

DWEC02 - Tarea 01

ENUNCIADO DE LA TAREA:

En la plantilla que se os facilita aparece una sección central donde podemos ver un código de color en hexadecimal (#xxxxxx) que coincide con el color de letra que tiene. El objetivo final es que al pulsar el botón, se genere un nuevo código de color aleatoriamente y se cambien tanto el color de fondo del documento como el color de letra (así como el propio código de color). Para ello:

1. Generaremos un objeto que tendrá:
 - Una propiedad llamada “*color*”, que almacenara el código hexadecimal de color.
 - Un método que permitira generar aleatoriamente un nuevo código de color hexadecimal (con el mismo formato).
 - Este objeto se creará cuando se cargue el documento y el primer código será el que aparece hardcodeado en la página HTML.
2. Al pulsar el boton de “*Click Me*”, se llama a la función “*cambiarColor()*” para que se cambien tanto el código de color en la página HTML, como su color de letra y también el color de fondo.
3. Teneis que utilizar la variable que se proporciona en la plantilla para generar el código de color aleatorio.

La plantilla del ejercicio viene con un fichero .js en el que ya viene la función a la que llama el botón y una variable que deberéis utilizar para generar el código del nuevo color aleatoriamente. El documento HTML **no se puede modificar** más que para añadir la etiqueta “<script>” para vincularlo con el script.

En el script tampoco podréis cambiar ni la variable ni la función que ya vienen. Pero podéis añadir el código que necesitáis para llevar a cabo lo que pide la tarea.

ACLARACIONES SOBRE LA ENTREGA DE LA TAREA:

- Para la entrega de esta tarea comprime todos los documentos que forman el proyecto (*.html, *.js, ...) en un solo fichero. El archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

Apellido1_Apellido2_Nombre_DWEC02_Tarea01

- Utilizar los comentarios de código para realizar breves explicaciones. En caso de necesitar/querer explicar mas en detalle el ejercicio utilizar la [plantilla](#) e ir adjuntando capturas de pantalla del código y las explicaciones y aclaraciones necesarias .
- Criterios de evaluación relacionados con la tarea:

| | | |
|------|----|--|
| RA-3 | CE | a) Se han identificado los objetos predefinidos del lenguaje. |
| | CE | c) Se han escrito sentencias que utilicen los objetos predefinidos del lenguaje para cambiar el aspecto del navegador y el documento que contiene. |
| | CE | d) Se han generado textos y etiquetas como resultado de la ejecución de código en el navegador. |
| | CE | h) Se ha depurado y documentado el código. |
| RA-4 | CE | a) Se han clasificado y utilizado las funciones predefinidas del lenguaje. |
| | CE | b) Se han creado y utilizado funciones definidas por el usuario. |
| | CE | c) Se han reconocido las características del lenguaje relativas a la creación y uso de arrays. |
| | CE | d) Se han creado y utilizado arrays. |
| | CE | e) Se han reconocido las características de orientación a objetos del lenguaje. |
| | CE | f) Se ha creado código para definir la estructura de objetos. |
| | CE | g) Se han creado métodos y propiedades. |
| | CE | g) Se han creado métodos y propiedades. |
| | CE | i) Se ha depurado y documentado el código. |