

Parcial I de Desarrollo mobile

SUBIR LOS 2 HTML, UN ARCHIVO JAVASCRIPT Y UN ARCHIVO CSS. USAR EL MENU ELEGIDO POR USTEDES

1. Realizar la consigna en un archivo HTML llamado inicio.html. Colocar una imagen y un titulo. Una imagen alusiva a JS con borde y un titulo con el nombre la materia en tamaño 40.
2. Recordar vincular inicio.html al menu.
3. Realizar la consigna en un archivo HTML llamado prestamo.html. Colocar un formulario similar que se muestra mas abajo.
Tipo de casa: Departamento o casa
Cantidades de habitantes: 1, 2, 3 o 4omas
Cantidades de cuotas: 36, 48, 84 o 96.
4. Recordar vincular prestamo.html al menu.
5. Realizar las siguientes consignas con javascript.
 - a. Usar una función para validar el monto solicitado sea entre 1000000 y 20000000.
 - b. Usar un evento focus. Si elige 1 habitantemostrar una etiqueta img un persona sola y asi con cada habitante que hay.
 - c. Usar un evento onchange. Si el monto pedido es mayor a 10000000 y es casa. Mostrara un label que diga es en un country y mostrar un input checkbox. Si la cantidad es menor a 10000000 no mostrar el anterior label y el checkbox.
 - d. Usar un evento onclick. Calcular el valor de cada cuota del préstamo.
 - e. Si dice que es en un country el monto solicitado se incrementa un 10%.
 - f. Si tipo es casa y son 4 más habitantes el monto solicitado se descuenta un 5 %
 - g. Para el item e y f puede usar una funcion aparte o incluido en el funcion del item d.
 - h. Usar el innerHTML. Colocar un div para mostrar los valores adicionales que se le cobrarán al cliente
 - i. **OPCIONAL** usar addEventListener para que el color del borde del boton cambie si elige un auto sedan si elige un departamento.

SIMULADOR DE UN PRESTAMO HIPOTECARIO

CASA SOÑADA

Tipo de casa

Ford

monto pedido

Cantidad de habitantes

1

Cantidad de cuotas

36

Calcular