

## Actividades – Realiza los siguientes scripts:

1. En una página web vas a colocar un elemento tipo **div** con un atributo **onclick()** para que al pulsar sobre el bloque se abra una ventana **alert** con el mensaje *"Pulsaste sobre el botón"*. El bloque div deberá tener como texto *"Pulsa aquí"*. (0,5 puntos)

Al pulsar sobre el ratón sobre el bloque saltará la ventana alert. El bloque div puede ser un bloque simple, o puedes aplicarle estilos css para que quede como un botón.

2. Necesitas una página web con dos bloques **div**. El primer bloque contiene el texto *"Pasa por aquí"* y el segundo *"Efectos del movimiento"* con un argumento `id = "efecto"`. Cuando el ratón pase por el primer bloque se llamará a la función `color` que cambia el fondo del segundo bloque a color verde. (0,5 puntos)
3. En esta página web debes agregar un script para asignar un manejador de eventos al botón button. Este script deberá escribir en el campo total el valor de multiplicar los dos campos: (1 punto)

```
<form>
<input id="precio" type="number">
<input id="cantidad" type="number">
<input type="button" id="enviar" value="Calcular">
<input id="total" readonly>
</form>
```

4. Crea un script para que se active cuando la página se haya cargado completamente (evento `load` de `window`). Una vez cargada la página el script asignará un evento al bloque de manera que al entrar el ratón su fondo pase a rojo y al salir vuelva al blanco. (1 punto)
- El script se colocará en la sección `head`. de la página.

```
<div style="display: block; width: 100px; height: 100px;"
id="cuadro">
Cuadro que cambia al entrar el ratón
</div>
```

5. En esta página tienes dos bloques **div** a modo de botones. Debes escribir una única función llamada `pulsar` para manejar los eventos `click` de

ambos botones. Cuando pulses con el ratón en cualquier botón deberá aparecer una ventana **alert** indicando el id del botón donde se ha pulsado. (0,5 puntos)

```
<head>
<style>
.boton{display:block;
width:100px;cursor:pointer;margin:10px;border:1px solid black}
</style>
</head>
<body>
<div id="boton1" class="boton">Pulsar aquí</div>
<div id="boton2" class="boton">Pulsar aquí</div>
</body>
```

Debes utilizar el objeto event para esta actividad.

6. La siguiente página posee dos bloques **div** cuyos atributos id son **cX**, **cY**. Debes escribir un manejador para el evento de movimiento del ratón por el documento. Este script deberá anotar en los cuadros **cX** y **cY** las coordenadas donde se encuentra el puntero del ratón mientras se mueve por todo el documento. (0,5 puntos)

```
<div><label>Coordenada X</label>
<input id="cX"> </div>
<div><label>Coordenada Y</label>
<input id="cY"> </div>
</body>
```

A medida que se mueve el ratón en los cuadros aparecerá la posición x e y del ratón medidas respecto a la pantalla (screen) del navegador.

7. En la página que puedes construir con este código HTML tienes tres bloques: uno de color rojo, otro de color blanco y otro de color azul. Crea un script para que cuando el ratón se mueve desde el bloque rojo al central éste se ponga rojo. Si se mueve desde el azul al central, éste se pondrá azul. Si entra en el bloque desde otro sitio el bloque recuperará el color blanco. (1 punto)

```
<head>
<style>
div {width: 100px; height:100px;}
</style>
</head>
<body>
<div id="c1" style="background: red"></div>
<div id="c2" style="background: white"></div>
<div id="c3" style="background: blue"></div>
</body>
```

Usa el objeto evento pasado como argumento. Lee y pon los colores usando `style.background`. El script lo que hace es que al entrar en el bloque central arrastra el color del bloque por el que pasa.

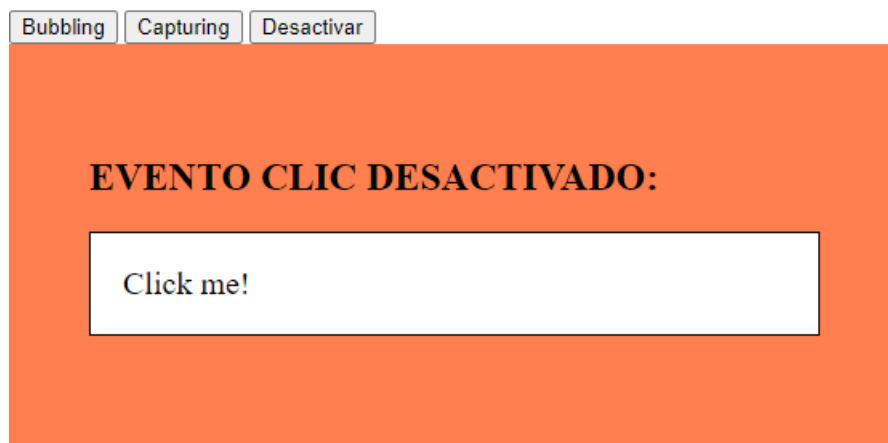
8. En este input no se deben aceptar valores que sean numéricos. Todo lo que esté entre 0 y 9 no se deben aceptar. Diseña un manejador de eventos para evitar que en el control se anoten números. (1 punto)

```
<form>  
<label>No se aceptan dígitos</label>  
<input type="text" id="letras">  
</form>
```

Al pulsar una tecla numérica debe interrumpirse el flujo normal predefinido del input para no admitir la tecla pulsada.

9. Sobre *burbujas.html*:

### JavaScript addEventListener()



Utilizando `addEventListener`, `removeEventListener` y basándote en el archivo HTML proporcionado, debes escribir en un archivo llamado *"burbustop.js"* el código necesario para que: (4 puntos)

- Al hacer clic sobre el botón **"Bubbling"** se active la detección de eventos en el div naranja y en el párrafo blanco que aparecen en pantalla, con la gestión *"Event bubbling"*.
- Al hacer clic sobre el botón **"Capturing"** se active la detección de eventos en el div naranja y en el párrafo blanco que aparecen en pantalla, con la gestión *"Event capturing"*.
- Al hacer clic sobre el botón **"Desactivar"**, se eliminarán los gestores de eventos del div y del párrafo que estuvieran activados en ese momento (con `removeEventListener`).

Cuando Bubbling esté activado:

- En el div naranja aparecerá el texto “BUBBLING”.
- Al hacer clic sobre el div naranja se mostrará el mensaje “Has hecho clic en el naranja”.
- Al hacer clic sobre el párrafo se mostrará el mensaje “Has hecho clic en el blanco” y a continuación deberá activar el evento del div naranja, por lo que aparecerá el mensaje “Has hecho clic en el naranja”.

Cuando Capturing esté activado:

- En el div naranja aparecerá el texto “CAPTURING”.
- Al hacer clic sobre el div naranja se mostrará el mensaje “Has hecho clic en el naranja”. Al hacer clic sobre el párrafo se mostrará el mensaje “Has hecho clic en el naranja” y a continuación “Has hecho clic en el blanco”.

Cuando no estén activados los gestores de eventos:

- En el div naranja aparecerá el texto “EVENTO CLIC DESACTIVADO”.
- No aparecerá ningún mensaje al hacer clic sobre el div naranja o el párrafo contenido en este.