

EJERCICIOS

J4



DOM y Eventos

1. Consultar el color de un ID

```
<html>
<head>
  <style>
    #contenedor {
      background: red;
      display: block;
      height: 100px;
      width: 100px;
    }
  </style>
</head>
<body>
  <div id="contenedor">
  </div>
</body>
</html>
```

Imprimir en la consola el color del contenedor

2. Cambiar fondo y dimensiones

```
<html>
<head>
  <style>
    #contenedor {
      background: red;
      display: block;
      height: 100px;
      width: 100px;
    }
  </style>
</head>
<body>
  <div id="contenedor">
  </div>
</body>
</html>
```

Cambiar al iniciar la página los colores y las dimensiones del ID contenedor

3. Evento

```
<html>
<head>
  <style>
    #contenedor {
      background: red;
      display: block;
      height: 100px;
      width: 100px;
    }
  </style>
</head>
<body>
  <div id="contenedor">
  </div>
</body>
</html>
```

Agregar un botón al HTML que cuando sea "clickeado" cambie el color y agregue un texto al ID contenedor

Eventos e Interacción con el DOM!

1. Tres botones un mensaje!

- Crear un formulario con tres botones con las leyendas "1", "2" y "3".
Mostrar un mensaje indicando qué botón se presionó.

2. Caza de caracteres

- Solicitar que se ingrese el nombre y la clave de un usuario. Mostrar una ventana de alerta si en la clave se ingresan menos de 7 caracteres o más de 20 (capturar el evento onBlur)

3. Luego de cargar la página

- Confeccionar una página que muestre un mensaje con la función alert inmediatamente después que se cargue.

NOTA: El evento onLoad tiene mucho que ver

4. Otra ventana (objeto window)

- Confeccionar una página que permita abrir otra ventana cuando se presiona un botón. Dicha ventana debe tener como ancho 600 píxeles y alto 300 píxeles.

5. Un random

- Confeccionar una página que tenga un botón. Cuando se presione dicho botón generar un valor aleatorio entre 0 y 2. Si se genera el 0 llamar al webmail de Outlook, si se genera un 1 llamar a gmail en caso de generarse un 2 llamar a yahoo.

Para generar un valor aleatorio utilizar la función random del objeto Math.

```
let num;  
num=Math.random()*3; //se guarda en num un valor comprendido entre 0.00001 y 2.99999  
num=parseInt(num); //guardamos solo la parte entera de la variable num  
if (num==0){  
    window.location='https://www.outlook.com';  
}
```

....

6. Una ventana de media altura

- Confeccionar un programa que al presionar un botón aparezca una ventana que ocupe todo el ancho del monitor y la mitad de su altura.

7. Doble Click doble valor

- Realizar un programa que muestre en un div el número 2. Cada vez que se hace doble clic sobre el mismo duplicar el valor contenido en el div.

8. Rojo Amarillo Rojo

- Elaborar un programa que muestre un div de color rojo. Cuando se presione cambiar el color a amarillo y luego de soltar el botón del mouse volver a pintar de rojo.

9. Al estilo original

- Mostrar un elemento de tipo H1, luego cuando se ingrese con el mouse dentro del mismo cambiar el color a letra roja y color de fondo amarillo, luego cuando se mueva la flecha del mouse fuera del elemento volver al color original.

10. Términos y condiciones

- Confeccionar un formulario que muestre un checkbox que cuando se tilde active un botón (el checkbox debe mostrar un mensaje que diga : "Confirma los términos y condiciones?").