U1. Navegador y Lenguajes Web @ Práctica 2

**1. Hola Mundo Javascript**

* Realiza una web sencilla en la que se muestre un texto en Javascript mediante el uso de la instrucción alert, emplea para ello 2 métodos de integración de JS en HTML.
* Incluye comentarios en el código javascript de 2 maneras distintas.

**2. Noscript**

* Incluye en uno de los scripts anteriores un aviso que se muestre cuando el usuario no permita en el navegador la ejecución de código Javascript.
* Modifica el navegador Chrome y Firefox para deshabilitar la ejecución de código Javascript y comprueba en todos ellos qué ocurre con la web anterior antes y después de impedir la ejecución de scripts.

**3. Mensajes de salida Crea una página HTML con un título y un párrafo en la que incorpores:**

* Mensajes con código javascript empleando 3 de las opciones para mostrar mensajes de salida vistas hasta ahora.
* Modifica uno de los mensajes anteriores para que muestre comillas dobles y comillas simples. Ejemplo de mensaje:

La profesora dijo literalmente: “Javascript es muy ‘divertido’ y muy ‘fácil’ de aprender”.

**4. Uso escape.**

Crea una página HTML con un título y un párrafo en la que incorpores código javascript con el siguiente formato:

1. En un documento externo llamado U2Ej3script.js crea una variable que almacene el siguiente mensaje de texto con los saltos de línea y tabulaciones:   
     
    Las rosas son rojas.

El mar es azul.

No sé rimar.

1. En el documento HTML, incluye código javascript que permita mostrar el texto almacenado por consola.

5. Solicitar entrada

* Modifica el ejercicio anterior, para que el texto que se almacena en el apartado a, sea solicitado al usuario cuando se carga la página.
* Crea una página en la que se solicite al usuario su color favorito y que a continuación utilice ese color para cambiar el fondo de la página.

*Pista: El atributo document.bgColor almacena el color de fondo de la página con un string y podemos cambiar ese color desde un script.*

**6. Subir todos los ficheros anteriores al repositorio de Github Crea una carpeta para los ejercicios de la unidad 1 y sube todos los ficheros a tu repositorio de Github para Desarrollo Web en Entorno Cliente.**