

TEMA 7: DOM

Tarea para entregar:

EJERCICIO: PAINT

Queremos hacer una aplicación en JavaScript que simule un pequeño tablero de dibujo. Para ello tendrás que dibujar una tablero de 30 celdas x 30 celdas con cada celda de ancho 10 px y alto 10 px. Para realizar el tablero de dibujo tendrás que emplear obligatoriamente los métodos de creación de nodos del DOM. Una vez generado el tablero lo meterás dentro del **DIV** con id "zonadibujo". Además tendrás una paleta con 5 colores de dibujo (que ya está creada y se facilita con el código .html)

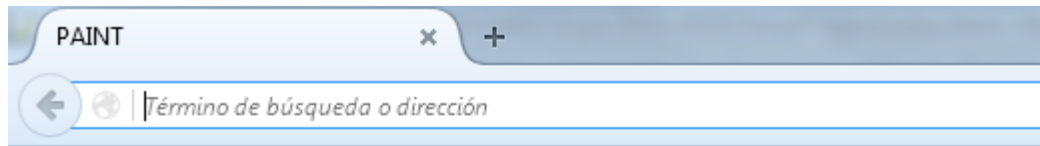
Se te facilitará un fichero .html y un fichero .css con los estilos que tendrás que utilizar. La programación de la aplicación JavaScript la tendrás que realizarla en un fichero .js adicional. La aplicación tendrá que ser cross-browser y funcionar perfectamente en Firefox, Google Chrome e Internet Explorer.

Si se modifican los colores programados en los estilos CSS (color1 a color 6) la aplicación tendrá que seguir funcionando correctamente.

La forma de funcionamiento de la aplicación será la siguiente:

- Haremos click en alguno de los 5 colores de la paleta y se le asignará la clase "seleccionado".
- Una vez seleccionado un color de la paleta, haremos un click en una celda (que se pintará del color activo en la paleta) y desde ese momento al mover el ratón por el tablero pintará del color activo todas las celdas por las que vayamos pasando el ratón. En el momento que volvamos a hacer click en otra celda dejará de pintar.
- Podremos escoger un color diferente y repetir el proceso, incluso sobre celdas que ya han sido pintadas.
- Para borrar una celda pintaremos con el color blanco de la paleta.
- Cada vez que el pincel esté activado se mostrará un mensaje debajo de la paleta de colores indicando: PINCEL ACTIVADO o PINCEL DESACTIVADO.

Captura de cómo debería quedar la aplicación:



DIBUJANDO EN JAVASCRIPT

Haga CLICK en un color para comenzar a pintar



Haga CLICK en cualquier celda para activar/desactivar el Pincel

