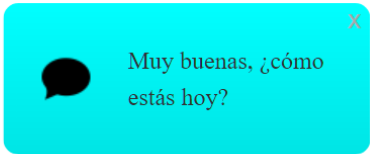

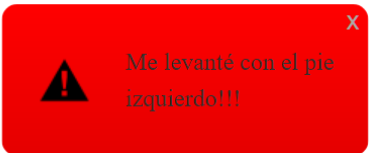




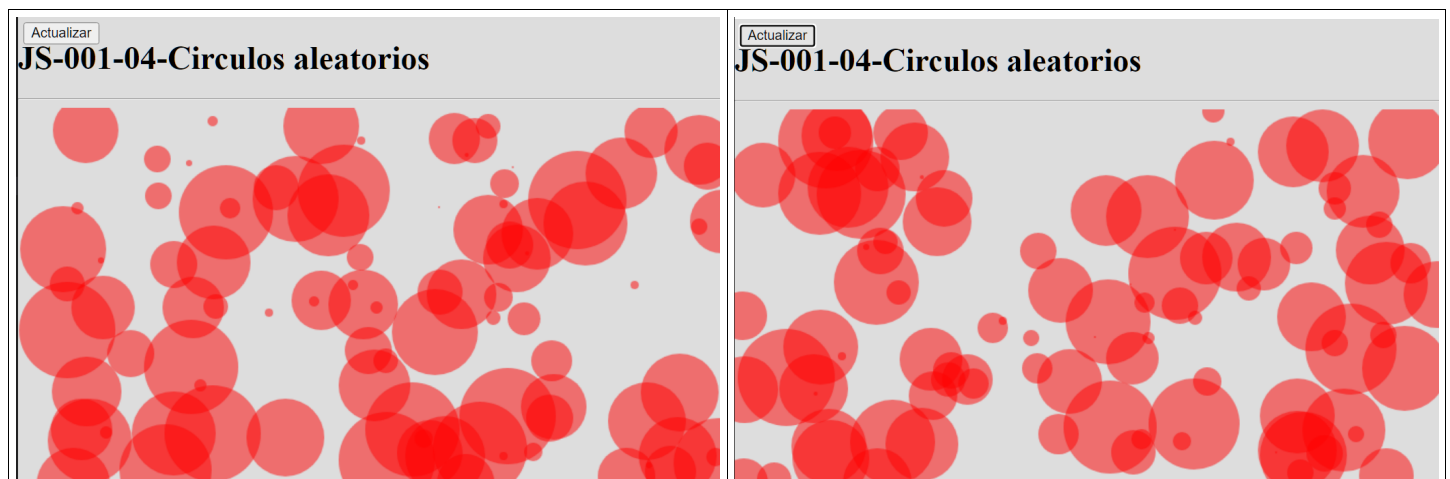
1. Partiendo del código JS-001-15-Anadir-elementos, se pide mejorarlo para que cada vez que hacemos clic en el botón "Mostrar caja de mensaje" vaya conmutando cíclicamente por Estado 1 -> Estado 2 -> Estado 3 -> Estado 1 ->

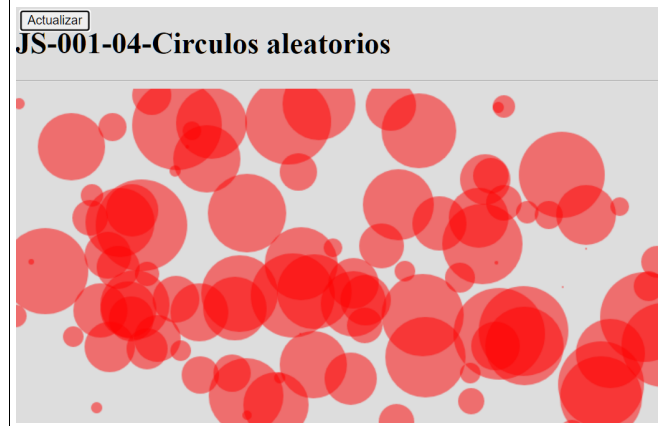
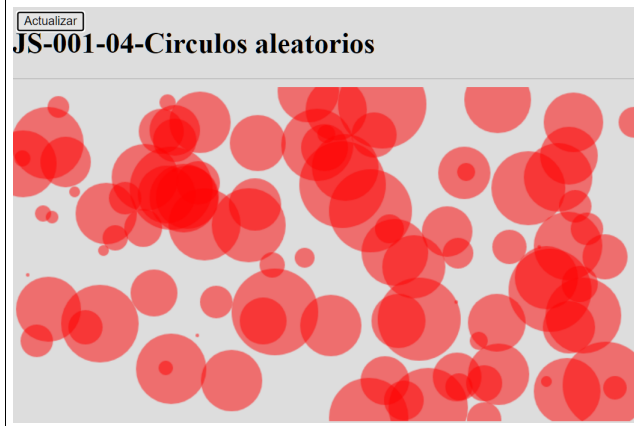
<p>Al cargar la página</p> <p>Mostrar caja de mensaje</p>	<p>Estado 1</p> <p>Mostrar caja de mensaje</p> 
<p>Estado 2</p> <p>Mostrar caja de mensaje</p> 	<p>Estado 3</p> <p>Mostrar caja de mensaje</p> 

2. Desarrolla una página web que tenga un botón "Actualizar", dibuje 100 círculos de posición aleatoria (dentro del canvas HTML), color rojo y radio aleatorio (de 0 a 50).

```
<body>
  <h1>JS-001-04-Circulos aleatorios</h1>
  <hr/>

  <button>Actualizar</button>
  <canvas width="732" height="400"></canvas>
</body>
```





[Propuesta solución: JS-001-04-Circulos-aleatorios]

3. Desarrolla un script en JavaScript que tiene un par de arrays cada uno con un listado de nombres como los siguientes:

```
const listaDeGente = ['Juan', 'Ana', 'Mónica', 'Alfonso', 'Patricia', 'Jennifer',  
                      'Montana', 'Jana', 'Carlos',];  
const listaVetados = ['Juan', 'Mónica', 'Luis', ];
```

y que produzca una página web con 2 listados de los que pueden entrar a un evento y de los que no pueden:

Salida del script:

Admitir a: Ana, Alfonso, Patricia, Jennifer, Montana, Jana, Carlos.

Rechazar a: Juan, Mónica.

[Propuesta solución: JS-001-18-Rellenar-lista-vetados]

4. Desarrolla un script en JavaScript que muestre un combo para seleccionar un mes y después genere un "calendario del mes" como aparece a continuación:

Salida:

Select mes: Septiembre ▼

Septiembre

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30		



Salida:

Select mes:

Febrero

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28

[Propuesta solución: JS-001-06-Calendario-sencillo]

5. Desarrolla un script que dispone de un array con el formato siguiente:

```
const agendaContactos = ['Roberto:986232323', 'Ana:986767676', 'Benito Roberto:616070707',  
'Juan:91343434', 'Diana:986696969'];
```

y que solicita un nombre y produce una salida indicando el teléfono de ese nombre o el mensaje "Lo sentimos, este contacto no está en la agenda."

Buscar contacto por nombre:

El número de teléfono de Roberto es 986232323.

Buscar contacto por nombre:

🙄 Lo sentimos, este contacto no está en la agenda.

[Propuesta solución: JS-001-12-Buscar-por-nombre]

6. Desarrolla un script en JavaScript que tiene un par de cajas de texto "Ancho" y "Alto" y un botón "Dibujar". En las cajas de texto podemos poner el ancho y alto del cuadrado verde a dibujar. Al pinchar en el botón "Dibujar", se dibuja el rectángulo con los datos indicados. Inicialmente, el valor de los campos "Ancho" y "Alto" será de 100 (píxeles). También hay un botón "Valor por defecto" que vuelve el cuadrado a su estado inicial y un mensaje indicando el tamaño actual.

JS-001-03-Dibujar un cuadrado

Salida:

Ancho: Alto: 

El rectángulo es 100píxeles de ancho y 100píxeles de alto.

JS-001-03-Dibujar un cuadrado

Salida:

Ancho: Alto: 

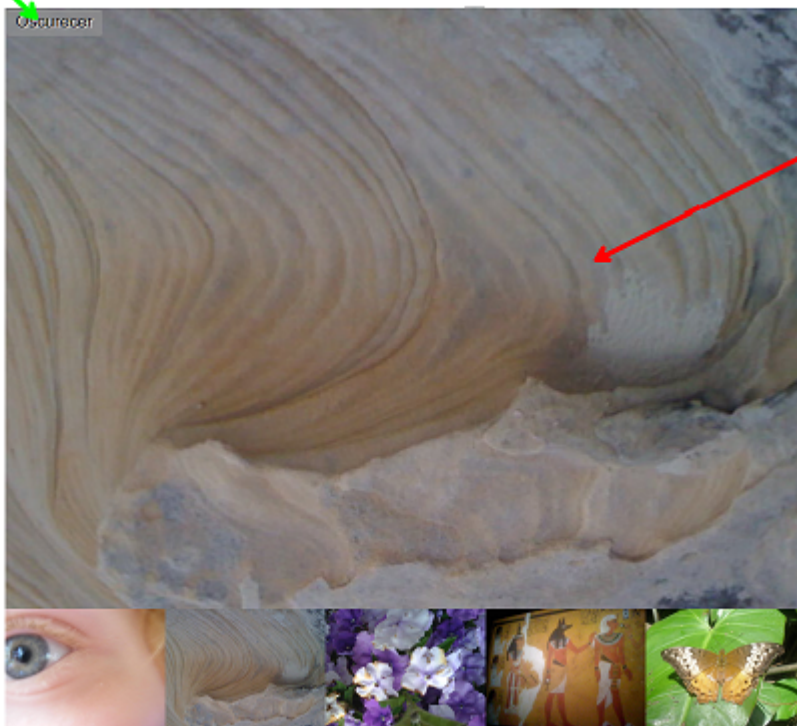
El rectángulo es 150píxeles de ancho y 100píxeles de alto.

[Propuesta solución: JS-001-03-Dibujar-un-cuadrado]

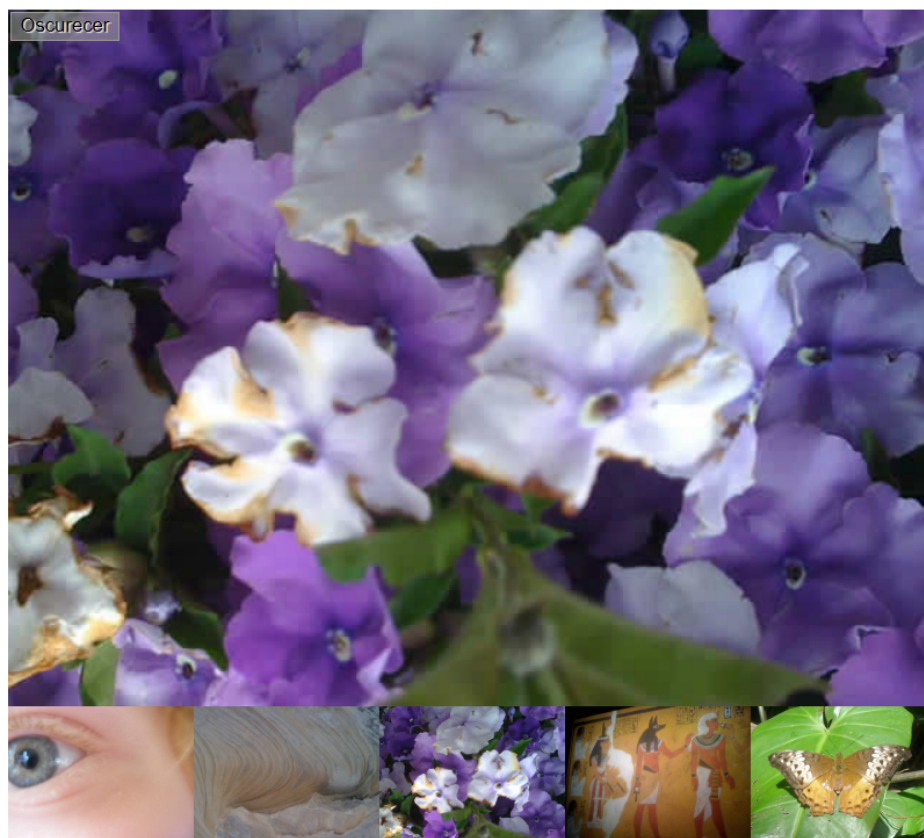
7. Desarrolla un script muestre una galería de imágenes en secuencia (punto 3 azul). Al hacer click en una de ellas, aparecerá como la principal (área señalada por flecha 2 roja). Existirá un "botón" "Oscurecer"/"Dar brillo" que realizará un efecto de "máscara alfa" para que parezca que la imagen tiene más o menos brillo.

1

Ejemplo de galería de imágenes



Ejemplo de galería de imágenes





[Propuesta solución: JS-001-10-Galeria-de-imagenes]

8. Desarrolla un script que será un juego que empieza con la interfaz siguiente. El usuario irá introduciendo un número entre 1 y 100 para intentar acertar un número "secreto" (también entre 1 y 100, generado al azar) en menor número posible de intentos (hasta 10 intentos).

<h3>JS-001-05-Juego de averiguar numero</h3> <p>Se ha seleccionado un número secreto al azar entre 1 y 100. Intenta acertarlo en 10 intentos. En cada intento, te vamos informando si te pasaste o quedas por debajo del secreto.</p> <p>Introduce tu intento: <input type="text"/> <input type="button" value="Enviar intento"/></p>	<h3>JS-001-05-Juego de averiguar numero</h3> <p>Se ha seleccionado un número secreto al azar entre 1 y 100. Intenta acertarlo en 10 intentos. En cada intento, te vamos informando si te pasaste o quedas por debajo del secreto.</p> <p>Introduce tu intento: <input type="text"/> <input type="button" value="Enviar intento"/></p> <p>Intentos previos: 50</p> <p>Fallo!</p> <p>Te has pasado...</p>
<h3>JS-001-05-Juego de averiguar numero</h3> <p>Se ha seleccionado un número secreto al azar entre 1 y 100. Intenta acertarlo en 10 intentos. En cada intento, te vamos informando si te pasaste o quedas por debajo del secreto.</p> <p>Introduce tu intento: <input type="text"/> <input type="button" value="Enviar intento"/></p> <p>Intentos previos: 50 40</p> <p>Fallo!</p> <p>Te has pasado...</p>	<h3>JS-001-05-Juego de averiguar numero</h3> <p>Se ha seleccionado un número secreto al azar entre 1 y 100. Intenta acertarlo en 10 intentos. En cada intento, te vamos informando si te pasaste o quedas por debajo del secreto.</p> <p>Introduce tu intento: <input type="text"/> <input type="button" value="Enviar intento"/></p> <p>Intentos previos: 50 40 30 10</p> <p>Fallo!</p> <p>Te quedaste por debajo...</p>
<h3>JS-001-05-Juego de averiguar numero</h3> <p>Se ha seleccionado un número secreto al azar entre 1 y 100. Intenta acertarlo en 10 intentos. En cada intento, te vamos informando si te pasaste o quedas por debajo del secreto.</p> <p>Introduce tu intento: <input type="text"/> <input type="button" value="Enviar intento"/></p> <p>Intentos previos: 50 40 30 10 20</p> <p>Fallo!</p> <p>Te quedaste por debajo...</p>	<h3>JS-001-05-Juego de averiguar numero</h3> <p>Se ha seleccionado un número secreto al azar entre 1 y 100. Intenta acertarlo en 10 intentos. En cada intento, te vamos informando si te pasaste o quedas por debajo del secreto.</p> <p>Introduce tu intento: <input type="text"/> <input type="button" value="Enviar intento"/></p> <p>Intentos previos: 50 40 30 10 20 28</p> <p>¡Enhorabuena! ¡Has acertado!</p> <p><input type="button" value="Comenzar de nuevo juego"/></p>

Ejemplo de mensaje de perder:

<h3>JS-001-05-Juego de averiguar numero</h3> <p>Se ha seleccionado un número secreto al azar entre 1 y 100. Intenta acertarlo en 10 intentos. En cada intento, te vamos informando si te pasaste o quedas por debajo del secreto.</p> <p>Introduce tu intento: <input type="text"/> <input type="button" value="Enviar intento"/></p> <p>Intentos previos: 50 51 52 53 54 55 56 57 68 69</p> <p>!!!UPSS, PERDISTE!!!</p> <p><input type="button" value="Comenzar de nuevo juego"/></p>

[Propuesta solución: JS-001-05-Juego-de-averiguar-numero]