PRÁCTICA 13: EVENTOS

Duración estimada: 150 min.

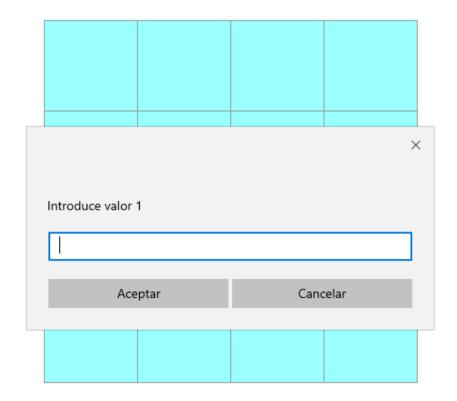
Objetivos:

- Manejar eventos javascript
- Función random, preventDefault y delegación de eventos.

Secuencia y desarrollo:

1. Ejercicio 1: Realiza una página en la que el usuario introduce 4 valores de 16 posibles.

Debes adivinar 4 valores de las 16 celdas



El funcionamiento es el siguiente:

- 1. Se generan de forma aleatoria 8 números para adivinar.
- 2. El usuario introduce 4 números.
- Al final aparece en cada celda los números generados de forma aleatoria, y cambia de color aquellas celdas en las que se adivina el número.



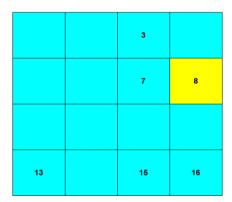
DESEÑO WEB CONTORNO CLIENTE CURSO 23-24 DAW

```
<style>
table{
border-collapse: collapse;
border: black 1px solid;
}t
tr{
border: 1px;
border-style: solid;
border-color: black;
height: 100px;
td{
border-collapse: collapse;
border: black 1px solid;
width: 100px;
background-color: cyan;
align:center;
horizontal-align:middle;
}
div{
visibility:hidden;
font-family:Arial;
width: 100px;
font-size:30;
font-weight:bold;
text-align:center;
</style>
```

Resultado:



Debes adivinar 4 valores de las 16 celdas



- 2. Ejercicio 2: Modifica el funcionamiento del ejercicio anterior.
 - 1. Al generar de los valores de forma aleatoria y ser asignados a la celda, se muestra durante 5 segundos.



DESEÑO WEB CONTORNO CLIENTE CURSO 23-24 DAW

- 2. Utilizando la delegación de eventos, debes poner cada div a la escucha del evento botón derecho del ratón.
- 3. Cuando se pulse sobre el cuadro con el botón derecho del ratón, si adivina el número, éste cambia a color amarillo, en caso contrario pasa a ser rojo.
- 4. El jugador gana cuando consigue encontrar los 8 números en orden.