

Partimos del enunciado anterior sobre el juego de escape con tres salas cerradas. No hace falta cambiar todas las salas, aunque es imprescindible que cada modificación se indique claramente con comentarios. Este sería un ejemplo de posible comentario:

```
// Práctica Unidad 6. Sala 1. Se modifica atributo del dataset
```

Lo importante es que sea sencillo de buscar en el código todas las referencias a la Unidad 6. Aquellos cambios que no se identifiquen correctamente no se corregirán. Vamos a añadir las siguientes funcionalidades durante las horas de clase dedicadas a la práctica:

- Se accederá al menos una vez al objeto Navigator o Location.

```
if (llave && clave) {
    output.textContent = "¡Se abrio la puerta! ¡Rapido entra antes de que algo pase!";

    setTimeout(() => {
        //Practica Unidad ó Uso de location
        location.assign("../Sala2/sala2.html");
    }, 1500);
}
```

En la línea 109 de la sala 1 cambio la forma en la que se accede a la siguiente sala usando Location.

- Se emplean al menos tres etiquetas para acceder al padre, hijo o hermanos de algún elemento del HTML.

```
34 const ocultar = document.getElementById("ocultar");
35 const hijo = document.body.firstChild;
```

```
84 <button id="ocultar">Ocultar</button>
```

```
//Practica Unidad ó Acceder a la etiqueta
ocultar.addEventListener("click", ()=>{
    hijo.innerHTML = "Perdiste el juego, si quieres volver a intentarlo recarga la pagina";
})
```

En la sala 1 se accede al elemento hijo del body en este caso es un div. Y se accede a su contenido html y cambia con un mensaje en forma de pantalla de derrota. Tambien se añadió un botón para que se pueda usar la funcionalidad añadida llamado ocultar.

- Se añade, modifica o elimina algún atributo del HTML dinámicamente.

```
//Practica Unidad ó Modificar atributos
output.textContent = document.body.getAttribute('something')

document.body.setAttribute('something', 'En fin ignoraremos que eso sucedio')

);
```

Al pulsar el botón duplicar el atributo que tiene el body de la sala uno

```
65
66  <body something="Aparecio un duende en la habitacion y te da una caja exactamente igual, no sirve de nada pero existe.">
```

Será cambiado a otro texto, esto fue implementado en la practica como un dialogo. Hay que pulsar duplicar dos veces para ver la diferencia de los atributos

```
78 //Practica Unidad ó Modificar atributos
79 output.textContent = document.body.getAttribute('something')
80
81 document.body.setAttribute('something', 'En fin ignoremos que eso sucedio')
```

- Se inserta contenido dinámicamente al principio o al final de un elemento de la página al menos una vez creando nuevas etiquetas desde JavaScript sin emplear nada de HTML en ningún String del código como se hacía con innerHTML.

```
68 //Practica Unidad ó Crear etiqueta html Hay que darle dos veces al botón para comprobar que si funciona.
69
70 let div = document.createElement('div');
71
72 div.className = "alert";
73
74 div.innerHTML = "¡¡Aqui tienes tu objeto clonado!!";
75
76 document.body.append(div);
77
```

Al pulsar el botón duplicar Se creara un etiqueta div y se añadirá al HTML en una esquina confirmando que el objeto fue clonado con éxito