

Tareas Tema 4

Tarea 1

Realizar una aplicación web que tenga un botón y una caja de texto donde el usuario pueda escribir el radio de una circunferencia. Cuando se pulsa el botón se debe crear un text area y dentro de él se informará del área y la longitud de la circunferencia. Usar funciones auxiliares

Intro radio circunferencia:

Pulsar



Intro radio circunferencia:

Pulsar

El área es:
1256.6370614359173
La longitud es:
125.66370614359172

Tarea 2

Descárgate el código (https://codepen.io/jluis_b/pen/ZExdNgY)

Se desea realizar una app web que al pulsar un botón pida al usuario un tag html(p,table,ol,ul,div...) y un tipo de resaltado (DISCRETO, NORMAL, LLAMATIVO) separados por comas. La app aplica el resaltado definido a todos los elementos del tag que ha introducido en usuario. En el .css proporcionado están las clases discreto, normal, llamativo que debes usar para resaltar. Utilizad funciones auxiliares.

Tarea 3

Realizar una aplicación web que tenga el html y css que tienes disponible aquí: https://codepen.io/jluis_b/pen/VwawoOx , puedes modificar el contenido si quieres. La aplicación debe permitir escribir una palabra en la caja de texto y al pulsar el botón buscar debe obtener todos los párrafos en los que aparece la palabra y en la consola debe mostrar el contenido de dichos párrafos. Además debe construir una lista en la que cada ítem sea la primera palabra de cada párrafo. Puedes utilizar las funciones `indexOf()` y `split()`. Debes crear una función principal y al menos una auxiliar.

Tarea 4

Realizar una app que tiene un select (desplegable) como el que se ve en la figura que permite seleccionar qué elemento queremos crear en un div. En función de lo que seleccione el usuario realiza la acción correspondiente. Se debe llamar a funciones auxiliares pasando como parámetros el div ("contenido", ver código html) donde se debe insertar y otros parámetros necesarios. Se pedirá al usuario:
En el caso de la imagen la url de la misma.
En el caso de la tabla el número de filas y el número de columnas.
En el caso de la cabecera el texto de la misma.

Elja operación:

Crear imagen

✓ Crear tabla

Crear cabecera

```
<body>

....<label for="selección">Elja operación:</label>

....<select name="operaciones" id="selec-operacion">
....  <option value="imagen">Crear imagen</option>
....  <option value="tabla">Crear tabla</option>
....  <option value="cabecera">Crear cabecera</option>
....</select>....

<input type="button" value="Pulsar" onClick="realizar_operacion();">

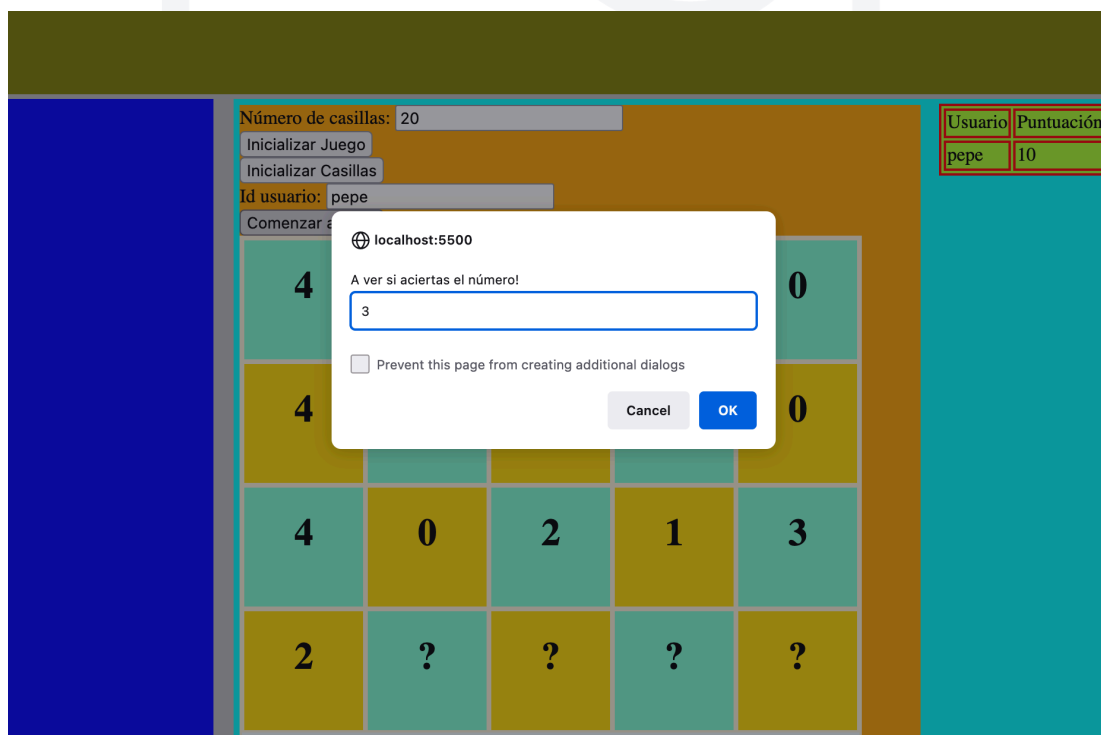
<div id="contenido">

</div>
```

Tarea 5

Realizar la versión 2 del juego del tema anterior. Mira la imagen de abajo, una vez inicializado el juego e inicializadas las casillas (V1) el usuario debe escribir su identificador de usuario en la caja de texto y pulsar el botón comenzar juego, en ese momento la app debe:

- Asociar un número aleatorio (`Math.random()`) entre 0 y 5 a cada una de las casillas. Para ello se podría usar internamente un array del mismo tamaño que el número de casillas.
- Crear la tabla con fondo verde de la derecha donde se va a mostrar el nombre del usuario junto a la puntuación que va obteniendo.
- A continuación se pide al usuario un número, se comprueba si es el mismo que el asociado al de la casilla, en ese caso se incrementa la puntuación del usuario en el mismo valor que el introducido y se actualiza la tabla de puntuación de la derecha (Para acceder al texto que hay dentro de un `<td>` puedes usar la propiedad `innerText`).
- + Finalmente se actualiza el valor de la casilla quitando la interrogación (`casilla.removeChild(casilla.firstChild)`) y poniendo el valor oculto en las casillas
- Se repite el proceso para cada una de las casillas hasta llegar al final



The interface is set against a dark olive green header. On the left is a solid blue vertical bar. The main content area has an orange background. At the top left of this area, there is a form with the following elements:

- Número de casillas:** A text input field containing the value "20".
- Inicializar Juego** and **Inicializar Casillas**: Two buttons.
- Id usuario:** A text input field containing the value "pepe".
- Comenzar a jugar**: A button.

To the right of the form is a table with a red border:

Usuario	Puntuación
pepe	10

Below the form is a 4x5 grid of squares. The squares alternate between yellow and light green in a checkerboard pattern. Each square contains a black number. The numbers are as follows:

4	0	2	4	0
4	2	2	0	0
4	0	2	1	3
2	2	2	3	1

Below the grid is a large, light gray rounded rectangle.