



Ejercicios con eventos y formularios.

1.- A partir de la página web proporcionada, completar el código JavaScript para que:

- Cuando se pinche sobre el primer enlace, se oculte su sección relacionada.
- Cuando se vuelva a pinchar sobre el mismo enlace, se muestre otra vez esa sección de contenidos.
- Completar el resto de enlaces de la página para que su comportamiento sea idéntico al del primer enlace.
- Cuando una sección se oculte, debe cambiar el mensaje del enlace asociado para indicar que al pulsarlo se volverán a mostrar los contenidos.

```
<html>
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Ejercicio 1</title>
  <script type="text/javascript">
    function muestraOculta(id) {

    }
  </script>
</head>

<body>
  <p id="contenidos_1">a</p>
  <a id="enlace_1" href="#" onclick= ;return false;">Ocultar contenidos</a>
  <br />
  <p id="contenidos_2">b</p>
  <a id="enlace_2" href="#" onclick= ;return false;">Ocultar contenidos</a>
  <br />
  <p id="contenidos_3">c</p>
  <a id="enlace_3" href="#" onclick= ;return false;">Ocultar contenidos</a>
</body>

</html>
```

2.- Realiza el ejercicio anterior pasando this como parámetro (y sin pasar un nº 1, 2 o 3).
Pista: puedes utilizar la función de DOM previousSibling.

3.- Adapta el ejercicio 2 para no tener que utilizar this, usando manejadores



semánticos.

4.- Crea una página html que contenga una imagen. Mediante el uso de eventos debes conseguir que mientras se pulse sobre la imagen, ésta cambiará por otra imagen. Al dejar de hacer click volverá a verse la imagen original.

Usa los siguientes eventos:

- MouseDown se produce cuando el usuario presiona el botón del mouse.
- MouseUp se produce cuando el usuario suelta el botón del mouse.

5.- Dada la siguiente página html debes conseguir:

- **Al hacer click sobre el div título, el fondo del div debe cambiar de color.**
- **Cuando se pulsa una tecla, el color de fondo de la página cambia de color.**
- **Cuando se pulsa sobre una imagen se muestran las coordenadas del ratón respecto del navegador y la pantalla con un alert.**

```
<html>
  <head> </head>
  <body>
    <div id="titulo">Prueba de eventos</div>
    <div>
      
    </div>
    <div>
      
    </div>
  </body>
</html>
```

Para solucionar el ejercicio utiliza la siguiente documentación:
<https://uniwebsidad.com/libros/ajax/capitulo-6/el-objeto-event>

6.- Dada la siguiente página web, mediante eventos debes conseguir que al pulsar sobre cada región aparezca un mensaje indicando su color.

```
<!DOCTYPE html>
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Ejercicio 6</title>
  <style type="text/css">
    body {margin:0px;}
    div{
      float:left;
    }
    #contenedor {position:absolute; width:100%;height:100%;}
    #rojo {background-color: red; width:50%; height:50%;}
    #verde {background-color: green; width:50%; height:50%;}
    #amarillo {background-color: yellow; width:50%; height:50%;}
    #azul {background-color: blue; width:50%; height:50%; }
```



```
</style>
<script type="text/javascript">

</script>
</head>
<body>
  <div id="contenedor">
    <div id="rojo"></div>
    <div id="verde"></div>
    <div id="amarillo"></div>
    <div id="azul"></div>
  </div>
</body>
</html>
```

7.- Crea una caja de texto donde quepan 100 caracteres, y que a medida que escribamos nos avise del número de caracteres que quedan libres.

8.- Vas a crear un juego que consiste en encontrar parejas en 12 cartas con 6 parejas de los personajes de los Simpson. El juego consistirá en lo siguiente:

- La aplicación deberá tener una tabla con 3 filas y cuatro columnas de un color. Además habrá un cuadro de texto con el valor 0 pero no modificable.
- Cuando el usuario haga clic sobre una celda, se mostrará una imagen.
- Cuando el usuario haga clic sobre otra celda, se mostrará otra imagen.
- Si las dos imágenes son iguales, se cambiará el color de la celda y se añadirá 1 al cuadro de texto.
- Si las dos imágenes son diferentes, se ocultarán mostrando nuevamente el color inicial.

9.- Crea una aplicación que te permitirá generar tus propios formularios de manera dinámica. Para ello dibuja una tabla de una sola fila y varias columnas. En cada columna habrá un botón que realice lo siguiente:

1. Crear un input de tipo texto. Le preguntará al usuario mediante un prompt qué nombre (atributo name) tiene el input.
2. Crear un input de tipo password. Le preguntará al usuario mediante un prompt qué nombre (atributo name) tiene el input.
3. Crear un textarea. Le preguntará al usuario el nombre y generará automáticamente un textarea de 40 columnas y 5 filas.
4. Crear un label. Preguntará al usuario a qué input va referido (atributo for).
5. Crear una imagen. Preguntará al usuario qué ruta tiene la imagen (atributo src).
6. Crear un checkbox. Preguntará al usuario el nombre y el valor (atributos name y value).



7. Crear un radio. Preguntará al usuario el nombre y el valor (atributos name y value).
8. Crear un botón (submit). Preguntará al usuario el nombre y el valor (atributos name y value).

10.- Vas a crear un pequeño test sobre la serie de televisión que tú quieras. El test tendrá 10 preguntas con 3 respuestas cada una a elegir con radio buttons. El programa deberá hacer lo siguiente:

- Cuando el usuario conteste las 10 preguntas obtendrá el resultado final en un cuadro de texto.
- Además, el usuario podrá ver qué preguntas ha fallado, porque al enviar el formulario le aparecerá un pequeño icono con un tick verde en las preguntas correctas y una cruz roja en las preguntas incorrectas.
- En caso de que el usuario deje alguna pregunta sin contestar, no mostrará el resultado e indicará con un mensaje "No has respondido a todas las preguntas". Y se marcará en color rojo la pregunta que no haya sido respondida.

11.- Crea dos formularios. El primero pedirá al usuario su nombre, apellido, teléfono, correo electrónico y dni. El segundo pedirá su dirección: dirección, código postal, localidad y provincia. Comprueba mediante expresiones regulares y lanzando un alert que:

- a. Nombre y apellido no tengan números y no estén vacíos.
- b. Que el DNI sea de la forma nueve dígitos + letra.
- c. Que el teléfono tenga nueve dígitos exclusivamente.
- d. Que el correo electrónico sea de la forma texto@texto.texto
- e. Coloca el foco en el segundo elemento del primer formulario por defecto (apellido).

12.- Crea un formulario que almacene la siguiente información y valida los datos introducidos:

- Fecha de creación: obligatorio y con formato dd/mm/aaaa.
- Cocinero: será un nombre en clave formado por dos letras en mayúscula, un símbolo y cuatro dígitos (ej. WW\$1234)
- Destinatario: estará formado por dos o tres letras mayúsculas correspondientes al estado, un guión bajo, el nombre de la ciudad en minúsculas, dos puntos, y el código de distrito de 4 dígitos (ej. NM_albuquerque:1234).
- Gramos: será un número del 100 al 5000.
- Composición: estará formado por una cantidad en gramos seguida de dos conjuntos de una o dos letras seguidas o no de un número. (ej. 200gC30H7)
- Número de cuenta de EEUU: supongamos que un número de cuenta estadounidense tiene el siguiente formato:
 - Dos letras: suponemos que el valor de cada letra es del 1 al 26 (no hay ñ ni ll).



CFGS DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA.
Desarrollo Web en Entorno Cliente

Pág.5de5

- Dos dígitos: debe corresponderse con la suma de la primera letra y la segunda: en caso de que sea menor que 10 se pone el 0 delante.
- Un guión.
- Doce dígitos de cuenta.
- guión.
- Dos dígitos de control: los dos primeros deben ser la suma de los 6 primeros dígitos de la cuenta dividido entre 6 y extrayendo solamente su parte entera; y los dos últimos exactamente igual, pero con los 6 siguientes.