1.

ver 1 ver 2 ver 3	por 2

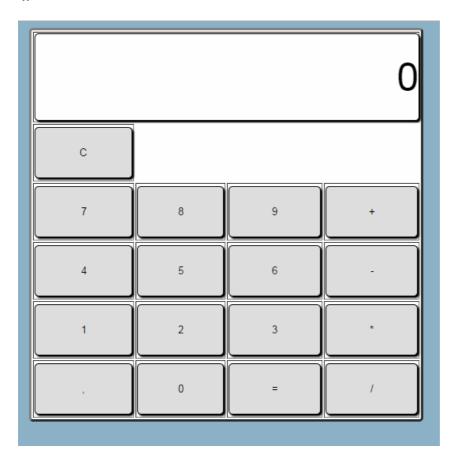
2.

[saluda!	Alerta de JavaScript	×
	¡Hola Mundo!	
		Aceptar

3.

numero 1	numero 2	resultado
+ - * /		

4.





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

5.1.

6	¡Repetir!
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:

Compruega si has acertado

Reinicia el juego

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

iMenor! iHas acertado! iMayor!

Intentos: 0

8.

¿Qué quieres que muestre la página?

Una tabla de 2 filas * 2 columnas

Un mensaje de saludo

Una tabla de 3 filas * 3 columnas

9.

Tablas dinámicas

columnas	
X:	
	filas
Y:	
	Crear la tabla

Imagen

Pulsa para que aparezca la imagen

Al hacer click:

Imagen



Pulsa para qué aparezca la imagen

11.

Cambio de color Cambio de color

prueba	prueba	
Pulsa el boton para poner en rojo	Pulsa el boton para poner en rojo	



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



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

13.

Galeria 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



Galería dinámica de fotos

columnas
X:
filas
Y:
Crear la galería

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.



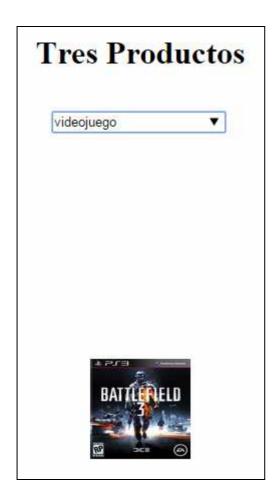
16. Seleccionar tres productos. Uno a continuación de otro.











17. Seleccionar 3 productos.







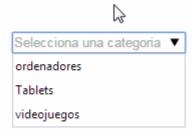




Catálogo de Productos



Catálogo de Productos



Catálogo de Productos



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) \rightarrow si se selecciona la celda que está en la 2^a fila y 3^a 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.

}