

Relación de actividades para la unidad 5 (PARTE I)

1. Implementa un JavaScript que no permita la entrada de números en una caja de texto. Cada vez que el usuario intente escribir un número, se mostrará un mensaje de alerta indicando que solo se permiten letras. Haz uso de la propiedad *key* sobre el objeto *event*.
2. Implementa un JavaScript que limite la entrada de una caja de texto a 50 caracteres. A medida que el usuario escribe, debes mostrar en el documento de la página web el número de caracteres restantes en tiempo real. Utiliza el evento *input*.

aaa

Caracteres restantes: 97

3. Programa un JavaScript que sobre una caja de texto bloquee la entrada de ciertas teclas específicas (por ejemplo, las teclas de función F1-F12). Muestra un mensaje de alerta si el usuario intenta usar una de estas teclas. Utiliza el evento *keydown*.
4. Programa en JavaScript un botón que cuente cuántas veces ha sido pulsado y muestre el conteo en un elemento de texto.

Haz clic aquí

Has pulsado el botón 3 veces.

5. Implementa un JavaScript que cree un botón que cambie el color de fondo de la página de forma aleatoria, cada vez que se haga clic sobre él.
6. Diseña un menú desplegable que habilite o deshabilite un botón según la opción seleccionada. Utiliza el evento *change*.

Habilitar ▼ Botón

Indicaciones de entrega para las actividades de programación:

Nombrar cada código fuente de la siguiente manera:

actividad_*NUM*_ut5.html o actividad_*NUM*_ut5.js dependiendo de la necesidad.

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

Estas actividades se subirán a moodle.iescierva.net, junto al resto de actividades de la unidad 5, en un único fichero comprimido, en la fecha que se indique en clase.