
IIC2026

Ayudantía 4 - Repaso eventos y SVG

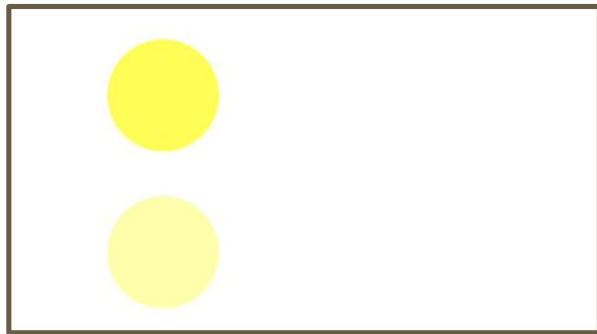
— Javiera Azócar y Sofía Hosiasson —

SVG ¿qué se puede hacer?

Opacity: Permite cambiar la opacidad (transparencia) de las figuras.

- El valor va entre 0 y 1.
- 0 = nada opaco, es decir, 100% transparente.
- 1 = totalmente opaco, es decir, 0% transparente.

```
<svg width="500" height="300">  
  <circle cx="150" cy="100" r="50"  
fill="yellow"/>  
  <circle cx="150" cy="100" r="50"  
fill="yellow" opacity="0.5"/>  
</svg>
```

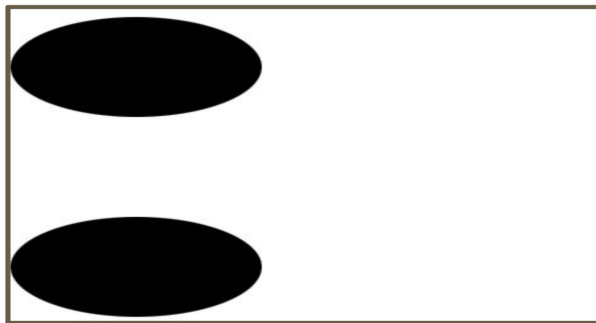


SVG ¿qué se puede hacer?

Transform: mover de un lugar a otro el elemento en el SVG

- El primer elemento es la traslación en X
- El segundo elemento es la traslación en Y

```
<svg width="500" height="300">  
  <ellipse cx="100" cy="50" rx="100"  
ry="50"/>  
  <ellipse cx="100" cy="50" rx="100"  
ry="50" transform="translate(0, 200)"/>  
</svg>
```

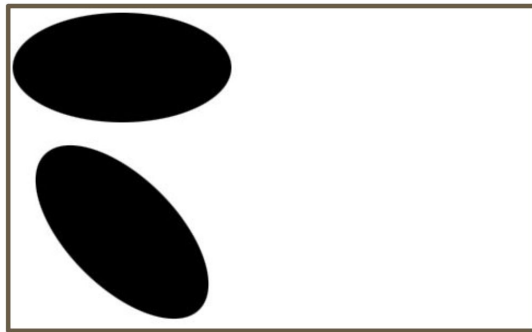


SVG ¿qué se puede hacer?

Rotate: permite rotar un elemento:

- El primer elemento son los grados de rotación.
- El segundo elemento es el punto de origen en X de la rotación.
- El tercer elemento es el punto de origen en Y de la rotación.

```
<svg width="500" height="300">  
  <ellipse cx="100" cy="50" rx="100"  
    ry="50"/>  
  <ellipse cx="100" cy="50" rx="100"  
    ry="50" transform="translate(0, 150)  
    rotate(45 100 50)"/>  
</svg>
```



Repaso

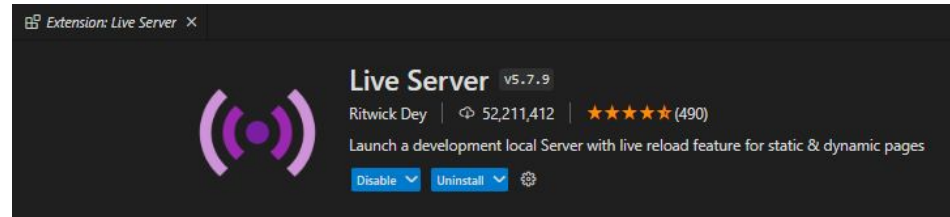
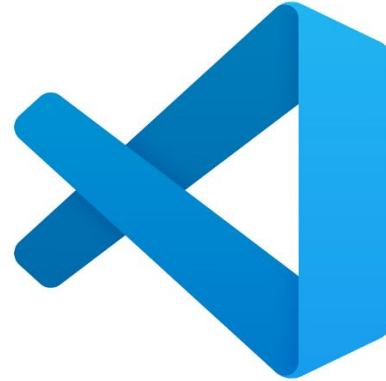
Eventos importantes

- **onclick**: Se dispara cuando el usuario hace click en un elemento.
- **onmouseover**: Se dispara cuando el cursor del ratón se coloca sobre un elemento o cualquiera de sus hijos.
- **onmouseout**: Se dispara cuando el cursor del ratón se mueve fuera de un elemento específico, incluso a un hijo.
- **onmousemove**: Registra el movimiento del cursor del ratón.

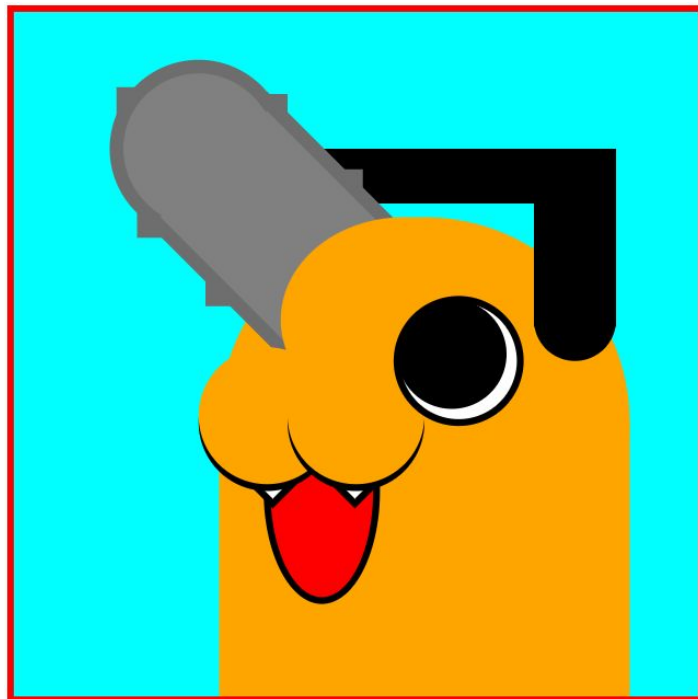
Actividad

Instalaciones importantes

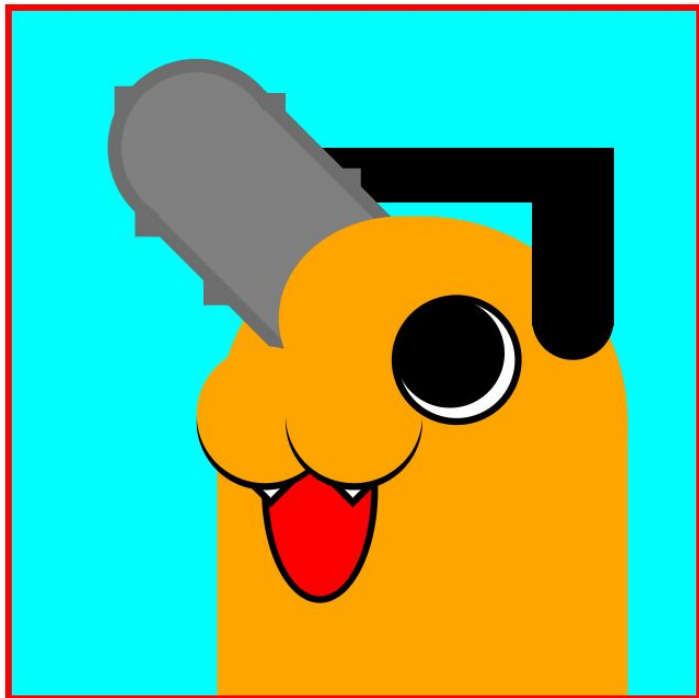
- Visual Studio Code
- Extensión Live Server



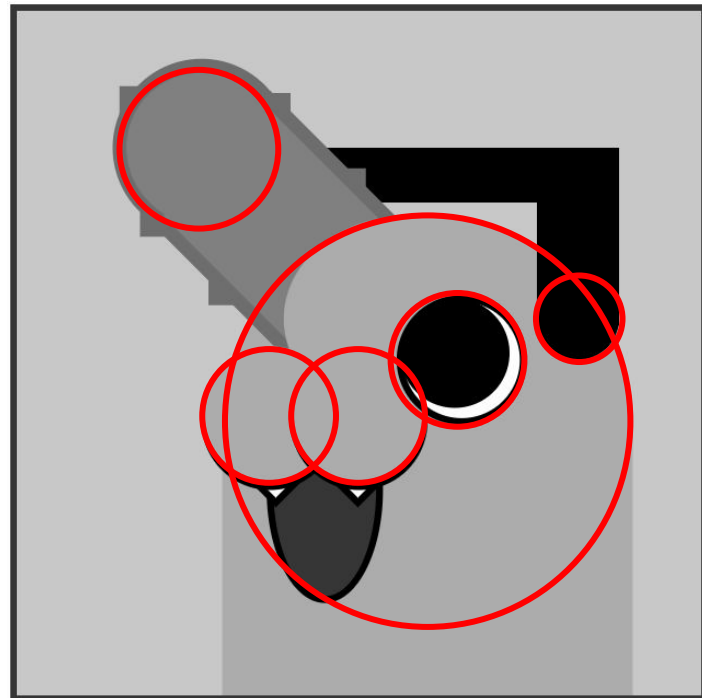
Actividad: Dibujar a pochita



Actividad: Dibujar a pochita



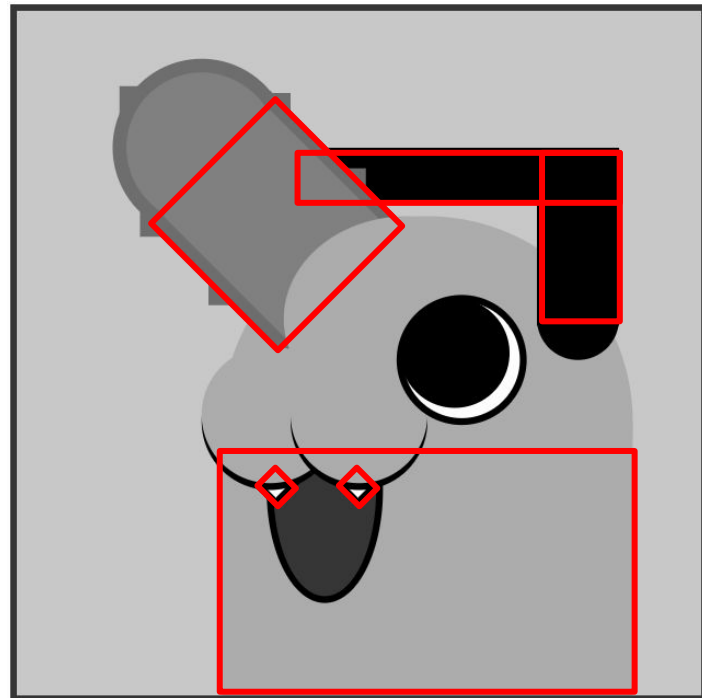
Toggle Dark Mode + -



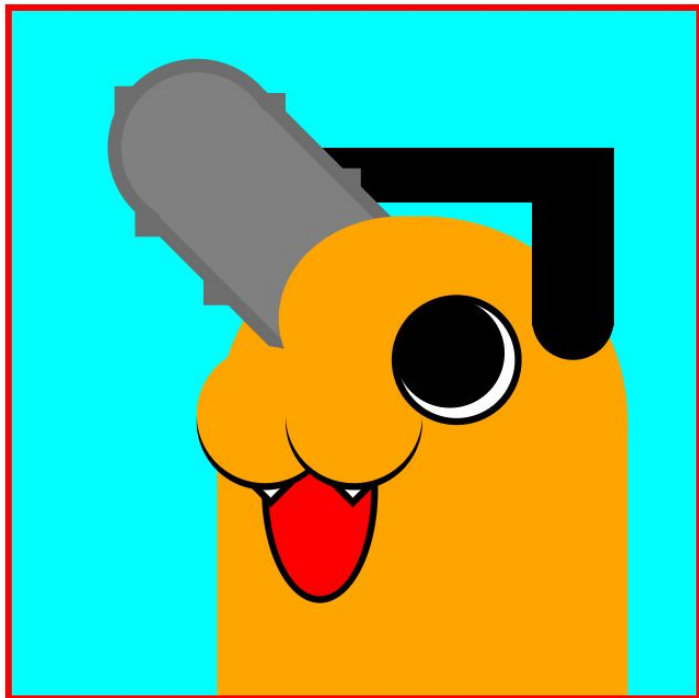
Actividad: Dibujar a pochita



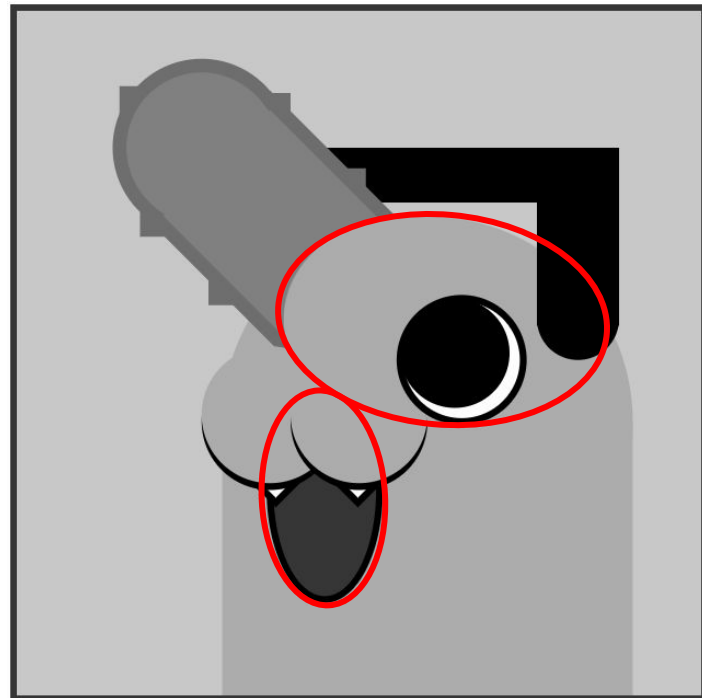
Toggle Dark Mode + -



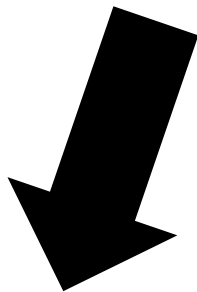
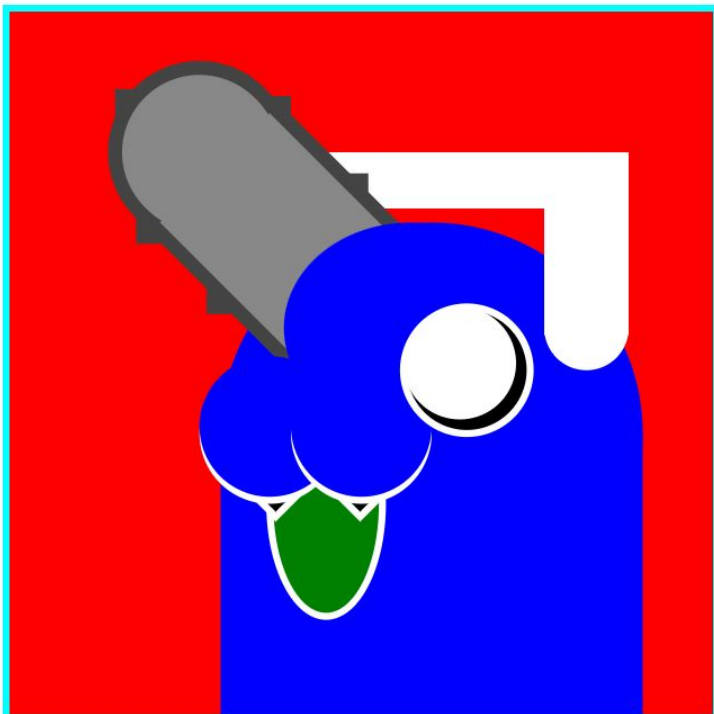
Actividad: Dibujar a pochita



Toggle Dark Mode + -



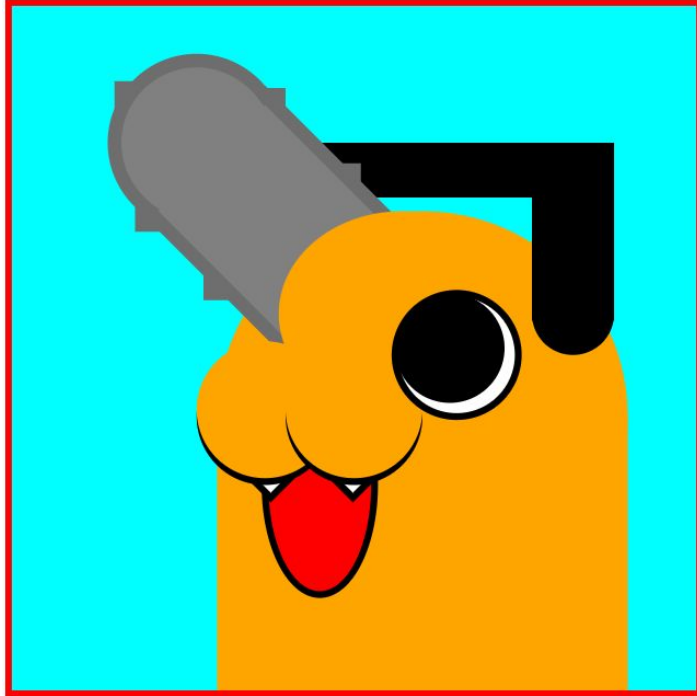
Actividad: Implementar Dark/Light Mode



BOTONES:



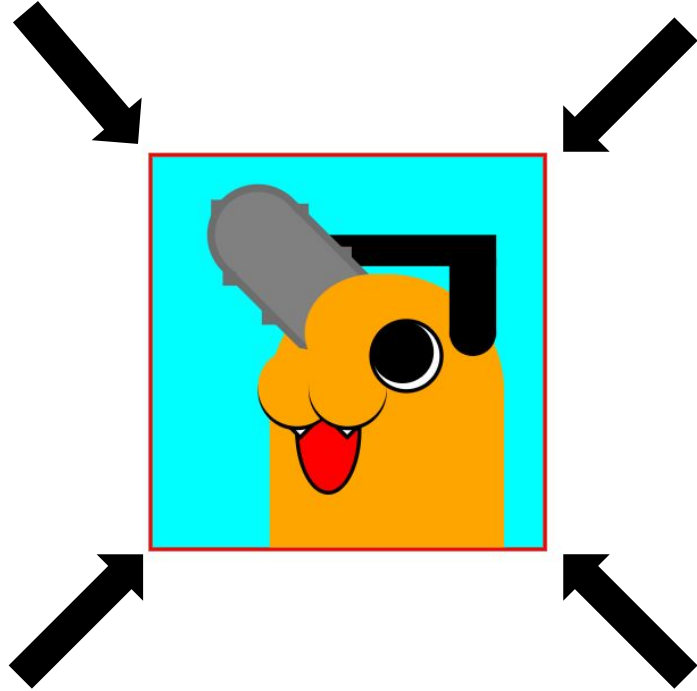
Implementar Botón Agrandar/Achicar



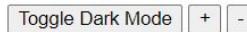
BOTONES:



Implementar Botón Agrandar/Achicar



BOTONES:



Desafío avanzado:

Crear un evento:

MouseOver, MouseOut o MouseMove

Ejemplo en el ayudantía:

- MouseMove para que la pupila siga al cursor
- MouseOut para que la pupila retorne a la posición inicial

IIC2026

Ayudantía 4 - Repaso eventos y SVG

— Javiera Azócar y Sofía Hosiasson —
