

1.- COLEGIO HOGWARTS.

Desarrollar el código javascript que permita, sobre la página *index-0.html* dada, lo siguiente:

Definir los oyentes de evento adecuados y necesarios de cada elemento del documento.

Nada más cargarse la página el foco deberá estar posicionado en la caja de texto etiquetada por Nombre.

Los datos introducidos deberán poder recuperarse en los siguientes documentos de este ejercicio, pero en el momento que se cierre el navegador, los datos deberán desaparecer del ordenador del cliente.

Deberá permitir que se escriba sobre esa caja de texto y cuando el cliente pulse la tecla enter se deberá pasar el foco a la caja etiquetada por Apellidos.

Desde la caja apellidos se procederá igual que la anterior, deberá permitir que se escriba hasta que se pulse enter, momento en el que se pasará el foco a la caja si-no.

Desde la caja si-no, si se pulsa no, la aplicación se deberá cerrar y, si se pulsa si, deberá cargarse la página "*director.html*".

La página únicamente mostrará una cuenta atrás desde 10 hasta 0, aproximadamente 12 segundos.

Cuando llegue a 0, se cargará la página "*matricula-Hogwarts.html*". En esta página, al cargarse, se visualizará, en las cajas adecuadas, el nombre y apellido introducido en la página inicial.

Igualmente, se podrá ver la foto del alumno en cuestión.

COLEGIO HOGWARTS DE MAGIA Y HECHICERIA

A screenshot of a web form titled "COLEGIO HOGWARTS DE MAGIA Y HECHICERIA". At the top is a photograph of Hogwarts Castle. Below the photo, the text "Bienvenid@ sr/a:" is displayed. There are two input fields: "Nombre" with the value "Draco" and "Apellido" with the value "Malfoy". Below these fields is a question "¿Desea iniciar el proceso de matriculación?". At the bottom left, there is a small button with the text "Si".

Bienvenid@ sr/a:

Nombre

Apellido

¿Desea iniciar el proceso de matriculación?

ACCEDIENDO A MATRICULACIÓN



INFORME FINAL MATRÍCULA



Nombre:

Apellidos:

2.- SUPERHEROES

A partir del código html proporcionado “**superheroes.html**”, “**estilos.css**” y el archivo JSON “**ligajusticia**”, desarrollar el código javascript que permita lo siguiente:

Definir oyente de evento adecuado para cada uno de los componentes, objetos que necesite la aplicación. (0,5 pts)

Al cargarse **superheroes.html** se visualizará durante 3 segundos el texto correspondiente al elemento <h2>. Transcurrido ese tiempo se dejará limpia la cabecera (1 pto.) y se establecerá conexión AJAX con el archivo “**ligajusticia.json**”. (0,5 pts.)

A partir de la respuesta obtenida (1 pto.), se procesará para que la página pueda presentar de manera dinámica el siguiente aspecto: (Se deberán aplicar los métodos y procedimiento del tipo de dato “**ObjectElement**”, no inyección de html).

SUPER HERO SQUAD ^{H1}

(1,25 ptos.) Cabecera

^P Hometown: Metro City // Formed: 2016 // Secret Base: Super tower // Active: true

MOLECULE ^{H2} ***MAN***

Identidad Secreta: Dan Jukes ^P
Edad: 29 ^P
Superpoderes: ^P

- Radiation resistance
- Turning tiny
- Radiation blast

MADAME ***UPPERCUT***

Identidad Secreta: Jane Wilson
Edad: 39
Superpoderes:

- Million tonne punch
- Damage resistance
- Superhuman reflexes

ETERNAL ***FLAME***

Identidad Secreta: Unknown
Edad: 1000000
Superpoderes:

- Immortality
- Heat Immunity
- Inferno
- Teleportation
- Interdimensional travel

(1,75 ptos.) Sección.