

Ya están todos los ejercicios resueltos (todos con copilot)

Les dejo aquí este [curso de UDEMY gratuito](#) sobre programación básica (con Python).
Dura 4.5 horas, pero lo pueden reproducir a 1.5X o 2X y se entiende perfectamente y tardan hasta menos de 4.5 horas.

UT4.4 Ejercicios sobre selectores JQuery

Crear mediante JQuery una tabla de 15x15 con números al azar entre 1 y 100. Programar los botones para que al pulsarlos realicen las siguientes acciones:

- boton1** Poner en la primera y última celda de la tabla el color de fondo de texto del cuadro de texto.
- boton2** Poner de color indicado en el cuadro de texto todas las celdas pares.
- boton3** Poner del color que haya en el cuadro de texto todas las celdas impares.
- boton4** Poner lo que haya en el cuadro de texto en todas las celdas que tengan un número impar.
- boton5** Volver a rellenar todas las celdas de la tabla con números al azar entre 1 y 100, y el fondo de la celda del color del cuadro de texto.
- boton6** Al pulsar boton6 poner en todos los td la palabra que haya en el cuadro de texto texto6
- boton7** Al pulsar boton7 poner en texto7 la suma de todos los números de la tabla.
- boton8** Al pulsar en boton8 poner en texto8 la suma de todos los números impares de la tabla.
- boton9** Al pulsar en boton9 restarle uno al valor de cada celda.
- boton10** Al pulsar boton10 añadir una fila con números al azar entre 1 y 100 al final de la tabla.

boton11 Al pulsar boton11 añadir una fila de números al azar entre 1 y 100 al principio de la tabla.

boton12 Al pulsar boton12 sumar el valor texto12 a cada una de las celdas de la tabla. Si no hay nada en el cuadro de texto se sumará uno a cada celda.

boton13 Al pulsar boton13 eliminar la fila indicada en texto13. Sino se indica ningún número se borrará la primera fila.

boton14 Al pulsar boton14 en las celdas que contengan el valor más pequeño poner el color de fondo indicado en texto14.

boton15 Al pulsar boton15 ordenar los números de la tabla de menor a mayor.

boton16 Al pulsar boton16 poner un botón en todas las celdas que tengan valores acabados en 5. El texto del botón será el valor que previamente tenía la celda.

boton17 Al pulsar boton17 ordenar de menor a mayor los números de cada fila de mayor a menor.

boton18 Al pulsar boton18 ordenar de manera ascendente los números de cada columna.

boton19 Al pulsar boton19 borrar la columna indicada en texto19. Si no se indica ninguna se borrará la primera.

boton20 Al pulsar boton20 colorear las celdas de la tabla cómo un tablero de ajedrez.

boton21 Al pulsar boton21 crear en cada celda el atributo personalizado data-valor y asignarle un valor al azar entre 20 y 60.

boton22 Al pulsar boton22 poner en cada celda el valor que hay en su atributo data-valor

boton23 Al pulsar boton23 poner de color verde las celdas que su atributo data-valor sea par y en color rojo las que su atributo data-valor sea impar.

boton24 Al pulsar boton24 las celdas de la tabla se irán desvaneciendo una tras otra. Cada celda no se desvanecerá hasta que la anterior se haya desvanecido.

boton25 Al pulsar boton25, programar que al pulsar en las celdas con números impares se mostrará un sweetalert2 que muestre el número de la celda.

boton26 Al pulsar boton26 poner en cada celda la cotización actual del bitcoin

```
<!DOCTYPE html>
<html>

<head>

    <style>
        body {
            font-size: 20px;
        }

        .caja {
            border: 1px solid brown;
            margin: 3px;
            display: inline-block;
        }

        input {
```

```

        width: 70px;
        text-align: center;
    }

    td {
        border: 1px solid grey;
        padding: 3px;
    }
</style>

```

```

<script
src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/3.4.1/jquery.min.js"></script
>

<script>
//Crea una tabla de nf filas y nc columnas en el elemento id
function crearTabla(nf, nc, min, max, id) {
    var html = "<table class='tabla'>";
    for (var f = 0; f <= nf; f++) {
        html += "<tr>";
        for (var c = 0; c <= nc; c++) {
            var numero = Math.floor(Math.random() * max + min);
            html += `<td contenteditable>${numero}</td>`;
        }
        html += "</tr>"
    }
    html += "</table>";
    $("#" + id).html(html);
}

$(document).ready(function () {
    crearTabla(15, 15, 1, 100, "panel");

    //crea botones con sus correspondientes ids y los mismos input text con sus
ids
    for (var b = 1; b <= 30; b++) {
        $("#botones").append(
            `<div class='caja'><button id="boton${b}">Botón
${b}</button><input type="text" id="texto${b}"></div>`
        );
    }

    $("#boton1").click(function () {
        $("#td:first , td:last").css("background-color",
$("##texto1").val());
    });

    $("#boton2").click(function () {
        $("#td:even").css("background-color", $("##texto2").val());
    });
}

```

```

$("#boton3").click(function () {
    $("#td:odd").css("background-color", $("#texto3").val());
});

$("#boton4").click(function () {
    $("#td").each(function () {
        var modulo = $(this).text() % 2;
        if (modulo == 0) {
            $(this).text($("#texto4").val())
        }
    });
});

$("#boton5").click(function () {
    $("#td").each(function () {
        $(this).css("background-color",
$("#texto5").val()).text(Math.floor(Math.random() * 100 + 1));
    });
});

});
</script>
</head>

<body>
    <div id="panel">

    </div>
    <div id="botones">
    </div>
</body>

</html>

```

Todos los ejercicios han sido creados por Copilot automáticamente, sólo en dos hubo que hacer un pequeño retoque, el futuro lo tenemos muy jodido

```

/** al pulsar boton6 poner en todos los td la palabra que haya en el cuadro de texto
texto6

    $("#boton6").click(function () {
        $("#td").each(function () {
            $(this).text($("#texto6").val());
        });
    });

/** Al pulsar boton7 poner en texto7 la suma de todos los números de la tabla.

```

```

$("#boton7").click(function () {
    var suma = 0;
    $("td").each(function () {
        suma += parseInt($(this).text());
    });
    $("#texto7").val(suma);
});

```

*/** AL pulsar boton8 poner en texto8 la suma de todos los números impares de la tabla y poner el fondo de las celdas con números impares de color amarillo*

```

$("#boton8").click(function () {
    var suma = 0;
    $("td").each(function () {
        var modulo = $(this).text() % 2;
        if (modulo != 0) {
            //Copilot aquí se equivocaba y ponía ==, elegía los pares en vez de impares
            suma += parseInt($(this).text());
            $(this).css("background-color", "yellow");
        }
    });
    $("#texto8").val(suma);
});

```

*/** AL pulsar en boton9 restarle uno al valor de cada celda.*

```

$("#boton9").click(function () {
    $("td").each(function () {
        $(this).text(parseInt($(this).text()) - 1);
    });
});

```

*/** AL pulsar boton10 añadir una fila con números al azar entre 1 y 100 al final de la tabla.*

```

$("#boton10").click(function () {
    var html = "<tr>";
    for (var c = 0; c <= 15; c++) {
        var numero = Math.floor(Math.random() * 100 + 1);
        html += `<td>${numero}</td>`;
    }
    html += "</tr>";
    $("table").append(html);
});

```

*/** AL pulsar boton11 añadir una fila de números al azar entre 1 y 100 al principio de la tabla.*

```
$("#boton11").click(function () {  
    var html = "<tr>";  
    for (var c = 0; c <= 15; c++) {  
        var numero = Math.floor(Math.random() * 100 + 1);  
        html += `<td>${numero}</td>`;   
    }  
    html += "</tr>";  
    $("table").prepend(html);  
});
```

*/** AL pulsar boton12 sumar el valor texto12 a cada una de las celdas de la tabla. Si no hay nada en el cuadro de texto se sumará uno a cada celda.*

```
$("#boton12").click(function () {  
    var numero = $("#texto12").val();  
    if (numero == "") {  
        numero = 1;  
    }  
    $("td").each(function () {  
        $(this).text(parseInt($(this).text()) + parseInt(numero));  
    });  
});
```

*/** AL pulsar boton13 eliminar la fila indicada en texto13. Sino se indica ningún número se borrará la primera fila.*

```
$("#boton13").click(function () {  
    var numero = $("#texto13").val();  
    if (numero == "") {  
        $("tr:first").remove();  
    } else {  
        $("tr:nth-child(" + numero + ")").remove();  
    }  
});
```

*/** AL pulsar boton14 en las celdas que contengan el valor más pequeño poner el color de fondo indicado en texto14.*

```
$("#boton14").click(function () {  
    var color = $("#texto14").val();  
    var min = 100;  
    $("td").each(function () {  
        if (parseInt($(this).text()) < min) {
```

```

        min = parseInt($(this).text());
    }
});
$("td").each(function () {
    if (parseInt($(this).text()) == min) {
        $(this).css("background-color", color);
    }
});
});
});

```

*/** Al pulsar boton15 ordenar los números de la tabla de menor a mayor.*

```

$("#boton15").click(function () {
    var numeros = [];
    $("td").each(function () {
        numeros.push(parseInt($(this).text()));
    });
    numeros.sort(function (a, b) {
        return a - b;
    });
    $("td").each(function (index) {
        $(this).text(numeros[index]);
    });
});

```

*/** Al pulsar boton16 colocar un botón en todas las celdas que tengan números que acaben en 5. El texto del botón será el valor que previamente tenía la celda.*

```

$("#boton16").click(function () {
    $("td").each(function () {
        var numero = $(this).text();
        if (numero.substr(numero.length - 1) == "5") {
            var html = `${numero}</button>`;
            $(this).html(html);
        }
    });
});

```

*/** Al pulsar boton17 ordenar de mayor a menor los números de cada fila.*

```

$("#boton17").click(function () {
    $("tr").each(function () {
        var numeros = [];
        $(this)
            .find("td")

```



```

        .each(function () {
            numeros.push(parseInt($(this).text()));
        });
        numeros.sort(function (a, b) {
            return b - a;
        });
        $(this)
            .find("td")
            .each(function (index) {
                $(this).text(numeros[index]);
            });
    });
});

```

*/** AL pulsar boton18 ordenar de manera ascendente Los números de cada columna.*

```

$("#boton18").click(function () {
    var numeros = [];
    $("td").each(function () {
        numeros.push(parseInt($(this).text()));
    });
    numeros.sort(function (a, b) {
        return a - b;
    });
    $("td").each(function (index) {
        $(this).text(numeros[index]);
    });
});

```

*/** AL pulsar boton19 borrar la columna indicada en texto19. Si no se indica ninguna se borrará la primera.*

```

$("#boton19").click(function () {
    var numero = $("#texto19").val();
    if (numero == "") {
        $("tr").each(function () {
            $(this).find("td:first").remove();
        });
    } else {
        $("tr").each(function () {
            $(this)
                .find("td:nth-child(" + numero + ")")
                .remove();
        });
    }
});

```

```
    }  
  });
```

*/** AL pulsar boton20 dibujar las celdas de la tabla como un tablero de ajedrez
//este no lo hizo bien, pero casi*

```
    $("#boton20").click(function () {  
      $("td").each(function (index) {  
        if (index % 2 == 0) {  
          $(this).css("background-color", "black");  
        } else {  
          $(this).css("background-color", "white");  
        }  
      });  
    });
```

*/** AL hacer dobleclick en boton20 dibujar en panel un tablero de ajedrez.*

```
    $("#boton20").dblclick(function () {  
      var html = "";  
      for (var f = 0; f < 8; f++) {  
        html += "<tr>";  
        for (var c = 0; c < 8; c++) {  
          if (f % 2 == 0) {  
            if (c % 2 == 0) {  
              html += "<td></td>";  
            } else {  
              html += "<td style='background-color:black'></td>";  
            }  
          } else {  
            if (c % 2 == 0) {  
              html += "<td style='background-color:black'></td>";  
            } else {  
              html += "<td></td>";  
            }  
          }  
        }  
        html += "</tr>";  
      }  
      $("#panel").html(html);  
    });
```

//AL pulsar boton21 crear en cada celda el atributo personalizado data-valor y asignarle un valor al azar entre 20 y 60.

```

$("#boton21").click(function () {
    $("td").each(function () {
        var numero = Math.floor(Math.random() * 40) + 20;
        $(this).attr("data-valor", numero);
    });
});

```

*/** Al pulsar boton22 poner en cada celda el valor que hay en su atributo data-valor*

```

$("#boton22").click(function () {
    $("td").each(function () {
        $(this).text($(this).attr("data-valor"));
    });
});

```

*/** Al pulsar boton23 poner de color verde las celdas que su atributo data-valor sea par y en color rojo las que su atributo data-valor sea impar.*

```

$("#boton23").click(function () {
    $("td").each(function () {
        if ($(this).attr("data-valor") % 2 == 0) {
            $(this).css("background-color", "green");
        } else {
            $(this).css("background-color", "red");
        }
    });
});

```

*/** Al pulsar boton24 las celdas de la tabla se irán desvaneciendo una tras otra. Cada celda no se desvanecerá hasta que la anterior se haya desvanecido.*

```

$("#boton24").click(function () {
    $("td").each(function (index) {
        $(this).fadeOut(1000 * index);
    });
});

```

*/** Al pulsar boton25, programar que al pulsar en las celdas con números impares se mostrará un sweetalert2 que muestre el número de la celda.*

```

$("#boton25").click(function () {
    $("td").each(function () {
        if ($(this).text() % 2 != 0) {
            $(this).click(function () {
                Swal.fire("El número de la celda es: " + $(this).text()); //aquí hubo que

```

corregir y cambiar swal por Swal.fire

```
});
```

```
}
```

```
});
```

```
});
```