

¡ Vaya a mear ahora !

Nombre \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_ Grupo \_\_\_\_\_

Haga visible en todas las páginas html entregadas su nombre. El fichero comprimido que entregará al finalizar el examen debe incluir su nombre. En algunas páginas aparece la palabra "NOMBRE" invitando a usar ese recurso para ello.

1. Animación básica "Vinculada". Al penetrar el ratón en el recuadro determinado por el rectángulo azul:
  - a. Sus elementos interiores se desplazan arriba a la derecha.
  - b. El fondo cambia a amarillo
  - c. Los elementos internos numerados cambian el fondo a azul
  - d. Al penetrar el ratón en un elemento interno, éste cambia de color a rojo
2. Botones Observe la animación de los dos botones. Observe el código html entregado, sobre él debe crear la animación
  - a. En el segundo botón, observe que la parte blanca aparece pasado un tiempo y desaparece igualmente pasado un tiempo.
3. (2 puntos) "Encadenadas". En esta página están totalmente determinadas las animaciones. Deberá identificarlas y mediante javascript establecer una secuenciación de las mismas que encaje exactamente en la del vídeo en el elemento html "cuadrado".
  - a. Observe cómo en el vídeo se indica cierta información que va cambiando. Esta información se muestra en dos div "incia" y "marcha".
  - b. "incia" indicará el instante en el que se activa una animación. Deberá detectar la activación de una animación, no aprovecharse de que usted la puede establecer
  - c. "marcha" indica el momento del ciclo completo en el que se está. Esto es, un número que indica el tiempo en el que se está. Observe cómo al llegar a 9, se reinicia la cuenta a 0, volviendo a empezar todo el ciclo de animaciones otra vez.
  - d. Tanto en "incia" como en "marcha" debe mostrarse el nombre de la animación existente en el elemento cuadrado en ese momento, independientemente de que usted la pueda haber establecido con su código.
4. En este ejercicio se trata de mover mediante una animación el cuadrado de un punto a otro de la pantalla determinado por el ratón.

La forma en la que se determina el punto inicial y final es con el evento down y up del ratón.

- a. Cuando el usuario pincha el botón del ratón, mueve el ratón y finalmente suelta el botón, se está indicando la trayectoria completa que tomará la animación. El lugar donde se pincha el botón es el inicio y el lugar donde se libera es el final.
- b. El usuario puede repetir este gesto con el ratón, determinando con ello nuevos lugares de inicio y final del movimiento
- c. Un cambio de posiciones inicial y final debe aplicarse sólo después de que el usuario haya liberado el botón. Es decir, sólo con pulsar el botón (y sostenerlo) no se cambia la animación en curso ni las siguientes hasta no liberar el botón
- d. A mitad de camino entre el punto inicial y final, el cuadrado hace un giro, tanto al ir, como al regresar.
- e. El código javascript no puede realizar ningún cálculo aritmético ni establecer datos que no procedan exclusivamente de la posición del ratón.