

## Actividades sobre Browser Object Model. Objetos por defecto de JavaScript

Relación de actividades para llevar a cabo en JavaScript.

- Siempre que se pueda utilizar funciones
  - Siempre que se pueda utilizar el código javascript en un fichero aparte del código HTML
  - Recuerda utilizar las herramientas de depuración de los diferentes navegadores
1. Realizar una web que solicite al usuario que escriba una frase y en un elemento textarea muestre en una línea nueva cada las palabras que introdujo el usuario.
  2. Cree mediante javascript las siguientes frases:

This is an anchor  
This is monospaced text  
~~This is strike out text~~  
This is text with a subscript  
This is text with a superscript  
[Click here to go to anchorText](#)

3. Realizar un script en el que se muestre una ventana que contenga el nombre del navegador que estemos usando para abrir el documento Web. Probar con distintos navegadores para verificar el resultado.
4. Realizar un script en el que al cargarse la página Web se muestre al usuario una ventana con la única opción de aceptar con la siguiente información:

innerWidth	innerHeight
outerWidth	outerHeight

Probar a cambiar el tamaño de la ventana del navegador e y recargar su contenido para comprobar que se actualizan estos valores.

5. Debemos escribir en la ventana original "Original" y en la ventana nueva que se abra a partir de esta, debemos escribir "Nueva". Esta ventana debe medir 250 de ancho por 150 de alto. El título de la ventana original ha de ser vuestro nombre y apellidos.
6. Al cargarse el documento Web se abrirá una ventana del navegador con la Web de originalglobos.es y al cerrar la ventana original se abrirá la web delicious.com
7. Crear tres botones en los que al pulsarlos se nos abra una nueva ventana del navegador. Tendremos un botón que nos abra la ventana de google.es, otro botón que nos abrirá todofp.es y la tercera ventana, correspondiente al tercer botón, que se abrirá delreguero.com. Estas nuevas ventanas deben tener un tamaño de 200 x 200 pixeles y estar situados a 100 pixeles del top, además no podremos cambiarles el tamaño, no tendrán scrolls ni la barra de estados ni la de navegación.
8. Cambiar el color de fondo de un texto: se le solicitará al usuario un color y se mostrará el texto "Este es el color elegido" con el color de fondo seleccionado por el usuario. En caso de que el color que ha elegido el usuario no esté controlado, mostraremos "El color elegido no está controlado" y no cambiaremos el color.
9. Escribir un script que cada minuto escriba en la web tu nombre con un color diferente (se deben definir 5 colores diferentes distintos al color de fondo blanco).
10. Se creará una página Web con el texto: "Esta página se destruirá en 5 segundos". Transcurridos los 5 segundos, saldrá una ventana con el mensaje "Realmente se destruirá en 10 segundos". Al transcurrir los 10 segundos, saldrá una ventana con el mensaje "BooM" y se cerrará la ventana original.
11. Se creará una página Web con el texto: "Esta página se redirigirá a google.es en 10 segundos". Pasados los 10 segundos de la carga de la Web, se redirigirá a la web

## Actividades sobre Browser Object Model. Objetos por defecto de JavaScript

www.google.es

12. Se trata de utilizar el objeto Date para crear un reloj en formato HH:MM:SS. El reloj debe actualizarse constantemente y para ello debemos utilizar el método setTimeout del objeto window (llamará a una función cada cierto número de milisegundos). Deberán salir los siguientes mensajes e imágenes si estamos entre:

las 5 am y las 12 am:

mensaje: "buenos días"

imagen: <https://dl.dropboxusercontent.com/u/8116186/buenosDias.jpg>

las 12 am y las 15 am:

mensaje: "Mediodía"

imagen: <https://dl.dropboxusercontent.com/u/8116186/almuerzo.jpg>

las 18 am y las 22 am:

mensaje: "Hora de Cenar"

imagen: <https://dl.dropboxusercontent.com/u/8116186/cena.jpg>

Para el resto de horas no contempladas en los márgenes anteriores: saldrá el mensaje "A currar" sin imagen.