

Desarrollo Web en Entorno Cliente (DAW_DWEC)

[Área personal](#) / [Mis cursos](#) / [DAW-DWEC-VdelaPaz](#) / [Tema 5](#) / [Ejercicios propuestos](#)

Ejercicios propuestos

Temporizadores

Escribir páginas web que:

- Una página web que, trascurridos 5 segundos, muestre el mensaje "¡Hola Mundo!"
- Una página web que contenga una imagen y cada 5 segundos muestre otra de una galería de imágenes
- Una página web que muestre un reloj digital en funcionamiento

Eventos

Escribir páginas web que:

- Salude al usuario cuando se visite y se despida de él cuando se abandone
- Informe de las coordenadas X e Y cuando se hace clic en cualquier lugar de la misma
- Calcule el cuadrado de un número conforme se escriban los dígitos del mismo en una caja a tal efecto
- Cambie el color de fondo a rojo cuando se haga clic con el botón principal del ratón, a amarillo cuando se haga clic con el botón central y a verde cuando se haga clic con el botón secundario. Para volver al color de fondo original, se podrá hacer doble clic.
- Incluya elementos de varios tipos. Al hacer clic en cualquiera de ellos se mostrará el tipo de elemento del que se trata
- Contenga los siguientes elementos:
 - Tres botones con las etiquetas 1, 2 y 3
 - Una lista con los nombres de los botones anteriores
 - Una lista con los colores rojo, amarillo y verde
 - Un botón con la etiqueta "Asignar"

El usuario podrá programar el comportamiento de los botones para ello seleccionará uno de los botones, uno de los colores y hará clic en "Asignar". Al hacer clic en el botón asignado, el fondo de la página cambiará al color elegido

- Contenga varios [enlaces](#) y evite que se puedan abrir estos [enlaces](#).
- Muestre el color de fondo rojo cuando se pulsa la tecla "r", en amarillo cuando se pulsa la tecla "a" y en verde cuando se pulsa la tecla "v"
- Contenga una caja de texto y un área de notificación. En el área de notificación se mostrará el número 0 y este número se incrementará automáticamente mientras se pulse una tecla dentro de la caja de texto
- Contenga una caja de texto en la cual el usuario puede escribir su nombre y un área de notificación en la cual se saludará al usuario mostrando los caracteres que introduzca en la caja de texto al mismo tiempo que se pulsan las teclas
- Contenga una caja de texto y una palabra oculta. El usuario debe adivinar la palabra oculta. Para ello, el fondo se mostrará en rojo y cada vez que pulse una tecla que corresponda con la palabra oculta, el fondo se mostrará en amarillo, volviendo a rojo cuando se pulse una tecla que no corresponda con la palabra oculta. El fondo se mostrará en verde cuando la palabra tecleada coincida con la oculta.
- Muestre un lienzo en el cual el usuario pueda dibujar puntos haciendo clic en el mismo. Para crear los puntos de forma dinámica se puede utilizar el método `createElement` del objeto `document` y para añadir los puntos al lienzo se puede utilizar el método `appendChild`. La posición de los puntos se puede controlar de forma dinámica mediante la propiedad `style`
- Muestre un círculo que se pueda arrastrar con el ratón
- Contenga cajas de texto. Cuando se gane el foco en cada caja, se mostrará un mensaje de ayuda sobre lo que se puede introducir en las mismas
- Que desencadene y gestione un evento definido por el usuario

Formularios

- Realiza una página web de reserva de billetes, con un formulario compuesto por inputs de datos como nombre, apellidos, edad, hombre o mujer, DNI, email, cómo se viaja: tren, avión, barco..., en qué fecha. De dónde se sale y donde se llega.... Utilizar el mayor número de input posibles.
- Valide cada campo para que el usuario no pueda introducir un tipo de datos diferente al requerido. Valide también para que no pueda dejar campos en blanco.
- Cuando el usuario introduzca los datos correctamente en el formulario guardar estos en *cookies* y proporcione al formulario un botón de guardar cookies y leer cookies, para que estos puedan ser guardados y leídos.
- Un grupo de amigos quiere hacer el amigo invisible por navidad. Atendiendo a su petición crear una página web llamada "amigo invisible", donde pidamos el nombre, el correo y aleatoriamente a cada componente del grupo le asigne al amigo que va a hacer el regalo. Se le enviará un correo con el nombre que le haya salido en el sorteo.

Última modificación: lunes, 19 de febrero de 2018, 18:56

◀ Videotutorial gestión de eventos y formula

Ir a...

Tarea para DWEC05. ▶

Usted se ha identificado como CARLOS MIGUEL DE LUCAS BALLESTEROS (Salir)

DAW-DWEC-VdelaPaz