



DESARROLLO WEB EN ENTORNO CLIENTE

JAVASCRIPT

DOM EJERCICIOS 3.0

INTRODUCCIÓN

Con este anexo completamos lo que no hemos visto hasta ahora en programación avanzada. Realizaremos ejercicios básicos con eventos de JavaScript y con la clase Math , también veremos cómo utilizar las funciones de tiempo, el operador condicional ? y la función eval.

Funciones de Intervalo de Tiempo

Las funciones setTimeout y setInterval se utilizan para ejecutar un proceso después de un intervalo de tiempo que se indicará en milisegundos. La diferencia entre ambas funciones es que setTimeout sólo se ejecuta una vez mientras que setInterval continua ejecutándose repetidamente después de que pasan los milisegundos que le indiquemos. Ambas funciones se pueden cancelar con clearTimeout y clearInterval.

El operador condicional ?

Se utiliza para reemplazar la instrucción if en JavaScript y escribir un código más abreviado.

Ejemplo:

```
if (num1>num2)
{
    numamayor=num1;
}
else
{
    numamayor=num2 ;
}
```

Utilizando el operador ? el código sería el siguiente:

```
num1>num2 ? numamayor=num1 : numamayor=num2;
```

Primero se evalúa la condición que num1 sea mayor que num2. Si se cumple entonces numamayor es igual a num1 y en caso contrario numamayor es igual a num2.

La función eval

Es una función que veréis que se utiliza algunas veces en ejemplos, foros, etc. y que también existe en otros lenguajes de programación.

Es una función singular que a veces se usa inadecuadamente aunque otras veces si se utiliza convenientemente puede resultarnos de gran ayuda.

Esta función coge una cadena que convierte en código válido y después la ejecuta.

Para mayor referencia, consulta el siguiente enlace:

<http://es.wikipedia.org/wiki/Eval>

Ejercicios:

- 1.- Crea una página web que contenga un hipervínculo. Cada vez que el ratón pase por encima del enlace debe salir un alert avisándonos que estamos encima de un hipervínculo.
- 2.- Crea un formulario básico con el campo dni y el botón enviar. Si el usuario deja el campo dni vacío saldrá un alert con un mensaje indicándonos que el campo no tiene datos al pulsar el botón de enviar.
- 3.- Crear un caja de texto con un valor inicial de 0, y dos botones : Sumar e Inicializar. Cada vez que pinchemos sobre el botón Sumar se irá incrementando el valor del campo de 10 en 10, si pinchamos sobre el botón Inicializar el valor del campo pasará a ser 0.
- 4.- Introduce un número del 1 al 10. Genera un número aleatoriamente, si el número introducido es igual al generado que salga un mensaje felicitándonos y si no es así nos debe avisar que hemos fallado.
- 5.- Crea un documento que al cargarse nos muestre un mensaje de Bienvenida. Pasados 20 segundos nos debe abrir otro nuevo documento.
- 6.- Partiendo de la cadena de texto: `cadena="2+2"`, utilizando la función `eval` ejecuta la cadena para nos muestre la suma.