

## Práctica 5



Sesiones 9, 10 y 11

(Continuación)

## Eventos DOM

La programación basada en eventos consiste, grosso modo, en asociar código a posibles situaciones que pueden ocurrir en una aplicación (hacer click en un botón o en un enlace, pasar el ratón por algún lugar). Hasta ese momento no se ejecuta ningún programa, en oposición con la programación tradicional donde hay un programa principal que se lanza explícitamente. JavaScript ofrece la posibilidad de programar de forma basada en eventos. Podéis encontrar más información sobre eventos en [http://www.w3schools.com/js/js\\_htmlDOM\\_events.asp](http://www.w3schools.com/js/js_htmlDOM_events.asp) y [http://librosweb.es/javascript/capitulo\\_6.html](http://librosweb.es/javascript/capitulo_6.html).

Ejercicio 1:

Crear un documento web con una lista no ordenada con las cinco primeras letras del abecedario y un botón. Cada vez que se pincha el botón, la lista se incrementa en un ítem que contiene la siguiente letra. Al llegar al final, se mostrará una ventana indicando que no se pueden añadir más letras.

Ejercicio 2:

Escribe código JavaScript asociado a una página web, tal que al terminar de cargarse en el navegador, salga un mensaje de bienvenida.

Ejercicio 3:

Escribir código JavaScript para realizar la visualización de una serie de imágenes. Para controlar si vamos a la siguiente imagen o a la interior, simplemente hará falta posicionarse encima de una imagen que contenga una flecha apuntando a la izquierda u otra hacia la derecha.