



Ejercicios JavaScript / Eventos y DOM

EJERCICIO 1

Partiendo de la página **ejercicioDIV.html** hacer que al presionar con el botón izquierdo del mouse en cualquier parte de la pagina nos muestre la posición dentro del div #info.

EJERCICIO 2

Identico al ejercicio anterior pero mostrando la posición del ratón cuando se produzca el evento mousemove.

EJERCICIO 3

Partiendo de la página **ejercicioDIV.html** hacer que al presionar con el botón izquierdo del mouse en cualquier parte de la pantalla mover el div a dicha posicion.

EJERCICIO 4

Los mismo que el ejercicio anterior, pero que el div se mueva al mismo tiempo que el ratón donde el puntero debe quedarse aproximadamente en el centro del DIV (**clientWidth** y **clientHeight** nos dicen el ancho y alto efectivo del div).

EJERCICIO 5

Lo mismo que el anterior pero inicialmente el div se encuentra quieto aunque se mueva el raton, cuando se haga clic en el div entonces se mueve al mismo tiempo que el raton como se describe en el ejercicio anterior. Se si pulsa el botón derecho el div se vuelve a quedar quieto aunque se mueva el ratón.

EJERCICIO 6

Partiendo de la página **ejercicioDIV.html** completa la siguiente funcionalidad.

- Cuando el ratón esté pegado a lado izquierdo de la pantalla cambiar el color de fondo de la página a **blue**.
- Cuando el ratón esté pegado a lado derecho de la pantalla cambiar el color de fondo de la página a **rojo**. (**document.documentElement.clientWidth** nos da el ancho efectivo de la página).
- Cuando el ratón este pegado a la parte superior de la pantalla cambiar el color de borde del div a **verde**.
- Cuando el ratón esté pegado a la parte inferior de la pantalla cambiar el color de borde del div a **aquamarine**. (**document.documentElement.clientHeight** nos da el alto efectivo de la página).

EJERCICIO 7

Partiendo de la página **ejercicioDIV.html** hacer que cuando se pulse una tecla de dirección mueva el div 2px hacia esa dirección. Ver la diferencia entre keyup y keydown.

EJERCICIO 8

Partiendo de la página **ejercicioDIV.html**, hacer que cada 2 segundos el div se cambie a una posición aleatoria de la página evitando que se salga.

document.documentElement.clientWidth y

document.documentElement.clientHeight nos dicen el tamaño del document.

EJERCICIO 10 Partiendo de la página **ejercicioAleatorio.html** realizar el siguiente comportamiento:

- Inicialmente existe una imagen inicial en la página. Cuando se pulse con el botón izquierdo dentro de la imagen se activa un temporizador que cada 3 segundos cambia la imagen a una de las 3 posibles que hay en la carpeta del ejercicio de manera aleatoria.
- Si el temporizador ya está activado y se intenta activar otra vez no hacer nada.
- Si se pulsa fuera de la imagen se para el temporizador.

EJERCICIO 11

Partiendo de la página **ejercicioDIV.html**, hacer que el div se mueva desde la esquina superior izquierda (0,0) hasta la esquina superior derecha avanzado pixeles cada instante de tiempo. Completar la animación de manera que cuando llegue a la derecha se mueva a la esquina inferior derecha, después a la esquina inferior izquierda y vuelva al (0,0).

EJERCICIO 12

Partiendo del ejercicio 7 hacer que cuando el usuario consiga hacer click en el div, se pare y ponga el mensaje HA GANADO en un alert. En caso de que no lo consiga en un tiempo limite el mensaje será HA PERDIDO y desaparecerá.

EJERCICIO 13

Partiendo de la **ejercicioAcertijo.html** donde el usuario tiene que acertar la palabra que se expresa mediante el acertijo en un tiempo limitado de 30 segundos. El usuario tiene que escribir en el input la palabra y se comprueba con el evento keypress si la palabra es correcta y se pone un mensaje de HA GANADO. Si pasan los 30 segundos hacer visible la imagen bomba y mostrar el mensaje ha perdido.

EJERCICIO 14

Partiendo de la pagina **ejercicioAnuncio.html** que tiene un div oculto, hacer que cuando pasen 5 segundos desde que se cargue la página aparezca. El anuncio desaparecerá después de otros 5 segundos. Si se pulsa encima de la imagen, no desaparecerá.

EJERCICIO 15

Partiendo de la pagina **ejercicioDIV.html** mostrar dentro de él la hora en tiempo real usando la clase Date. <https://lenguajejs.com/javascript/fundamentos/fechas/>

EJERCICIO 16

Partiendo de la página **ejercicioCronometro.html**, crear un cronometro básico donde se puedan ver los minutos, segundos y decimas de segundo usando 3 variables para ello. Para que funcione hay que darle el comportamiento adecuado a lo botones Iniciar, Parar y Reiniciar.

EJERCICIO 17

Partiendo de la página **ejercicioControlParrafos.html** que tiene 4 párrafos y cuatro botones con el texto “Ocultar”, al hacer click en el botón desaparecerá el párrafo correspondiente y el texto del botón cambiará a “Mostrar”. Al volver a pulsar volverá como al comienzo.

EJERCICIO 18

Dada la página **ejercicioBordesImagenes.html** con tres imágenes y tres botones. Hacer que cuando se pulse un botón aparezca o desaparezca un borde sobre la imagen correspondiente. El texto de cada botón debe cambiar entre Poner borde y Quitar borde dependiendo de cuál sea la situación.

EJERCICIO 19

Partiendo de **ejercicioParent.html** que tiene un div con un select dentro con los elementos blanco, rojo, amarillo y verde. Cuando se seleccione algún color (change) cambie el fondo del div.

EJERCICIO 20

Partiendo de **ejercicioChildren.html** que tiene una tabla con una serie de números hacer que cuando se pulse con el botón izquierdo en alguna celda de la tabla todas las celdas que estén en la misma fila se les sume 20 excepto la que se haya hecho click. Si se pulsa con el botón derecho en cualquier lugar de la tabla la primera y la ultima fila se ponen de color fuchsia.

EJERCICIO 21

Partiendo de la página **ejercicioGaleria.html** hacer que cuando el raton este encima de alguna de las imágenes en miniatura aparezca en el contenedor principal.

EJERCICIO 22

Partiendo de la página **ejercicioGaleria.html** hacer que cuando se haga clic en el contenedor principal vaya cambiando de imagen según el orden de la galería de izquierda a derecha.

EJERCICIO 23

Partiendo de la página **ejercicioGaleria.html** hacer que cada 3 segundos en el contenedor principal vaya cambiando de imagen según el orden que aparece en la galería de izquierda a derecha. Cuando se haga clic en el contenedor principal se parará el cambio de imagen.

EJERCICIO 24

Partiendo del fichero **ejercicioTexto.html** con varios div con texto y botones hacer que cuando se pulse el botón + suba 2 pixeles el tamaño de letra y cuando se pulse el – reducir el tamaño en dos pixeles el texto del div correspondiente. Evitar que el tamaño supere los 40 pixeles y sea inferior a 4 pixeles. Tambie hacer que cuando se pulse el enlace con la X desaparezca.

EJERCICIO 25

Partiendo de **ejercicioTraversing.html** completar el archivo app.js para que haga lo siguiente:



- a) Cuando seleccionemos un color en alguna lista desplegable de colores (**change**) cambiar el color de su elemento **contenedor (padre)** al color seleccionado (**value del select**).
- b) Cuando el ratón entre (**mouseenter**) en alguna de las imágenes el borde de la imagen cambia a color rojo (**border-color**).
- c) Cuando el ratón sale (**mouseleave**) de alguna imagen el borde de la imagen pasa a ser de otra vez de color negro.
- d) Cuando se pulsa sobre un botón con el texto “**Cambiar a discontinuo**” debe cambiar en la imagen de su derecha, el tipo de borde a dashed (**border-style**) y el texto del botón (**val**) a “**Volver a sólido**”.
- e) Cuando se vuelva a pulsar el botón debe volver el borde a ser de tipo sólido en la imagen a su derecha. El texto también vuelve a ser “**Cambiar a discontinuo**”.
- f) Cuando se haga **click** en un botón con el texto **Desaparecer** hacer que la imagen a su izquierda desaparezca y cambien el texto del botón a **Aparecer**.(Usar la propiedad **visibility o display**).
- g) Cuando se haga **click** en el mismo botón hacer que la imagen aparezca y el texto vuelva a ser **Desaparecer**.

EJERCICIO 26

Partiendo de la página [ejercicioImagenesComplejo.html](#) completar las acciones que dice cada botón con efecto on/off sobre cada imagen. El nombre del botón tiene que cambiar el función del estado de aplicación de los estilos o características.



EJERCICIO 27

Partiendo de la página [ejercicioSTICKY.html](#) hacer que los botones permitan bajar al final de la pagina y subir al principio moviendo el scroll.

EJERCICIO 28

Partiendo de la página [ejercicioSTICKY.html](#) que tiene un div posicionado. Si al hacer scroll llegamos a la altura del div debe quedarse fijo en la parte superior de la página y

cuando volvamos a subir a donde estaba se despegue de la parte superior. Esto es el que se conoce como efecto sticky o pegajoso.

EJERCICIO 29

Partiendo de la pagina **ejercicioAnuncio.html** que tiene una div oculto con la propiedad display hacer que cuando se llegue a su altura vuelva a ser visible. Hacer que cuando pasen 3 segundos desde que apareció el anuncio desaparezca.

EJERCICIO 30

Partiendo de la pagina **ejercicioVideo.html** que tiene un video visible al bajar el scroll. Activar la reproducción del video cuando sea minimamente visible y pausarlo cuando ya no sea visible minimamente.

Hacer otra versión en la cual se active el video solo cuando sea totalmente visible.

EJERCICIO 31

Partiendo de la pagina **ejercicioVideo.html** que tiene un video visible al bajar el scroll. Cuando el scroll sobrepase el video y ya no sea visible el video se reducirá en tamaño (miniatura) y se moverá a la esquina inferior izquierda y se quedará fijo aunque el usuario haga scroll y también se reproducirá.