

Test serie de televisión:

Vas a crear un pequeño test sobre la serie de televisión que tú quieras. El test tendrá 10 preguntas con 3 respuestas cada una a elegir con radio buttons.

El programa deberá hacer lo siguiente:

- ☐ Cuando el usuario conteste las 10 preguntas obtendrá el resultado final en un cuadro de texto.
- ☐ Además, el usuario podrá ver qué preguntas ha fallado, porque al enviar el formulario le aparecerá un pequeño icono con un tick verde en las preguntas correctas y una cruz roja en las preguntas incorrectas.
- ☐ En caso de que el usuario deje alguna pregunta sin contestar, no mostrará el resultado e indicará con un mensaje "No has respondido a todas las preguntas". Y se marcará en color rojo la pregunta que no haya sido respondida.

Juegos de parejas:

Vas a crear un juego que consiste en encontrar parejas en 12 cartas con 6 parejas de los personajes de los Simpson. El juego consistirá en lo siguiente:

- ☐ La aplicación deberá tener una tabla con 3 filas y cuatro columnas de un color. Además habrá un cuadro de texto con el valor 0 pero no modificable.
- ☐ Cuando el usuario haga clic sobre una celda, se mostrará una imagen.
- ☐ Cuando el usuario haga clic sobre otra celda, se mostrará otra imagen.
- ☐ Si las dos imágenes son iguales, se cambiará el color de la celda y se añadirá 1 al cuadro de texto.
- ☐ Si las dos imágenes son diferentes, se ocultarán mostrando nuevamente el color inicial.

En primer lugar, crea un esquema en una hoja con el árbol DOM del documento html y en otra indica los métodos que vas a crear asociados a qué evento.

Trata de utilizar el menor número de variables posibles: utiliza las propiedades de los elementos para cambiar su comportamiento.

Distribución producto:

Walter White y Jesse Pinkman tienen que controlar las bolsas de producto azul que cocinan para distribuir en Albuquerque. Para ello tienen que crear un formulario que almacene la información de cada bolsa y validarlo teniendo en cuenta lo siguiente:

- ☐ Fecha de creación: obligatorio y con formato dd/mm/aaaa.

□Cocinero: será un nombre en clave formado por dos letras en mayúscula, un símbolo y cuatro dígitos (ej. WW\$1234)

□Destinatario: estará formado por dos o tres letras mayúsculas correspondientes al estado, un guión bajo, el nombre de la ciudad en minúsculas, dos puntos, y el código de distrito de 4 dígitos (ej. NM_alburquerque:1234).

□Gramos: será un número del 100 al 5000.

□Composición: estará formado por una cantidad en gramos seguida de dos conjuntos de una o dos letras seguidas o no de un número. (ej. 200gC3OH7)

□Número de cuenta de EEUU: supongamos que un número de cuenta estadounidense tiene el siguiente formato:

- Dos letras: suponemos que el valor de cada letra es del 1 al 26 (no hay ñ ni ll).
- Dos dígitos: debe corresponderse con la suma de la primera letra y la segunda: en caso de que sea menor que 10 se pone el 0 delante.
- Un guión.
- Doce dígitos de cuenta.
- Un guión.
- Dos dígitos de control: los dos primeros deben ser la suma de los 6 primeros dígitos de la cuenta dividido entre 6 y extrayendo solamente su parte entera; y los dos últimos exactamente igual, pero con los 6 siguientes.
- Si el número está correcto se colocará en un campo de texto al lado del anterior, pero sin guiones: solamente los números y las letras.

cookies:

□Crea un fichero que se llame "cookies.js" y que permita trabajar con las cookies de manera que puedas crear, borrar y consultar una cookie. Consulta los métodos tratados en clase y recuerda que el método borrar no ha sido creado aún así que deberás crearlo tú mismo.

□Modifica el archivo anterior de la siguiente manera:

□Cada vez que el usuario trate de enviar el formulario y haya algún error, una variable contador (almacenada en una cookie) se incrementará.

- El resultado del número de intentos se reflejará en un campo de texto que se encontrará al final del formulario.
- Si el usuario sale del programa y vuelve a entrar, el campo de texto mostrará el número almacenado en la cookie.
- Junto al campo de texto habrá un botón que, al pulsarlo, permitirá reiniciar el valor de la cookie a 0.