

## EJERCICIOS - OBJETOS NAVIGATOR, SCREEN Y WINDOW

1. Muestra, maquetada en una tabla HTML toda la información que puedas extraer mediante JavaScript del navegador cliente.
2. Realiza lo mismo para la información de la pantalla utilizada por el cliente.
3. Crea una página con una serie de enlaces que realicen lo que se pide en los siguientes apartados:
  - a) Abre una ventana de confirmación, mostrando que opción ha pulsado el usuario.
  - b) Abre una ventana y después analiza si está se cerró o no
  - c) Cambia la línea de estado y muestra en una ventana el cambio realizado.
  - d) Abre una ventana y pide al usuario un nuevo nombre para ella.
  - e) El primer enlace permite cerrar la ventana actual y el segundo cierra una ventana abierta con el método `open()` en la variable `ventanaNueva`.
  - f) Abre una ventana de un tamaño de 300x100 que puede ser cambiada de tamaño.
  - g) Mejora el apartado f) para que escriba algún texto en la página padre.
  - h) Mueve la ventana 50 pixeles hacia abajo y hacia la derecha al activar el enlace
  - i) Provoca que la ventana se sitúe en una posición concreta de la pantalla. El punto de referencia es la esquina superior izquierda de la ventana del navegador y de la pantalla del ordenador.
  - j) Cambia el tamaño de la ventana 50x50 pixeles por la esquina inferior derecha.
  - k) Cambia el tamaño de la ventana a 450x250 pixeles.
  - l) Mueve la barra de desplazamiento 10 pixeles hacia abajo.
  - m) Desplaza la barra de desplazamiento a una determinada posición.
4. Hacer una Web que muestre en la barra de estado el siguiente mensaje: "Probando el objeto Window de JavaScript".
5. Hacer una Web que muestre en la barra de estado la hora de hoy con el formato hora:minuto:segundo. Conseguir que se actualice cada segundo.

6. En la Web anterior introduce un enlace para cada una de las siguientes operaciones:

- Cerrar la ventana.
- Pasar la ventana a segundo plano.
- Mover la ventana a la posición 300,300 de la pantalla.
- Cambiar el tamaño de la ventana a 200x200 pixeles.