	<p align="center">I.E.S. HERMANOS MACHADO 2º CFGS DAW Desarrollo Web en Entorno Cliente Unidad 6: Ejercicios</p>	<p align="center">DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA</p>
---	---	--

En la carpeta compartida de ejemplos de esta unidad tenéis disponible los documentos HTML de todos los ejercicios del boletín.

1. A partir del documento HTML proporcionado para este ejercicio, implementar las funciones javascript necesarias para recorrer la sección del árbol DOM que corresponde al div con el identificador *capa*. Habría que mostrar en la capa resultado los siguientes datos de cada nodo recorrido:
 - NodeType
 - Nombre de la clase del nodo DOM (propiedad *constructor.name*)
 - NodeName
 - NodeValue
 - innerHTML

Muy importante, al mostrar la salida no está permitido el uso del atributo innerHTML. Habrá que construir esa sección del árbol DOM usando los métodos estudiados en teoría. La información de cada nodo en la salida tendrá que tener un formato como el siguiente:

```

-----
NodeType = 1
Nombre de la clase = HTMLUListElement
NodeName = UL
NodeValue = null
innerHTML = <li>Item uno</li> <li>Item dos</li>

```


2. A partir del documento HTML proporcionado para este ejercicio, implementar las funciones javascript necesarias para recorrer la sección del árbol DOM que corresponde al div con el identificador *capa*. Habría que mostrar en la capa resultado los siguientes datos de cada elemento recorrido:
 - NodeType
 - Nombre de la clase del elemento DOM (propiedad *constructor.name*)
 - NodeName
 - NodeValue
 - innerHTML

Muy importante, al mostrar la salida no está permitido el uso del atributo innerHTML. Habrá que construir esa sección del árbol DOM usando los métodos estudiados en teoría. La información de cada elemento en la salida tendrá que tener un formato como el siguiente:

```

-----
NodeType = 1
Nombre de la clase = HTMLUListElement
NodeName = UL
NodeValue = null
innerHTML = <li>Item uno</li> <li>Item dos</li>

```

	<p align="center">I.E.S. HERMANOS MACHADO 2º CFGS DAW Desarrollo Web en Entorno Cliente Unidad 6: Ejercicios</p>	<p align="center">DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA</p>
---	---	--


- A partir del documento HTML proporcionado para este ejercicio, asignar los manejadores de eventos necesarios a los botones para que al pulsar el izquierdo se coloreen de azul las celdas de la diagonal principal de la tabla, al pulsar el del centro se coloreen de rojo las de la diagonal secundaria y al pulsar el tercero se devuelve la tabla a su estado inicial.
- A partir del documento HTML proporcionado para este ejercicio, generar el script necesario para que al pulsar en el botón “Crear Tabla” se genere automáticamente una tabla HTML con tantas filas y columnas como se ha especificado en el formulario. Dicha tabla deberá ubicarse en la capa con identificador “tabla” y cada celda deberá estar numerada tal y como se puede ver en la siguiente ilustración.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36

- A partir del documento HTML proporcionado para este ejercicio, generar el script necesario para que al pulsar en el botón “Generar Tablero” se genere automáticamente un tablero de ajedrez. Cada casilla deberá estar numerada por su columna y fila tal y como se puede ver en la siguiente ilustración. El tablero deberá ubicarse en la capa con identificador “tablero”.

A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8
A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1

- A partir del documento HTML proporcionado para este ejercicio, generar el script necesario para que al pulsar dentro de la tabla, la fila donde se haya hecho click con el cursor se marcará de amarillo. Para ello puedes usar la clase “seleccionada”. Al pulsar en otra fila, la fila marcada anterior recuperará su color original.

	<p align="center">I.E.S. HERMANOS MACHADO 2º CFGS DAW Desarrollo Web en Entorno Cliente Unidad 6: Ejercicios</p>	<p align="center">DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA</p>
---	---	--

7. A partir del documento HTML proporcionado para este ejercicio, generar el script necesario para que al pulsar dentro de la tabla, la fila donde se haya hecho click con el cursor se desplazará un lugar hacia arriba dentro de la tabla.


 8. A partir del documento HTML proporcionado para este ejercicio, generar el script necesario para que al cambiar la opción seleccionada en la lista desplegable se apliquen estilos sobre la capa “texto” de diferentes formas:
 - Eliminar todos los estilos aplicados: elimina todos los estilos aplicados al texto dejándolo con el formato original que tiene al cargar inicialmente la página.
 - Cambiando atributo style: usando funciones del DOM cambiar el atributo style para que el texto tenga color azul, un tamaño de 20 píxeles y fuente helvética.
 - Asignando clases a objetos: usando funciones DOM asignar la clase “claseEstilo” predefinida en el documento html facilitado.
 - Asignado estilos externos al documento: asignar el fichero *ej08.css* facilitado al atributo href del enlace a las hojas de estilo del documento html.

 9. A partir del documento HTML proporcionado para este ejercicio, implemente un script que genere un código un captcha para el procesamiento de un formulario. Para ello, al pasar el ratón sobre un texto “*Pase el ratón por aquí para ver el código*”, se modificará dicho texto para mostrar un número aleatorio de cuatro cifras. Cuando el ratón deje de estar sobre el texto volverá al texto original. Por otro lado, habrá un campo de texto donde se introducirá el último número mostrado. Al enviar el formulario se comprobará que el número introducido y el último mostrado coinciden, si coinciden se enviará el formulario, en caso contrario saltará un *alert* con un mensaje de error y no se enviará el formulario.

 10. A partir del documento HTML facilitado crea una aplicación para gestionar tareas. Se mostrará un campo de texto para incluir la tarea a realizar, un campo *select* con la prioridad, Muy Alta, Alta, Media, Baja y Muy Baja y un botón para agregar una nueva tarea. Las tareas se mostrarán en una tabla que tendrá el orden, la tarea, la prioridad y una papelera para eliminar la tarea de la lista. Las tareas están ordenadas según la prioridad. Al agregar una nueva tarea se incluirá la tarea y se reordenará la tabla de tareas pendientes.
- Para el icono de la papelera podéis usar la librería css que se encuentra en:
https://www.w3schools.com/w3css/w3css_icons.asp

Tarea Prioridad

Tareas pendientes		
1.	Tarea 2	Muy alta
2.	Tarea 5	Media
3.	Tarea 3	Baja
4.	Tarea 4	Baja


	<p align="center">I.E.S. HERMANOS MACHADO 2º CFGS DAW Desarrollo Web en Entorno Cliente Unidad 6: Ejercicios</p>	<p align="center">DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA</p>
---	---	--

11. Partiendo de la plantilla facilitada en el ejercicio, implementar el código javascript que permite que la interacción del usuario y el documento sea como se describe a continuación:

- Cuando el usuario haga click sobre alguno de los quince alumnos, éste debe moverse a la posición correspondiente de la lista que se haya indicado en el segundo recuadro azul.
- Cuando el usuario presione el botón “Crear Tablas”, se crearán tres tablas dentro del tercer recuadro azul con el contenido que tengan en ese momento las listas del primer recuadro.
- Cuando el usuario presione el botón “Borrar Tablas” se borrarán las tablas del tercer recuadro azul si las hubiera.

12. Partiendo de la plantilla facilitada para este ejercicio, implementar el código en el fichero *ej12.js* usando los métodos de manejo del DOM de javascript siguiendo las especificaciones que se enumeran a continuación:

- Al hacer click sobre cualquier imagen de la página, esté ubicada donde esté ubicada, se le aplicará la clase CSS “seleccionado”. Si se hace click sobre una imagen que ya tiene dicha clase se le quitará. Si una imagen está seleccionada automáticamente su borde se pondrá de color rojo y aumentará de grosor. Este estilo ya está descrito en el CSS que se facilita.
- Al hacer click sobre el botón “btnBorrar” se eliminarán todas las imágenes seleccionadas.
- Al hacer click en el botón “btnAplicar” se realizará lo siguiente:
 - i. Se verificarán los controles seleccionados (destino y posición) y las imágenes con la clase “seleccionado” se moverán al contenedor indicado por los mismos y tras ello quedarán sin selección.
 - ii. Si está seleccionado “Primer lugar” los elementos se ubicarán antes de la primera imagen que pudiera haber en el contenedor, pero siempre tras el título del contenedor (p.e. “Contenedor 1”).
 - iii. Si está seleccionado “Último lugar” los elementos se ubicarán después de la última imagen que pudiera haber en el contenedor, pero siempre tras el título del contenedor (p.e. “Contenedor 1”).
 - iv. Varios casos que se pueden dar (hay más):
 1. Imagen seleccionada en #cont1, se mueve al final de #cont2.
 2. Imágenes seleccionadas en #cont1 y #cont2, ambas se mueven al final de #cont3.
 3. Imágenes seleccionadas en #cont1, #cont2 y #cont3, todas se mueven al final de #cont1.
- Si el checkbox “Clonar” está marcado, las imágenes seleccionadas no se moverán de sus ubicaciones al pulsar el botón “btnAplicar”, sino que se clonarán de forma que una copia del elemento es el que aparecerá en el

	<p align="center"> I.E.S. HERMANOS MACHADO 2º CFGS DAW Desarrollo Web en Entorno Cliente Unidad 6: Ejercicios </p>	<p align="center"> DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA </p>
---	---	--

lugar marcado. Tras ello quedarán sin selección tanto las imágenes originales como las copias.