

1.

ver 1	ver 2	ver 3	por 2		

2.

¡saluda!

Alerta de JavaScript

¡Hola Mundo!

Aceptar

3.

numero 1	numero 2	resultado
<div>+ - * /</div>		

4.

C

789+

456-

123*

,0=/

5.

-->

Contador: 0
Contador: 1
Contador: 2
Contador: 3
Contador: 4
Contador: 5
Contador: 6

5.1.

Contador: 0
Contador: 1
Contador: 2
Contador: 3
Contador: 4
Contador: 5
Contador: 6

6.

EL JUEGO DE ADIVINAR UN NÚMERO

¿Cuál crees que es el número secreto?, escríbelo:

Nº de intentos:

7. Ejercicio para subir a moodle: **Búsqueda Dicotómica.**

El Adivino de Números

Piensa en un número que esté entre 0 y 100, y yo lo adivinaré...

¿Es el número?:

50

Intentos: 0

8.

¿Qué quieres que muestre la página?

9.

Tablas dinámicas

X:

Y:

10.

Imagen

.....
Pulsa para que aparezca la imagen

Al hacer click:

Imagen



Pulsa para qué aparezca la imagen

11.

Cambio de color

.....prueba.....

Pulsa el boton para poner en rojo

Cambio de color

.....prueba.....

Pulsa el boton para poner en rojo

12.



Haga clic en la bombilla para encender / apagar la luz.



Haga clic en la bombilla para encender / apagar la luz.

13.

Galería de fotos

2 filas * 2 columnas

2 filas * 3 columnas

Y muestra según lo que elija por ejemplo:

Galería de fotos de 2 filas por 3 columnas



14.

Galería dinámica de fotos

columnas

X:

filas

Y:

Y muestra por ejemplo:



15. Galería de fotos con foto principal. Va cambiando la foto principal al hacer click sobre las fotos pequeñas de la primera fila y al pasar el ratón por encima de las fotos pequeñas de la segunda fila.



16. Seleccionar tres productos. Uno a continuación de otro.

Tres Productos

Selecciona un producto

Tres Productos

Selecciona un producto ▼

ordenador

Tablet

videojuego

Tres Productos

Tablet ▼

Tres Productos

ordenador ▼



Tres Productos

videojuego ▼



17. Seleccionar 3 productos.

Tres Productos

Selecciona un producto ▼

Tres Productos

Selecciona un producto ▼

ordenador

tablet

videojuego

Tres Productos

ordenador ▼



Tres Productos

tablet ▼



Tres Productos

videojuego ▼



18.

Catálogo de Productos

Selecciona una categoría ▼

Catálogo de Productos

Selecciona una categoría ▼
ordenadores
Tablets
videojuegos

Catálogo de Productos

ordenadores ▼



19. JUEGO: Tres en Raya. Para entregar.

JUEGO TRES EN RAYA

Crea una página web que únicamente tenga una tabla de 3 filas por 3 columnas.

En cada celda de la tabla habrá un enlace, es decir, habrá una etiqueta <a> en cada celda.

Y en cada celda el enlace correspondiente ocupará toda la celda. // Averigua cómo hacerlo utilizando CSS.

Al hacer click en cada enlace (evento onclick), se llama a una función llamada *seleccionar* a la que se le pasan las coordenadas de la celda sobre la que se ha hecho click (*seleccionar(a, b)*). Ejemplo: *seleccionar(1, 2)* → si se selecciona la celda que está en la 2ª fila y 3ª columna.

Algoritmo.

Inicializar un contador global que cuente cuantos clicks se hacen sobre las celdas de la tabla.

Crear la función **seleccionar(a, b)**:

Si el número de clicks es menor que 9 {

 Coger los parámetros a y b y componer una coordenada como "ab". Por ejemplo si: a=2 y b=0 componer la coordenada "20".

Si el número de clicks es par {

 Cambiar el fondo de la celda con la imagen O. // Averigua cómo cambiar la imagen del fondo usando JavaScript.

 }

Sino {

 Cambiar el fondo de la celda con la imagen X. // Averigua cómo cambiar la imagen del fondo usando JavaScript.

 }

 Adaptar el tamaño de la imagen de fondo. // Averigua cómo cambiar el tamaño de la imagen de fondo usando JavaScript.

 Aumentar en 1 el contador de clicks.

}