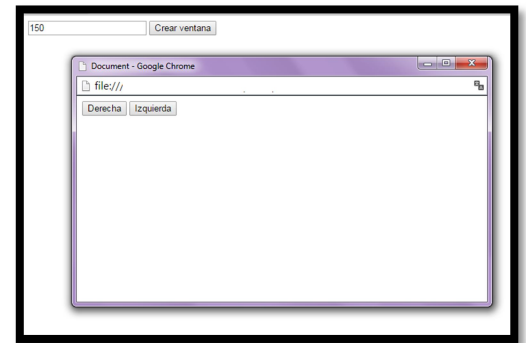


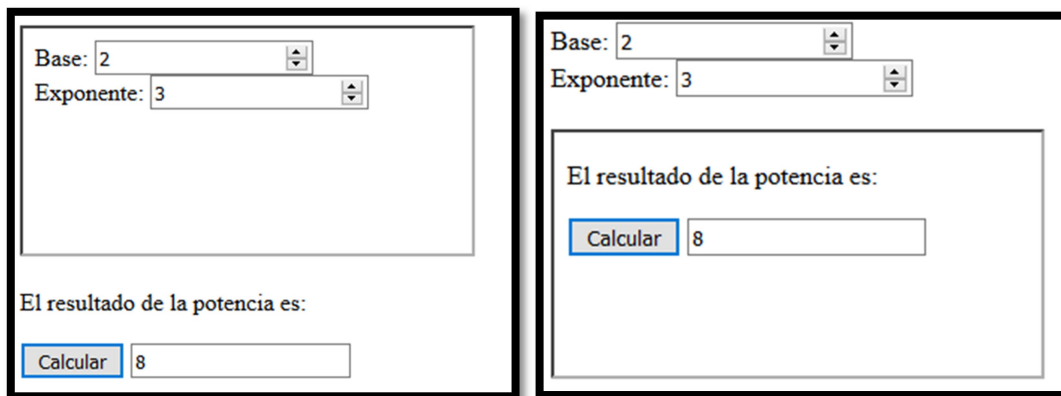
1) Confeccionar una página que permita abrir otra ventana cuando se presiona un botón.

Dicha ventana debe tener como ancho 600 pixeles y alto 300 pixeles. La nueva ventana tendrá dos botones que mueva la ventana a la izquierda y a la derecha X pixeles (pasados en una caja input).



2) Confeccionar una página que tenga un hipervínculo. Cuando se presione dicho hipervínculo generar un valor aleatorio entre 0 y 2. Si se genera el 0 el enlace nos llevará a Hotmail, si se genera un 1 enlazará a Gmail en caso de generarse un 2 lo hará a Yahoo.

3) Crear un documento web que contenga un iframe. En el documento principal se mostrará el resultado de una potencia. Los valores (base, exponente) y la función que calcule la potencia estarán en el iframe. Realizar el ejercicio al contrario.



4) Escribir un script que simule el lanzamiento de dos dados. Hacer uso de la función Math.random para obtener números aleatorios entre 1 y 6. Sumar los valores obtenidos tras lanzar los dados, informar al usuario del resultado. Al pulsar el botón **Lanzar** se realizarán 10 lanzamientos seguidos. Al finalizar se mostrará una estadística sobre los resultados obtenidos.

El resultado 2 ha salido: 1 veces

El resultado 3 ha salido: 0 veces

El resultado 4 ha salido: 2 veces

El resultado 5 ha salido: 0 veces

El resultado 6 ha salido: 1 veces

El resultado 7 ha salido: 1 veces

El resultado 8 ha salido: 3 veces

El resultado 9 ha salido: 0 veces

El resultado 10 ha salido: 1 veces

El resultado 11 ha salido: 0 veces

El resultado 12 ha salido: 1 veces

5) Coloca en nuestra página un proyector de imágenes con el que el visitante puede ir viendo una por una todas las imágenes de una serie. Las imágenes van cambiando cada cierto tiempo de modo automático.

6) Crea una página que contenga un botón que al pulsar se abra una ventana con un input de tipo color. Cuando se seleccione un color, éste se aplicará sobre el color de fondo de la página principal y aparecerá en un input de tipo text su valor en formato hexadecimal.

7) Señala la respuesta correcta:

1.- ¿El método `window.open()` necesita argumentos para poder abrir una nueva ventana?

- a) Verdadero
- b) Falso

2.- ¿Qué propiedades se deben establecer para controlar el tamaño de una ventana?

- a) `top` y `left`
- b) `frame` y `frameborder`
- c) `width` y `height`
- d) `resizable` y `size`

3.- El número devuelto al utilizar el método `getTime()` del objeto `Date` corresponde a :

- a) Días
- b) Segundos
- c) Milisegundos
- d) Horas

4.- Se puede obtener el valor de la constante `Pi` mediante:

- a) `Math.3,14`
- b) `Math.pi()`
- c) `Math.PI`
- d) Ninguna de las anteriores

5.- Se puede crea una ventana que no contenga las barras de desplazamiento si se establece:

- a) `toolbar = '0'`
- b) `scrollbar = '1'`
- c) `scrollbar = '0'`
- d) `toolbar = '1'`

6.- ¿Qué método del objeto `Window` sirve para solicita un valor al usuario?

- a) `alert()`
- b) `prompt()`
- c) `open()`
- d) `print()`

7.- ¿Cómo se puede ocultar el borde de un marco?

- a) `frameborder = 'hide'`
- b) `<frame> = '0'`
- c) `frame = '1'`
- d) `frameborder = '0'`

8.- ¿Cómo se define el número de marcos presente en un conjunto de marcos?

- a) Con el valor de `frame`
- b) Con el valor de `frameset`
- c) Con el valor de `row`
- d) Con el valor de `cols`

9.- ¿Cómo se cierra una ventana primaria desde una ventana secundaria?

- a) Con el método `window.close()`
- b) No se puede cerrar una ventana primaria desde una secundaria
- c) Con `opener.close()`
- d) Con `onclick = 'close()'`

10.- ¿La comunicación entre ventanas es un proceso completamente bidireccional?

- a) Verdadero
- b) Falso