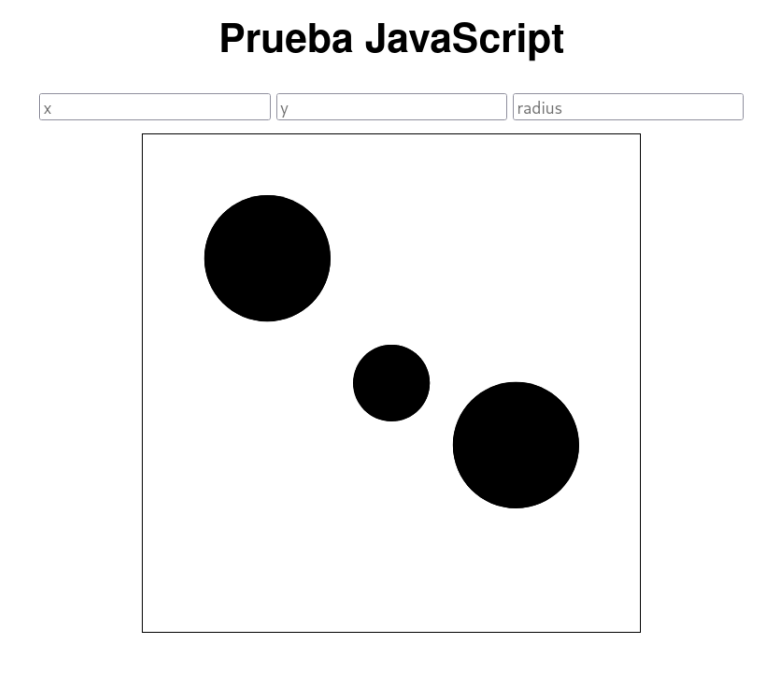


| | | | | | | |
|-----------|----|----|----|----|----|-------|
| Pregunta | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Total |
| Puntos | 10 | 20 | 20 | 30 | 20 | 100 |
| Obtenidos | | | | | | |

Nombre y apellido: _____ Curso: _____ Fecha: _____

- (10 puntos) Indicar verdadero o falso.
 - JavaScript es un lenguaje compilado. ____
 - Podemos usar `random()` para obtener un número aleatorio en JavaScript. ____
- (20 puntos) Escribir en JS un *handler* para un formulario con tres *inputs*. Los nombres de los *inputs* son *x*, *y*, *r* (radio). El usuario ingresa tres números y al enviarse el formulario se dibuja un círculo negro de radio *r*, centrado en el punto (*x*, *y*). Llamar a una función llamada `circle()` y blanquear el formulario. Al enviar el formulario no debe refrescarse la página.
- (20 puntos) Implementar la función `circle()` del ejercicio anterior. Usar una clase `.circle` predefinida en CSS para darle la apariencia correcta a los círculos. Usar un `div` para dibujar el círculo. El círculo debe ser agregado a un `div` con ID `#canvas` que tiene un tamaño de 400×400 píxeles como se muestra en la imagen.



Usar `element.getBoundingClientRect().left` y `element.getBoundingClientRect().top` para posicionar el círculo correctamente dentro del lienzo.

- (30 puntos) Escribir una función `easterEgg()` que se ejecute al clicar en el `h1`. La función debe cambiar el color de todos los círculos y rotarlos 180 grados sobre el eje *y* usando la propiedad `transform` de CSS.
- (20 puntos) Escribir una función `easterEasterEgg()` que se ejecute al clicar en cualquier lugar de la página. Si el usuario hizo click en uno de los círculos el mismo debe trasladarse en el plano un valor aleatorio. Un click en cualquier otro elemento no hace nada.