

Actividad 1: Simulador de Teclado Virtual

Crear un teclado virtual que simule la escritura en un *textarea* mediante clics en botones o pulsaciones del teclado físico.

1. Crea una interfaz con botones que representen las letras A-Z y un botón para el ESPACIO.
2. Al hacer clic en un botón, la letra debe aparecer en un *textarea*.
3. Si el usuario pulsa una tecla en su teclado físico, también debe reflejarse en el *textarea*.
4. Si el usuario mantiene presionada la tecla **Shift**, las letras deben aparecer en **mayúscula**.
5. Cuando el usuario suelte una tecla (*onkeyup*), el botón correspondiente debe volver a su color original.

Actividad 2: Juego de "Atrapa el Div"

Crear un juego donde el jugador debe atrapar un div que se mueve aleatoriamente por la pantalla.

1. Crea un div de tamaño pequeño que se mueva aleatoriamente cada segundo.
2. Si el usuario hace clic en el div, suma 1 punto y el div reaparece en otra posición.
3. Si el usuario pasa el ratón por encima (*onmouseover*), el div cambia de color como pista visual.
4. Muestra la puntuación actual en pantalla.

Actividad 3: Validación de Formulario con Feedback Visual

Validar la entrada de datos en un formulario con ayuda de eventos de foco (*onfocus*, *onblur*) y teclado (*onkeyup*).

1. Crea un formulario con campos de Nombre, Email y Contraseña.
2. Cuando un usuario haga **clic en un campo (*onfocus*)**, el borde debe volverse azul.
3. Si el usuario introduce un email sin "@" y pierde el foco (*onblur*), el borde debe ponerse rojo.
4. Cuando el usuario escriba una contraseña con más de 8 caracteres (*onkeyup*), el borde debe volverse verde.

Actividad 4: Paint Minimalista

Crear un área de dibujo donde el usuario pueda pintar arrastrando el ratón (*onmousedown*, *onmousemove*, *onmouseup*).

1. Crea un div grande que servirá como lienzo.
2. Cuando el usuario presione el ratón (*onmousedown*), debe poder dibujar.
3. Mientras arrastra el ratón (*onmousemove*), se crearán pequeños divs simulando píxeles.
4. Al soltar el botón (*onmouseup*), se detiene el dibujo.
5. (Opcional) Agrega un selector de color `<input type="color">` para elegir el color del pincel.

