

#### ❑ **ACTIVITY 1 –Añadir un párrafo**

- En editores como **Visual Studio Code**, que tienen el módulo **Emmet** incorporado, se pueden crear párrafos con el texto clásico de pruebas **“Lorem ipsum...”**. Si estando en el body de una nueva página web escribimos `ol/li*9>lorem` y luego pulsamos el tabulador, se crearán 9 párrafos numerados con el texto en cuestión
- Una vez creados los párrafos la página consistirá en pedir al usuario un texto y un número (Del 1 al 10) para la posición de ese texto. El texto se mostrará en negrita.
- Se mostrará el párrafo (sin eliminar ninguno de los anteriores) en la posición indicada. Si se indica el 3, se dejarán sin cambiar el primer y segundo párrafos iniciales, el nuevo se colocará como tercero y el que antes era el tercero, ahora será el cuarto y así sucesivamente.
- Si el número no está en ese rango (o no es un número) se avisa del error y se pide de nuevo.
- Si el usuario cancela, la aplicación no hace nada.

#### ❑ **ACTIVITY 2 – Salto a Google en 5 segundos**

- Muestra una página que diga **Nos vamos** y que tras 5 segundos nos redirija a la página del buscador Google.

#### ❑ **ACTIVITY 3 – Contador de visitas con aviso de cookies**

- Crear una aplicación que nos muestre el número de veces que hemos entrado.
- Lo haremos mediante una cookie que caducará después de un año
- Pero primero avisaremos con un cuadro de confirmación, que grabamos cookies en la página. Si el usuario no acepta cookies las borramos y no mostraremos las visitas. Ese mensaje aparecerá al principio.
- Ese cuadro sale una vez por sesión

#### ❑ **ACTIVITY 4 – Buscar una palabra dentro del documento**

- Crea una página que tenga mucho texto como contenido
- Crea una aplicación que busque una palabra escrita por el usuario en un cuadro dentro del documento
- La aplicación hará scroll hacia la palabra y esta aparecerá remarcada

#### ❑ **ACTIVITY 5 – Marca palabras dentro del documento**

- Esta práctica es una versión más avanzada que la anterior
- Se trata de pedir una palabra y remarcar todas las apariciones de la palabra en el texto del documento marcándolas con una etiqueta mark
- Esta puede ser una idea de resultado.

«ocho días, y al cabo se vino a llamar don Quijote; de donde, como queda dicho, tomaron ocasión los autores desta tan verdadera historia que, sin duda, se debía de llamar Quijada, y no Quesada, como otros his a secas, sino que añadió el nombre de su reino y patria, por hacerla famosa, y se llamó Amadis de Gaula, así quiso, como buen caballero, añadir al suyo el nombre de la suya y llamarse don Quijote de la manbre della.

», se dio a entender que no le faltaba otra cosa sino buscar una dama de quien enamorarse: porque el caballero andante sin amores era árbol sin hojas y sin fruto y cuerpo sin alma. Decíase él: «Si yo, por les acontece a los caballeros andantes, y le derribo de un encuentro, o le parto por mitad del cuerpo, o, finalmente, le venzo y le rindo, ¿no será bien tener a quien enviarle presentado, y que entre y se hinque abro, señor de la insula Malindrania, a quien venció en singular batalla el jamás como se debe alabado caballero don Quijote de la Mancha, el cual me mandó que me presentase ante vuestra merced, para que o hecho este discurso, y más cuando halló a quien dar nombre de su dama! Y fue, a lo que se cree, que en un lugar cerca del suyo había una moza labradora de muy buen parecer, de quien él un tiempo anduvo o, y a ésta le pareció ser bien darle título de señora de sus pensamientos; y, buscándole nombre que no desdijese mucho del suyo, y que tirase y se encaminase al de princesa y gran señora, vino a llamarla ivo, como todos los demás que a él y a sus cosas había puesto.

# PRÁCTICAS A ENTREGAR

## ❑ **ACTIVITY 6 – Scroll suave**

- Genera una página con mucho contenido. Por ejemplo, con **p\*50>lorem600** seguido del tabulador, o suando el contenido del Quijote sugerido en páginas anteriores.
- Consigue, que después de 5 segundos, la página, ella sola se vaya al final haciendo un desplazamiento suave.

## ❑ **ACTIVITY 7 – Cuenta palabras**

- Genera una página con mucho contenido. . Por ejemplo, con **p\*50>lorem600** seguido del tabulador, o suando el contenido del Quijote sugerido en páginas anteriores.
- Consigue que aparezca en un párrafo al principio del documento, el número de palabras que tiene el documento.

## ❑ **ACTIVITY 8 – Invertir párrafos**

- Genera una página con mucho contenido. . Por ejemplo, con **p\*50>lorem600** seguido del tabulador, o suando otro contenido, pero asegurándote de que tienes muchos párrafos de tipo p.
- Consigue por JavaScript que los párrafos aparezcan en la página en orden contrario al que aparecerían normalmente

## ❑ **ACTIVITY 9 – Misma posición a la vuelta**

- Genera una página con mucho contenido (usa el HTML de cualquiera de las anteriores)
- Consigue que cada vez que el usuario vuelva a la página (incluso cerrando el navegador) tenga la página con scroll en la misma posición que la última vez.

## ❑ **ACTIVITY 10 – Párrafos poco a poco**

- Nuevamente, usa una página con muchos párrafos
- Consigue que el contenido de la página aparezca poco a poco, haciendo que aparezca un párrafo cada segundo.

## ❑ **ACTIVITY 11 – Ordenar una lista**

- Muestra una página que muestre una lista de palabras (haz unas 10 o 15)
- Pregunta al usuario (después de 3 segundos en la página) si quiere que la lista salga ordenada alfabéticamente.
- Si acepta la sugerencia, consigue que la lista aparezca ordenada.