

Recuperación:

TAREA PRESENCIAL UNIDAD 2

Modelo de objetos predefinidos en JavaScript.

El principal objetivo de esta tarea es verificar que se conozcan y se hayan aprendido en cierta profundidad los conceptos tratados en la unidad 2 del módulo de Desarrollo Web en Entorno Cliente. Se incluyen los conceptos, el Modelo de Objetos del Navegador (BOM) así como los distintos objetos predefinidos en JavaScript.

Es por ello que se deberán buscar soluciones que se ajusten al alcance de las unidades mencionadas y evitar aquellas que no sean parte de estos contenidos.

No está permitido hacer cambios sobre los archivos de páginas web (.html).

Se facilita el sistema de archivos como las plantillas para empezar los ejercicios

```
tarea_16_12 | tarea_16_12/script_tabla_mult.js
            | tarea_16_12/pag_tabla_mult.html
            | tarea_16_12/RECUP_tarea_presencial_unidad_2.pdf
            | tarea_16_12/pag_unidad_1_1.html
            | tarea_16_12/pag_unidad_1_2.html
            | tarea_16_12/pag_unidad_1_3.html
            | tarea_16_12/script_unidad_1_1.js
            | tarea_16_12/script_unidad_1_2.js
            | tarea_16_12/script_unidad_1_3.js
            | tarea_16_12/RECUP_tarea_presencial_unidad1.pdf
```

Para la entrega, sube un archivo comprimido con la misma estructura en su interior y que contenga los archivos, script_tabla_mult.js y pag_tabla_mult.html con el código javascript necesario.

Ejercicio. Script para mostrar las tablas de multiplicar.

1. Entrada de datos:
 - a) El script pedirá una operación de multiplicación por teclado mediante cuadro de diálogo (prompt) separados por una x (mayúscula o minúscula) o por un asterisco. **(1,25 puntos)**
 - b) A y B deben ser números enteros entre 0 y 10 ambos inclusive. Tratar los datos de entrada para crear dos variables de tipo Number, cada una de ellas con el valor de los números A y B. **(2,5 puntos)**
No se permite insertar espacios ni otros caracteres que no sean los ya mencionados.
Ejemplos válidos:
"AxB", "AXB", "A*B"
 - c) En caso de que el usuario introduzca unos valores erróneos en la entrada, se mostrará un mensaje al usuario diciendo que debe insertar dos números enteros entre 0 y 10 separados de x o asterisco (*). **(2 puntos)**
 - d) En caso de que el usuario pulse cancelar, se mostrará el mensaje "*Se ha cancelado la solicitud de multiplicacion*" que ya se encuentra en la plantilla html. **(1,25 puntos)**

2. Salida de datos:
 - a) La salida del script mostrará la tabla de multiplicar del número A multiplicando desde el 0 hasta el 10. Se mostrará como una lista (Cada elemento en un) dentro del elemento HTML incluido en la plantilla: `<ul id="tabla">` **(2 puntos)**
 - b) La línea correspondiente al número B se marcará en negrita. **(1 punto)**
Ejemplo:

Para la entrada 2x3, tendrá que mostrarse lo siguiente:

2 x 0 = 0
2 x 1 = 2
2 x 2 = 4
2 x 3 = 6
2 x 4 = 8
2 x 5 = 10
2 x 6 = 12
2 x 7 = 14
2 x 8 = 16
2 x 9 = 18
2 x 10 = 20

← Esta línea está en negrita