

El objeto document

ACTIVIDADES

En esta práctica trabajarás con la propiedad **images** del objeto **document**. Practicarás la forma de acceder a cada objeto imagen de la página.

■ Escribe el código HTML necesario para crear una página web en la que únicamente se muestren las imágenes **imagen0.gif**, **imagen1.gif**, **imagen2.gif** e **imagen3.gif**. Podrás encontrar estos archivos entre los trabajos de la lección.

Deberás especificar el tamaño de cada imagen en dicho código. Además, las imágenes se situarán en una subcarpeta llamada **images6**.

■ Ahora inserta código JavaScript de forma que se realicen las siguientes tareas:

1.- Aparece un cuadro de diálogo en el que se le pide al usuario que introduzca un valor del 0 al 3, indicando la primera imagen a modificar. Por defecto, aparecerá el valor 0.

2.- Se comprueba el valor introducido por el usuario y, si no es correcto, se le vuelve a pedir dicho valor hasta que sea correcto.

3.- Aparece un segundo cuadro de diálogo en el que se vuelve a pedir un valor del 0 al 3, indicando la segunda imagen a modificar. Por defecto, aparecerá el valor 0.

4.- Se comprueba si este segundo valor es correcto y, en caso negativo, se le vuelve a pedir al usuario dicho valor hasta que sea correcto.

5.- Se comprueba si el número de la primera imagen es inferior al número de la segunda imagen.

5.1.- En caso afirmativo, se intercambian las imágenes. Es decir, se intercambia el valor de la propiedad **src** de cada objeto image.

5.2.- En caso negativo, aparecerá un mensaje indicando que el primer valor debe ser inferior al segundo valor.

■ Guarda el archivo con el nombre *Practica06.html* y comprueba el resultado en un navegador.