

Relación de actividades para la unidad 8. (Parte I)

1. Realiza una aplicación que utilice el objeto LocalStorage para almacenar y recuperar información. El código debe permitir al usuario introducir su nombre en un campo de texto y guardar ese nombre en el LocalStorage. Cuando se vuelva a cargar la página, debe mostrar en un párrafo debajo de la caja de texto, ese nombre almacenado.
2. Mostrar por pantalla una lista desplegable con tres opciones. El usuario puede seleccionar una y esta se graba en el LocalStorage de manera que cuando se vuelva a cargar la página, aparezca esta opción seleccionada.
3. Crear una tabla de dos columnas, una será un check y otra un nombre. El usuario puede seleccionar los checks que quiera. Cuando pulsa el botón de grabar, se guardan los checks seleccionados en un LocalStorage. La siguiente vez que entra el usuario, verá las opciones marcadas de la vez anterior.

Seleccionar	Nombre
<input checked="" type="checkbox"/>	Elemento 1
<input type="checkbox"/>	Elemento 2
<input checked="" type="checkbox"/>	Elemento 3

4. Solicitar por pantalla un nombre y un teléfono. Cuando se pulsa el botón “Guardar”, se crea un JSON con esta información y se almacena en el LocalStorage. Cuando se vuelva a cargar la página, se recupera esta información y se muestra en los mismos campos, y también se debe mostrar debajo del botón el JSON leído.

Nombre:

Teléfono:

`{"nombre":"Marcos","telefono":"868888888"}`

5. Escribir un programa que permita agregar y eliminar elementos a una lista. El programa debe ofrecer opciones para agregar un elemento a la lista y eliminar un elemento de la lista. La lista debe almacenarse en SessionStorage y actualizarse cada vez que se agrega o elimina un elemento. Si se recarga la página, se debe cargar la lista almacenada en la sesión.

Manipulación de lista con SessionStorage

Agregar elemento: Eliminar elemento:

Lista completa:

- Elemento 1
- Elemento 2

Indicaciones de entrega para las actividades de programación:

Nombrar cada código fuente de la siguiente manera:

actividad_*NUM*_ut8.html o actividad_*NUM*_ut8.js dependiendo de la necesidad.

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

Estas actividades se subirán a moodle.iescierva.net, en un único fichero comprimido, junto con la parte II, en la fecha que se indique en clase.