

Ejercicios UT3

1. Crea una página HTML que tenga los siguientes botones.
 1. Un botón llamado abrir nueva ventana. Cuando se pulse se debe crear una nueva ventana.
 2. Un botón que muestre el nombre de la nueva ventana creada.
 3. Un botón llamado cerrar ventana. Cuando se pulse se debe cerrar la ventana creada anteriormente.
 4. Un botón que indique si la ventana creada está abierta o cerrada.
 5. Otro botón llamado Quitar foco. Cuando se pulse se debe quitar el foco a la ventana creada anteriormente.
 6. Otro botón llamado Poner foco. Cuando se pulse se debe poner el foco a la ventana creada anteriormente.
 7. Otro botón que indique la URL de la nueva ventana HTML.
 8. Un botón que indique la URL de la ventana principal.
 9. Un botón que saque una ventana de confirmación advirtiéndolo: “El usuario va a ser borrado: ¿Está de acuerdo?”
 10. Un botón que muestre todas las propiedades del objeto location.
 11. Un botón que vuelva a recargar la página HTML.
 12. Un botón que muestre todas las propiedades del objeto navigator. Fíjate en las siguientes especialmente y explica para qué sirven: appName, appVersion, cookieEnabled, platform, userAgent. Ejecuta este documento HTML en varios navegadores, y fíjate si cambian estos valores.
 13. Un botón que muestre todas las propiedades del objeto document. Fíjate en el valor de los siguientes: cookie, domain, lastModified, readyState, referrer, title, URL. Haz que la propiedad cookie tenga algún contenido.
 14. Modifique el botón que crea una nueva ventana para que además de crearla la mueva a las coordenadas (300,0).
 15. Un botón que muestre si el cliente (navegador) permite la ejecución de Java o no. Configura tu navegador para que el valor devuelto cambie.
2. Crea una página HTML que tenga lo siguiente:
 1. Un botón que servirá para crear una nueva ventana llamada v1.
 2. Un botón que servirá para mover cada 100 milisegundos 5 píxeles en la coordenada x, y otros 5 píxeles en la coordenada y de forma indefinida.
 3. Un botón que servirá para parar este movimiento indefinido.

NOTA: debes utilizar la función setInterval y clearInterval

3. Crea una página HTML que tenga lo siguiente:

1. Un botón que servirá para crear una nueva ventana llamada v1.
2. Un botón que servirá para mover a los 2 segundos a la posición 40 pixeles en la coordenada x, y a la posición 40 pixeles en la coordenada y una sola vez.
3. Un botón que servirá para parar este movimiento programado en 2 segundos.

NOTA: debes utilizar la función setTimeout y clearTimeout

4. Crea una página HTML que tenga lo siguiente:

1. Un botón que servirá para mostrar el valor de un contador que se va incrementando cada 1000 milisegundos de forma indefinida. Este contador debe empezar con el valor 1.
 2. Un botón que servirá para parar esta cuenta indefinida.
 3. Un botón que servirá para mostrar el valor de ese contador incrementando en 1 cada vez que se pulsa este botón (se debe tardar 1 segundo desde que se da el botón hasta que aparece incrementado el contador).
 4. Un botón que servirá para interrumpir que se muestre esta cuenta anterior (la de incrementar en 1 el contador una sola vez).
5. Crea una página HTML vacía que cree con JavaScript un nuevo elemento HTML de tipo párrafo con el identificador “demo” con el contenido “primero”.
6. Sobre el ejercicio anterior incrementa el contenido del elemento párrafo con identificador demo con el texto adicional “algo más”.
7. Crea una página HTML vacía que cree con JavaScript un nuevo elemento HTML de tipo imagen que su fuente sea una URL de Internet con un texto alternativo. Modifica la URL para que no funcione. ¿Qué ocurre?, ¿por qué?
8. Crea una página HTML que trabaje con la cadena “Hola tengo 19 años”, y que tenga lo siguiente:
1. Un botón que al pulsarlo te diga en que posición está la primera ocurrencia de la letra “o”. (utiliza indexOf)
 2. Un botón que al pulsarlo te diga en que posición está la última ocurrencia de la letra “o”. (utiliza lastIndexOf)
 3. Un botón que al pulsarlo te diga en que posición está la primera ocurrencia de la letra “o” desde la posición 3. (utiliza indexOf)
 4. Un botón que al pulsarlo te diga en que posición está la primera ocurrencia de la letra “o”. (utiliza search)
 5. Un botón que al pulsarlo te diga en que posición está la primera ocurrencia de la letra “o” desde la posición 3. (utiliza search, ¿se puede?)

6. Un botón que al pulsarlo te devuelva la cadena que hay desde la posición 5 a la 9 (excluida). (utiliza slice)
7. Un botón que al pulsarlo te devuelva la cadena que hay desde la posición 5 a la 6 contando desde el final. (utiliza slice)
8. Un botón que al pulsarlo te devuelva la cadena que hay desde la posición 5 a la 6 contando desde el final. (utiliza substring, ¿se puede?, ¿por qué?)
9. Un botón que al pulsarlo te devuelva la misma cadena pero sustituyendo 19 por diecinueve. (utiliza replace)
10. Un botón que al pulsarlo te devuelva la misma cadena pero sustituyendo hola por “Buenos días”. (utiliza replace, con función non case-sensitive).
11. Un botón que al pulsarlo te devuelva la misma cadena pero en mayúsculas. (utiliza toUpperCase).
12. Un botón que al pulsarlo te devuelva la misma cadena pero en minúsculas. (utiliza toLowerCase).
13. Un botón que devuelva un array. Este array debe tener cada una de las palabras de la frase. Recorre el array para mostrar cada uno de los elementos de este array.
9. Crea una página HTML que trabaje con la cadena “ Hola tengo 19 años ”, y que tenga lo siguiente:
 1. Un botón que al pulsarlo te devuelva la misma cadena pero quitando los espacios en blanco del principio y del final de la cadena. (utiliza trim).
10. Crea una página HTML que trabaje con el número 123.78 y que tenga lo siguiente:
 1. Un botón que devuelva la expresión científica de este número (utiliza toExponential)
 2. Un botón que devuelva el número redondeado sin decimales (utiliza toFixed)
 3. Un botón que devuelva el número redondeado con 1 decimal (utiliza toFixed)
 4. Un botón que devuelva el número utilizando 1 dígito (utiliza toPrecision)
 5. Un botón que devuelva el número utilizando 2 dígitos (utiliza toPrecision)
 6. Un botón que devuelva el número utilizando 3 dígitos (utiliza toPrecision)
 7. Un botón que devuelva el número utilizando 4 dígitos (utiliza toPrecision)
 8. Un botón que devuelva el número utilizando 5 dígitos (utiliza toPrecision)
 9. Un botón que devuelva el número utilizando 6 dígitos (utiliza toPrecision)
11. Crea una página HTML que convierta a string el número 34. Muestra que la variable en la que se ha guardado el string es de tipo string.
12. Crea una página HTML que saque por pantalla lo siguiente:
 1. El valor absoluto de -3.
 2. El entero redondeado de 3.2.
 3. El entero redondeado de 3.8.
 4. El entero redondeado al alza de 3.2.
 5. El entero redondeado al alza de 3.8
 6. El entero redondeado a la baja de 3.2.
 7. El entero redondeado a la baja de 3.8.

8. El número más pequeño de: 4,5,7,10,1,0.3.
 9. El número más grande de: 4,5,7,10,1,0.3.
 10. El valor de 5 elevado a 3.
 11. Un número aleatorio entre 0 y 1 (con decimales).
 12. Un número aleatorio entre 0 y 9 (sin decimales).
 13. Un número aleatorio entre 0 y 99 (sin decimales).
 14. Un número aleatorio entre 0 y 999 (sin decimales).
 15. Un número aleatorio entre 40 y 60 (sin decimales).
 16. La raíz cuadrada de 9.
- 13.** Crea una página HTML que guarde en la variable `d` la fecha actual y saque por pantalla lo siguiente respecto a esta fecha guardada:
1. La fecha.
 2. Fecha y hora según el estándar ISO.
 3. Fecha y hora Greenwich.
 4. El tiempo en milisegundos desde el 1 de Enero de 1971.
 5. Año completo.
 6. Mes.
 7. Día del mes.
 8. Día de la semana.
 9. Hora.
 10. Minutos.
 11. Segundos.
14. Resta al valor de la variable `d` 5 días, y saca por pantalla la misma información que en el ejercicio anterior.
- 15.** Saca en la página HTML cuál de las dos fechas es mayor.
- 16.** Tienes que crear 3 páginas HTML (para que este programa funcione debe estar albergado en un servidor local e invocar al programa desde el navegador con `localhost/padre.html`)
- Una página HTML llamada `padre.html` con lo siguiente:
 - Una caja de texto.
 - Un botón llamado “Crear ventana 1”. Al dar a este botón se creará una nueva ventana que cargue la página HTML `hijo1.html`.
 - Un botón llamado “Cerrar ventana 1”. Al dar a este botón se cerrará la ventana 1 creada.
 - Un botón llamado “Crear ventana 2”. Al dar a este botón se creará una nueva ventana que cargue la página HTML `hijo2.html`.
 - Un botón llamado “Cerrar ventana 2”. Al dar a este botón se cerrará la ventana 2 creada.
 - Un botón llamado “Mandar a hijo 1”. Al dar a este botón se mandará lo que haya en la caja de texto a la caja de texto que hay en `hijo1.html`
 - Un botón llamado “Mandar a hijo 2”. Al dar a este botón se mandará lo que haya en la caja de texto a la caja de texto que hay en `hijo2.html`
 - Otra página HTML llamada `hijo1.html` con lo siguiente:
 - Una caja de texto.
 - Un botón llamado “Mandar a padre”. Al dar a este botón se mandará lo que haya en la caja de texto a la caja de texto que hay en `padre.html`

- Un botón llamado “Mandar a hermano”. Al dar a este botón se mandará lo que haya en la caja de texto a la caja de texto que hay en hijo2.html
- Otra página HTML llamada hijo2.html con lo siguiente:
 - Una caja de texto.
 - Un botón llamado “Mandar a padre”. Al dar a este botón se mandará lo que haya en la caja de texto a la caja de texto que hay en padre.html
 - Un botón llamado “Mandar a hermano”. Al dar a este botón se mandará lo que haya en la caja de texto a la caja de texto que hay en hijo1.html