

Actividades Unidad 2

* Se valorará positivamente el uso de hoja de estilos y en general la presentación de la página web en cada ejercicio.

1. Desarrolla una página web con un campo de texto que permita introducir un mensaje. Al pulsar el botón de "enviar" se debe crear una nueva ventana que contenga dicho mensaje. La nueva ventana también debe incluir un párrafo que indique el tamaño de la nueva ventana. Por último, al cerrar la nueva ventana deberá aparecer un mensaje en la primera ventana indicándolo.

2. Desarrolla una página web que permita introducir dos fechas y calcular la diferencia en días entre ambas fechas. Debe gestionar la entrada de datos erróneos.

3. Crea una web que permita calcular la media de un número n de números.

- El número n debe ser introducido mediante un campo del tipo input.
- Al introducir el valor de n se debe generar n campos de texto para introducir los valores.
- En la parte inferior debe haber un botón de "Calcular media" al pulsarlo se debe mostrar al usuario la media de los números introducidos.
- En la parte inferior debe haber un botón de "Calcular media redondeada" al pulsarlo se debe mostrar al usuario la media redondeada de los números introducidos.
- Deben gestionarse errores.

4. Desarrolla una página que dada una cadena de texto, introducida mediante un área de texto, permita calcular:

- El número de líneas introducidas.
- El número de frases introducidas (se asume que todas las frases están separadas por un punto ".").
- Devuelve los primeros 10 caracteres del texto introducido.
- Convierte el texto a mayúsculas.
- El número de apariciones de la palabra "alumno" o "alumna" en el texto.
- Remplazar todas las apariciones de la palabra "alumno" o "alumna" por tu nombre.

5. A partir de la página web proporcionada y utilizando las funciones DOM, mostrar por pantalla la siguiente información:

- Número de enlaces de la página
- Numero de enlaces que enlazan a <http://prueba>
- Número de enlaces del tercer párrafo

6. ¿Cuántos días quedan para el día de reyes?

7. Simula mediante código JavaScript la tirada de 2 dados. La pantalla debe visualizar cómo se modifican los números durante 5 segundos y detenerse al sobrepasar este tiempo mostrando el número obtenido (Recomendado usar: Funciones `Math.random`, Métodos: `setTimeout` o `setInterval`)