

## 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.*

