



Linkia FP

Formación Profesional Oficial a Distancia

Actividad

Desarrollo de Aplicaciones Web

M06 – Desarrollo web en entorno cliente

Objetos predefinidos de JavaScript

Objetivos

- Utilizar los principales objetos predefinidos JavaScript.
- Utilizar los métodos propios de JavaScript para el tratamiento de textos.
- Crear, eliminar y controlar la gestión de ventanas.
- Guardar y leer el valor de una cookie.

Actividad 1

OBJETOS PREDEFINIDOS DE JAVASCRIPT

Ejercicio de utilización de los principales objetos predefinidos de JavaScript así como de sus métodos para la creación y modificación de las propiedades de las ventanas del navegador.

Debes comentar como mínimo los bloques de código correspondiente a cada ejercicio.

Para poder evaluar esta actividad se debe entregar como mínimo los archivos .html y .js .

1. Crea una nueva carpeta de nombre DAW_M06_2 en tu área de trabajo de Visual Studio Code. Dentro crea un nuevo documento HTML con el nombre "index.html" y un nuevo JS con el nombre "objetosPredef.js". Vincula el HTML con el JavaScript.
2. Dentro de index.html añade un div con id "listaPropiedades". Utiliza la función onload de window para que una vez cargado todo el HTML se llame a una función que cree dentro de "listaPropiedades" una lista ordenada HTML (....) como la mostrada a continuación pero añadiendo los valores correspondientes obtenidos de los métodos de los objetos predefinidos en JavaScript:
 1. Lengua predefinida en el navegador
 2. URL de la página web :
 3. Puerto de la URL:
 4. Título de la página web:
 5. Un valor aleatorio entre 0 y 100 (utiliza el objeto Math):
 6. La fecha actual es:
 7. La hora actual es:
 8. Valor máximo que puede tener un número en JavaScript :
 9. Valor mínimo que puede tener un número en JavaScript :
 10. Anchura total de la pantalla :

3. Añade al HTML un input con id="url" y un botón que al clicarlo establezca como valor de la cookie "url_usuario" el texto introducido por el usuario dentro del input.
4. Programa que una vez cargada la web, el valor del input con id "url" sea el valor guardado en la cookie "url_usuario".
5. Añade al HTML un botón con el texto "ABRE VENTANA". Programa que al clicarlo se abra una nueva ventana "nueva_ventana.html" y que pasados 7 segundos la ventana se cierre. La nueva ventana ha de ser de 400x400px, sin barra de menús y situada en medio de la pantalla.
6. Añade a "nueva_ventana.html" un nuevo JavaScript y tres botones. Programa los 3 botones para que:
 - a. Al clicar sobre el 1r botón se muestre en index.html (donde quieras) el texto "tu hija te llama".
 - b. Cada vez que clique en el 2o botón se muestre dentro de index.html (donde quieras) un número aleatorio entre 0 y 10.
 - c. al clicar sobre el 3r botón se cargue en la ventana la URL almacenada en la cookie.