

|      |           |                                    |
|------|-----------|------------------------------------|
| T2_2 | Actividad | Objetos Predefinidos de JavaScript |
|------|-----------|------------------------------------|

## OBJETOS PREDEFINIDOS DE JAVASCRIPT

9. Crea un nuevo documento HTML con un script que nos muestre el ancho de pantalla, alto de pantalla y diagonal de pantalla en pixels.

10. Construye un programa que calcule un número aleatorio del 1 al 10 y lo muestre en una div del html.

11. Construye un html de nombre cambia\_color.html que te avise de que cambiará el color de fondo a rojo y posteriormente otro a verde.

12. Escribe un programa que pida por prompt un texto y si es mas largo de 10 caracteres, extrae los 5 últimos y muéstrellos en pantalla

13. Haz un programa que te permita entrar por prompt la base de un triángulo, luego la altura en otro, y muestra en un div del html su área

14. A partir del método bgColor del document(cambia\_color.html) construye un html que permita en un select, seleccionar un color de cuatro y con un boton que reasigne a la página a ese color de fondo.

15. Escribe un html que permita abrir desde un boton, una ventana controlada desde javascript , escribiendo el html necesario para mostrar un texto con las propiedades utilizadas y un boton que permita cerrar la nueva ventana.

16. Haz un programa que te permita desde un boton, encender o apagar una imagen de una bombilla según los gif's dados.

17. Escribe un html que pida por prompt un texto, guardalo como un objeto String y que nos permita saber el número de caracteres escritos, que nos permita re-escribirlo en cursiva, en negrita, en color rojo, a un tamaño muy grande, y finalmente tachado.

17. Escribe un programa que permita escribir una tabla con cuatro celdas (dos filas y dos columnas), con bordes colapsados y un texto en cada celda.

17. Crea un programa que permita saber en milisegundos cuando acabó el mundo según el calendario Maya, recoge además el día, mes, año, hora, minutos, segundos actuales y día de la semana.

18. Haz un programa que te permita entrar con un control de texto la base de un triángulo, luego la altura en otro, y muestra su área en pantalla. Crea también un boton para ejecutar el cálculo y otro para borrar los datos y el resultado.

19. . Haz un programa que te permita entrar con un control de texto el número de columnas y en otro control el número de filas de una tabla que se escribirá en pantalla y permitirá escribir en cada celda creada. Necesitarás un boton para crear la tabla y otro para borrarla