	<p align="center"><b>I.E.S. HERMANOS MACHADO</b>  <b>2º CFGS DAW</b>  <b>Desarrollo Web en Entorno Cliente</b>  <b>Examen del Bloque II – 06/02/2023</b></p>	<p align="center"><b>DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA</b></p>
---	--	--

### **Ejercicio 1 (3,5 puntos)**

Partiendo de la plantilla facilitada con el ejercicio, implementar el código javascript que resuelva los siguientes apartados:

- Crear un elemento DIV dentro de cada nodo con la clase *capa*. Este nuevo elemento deberá contener el texto del atributo *data-tip* de la imagen de esa capa. Este nuevo elemento DIV deberá tener la clase *tooltip* para que coja el estilo correcto de forma automática.
- Si el checkbox está marcado (situación inicial), al pasar el puntero del ratón por encima de una imagen se podrá ver la capa oculta como un tooltip.
- Si se desmarca el checkbox no se mostrarán los tooltip y viceversa.


### **Ejercicio 2 (3,5 puntos)**

Partiendo de la plantilla facilitada con el ejercicio, implementar el código javascript que permita que al pulsar el botón ejecutar se moverán todos los objetos marcados desde el recuadro de origen al de destino. Éstos se ubicarán tomando como referencia la capa de destino marcada en función de la operación que se haya seleccionado. Si la opción de clonar está activa, la funcionalidad es la misma que la descrita anteriormente, con la salvedad de que los objetos marcados conservarán una copia en la capa de origen.

### **Ejercicio 3 (3 puntos)**

Partiendo de la plantilla facilitada con el ejercicio, implementar el código javascript que permita validar el formulario siguiendo las siguientes especificaciones:

- En la capa de salida se mostrará una lista con los campos vacíos y otra con los campos con errores. En el caso de que todos los campos sean correctos se procesará el formulario.
- Todos los inputs deben ser de tipo texto y ninguno de ellos podrá quedarse en blanco.
- Tanto la marca como el modelo deben tener una única palabra que comienza por letra mayúscula y la pueden seguir minúsculas o mayúsculas. Habría que tener en cuenta la Ñ y los caracteres tildados.
- La fecha de matriculación tendrá el formato AAAA-MM-DD, por ejemplo: 2023-02-06.
- La matrícula tendrá tres posibles formatos en función del tipo de matrícula seleccionado:
  - Actual: la matrícula estará compuesta por cuatro dígitos seguidos de tres letras mayúsculas. Ejemplo: 1234BCD.
  - Antigua: la matrícula tendrá el distintivo provincial que se usaba antes del año 2000. Estará compuesta por uno o dos caracteres en mayúsculas que representan a la provincia, un guion seguido de cuatro dígitos, para terminar con otro guion y una o dos letras mayúsculas. Ejemplo: SE-7182-AJ.
  - Histórica: hay vehículos que pueden solicitar este tipo de matrículas si tienen más de 30 años, su modelo ha dejado de fabricarse y está en estado original sin cambios fundamentales. Dicha matrícula empieza por una H, seguido de cuatro dígitos, y tres letras mayúsculas. Ejemplo: H1234BCD.
- El color puede ser una cadena de texto de una sola palabra en mayúsculas o minúsculas.
- En la capa de salida se mostrará una lista con los campos vacíos y otra con los campos con errores. En el caso de que todos los campos sean correctos se procesará el formulario.

	<p align="center"><b>I.E.S. HERMANOS MACHADO</b>  <b>2º CFGS DAW</b>  <b>Desarrollo Web en Entorno Cliente</b>  <b>Examen del Bloque II – 06/02/2023</b></p>	<p align="center"><b>DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA</b></p>
---	--	--

**Normas:**

- Se debe codificar todo el código en los ficheros con extensión *js* ubicados en las carpetas llamadas *js* de cada ejercicio.
- No se puede modificar ningún fichero *html*.
- Entregar un único fichero *zip* con las carpetas de los proyectos implementados para solucionar cada uno de los tres ejercicios.
- Todo el código debe seguir el estándar ES6.