

A yellow square containing the letters 'JS' in a large, bold, black sans-serif font.

Desarrollo web en entorno cliente

UD – 4

Modelo de objetos del documento

Actividades



{j s o n}



1.MODELO DE OBJETOS DEL DOCUMENTO(DOM)

2.ACCESO AL DOCUMENTO DESDE CÓDIGO

Act 2.1 Permitir cambiar los estilos del título de la página. Crear 2 botones para las acciones a implementar:

- Cambiar color
- Cambiar tamaño fuente



Act 2.2 Para hacer este ejercicio descárgate el archivo **“index-pruebas-dom.html”** y ábrela en tu navegador. Obtén por consola, al menos de 2 formas diferentes(en caso de existir varias alternativas):

- El elemento con id ‘input2’
- La colección de párrafos
- Lo mismo pero sólo de los párrafos que hay dentro del div ‘lipsum’
- El formulario (ojo, no la colección con el formulario sino sólo el formulario)
- Todos los inputs
- Sólo los inputs con nombre ‘sexo’
- Los items de lista de la clase ‘important’ (sólo los LI)

3.ACCESO A NODOS A PARTIR DE OTROS

Act 3.1 Para hacer este ejercicio descárgate el archivo **“index-pruebas-dom.html”** y obtén desde la consola, al menos de 2 formas diferentes (en caso de existir varias alternativas):

- El primér párrafo que hay dentro del div ‘lipsum’
- El segundo párrafo de ‘lipsum’
- El último item de la lista
- La label de “Escoge sexo”

4. GESTIÓN DE NODOS

Act 4.1 Utilizando funciones del dom crear la siguiente página, utilizando como referencia la información almacenada en el siguiente set:

Primer Bloque de párrafos.

Este es el primer párrafo

Este es el segundo párrafo

Este es el tercer párrafo

Segundo Bloque de párrafos.

Este es el primer párrafo

Este es el segundo párrafo

Este es el tercer párrafo

```
> const parrafo1 = {
  titulo: "Primer bloque de párrafos",
  hijos: ["Este es el primer párrafo", "Este es el segundo párrafo", "Este es el tercer párrafo"]
};

const parrafo2 = {
  titulo: "Segundo bloque de párrafos 2",
  hijos: ["Este es el primer párrafo", "Este es el segundo párrafo", "Este es el tercer párrafo"]
};

const estructura = new Set();

// Agregar los objetos al conjunto
estructura.add(parrafo1);
estructura.add(parrafo2);

< ▼ Set(2) {{...}, {...}} ⓘ
  ▼ [[Entries]]
    ▼ 0:
      ▼ value:
        ▼ hijos: Array(3)
          0: "Este es el primer párrafo"
          1: "Este es el segundo párrafo"
          2: "Este es el tercer párrafo"
          length: 3
          ► [[Prototype]]: Array(0)
          título: "Primer bloque de párrafos"
          ► [[Prototype]]: Object
        ▼ 1:
          ▼ value:
            ► hijos: (3) ['Este es el primer párrafo', 'Este es el segundo párrafo', 'Este es el tercer párrafo']
            título: "Segundo bloque de párrafos 2"
            ► [[Prototype]]: Object
          size: 2
          ► [[Prototype]]: Set
```

Act 4.2 Haz un programa que cuando se pulse un botón “InsertarAleatorio”, añada un elemento con un número aleatorio a una lista desordenada (elemento UL).

- Primer Elemento
- Segundo Elemento

InsertarAleatorio

- Primer Elemento
- Segundo Elemento
- Nuevo Elemento : 0.9742170056839945
- Nuevo Elemento : 0.39890994727255347
- Nuevo Elemento : 0.32063457995158196

InsertarAleatorio

Act 4.3 Hacer un programa que permita crear checkbox de forma dinámica al pulsar el botón.

- El número de checkbox, debe ser especificado en un campo de tipo texto(input).

Número de checkbox

Crear Checkbox

Crear checkbox

☐ 0.9170793868490903

☐ 0.3702359277463081

☐ 0.9498260352518761

☐ 0.021032054213784956

☐ 0.12327538886726441

☐ 0.07949543684207971

☐ 0.45782786555918764

☐ 0.9519600360044038

☐ 0.5670226922660968

☐ 0.6590825068457344

☐ 0.033735178969473756

☐ 0.9339961181421002

☐ 0.8392912379408235

☐ 0.6981422358530496

☐ 0.9736822383160182

☐ 0.1374165307930839

☐ 0.13268375191800263

☐ 0.6779347282555725

☐ 0.15700264475114478

☐ 0.8776057237245427

☐ 0.42665632331530445

☐ 0.5770946881668906

☐ 0.5910852448214481

Act 4.4 Realizar una página que visualice las aficiones del autor, un ejemplo de estructura sería:

¿Mi Deporte Favorito?

¿Mi Serie Favorita?

¿Mi película Favorita?

MIS AFICIONES

¿Mi deporte favorito?

¿Mi serie favorita?

¿Mi película favorita?

Al pulsar “Aceptar aficiones” debe completar el listado:

MIS AFICIONES

¿Mi deporte favorito?

Pasear por la montaña...

¿Mi serie favorita?

¿Mi película favorita?

Si has completado el ejercicio, prueba a realizar las siguientes **funcionalidades adicionales:**

- Se permite insertar varias aficiones por pregunta.
- No se deben insertar aficiones repetidas(controla/almacena las aficiones mediante un tipo set)

Act 4.5 Implementar la funcionalidad similar a la lista de compra. Al pulsar el botón añadir, se inserta el contenido del cuadro de texto a la lista superior, de forma ordenada. Véase el ejemplo siguiente:



The image shows two side-by-side screenshots of a web application titled "Lista de la compra".

The left screenshot shows the initial state: a list with four items (Azúcar, Cerveza, Pan, Patatas) and an empty text input field below it. A grey "Añadir" button is at the bottom.

The right screenshot shows the state after adding a new item: the list now contains five items (Azúcar, Cerveza, Kiwi, Pan, Patatas). The text input field now contains the word "Kiwi", and the "Añadir" button is highlighted with a blue border.

Si has completado el ejercicio, prueba a realizar las siguientes **funcionalidades adicionales:**

- Poder eliminar elementos de la lista al ser pulsados.