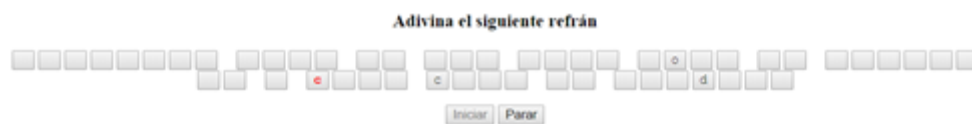


Javascript. Lista de ejercicios III

1. Diseñar la página **formulario.html** que cuente con los siguientes campos relativos a un usuario:
 - a. El nombre (no puede estar vacío).
 - b. La dirección de correo (debe ser válida).
 - c. Una contraseña (de al menos 8 caracteres y que cuente al menos con un dígito).
 - d. Repetición de la contraseña (debe coincidir con la anterior, obviamente).
 - e. Una operación matemática de suma entre dos números enteros de un dígito determinados al azar (por ej. $5 + 3 = ?$) con el fin de solicitar su resultado para evitar "bots".
 - f. Una casilla de verificación de "Acepto las condiciones" inicialmente desactivada. Hasta que esta opción no se verifique no se habilitará el botón de envío.
 - g. Un botón de envío con el texto "Crear cuenta".

Los elementos irán validándose de forma individual, de modo que si no es correcto aparecerá un texto en rojo encima del elemento indicando el error y éste tomará el foco.

2. Diseñar la página **adivinaRefran.html** que permita al usuario adivinar un refrán cuyas letras irán apareciendo al azar según un intervalo.



3. Diseñar la página **palabraOculta.html** que permita adivinar una palabra de la que se presentarán sus caracteres desordenados. El proceso debería repetirse y, finalmente, emitir el porcentaje de aciertos.

