

# Desarrollo web en entorno cliente

# UD-4

Modelo de objetos del documento

# Actividades















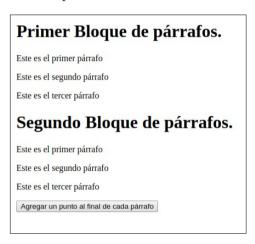


## 1. MODELO DE OBJETOS DEL DOCUMENTO(DOM) 2. ACCESO AL DOCUMENTO DESDE CÓDIGO

**Act 4.1** Confeccionar una página que contenga un div con tres párrafos. Luego acceder a la propiedad childNodes, verificar cuantos hijos tiene y de que tipo de nodos se tratan.

Este es el primer párrafo
Este es el segundo párrafo
Este es el tercer párrafo
Cantidad de Hijos del DIV

Act 4.2 Agregar un punto al final de cada párrafo contenido en el div con id llamado bloque2.



Act 4.3 Permitir cambiar los estilos del título de la página. Crear 2 botones para las acciones a implementar:

- Cambiar color
- Cambiar tamaño fuente



**Act 4.4** Para hacer este ejercicio descárgate el archivo "**4\_4\_index.html**" y ábrela en tu navegador. Obtén por consola, al menos de 2 formas diferentes(en caso de existir varias alternativas):

- El elemento con id 'input2'
- La colección de párrafos
- Lo mismo pero sólo de los párrafos que hay dentro del div 'lipsum'
- El formulario (ojo, no la colección con el formulario sino sólo el formulario)
- Todos los inputs
- Sólo los inputs con nombre 'sexo'
- Los items de lista de la clase 'important' (sólo los LI)

#### 3. ACCESO A NODOS A PARTIR DE OTROS

**Act 4.5** Para hacer este ejercicio descárgate el archivo "4\_5\_index.html" y obtén desde la consola, al menos de 2 formas diferentes (en caso de existir varias alternativas):

- El primér párrafo que hay dentro del div 'lipsum'
- El segundo párrafo de 'lipsum'
- El último item de la lista
- La label de "Escoge sexo"

### 4. GESTIÓN DE NODOS

**Act 4.6** Haz un programa que cuando se pulse un botón "InsertarAleatorio", añada un elemento con un número aleatorio a una lista desordenada (elemento UL).

- Primer Elemento
- Segundo Elemento

InsertarAleatorio

Primer Elemento
Segundo Elemento
Nuevo Elemento : 0.9742170056839945
Nuevo Elemento : 0.39890994727255347
Nuevo Elemento : 0.32063457995158196

0.57709468816689060.5910852448214481

Act 4.7 Hacer un programa que permita crear checkbox de forma dinámica al pulsar el botón.

• El número de checkbox, debe ser especificado en un campo de tipo texto(input).

Crear checkbox 0.9170793868490903 0.3702359277463081 0.9498260352518761 0.021032054213784956 0.12327538886726441 0.07949543684207971 Número de checkbox 10 Crear Checkbox 0.45782786555918764  $\square$  0.9519600360044038 0.5670226922660968 0.6590825068457344 0.033735178969473756  $\square$  0.9339961181421002 ■ 0.8392912379408235 0.6981422358530496 **0.9736822383160182** 0.1374165307930839 0.13268375191800263 0.6779347282555725 0.15700264475114478 ■ 0.8776057237245427 0.42665632331530445

Act 4.8 Realizar una página que visualice las aficiones del autor, un ejemplo de estructura sería:

¿Mi Deporte Favorito?	
¿Mi Serie Favorita?	
¿Mi pelicula Favorita?	
Aceptar aficiones	

## MIS AFICIONES .....

¿Mi deporte favorito?

¿Mi serie favorita?

¿Mi película favorita?

Al pulsar "Aceptar aficiones" debe completar el listado:

## MIS AFICIONES .....

¿Mi deporte favorito?

Pasear por la montaña...

¿Mi serie favorita?

¿Mi película favorita?

Si has completado el ejercicio, prueba a realizar las siguientes funcionalidades adicionales:

- Se permite insertar varias aficiones por pregunta.
- No se deben insertar aficiones repetidas(contrala/almacena las aficiones mediante un tipo set)

**Act 4.9** Implementar la funcionalidad similar a la lista de compra. Al pulsar el botón añadir, se inserta el contenido del cuadro de texto a la lista superior, de forma ordenada. Véase el ejemplo siguiente:





Si has completado el ejercicio, prueba a realizar las siguientes **funcionalidades adicionales:** 

• Poder eliminar elementos de la lista al ser pulsados.

# **GASTOS DEL VIAJE**

✓ hotel : 300✓ avión : 195

√ taxi: 41

Importe Total : 536 €

Añadir

Debe cumplir las siguientes condiciones:

- Almacenar en un array los valores de la lista
- Insertar de forma ordenada los valores
- Calcular el importe total cada vez que sea insertado un nuevo elemento
- Si un elemento es pulsado(click), decrementar su valor del importe total. Además de sombrear el elemento en color rojo.