

Relación de actividades para la unidad 3 (PARTE I)

1. Modificar el código fuente del fichero C03_19.html para que visualice en el navegador, la fecha con el día de la semana, con el siguiente formato:

Miércoles 9 de octubre de 2024 20:02

2. Escribe un programa que establezca un cronómetro con hora, minutos, segundos y milisegundos, con la siguiente funcionalidad determinada por los botones descritos a continuación:
 - a. **Arrancar**: pone el cronómetro en marcha.
 - b. **Parar**: detiene el cronómetro.
 - c. **Continuar**: continúa con el funcionamiento del cronómetro.
 - d. **Reiniciar**: resetea el cronómetro a 0.

El aspecto visual del cronómetro inicialmente, en la página web, será parecido a la siguiente imagen:



Indicaciones de entrega para las actividades de programación:

Nombrar cada código fuente de la siguiente manera:

actividad_*NUM*_ut3.html o actividad_*NUM*_ut3.js dependiendo de la necesidad.

NUM: será sustituido por el número de la actividad correspondiente.

Estas dos actividades se subirán a moodle.iescierva.net, junto al resto de actividades de la unidad 3, en un único fichero comprimido, en la fecha que se indique en clase.