

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

## OBJETOS PREDEFINIDOS DE JAVASCRIPT

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

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

**11.** Escribe un programa que pida por control de texto una frase y si es mas largo de 10 caracteres, extrae los 5 últimos y muestralos en pantalla

**12.** 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 botón que reasigne a la página a ese color de fondo.

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

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

**15.** Escribe un html que pida por un input de texto, un texto, guárdalo 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