
Dept. de Informàtica

2018-2019

GRUP: DAW2M

ASSIGNATURA: M06

TIPUS: PRÀCTICA ESTUDI

PROFESSOR: Cristian Catalan

DATA: 26/09/18

STUCOM Centre d'Estudis

Homologat y concertat per
la Generalitat de Catalunya

01a PRÀCTICA

Objetos Predefinidos, Cookies, Window
--

Programa dentro de un archivo TS definiendo todos los tipos de variables en declaraciones, atributos y retornos de función.

1. Dentro de index.html añade un div con id “*listaPropiedades*”. Utiliza la función load de window para que una vez cargado todo el HTML se llame a una función que cree dentro de “*listaPropiedades*” una lista desordenada HTML (....) 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
2. Añade un input con un botón que al clicarlo muestre el contenido del input en un div y ...
- a. Si es un número nos indique si es mayor que el último número introducido
 - b. Si es un texto nos indique si es más largo que el último texto introducido.

En ambos casos se ha de ir manteniendo el registro de los valores introducidos y los mensajes.

3. Añade un botón “PLAY ACIERTA”. Al clicarlo debe:
- a. generar un número aleatorio entre 0 y 10
 - b. abrir una nueva ventana con un input y un botón “COMPARA”.
 - c. pasados 7 segundos la ventana se ha de cerrar.
 - d. al clicar sobre “COMPARA” mostrará un mensaje indicando si el número introducido es igual o distinto al generado.
 - e. Si se acierta el número, se ha de cerrar la ventana.
 - f. Una vez cerrada la ventana se ha de indicar en la ventana inicial si se ha acertado o no, y el número de intentos

Muestra la cuenta atrás para que el usuario sepa cuanto tiempo le queda.