

# EJERCICIOS DOM ENUNCIADOS 5\_10

## EJERCICIO 5: CREAR Y AÑADIR ELEMENTOS (NIVEL BÁSICO)

Dado este HTML:

```
<div id="container"></div>
```

Desde JS:

1. Crea un elemento `<p>`.
2. Añade el texto: "Elemento añadido dinámicamente".
3. Inserta el párrafo dentro de `#container`.

## EJERCICIO 6: CREAR Y AÑADIR ELEMENTOS (NIVEL AVANZADO)

Dado:

```
<ul id="tareas"></ul>  
<button id="add">Añadir tarea</button>
```

Cuando se pulse el botón:

1. Pide con `prompt()` una tarea.
2. Crea un `<li>` con la tarea.
3. Añádelo al `<ul>`.
4. Cada `<li>` debe poder borrarse al hacer clic en él.

## EJERCICIO 7: EVENTOS DEL DOM (NIVEL BÁSICO)

Dado:

```
<button id="saludar">Saludar</button>
```

1. Añade un `addEventListener("click", ...)`.
2. Muestra una alerta: "Hola desde el DOM".

## EJERCICIO 8: EVENTOS DEL DOM (NIVEL AVANZADO, DELEGACIÓN)

Dado:

```
<ul id="menu">  
  <li data-op="perfil">Perfil</li>  
  <li data-op="config">Configuración</li>  
  <li data-op="salir">Salir</li>  
</ul>
```

Implementa **delegación de eventos**:

1. Pon un único addEventListener sobre el <ul>.
2. Detecta qué <li> fue clicado usando event.target.
3. Muestra un mensaje distinto según el data-op.

## EJERCICIO 9 (MEDIO): MINI FORMULARIO VALIDADO CON JS

Dado este formulario:

```
<form id="login">  
  <input type="text" id="user" placeholder="Usuario" required>  
  <input type="password" id="pass" placeholder="Contraseña" required>  
  <button>Entrar</button>  
</form>
```

```
<p id="msg"></p>
```

Valida en JS:

1. Usuario debe tener mínimo 3 caracteres.
2. Contraseña mínimo 6 caracteres.
3. Si falla → mensaje en rojo.
4. Si todo OK → mensaje verde: “Acceso permitido”.
5. Evita el envío real (event.preventDefault()).

## EJERCICIO 10 (AJEDREZ) — MANIPULACIÓN DOM DEL TABLERO

Usar este tablero básico:

```
<div id="board" class="board"></div>
```

CSS simple para una cuadrícula:

```
.board {  
    display: grid;  
    grid-template-columns: repeat(8, 50px);  
    width: 400px;  
}  
  
.square {  
    width: 50px;  
    height: 50px;  
}  
  
.dark { background: #7a5334; }  
.light { background: #e3cfa4; }
```

### TAREAS:

1. Genera dinámicamente los 64 `<div class="square">`.
2. Alterna automáticamente colores claros/oscuros.
3. Inserta una pieza inicial situada en “e2” (un texto tipo `♟`).
4. Al pulsar esa casilla, debe cambiar a e4 (simular avance de peón).