

## U4. Contenido interactivo

### Ejercicios JQuery

1. Empleando únicamente `addClass` y haciendo el uso de los selectores adecuados, incluye el código necesario empleando JQuery para que los elementos de texto tenga el aspecto que se indica en el propio texto.

➤ <https://pgmonreal.github.io/DIW/U4/P2/E1/index.html>

2. Incluye mediante el uso de eventos JQuery las instrucciones necesarias a la web para:
  - a. Formatear el texto y la imagen (inicialmente la imagen tiene 400px y está centrada)
  - b. Ocultar inicialmente la imagen y los botones
  - c. Desplegar la imagen cuando el usuario haga click en el título y modificar el título.
  - d. Plegar de nuevo la imagen cuando volvamos a pulsar sobre el título y modificar el título.
  - e. Modificar el tamaño de la imagen cuando el usuario pulse los botones + y -. Los incrementos/decrementos suponen una variación de 20px.

➤ <https://pgmonreal.github.io/DIW/U4/P2/E2/index.html>

3. Empleando `show()`, `hide()` y/o `toggle()`, realiza una página que muestre una bombilla encendida o apagada cuando pulsemos un botón que haga de interruptor. El botón deberá cambiar el valor que muestra para poner “Enciende” o “Apaga” dependiendo del estado de la bombilla.

➤ <https://pgmonreal.github.io/DIW/U4/P2/E3/index.html>

4. Realiza un menú desplegable empleando el efecto persiana.

**Pista:** con `next()` puedes hacer referencia al elemento que viene después

➤ <https://pgmonreal.github.io/DIW/U4/P2/E4/index.html>

5. Crea dos animaciones de 2 formas alternativas:
  - a. Utilizando `animate` inventa una animación en la que modifiques al menos 2 propiedades.
  - b. Utilizando a la vez alguno de los métodos que hemos visto, incluye 2 efectos.

➤ <https://pgmonreal.github.io/DIW/U4/P2/E5/index.html>