Desarrollo de Aplicaciones Web

Objetos predefinidos de JavaScript

Desarrollo web en entorno cliente

Actividad

Objetos predefinidos de JavaScript

**Objetivos**

Utilizar los principales objetos predefinidos JavaScript.

Utilizar los métodos propios de JavaScript para el tratamiento de textos.

Crear, eliminar y controlar la gestión de ventanas.

Guardar y leer el valor de una cookie.

|  |
| --- |
| **¿Cómo lo hago?** |
| 1. Rellena los datos que se piden en la tabla “Antes de empezar”. 2. Haz uso de fuentes comunes como Arial, Calibri, Times New Roman etc. 3. Utiliza el color negro para desarrollar tus respuestas y usa otros colores para destacar contenidos o palabras que creas necesario resaltar. 4. Entrega un zip que contenga todos los archivos .html, .css y .js que has creado. Para poder aprobar un ejercicio, éste debe poder ejecutarse sin errores. 5. Recuerda nombrar el archivo zip siguiendo estas indicaciones:  * Ciclo\_Módulo o crédito\_Tema\_ACT\_número actividad\_Nombre y apellido   + Ejemplo: AF\_M01\_T01\_ACT\_01\_Maria Garcia |

|  |  |
| --- | --- |
| **Antes de empezar…** | |
| Nombre |  |
| Apellidos |  |
| Módulo/Crédito |  |
| UF (solo ciclos LOE) |  |
| Título de la actividad |  |

**Debes comentar como mínimo los bloques de código correspondiente a cada ejercicio.**

1. Crea un nuevo documento HTML con el nombre “**index.html** y un nuevo JS con el nombre “**objetosPredef.js**”. Vincula el HTML con el CSS y el JavaScript.
2. Dentro de index.html añade un div con id “listaPropiedades”. Utiliza la función onload de window para que una vez cargado todo el HTML se llame a una función que cree dentro de “listaPropiedades” una lista desordenada HTML ( <UL> <LI></LI> .... </UL>) como la mostrada a continuación y rellenada con los valores obtenidos de los métodos de los objetos predefinidos JavaScript:
   * + - Valor máximo que puede tener un número en JavaScript
       - Valor mínimo que puede tener un número en JavaScript
       - Altura total de la pantalla
       - Anchura total de la pantalla
       - Altura interna de la ventana
       - Anchura interna de la ventana.
       - URL de la página web
       - Título de la página web.
       - Un valor aleatorio entre 0 y 200 (utiliza el objeto Math)
       - Sistema operativo del ordenador.
       - La fecha actual es: 21-10-2019
       - La hora actual es: 17:15h
3. Añade al HTML un input con id=”nombre” y un botón que al clicarlo establezca como valor de la cookie “nombre\_usuario” el texto introducido por el usuario dentro del input.
4. Programa que una vez cargada la web, el valor del input con id “nombre” sea el valor guardado en la cookie “nombre\_usuario”.
5. Añade al HTML un botón con el texto “ACIERTA NUMERO”. Programa que al clicarlo se abra una nueva ventana “**numero.html**”. La nueva ventana ha de ser de 300x300px, sin barra de menús y situada en medio de la pantalla.
6. Vincula a “numero.html” un archivo “**numero.js**”. Programa en “numero.js” que al cargar el HTML se muestre una cuenta atrás desde 8 hasta 0 que se actualice cada segundo. Cierra “numero.html” al llegar a 0.
7. Programa en “numero.js” que una vez cargado el HTML se genere un número aleatorio entre 0 y 10 (ambos incluidos) y lo muestre por la consola de index.html.
8. Añade a “numero.html” un input y un botón y programa en “numero.js” que al clicar sobre el botón se muestre en “numero.html” y en “index.html” un mensaje indicando si el valor dentro del input es mayor, menor o igual al número aleatorio generado.
9. Programa que cuando el usuario acierte se cierre “numero.html”.

A continuación se muestra un ejemplo:

