

EXAMEN LENGUAJE DE MARCAS

EJERCICIO 1 (4p)

Enunciado:

Dada la página web ejercicio4.html, completar la programación del código JavaScript para que al pulsar sobre los enlaces se oculte o muestre el contenido asociado. El funcionamiento será el siguiente:

- Inicialmente se mostrarán los tres párrafos, terminando cada uno en un enlace que permitirá ocultarlos.
- Al pulsar sobre algún enlace se ocultará dicho párrafo y se cambiará el texto del enlace por "Mostrar contenido".
- Si se pulsa sobre un enlace de "Mostrar contenido", se volverá a mostrar dicho párrafo y, nuevamente, se establecerá el texto del enlace a "Ocultar contenido".
- Debes programar y hacer uso de una función "muestraOculta()" que deberá ser llamada al hacer clic en cualquier enlace.
- **NO se podrá cambiar nada del código HTML de la página**, solo añadir el código JavaScript para que se cumpla el funcionamiento descrito.

ejercicio4.html

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
  <head>
    <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8" />
    <title>Oposiciones 2018</title>
    <script type="text/javascript">

  </script>
</head>

<body>
  <p id="contenido_1">[1] Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed mattis
  enim vitae orci. Phasellus libero. Maecenas nisl arcu, consequat congue, commodo nec,
  commodo ultricies, turpis. Quisque sapien nunc, posuere vitae, rutrum et, luctus at, pede.
  Pellentesque massa ante, omare id, aliquam vitae, ultrices porttitor, pede. Nullam sit amet
  nisl elementum elit convallis malesuada. Phasellus magna sem, semper quis, faucibus ut,
  rhoncus non, mi. Duis pellentesque, felis eu adipiscing ullamcorper, odio uma consequat
  arcu, at posuere ante quam non dolor. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing
  elit. Duis scelerisque.</p>
  <a id="enlace_1" href="#">Ocultar contenido</a>

  <br/>

  <p id="contenido_2">[2] Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed mattis
  enim vitae orci. Phasellus libero. Maecenas nisl arcu, consequat congue, commodo nec,
  commodo ultricies, turpis. Quisque sapien nunc, posuere vitae, rutrum et, luctus at, pede.
  Pellentesque massa ante, omare id, aliquam vitae, ultrices porttitor, pede. Nullam sit amet
  nisl elementum elit convallis malesuada. Phasellus magna sem, semper quis, faucibus ut,
  rhoncus non, mi. Duis pellentesque, felis eu adipiscing ullamcorper, odio uma consequat
  arcu, at posuere ante quam non dolor. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing
  elit. Duis scelerisque.</p>
  <a id="enlace_2" href="#">Ocultar contenido</a>

  <br/>

  <p id="contenido_3">[3] Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed mattis
  enim vitae orci. Phasellus libero. Maecenas nisl arcu, consequat congue, commodo nec,
  commodo ultricies, turpis. Quisque sapien nunc, posuere vitae, rutrum et, luctus at, pede.
  Pellentesque massa ante, omare id, aliquam vitae, ultrices porttitor, pede. Nullam sit amet
  nisl elementum elit convallis malesuada. Phasellus magna sem, semper quis, faucibus ut,
  rhoncus non, mi. Duis pellentesque, felis eu adipiscing ullamcorper, odio uma consequat
  arcu, at posuere ante quam non dolor. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing
  elit. Duis scelerisque.</p>
  <a id="enlace_3" href="#">Ocultar contenido</a>

</body>
</html>
```

EJERCICIO 2 (3P)

Enunciado

Se desea escribir un programa que pregunte al usuario hasta que tabla de multiplicar quiere escribir.

El programa escribirá las tablas de multiplicar (1 a 10) del número 1 hasta el número indicado por el usuario.

El resultado final debe ser similar al de la imagen adjunta.

Tabla de multiplicar del 1	Tabla de multiplicar del 2	Tabla de multiplicar del 3	Tabla de multiplicar del 4	Tabla de multiplicar del 5	Tabla de multiplicar del 6
<ul style="list-style-type: none">• 1x 1= 1• 1x 2= 2• 1x 3= 3• 1x 4= 4• 1x 5= 5• 1x 6= 6• 1x 7= 7• 1x 8= 8• 1x 9= 9• 1x 10= 10	<ul style="list-style-type: none">• 2x 1= 2• 2x 2= 4• 2x 3= 6• 2x 4= 8• 2x 5= 10• 2x 6= 12• 2x 7= 14• 2x 8= 16• 2x 9= 18• 2x 10= 20	<ul style="list-style-type: none">• 3x 1= 3• 3x 2= 6• 3x 3= 9• 3x 4= 12• 3x 5= 15• 3x 6= 18• 3x 7= 21• 3x 8= 24• 3x 9= 27• 3x 10= 30	<ul style="list-style-type: none">• 4x 1= 4• 4x 2= 8• 4x 3= 12• 4x 4= 16• 4x 5= 20	<ul style="list-style-type: none">• 5x 1= 5• 5x 2= 10• 5x 3= 15• 5x 4= 20• 5x 5= 25	<ul style="list-style-type: none">• 6x 1= 6• 6x 2= 12• 6x 3= 18• 6x 4= 24• 6x 5= 30
Programa que escribe las tablas de multiplicar de 1 a n 2					
Tabla de multiplicar del 7	Tabla de multiplicar del 8	Tabla de multiplicar del 9	Tabla de multiplicar del 10	Tabla de multiplicar del 11	Tabla de multiplicar del 12
<ul style="list-style-type: none">• 7x 1= 7• 7x 2= 14• 7x 3= 21• 7x 4= 28• 7x 5= 35• 7x 6= 42• 7x 7= 49• 7x 8= 56• 7x 9= 63• 7x 10= 70	<ul style="list-style-type: none">• 8x 1= 8• 8x 2= 16• 8x 3= 24• 8x 4= 32• 8x 5= 40• 8x 6= 48• 8x 7= 56• 8x 8= 64• 8x 9= 72• 8x 10= 80	<ul style="list-style-type: none">• 9x 1= 9• 9x 2= 18• 9x 3= 27• 9x 4= 36• 9x 5= 45• 9x 6= 54• 9x 7= 63• 9x 8= 72• 9x 9= 81• 9x 10= 90	<ul style="list-style-type: none">• 10x 1= 10• 10x 2= 20• 10x 3= 30• 10x 4= 40• 10x 5= 50• 10x 6= 60• 10x 7= 70• 10x 8= 80• 10x 9= 90• 10x 10= 100	<ul style="list-style-type: none">• 11x 1= 11• 11x 2= 22• 11x 3= 33• 11x 4= 44• 11x 5= 55• 11x 6= 66• 11x 7= 77• 11x 8= 88• 11x 9= 99• 11x 10= 110	<ul style="list-style-type: none">• 12x 1= 12• 12x 2= 24• 12x 3= 36• 12x 4= 48• 12x 5= 60• 12x 6= 72• 12x 7= 84• 12x 8= 96• 12x 9= 108• 12x 10= 120