



## NORMAS GENERALES PARA LAS ACTIVIDADES

### ● Condiciones de entrega

- Se dispone de 3 sesiones para realizar las actividades. Se entregarán en la fecha indicada. No se admitirán ejercicios entregados después de esa fecha.
- La entrega de todas las actividades se hará a través de GitHub y Aules.
- En GitHub, al repositorio LM subirás un directorio que deberá nombrarse con el nombre y primer apellido del alumno seguido de la frase “-práctica2-UT5”. *El nombre y los apellidos deben ir separados por un guión*. En aules entrega el enlace a ese directorio dentro del repositorio de LM.

### ● Condiciones de corrección

- Las actividades se deben realizar con un editor (Visual Studio Code por ejemplo)
- Se deben entregar los ficheros .html y .js que se generen.
- Si se detecta copia en alguna actividad se suspenderá automáticamente la unidad de didáctica a todos los alumnos implicados.
- Si se detecta copia de alguna página web de internet, automáticamente se suspenderá la actividad copiada.

### ● Calificación

- Existen cinco actividades. Todas tienen la misma puntuación.
  - Las actividades se puntuarán dentro del apartado de procedimientos que es un 15% de la nota de la unidad.
-



## EL CÓDIGO DEBE SER LO MÁS COMPACTO POSIBLE

**Ejercicio 1.** Utilizando el xml de los libros aquí proporcionado realizar una distribución de tabla. Cada librería es una tabla diferente. Cada libro aparece en una fila. OPCIONAL: El color de fondo de las celda cuyo libro sea más barato aparecerá con un color de fondo. El conjunto de las tablas estará centrado tanto vertical como horizontalmente.

**Ejercicio 2.** Realiza una página web que simule un lector de mensajes. Para ello deberás disponer de un fichero txt donde cada mensaje ocupará una línea (un salto de línea implicará un cambio de mensaje). Según sea uno u otro hacer un estilo u otro y alínealos uno hacia la derecha y otro hacia la izquierda.

**Ejercicio 3.** Validar el siguiente formulario usando HTML5 y JavaScript siguiendo las siguiente restricciones. Vamos a suponer que el HTML no cambiará en un futuro.

1. El Usuario debe comenzar por mayúsculas y debe finalizar en un número.
2. La contraseña debe contener 8 caracteres, finalizar por una mayúscula y comenzar con un dígito.
3. Comprueba que las dos contraseñas sean equivalentes
4. El nombre debe comenzar por mayúsculas
5. Los apellidos debe comenzar con mayúsculas
6. El teléfono debe ser numérico, comenzar por 6, 7 o 9



### Formulario registro

Usuario: *	<input type="text" value="user1"/>
Contraseña: *	<input type="password" value="•••••"/>
Repita la Contraseña: *	<input type="password" value="•••••"/>
Email: *	<input type="text" value="user1@mail"/>
Nombre:	<input type="text" value="Usuario"/>
Apellidos:	<input type="text" value="Apellido Apellido Apellid"/>
Edad:	<input type="text" value="98"/>
Telefono: *	<input type="text" value="987654321"/>

Registrarse

OPCIONAL: Añade una capa debajo del botón registrarse donde informes de los campos que no cumplen el formato indicando cómo debe ser ese formato. Usa la propiedad `textContent`.