

Relación de actividades para la unidad 3 (PARTE IV)

7. Programar un JavaScript que muestre en el documento del navegador, en qué elemento se encuentra el foco, atendiendo a la siguiente captura de ejemplo:

Estado actual del foco

Cuando cambias el foco, te dice en que campo estás

Input2

Observaciones: averiguar el evento a capturar para programar el comportamiento deseado.

8. Mostrar la URL de dos imágenes que estén en pantalla, conservando un aspecto parecido al de la siguiente captura:

Propiedad images



Muestra la url:

`http://127.0.0.1:5500/imagen_1.png`

`http://127.0.0.1:5500/imagen_2.png`

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.