar *jQuery* ni cualquier otra biblioteca (si no se especifica lo contrario en el enunciado),
  - para el nombre de **variables**, **constantes** y **funciones** se utilizará *lowerCamelCase*,
  - para la asignación de eventos se utilizará `addEventListener()` indicando sus tres parámetros en su definición,
  - se usarán las funcionalidades `import` y `export` para crear bibliotecas de funciones temáticas (no debe haber declaración de funciones ni objetos en el documento principal).
- En cuanto a la **entrega** de los archivos que componen los ejercicios:
  - todos los ejercicios en **una carpeta** (creando las **subcarpetas** necesarias para documentación anexa como imágenes o estilos) cuyo nombre queda a discreción del discente,
  - el nombre de los ficheros necesarios para resolver el ejercicio será el número de ejercicio que contenga,
  - el código contendrá ejemplos de ejecución, si procede, y
  - la carpeta será comprimida en formato ZIP y será subida a Aules de forma puntual.

### Ejercicio 1 - Pintarrajea

Te han encargado una pequeña aplicación para dibujar llamada **Pintarrajea**. Con ella se podrá diseñar logotipos básicos eligiendo colores y haciendo clic sobre celdas de una tabla. Deberá hacer lo siguiente:

- en el **<body>** habrá dos **<div>** uno encima del otro,
- en el primero (superior) habrá una tabla con un selector de colores (puedes hacerlo con **HTML**). Contendrá dos filas:
  - la primera contendrá una serie de celdas (mínimo seis) con un color que podrá elegir el usuario para comenzar a pintar (uno de ellos debe ser el blanco),
  - la segunda indicará con un texto el color seleccionado en la primera fila.
- en el segundo (inferior), de manera automática se generará una tabla de sesenta celdas de largo por cincuenta de ancho. Cada una de ellas con un tamaño de 10 por 10 px,
- en la parte inferior habrá un **botón** que permitirá reiniciar la tabla a color blanco,
- crear el fichero de estilos CSS necesario para que los elementos tengan el formato parecido a un cuadernillo de Rubio (si no sabes a qué me refiero, haz arqueología en Internet).

#### Funcionamiento del programa:

1. Se pulsa una celda de color de la tabla superior para elegir un color con el que pintar.
2. Se pulsará sobre uno de los cuadros de la segunda tabla que cambiará de color al color seleccionado.
3. Seguidamente, si el ratón se mueve sobre otras celdas (sin hacer clic) se irán pintando con el color seleccionado previamente.
4. Cuando se vuelve a hacer clic sobre otra celda dejará de pintar.
5. Es posible repetir el proceso con otros colores sobre celdas pintadas o sin pintar.
6. Si es necesario borrar colores, se pulsará sobre el color blanco del selector.

El aspecto podría ser similar al siguiente:

