

3. UTILIZACIÓN DE LOS OBJETOS PREDEFINIDOS DEL LENGUAJE

3.2. OBJETOS NATIVOS DE JAVASCRIPT

Características de una ventana

Window

Método	Descripción
toolbar = [yes no 1 0]	Indica si la ventana tendrá o no barra de herramientas (yes=1; no=0).
location = [yes no 1 0]	Indica si la ventana tendrá campo de localización o no (yes=1; no=0).
directories = [yes no 1 0]	Indica si la ventana tendrá botones de dirección o no (yes=1; no=0).
status = [yes no 1 0]	Indica si la ventana tendrá barra de estado o no (yes=1; no=0).
menubar = [yes no 1 0]	Indica si la ventana tendrá barra de menús o no (yes=1; no=0).
scrollbars = [yes no 1]	Indica si la ventana tendrá barras de desplazamiento o no (yes=1; no=0).
resizable = [yes no 1 0].	Indica si la ventana se podrá redimensionar o no (yes=1; no=0).
width = px / height = px	Ancho y alto de la ventana en píxeles
outerWidth = px / outerHeight = px	Ancho y alto total de la ventana en píxeles.
top = px / left = px	Distancia de la ventana desde la parte superior e izquierda en píxeles.

3. UTILIZACIÓN DE LOS OBJETOS PREDEFINIDOS DEL LENGUAJE

3.2. OBJETOS NATIVOS DE JAVASCRIPT

Number

EJERCICIO: u3e10_window

- *Crea un programa que tenga botones para permitir modificar las siguientes propiedades de una ventana:*
 - *Abrir una ventana nueva:*
 - *Debes preguntar al usuario si está de acuerdo o no, y solo si acepta se abrirá la nueva ventana.*
 - *La nueva ventana tendrá las siguientes propiedades: no tendrá barra de herramientas, ni location, ni barra de menú, ni será redimensionable. Tendrá 200x80 píxeles y se posicionará en 500x500 píxeles.*
 - *La nueva ventana incluirá un pequeño texto y un botón que al hacer clic cerrará la ventana.*
 - *Cerrar la ventana creada: si la ventana está cerrada mostrará un mensaje de error.*
 - *Mover la ventana 10 píxeles a la derecha y abajo.*
 - *Mover la ventana a la posición 100,100.*
 - *Aumentar el tamaño de la ventana 10 píxeles de ancho y largo.*
 - *Aumentar el tamaño de la ventana a 400x200.*
 - *Colocar el scroll de la ventana arriba del todo*
 - *Colocar el scroll de la ventana a 10 píxeles de la parte superior.*
- *Todos los botones, excepto el primero y el segundo, los puedes programar directamente mediante la propiedad onClick, por ejemplo:*
 - `<input type="button" value="Imprimir" onClick="print()"/>`
- *Recuerda que no es necesario utilizar "window" delante de la propiedad.*