

## Práctica 3.- Introducción a eventos

Realiza la siguiente página web con código javascript en un fichero aparte (assets/js/nombrefichero.js). La web sigue una estructura grid con 6 capas distribuidas igual que en la imagen. Cada capa tendrá un evento para realizar un pequeño programa en javascript. Consulta la documentación de javascript para comprobar que evento corresponde en elemento de la capa



En el fichero html no puede contener ningún código javascript del tipo onclick, onload, etc. Utilizar document.querySelector y elemento.addEventListener para programar cada evento en el elemento correspondiente.

ES MUY IMPORTANTE COMENTAR EL FICHERO JAVASCRIPT CON CADA UNO DE LOS APARTADOS SEPARADOS

Recuerda poner la línea después del código html (antes </body>)

```
<script type="text/javascript" src="./assets/js/codigo.js"></script>
```

### Introducción a eventos

Haz clic aquí para ver un mensaje.		
Haz doble clic aquí para ver otro mensaje.	Contar Clic	Pasa el cursor por encima de esta capa para multiplicar dos números

1. Cuando la **Web** haya cargado completamente muestra un mensaje con alert por pantalla “*Bienvenidos a la prácticas de eventos*”
2. **Capa 1(parrafo):** Cuando hagas click en el párrafo muestra un mensaje (*alert*): “*Has realizado un click*”
3. **Capa 2 (Foto Robot Salvaje)** Cuando hagas click Solicita dos números válidos por teclados y muestra un mensaje por alert “El número máximo es x”que diga cual es el máximo.

Para comprobar si el número no es valido utiliza **isNaN(num)**

Cuando se introduce número no validos se muestra un *mensaje alert* “**El número no es valido**”

4. **Capa 3 (Foto invisible):** Cuando el cursor deje la imagen determinar dado un número válido si es par o impar mostrándolo por pantalla “ *El número x es par/impar*”.
5. **Capa 4 (párrafo):** Cuando hagas doble click en el párrafo muestra un mensaje (alert): “*Has realizado un doble click*”
6. **Capa 5 (Botón):** Cuando pulses el botón muestra cuántas veces se ha hecho clic en la capa. Mensaje alert “*Has pulsado el botón x veces*”
7. **Capa 6 (capa):** Cuando el cursor entre en la capa solicita dos números válidos y realiza la multiplicación mostrándola por pantalla(alert) “*La multiplicación de x e y es z*”.

Notas importantes:

`prompt` y `alert` son usados aquí para aprender eventos y estructuras básicas, pero no son recomendados en aplicaciones web modernas.

```
const num = parseInt(prompt("Introduce un número:"));  
const texto = prompt("Introduce un texto:");  
alert("Introduce un número válido.");
```