

PRÁCTICA 4.01 DOM

Normas de entrega

- En la **presentación interna**, importan los **comentarios**, la claridad del código, la significación de los nombres elegidos; todo esto debe permitir considerar al programa como **autodocumentado**. No será necesario explicar que es un **if** un **for** pero sí su funcionalidad. Hay que comentar las cosas destacadas y, sobre todo, las **funciones** y **clases** empleadas. La ausencia de comentarios será penalizada.
- En la **presentación externa**, importan las leyendas aclaratorias, información en pantalla y avisos de ejecución que favorezcan el uso de la aplicación.
- Si no se especifica lo contrario, la información resultante del programa debe aparecer en la consola del navegador **console.log(información)**.
- Los ejercicios deben realizarse usando **JavaScript ES6** y usar el modo estricto (**use strict**) No se podrá utilizar *jQuery* ni cualquier otra biblioteca.
- Las prácticas serán entregadas de forma puntual en **Aules** comprimidas en formato **ZIP** (todos los archivos que compongan la práctica en un único fichero comprimido).
- Para el nombre de **variables**, **constantes** y **funciones** se utilizará *lowerCamelCase*.
- **NORMAS DE ENTREGA**
 - todos los ejercicios en una carpeta (sin subcarpetas) cuyo nombre queda a discreción del discente
 - cada ejercicio constará de dos ficheros: uno **HTML** y otro **JS**
 - el nombre de ambos ficheros será el número de ejercicio que contenga
 - el código contendrá ejemplos de ejecución, si procede
 - la carpeta será comprimida en formato **ZIP** y será subida a **Aules**

Ejercicio 1 - Contando elementos del DOM

Dispones del código de una página web en `Ejercicio01.html`. Añade el código necesario en un fichero `js` aparte para mostrar la siguiente información:

- el número de párrafos de la página
- el texto del segundo párrafo
- el número de enlaces de la página
- la dirección del primer enlace
- la dirección del penúltimo enlace

El texto del resumen será añadido al `<div>` con `id=info` y debe estar debidamente formateado.

Ejercicio 2 - Números DOM

Crea una página web que tenga un listado de tipo `` con un `` de muestra. Añade también un botón `Nuevo número` que cuando se pulse añada un elemento con un número aleatorio a una lista desordenada.

Ejercicio 3 - Temporizador DOM

Crea dos elementos `<p>` dentro del `<div>` `temporizador` que indiquen los minutos y segundos de un temporizador de modo que, al darle al botón `Comenzar`, se muestre el temporizador por pantalla.

La apariencia será similar a la siguiente:

Ejercicio 4 - Tabla dinámica DOM

A partir del código del fichero `Ejercicio04.html` genera el código necesario para que la pulsar sobre los botones realice las siguientes acciones:

- `Añadir fila`, añade el contenido del campo como última fila de la tabla
- `Caniar`, transforma el texto de la celda seleccionada mediante la función `toCani`
- al pasar el ratón por encima de una celda, cambiará el color de fondo de la misma

Ejercicio 5 - Creando funciones DOM

Aunque parezca mentira, no existe ningún método para añadir un elemento después de otro como sí lo hace `insertBefore`. Crea una función que reciba como parámetros dos elementos y coloque el primero después del segundo. La llamada se realizará de este modo:

```
function insertAfter(nuevoElemento, existenteElemento) ;
```