



MODULO 4. Unidad 5.
Diseño y gráficos
Práctica 7.



Práctica 7.

Partiendo del documento HTML entregado y de la documentación de [d3.js...](#)

1. Modificar la gráfica para tener un rango de 0 a 100, en vez de 0 a 10, tanto en el eje x como en el y.
 - Este dato debe estar almacenado en una constante.
2. Borrar todos los puntos anteriores y pintar cuatro puntos nuevos.
 - (20, 30)
 - (35, 10)
 - (70, 38)
 - (100, 100)
3. Modificar los círculos para que tengan un radio de 5 puntos.
 - Este dato debe ser almacenado en una constante.
4. Al hacer **click** sobre cada punto debe aparecer una alerta indicando su posición.
 - Es necesario añadir el atributo "**cursor**" de tipo "**pointer**" a cada uno de ellos para entender que son **clickables**.



Directrices generales:

1. Guardaremos el archivo para su entrega con el siguiente formato: M4P07_Nombre_Apellido1_Apellido2
2. En el caso de que el ejercicio contenga más de un archivo, subiremos un archivo ".zip" o ".rar" con el mismo formato de nombre, es decir, M4P07_Nombre_Apellido1_Apellido2.zip
3. Otra opción posible para presentar la práctica es hacer la entrega con un enlace de GitHub a vuestra práctica.
4. Se recomienda usar comentarios en el código para indicar nuestros pasos
5. Software recomendado: Visual Studio Code. Aunque si nos sentimos cómodos con otro editor para trabajar con HTML, CSS y JS como Sublime Text o Atom también es válido.
6. Usaremos nombres de variables apropiados. Si vamos a guardar una nota, llamaremos a esa variable **nota**, no x o n.