## Ejercicios JavaScript

1. Realiza una aplicación que le pregunte al usuario su nombre, y el lugar dónde vive.

Mostrar un mensaje: Hola te llamas y vives en…

1. Realiza una aplicación que tenga tres botones cada uno con un evento onclick:
   1. El primero pide el nombre al usuario y lo muestra en pantalla
   2. El segundo pide la edad al usuario y la muestra en pantalla
   3. El tercero pide el lugar de nacimiento y lo muestra en pantalla

Crea una función para cada evento

1. Ventana de alerta con confirmación.

Windows.confirm(“mensaje a mostrar”);

Muestra una ventana de alerta con confirmación. Si el usuario pulsa aceptar, la ventana devuelve un true y si el usuario pulsa cancelar, la ventana devuelve un false

Aceptar 🡪 true

Cancelar 🡪 false

Realiza una aplicación que pregunte al usuario mediante un confirm ¿Estás de acuerdo? Y muestre por pantalla:

Si el usuario está de acuerdo: Entonces somos amigos

Si el usuario no está de acuerdo: Bueno, ya nos veremos

1. Crea una aplicación que pregunte al usuario:
   1. ¿Eres mayor de edad?
   2. ¿Tienes clave de usuario?

Si ambas respuestas son afirmativas se muestra el mensaje: Estás autorizado para visitar este sitio

Si alguna de ellas es falsa: Lo siento no puedes pasar

1. Podemos mostrar u ocultar un elemento cambiando el valor de su propiedad display.

Un párrafo tiene por defecto su display: block. Si queremos que no se muestre tendríamos que poner display:none

Para cambiar el valor del display desde javascript:

document.getElementById('txt2').style.display='none'

Realiza una aplicación que muestre un párrafo y dos botones, uno que muestre el párrafo y otro que lo oculte.

Realiza otra versión que solo tenga un botón que muestre/oculte el párrafo

1. El evento onmouseover se desencadena cuando pasamos el ratón sobre el elemento que lo contiene.

El evento onmouseout se desencadena cuando el ratón abandona el elemento que lo contiene

Realiza una versión del proyecto bombilla para que se encienda cuando pasemos el ratón sobre la imagen y se apague al salir el ratón de esta

### Separando html y javascript

Hasta ahora hemos declarado los eventos de javascript dentro de html.

Las buenas prácticas aconsejan separar el código html y javascript totalmente.

Para declarar eventos desde javascript y dejar nuestro html limpio:

    <h1>Proyecto bombilla avanzado</h1>

    <img id="bombilla" src="bombilla-off.gif">

    <script src="js/045\_bombilla.js"></script>

Y en javascript

let imgBombilla = document.getElementById("bombilla");

imgBombilla.addEventListener("mouseover", encender, false);

imgBombilla.addEventListener("mouseout", apagar, false);

function encender() {

    imgBombilla.src = "bombilla-on.gif";

}

function apagar() {

    imgBombilla.src = "bombilla-off.gif";

}

* Primero declara una variable para guardar el objeto (en este caso la imagen) que vas a utilizar
* Utilizamos la variable y addEventListener para añadirle el evento:
* addEventListener es una función ya predefinida en javascript que tiene tres parámetros, el tercero es opcional
  + addEventListener(“nombre del evento”, función a ejecutar, forma de propagación)