

Ejercicios UT6

1. Crea una página HTML con este input tipo text:

```
<input type="text" id="apellidos" name="apellidos" placeholder="apellido1 apellido2"/>
```

- a) Añade un botón llamado “Imprime atributos del input” que al pulsarlo muestre en el documento HTML el nombre y valor de cada uno de los atributos de este elemento input. Utiliza la propiedad attributes. Pincha este botón
 - b) Añade un botón llamado “Cambia tipo a number utilizando el método setAttribute”. Al hacer clic a este botón se cambiará el tipo de input de text a number. Utiliza el método setAttribute(). Pincha este botón y luego el botón imprime.
 - c) Añade un botón más llamado “Cambia tamaño a 100 utilizando el metodo setAttribute”. Al hacer clic a este botón se cambiará el tamaño de la caja de texto a 100. Utiliza el método setAttribute(). Pincha este botón y luego el botón imprime.
 - d) Añade un botón más llamado “Cambia placeholder a 40” utilizando el metodo setAttribute”. Al hacer clic a este botón se cambiará el placeholder a “40”. Utiliza el método setAttribute(). Pincha este botón y luego el botón imprime.
 - e) Añade otro botón más llamado “Eliminar el atributo size” que elimine el atributo size con el método removeAttribute(). Pincha este botón y luego el botón imprime.
2. Crea un documento HTML con los siguientes elemento (3 inputs y 1 botón):

Nombre:

Apellidos:

Edad:

Al pulsar al botón se listarán todos los valores introducidos por el usuario en los input. Utiliza el método `getElementsByTagName()` y un bucle for para recorrer todos los elementos de tipo “input”

3. Crea una página HTML con el siguiente elemento radio-button:

```
<form id="formulario">
  <input type="radio" id="c_madrid" name="ciudad" value="Madrid">
  <label for="c_madrid">Madrid</label><br>

  <input type="radio" id="c_sevilla" name="ciudad" value="Sevilla">
  <label for="c_sevilla">Sevilla</label><br>

  <input type="radio" id="c_cuenca" name="ciudad" value="Cuenca">
  <label for="c_cuenca">Cuenca</label>
</form>
```

Además crea un botón que al pulsarlo lista los atributos value de cada elemento html con nombre ciudad utilizando `getElementByName()` y bucle `for`.

4. Crea una página HTML con el siguiente elemento párrafo:

```
<p id="Parrafo" title="Titulo"></p>
```

Recorre los atributos de este elemento párrafo con la propiedad `attributes` y un bucle `for`.

5. Crea una nueva página HTML con este elemento:

```
<p title="Texto de un párrafo">Esto es un ejemplo de <b>texto HTML<br />
que puedes tener</b> en tu documento</p>
```

En este ejercicio vamos a modificar los nodos textos de este elemento HTML “p”, para ello vamos a recorrer los nodos de este elemento utilizando `childNodes` y modificando sus nodos textos con `nodeValue`

Con un botón llamado “Añade HOLA a en tu documento”, y con otro botón llamado “Añade HOLA a que puedes tener”.

6. Crea una nueva página HTML, con un párrafo como éste:

```
<p id="demo">Parrafo creado en HTML.</p>
```

En este ejercicio vamos a crear un nuevo elemento HTML “p” y todos sus nodos hijos (elementos y textos) utilizando `createElement()`, `createTextNode()` `appendChild()`

Y con un botón llamado “Crear párrafo”, que al pulsarlo cree el siguiente párrafo desde JavaScript de la siguiente forma:

- Cree 3 elementos: p, b y br.
- Crear al elemento p el atributo title “Parrafo creado desde JavaScript”.
- Crear los siguientes 4 textos:
 1. Con JavaScript se
 2. pueden realizar
 3. un montón
 4. de cosas sobre el documento.
- Se asigna al elemento b los siguientes nodos hijos y por este orden:
 - El texto 2 (pueden realizar).
 - El elemento br creado al principio.
 - El texto 3 (un montón).
- Se asigna al elemento p los siguientes nodos hijos y por este orden:
 - El texto 1 (Con JavaScript se).
 - El elemento b anterior.
 - El texto 4 (de cosas sobre el documento).
- Asigna al elemento párrafo demo el elemento p que has creado.

¿Qué resultado da? Dibuja el árbol DOM

7. A la aplicación anterior crea los siguientes botones.
1. “Reemplazar br por un nuevo b” que haga lo siguiente:

- a) Cree un elemento .
 - b) Cree un nodo texto con valor “Retorno de carro”.
 - c) Añada este nodo texto anterior al elemento b.
 - d) Reemplace el elemento
 por este nuevo elemento
2. “Eliminar elemento nuevo b” que elimine el anterior elemento b
8. A la aplicación anterior añade un botón llamado “Recorrer”. Al pulsarlo se ha de recorrer desde el comienzo hasta el final todos los nodos del párrafo. Si se encuentra con un nodo hijo que tiene hijos a su vez también ha de recorrerlos.
9. Crea una aplicación web con:
 1. Un input de tipo number llamado “columnas”.
 2. Un input de tipo number llamado “filas”.
 3. Un botón llamado “Crear tabla” que cree una tabla con el número de filas y el número de columnas indicados en los inputs anteriores
10. No incluido+
11. No incluido.
12. No incluido.
13. No incluido.
14. No incluido.
15. No incluido.
16. No incluido.
17. No incluido.
18. No incluido.
19. No incluido.
20. No incluido.
21. No incluido.
22. No incluido.
23. No incluido
24. No utilizado.
25. Crea un programa HTML con lo siguiente:
 1. Un botón y un enlace.
 2. Se deben capturar los eventos load de la ventana, click del enlace, y click del botón, asociándoles la función `esCancelable()`.
 3. Esta función va a hacer lo siguiente:

- a) Sacar por pantalla en qué elemento se ha producido el evento (utiliza `this`).
- b) Sacar por pantalla si ese evento es cancelable o no (utiliza la propiedad `cancelable` de los eventos)
- c) Intentar cancelar la acción por defecto (utiliza `preventDefault()`)

26. No incluido.

27. No incluido.

28. No incluido.

29. Incorpora este código HTML a una página web.

Programa el código JavaScript para que pulsar la tecla **Intro** dentro de cualquiera de los inputs se mueve el foco al input siguiente incluyendo el botón. Recorre los nodos del formulario utilizando el método `nextSibling()`

Al llegar al final del formulario (el botón) se debe pasar el foco al primer input del formulario.

```
<form name="formulario" id="formulario">
  <label for="nombre">Nombre:</label>
  <input type="text" id="nombre" name="nombre" />

  <label for="apellidos">Apellidos:</label>
  <input type="text" id="apellidos" name="apellidos" />

  <label for="provincia">Provincia:</label>
  <input type="text" id="provincia" name="provincia" />

  <input type="button" id="enviar" value="Enviar" />
</form>
```

NOTA: tened en cuenta que el formulario es un nodo padre de los siguientes nodos y por este orden:

- Nodo elemento label nombre.
- Nodo texto que es un enter que hay detrás del label. Los retornos de carro, espacios en blanco etc. que hayan entre elementos los considera un nodo texto.
- Nodo elemento input nombre.
- Nodo texto que es un enter que hay detrás del input nombre.
- Nodo elemento label apellidos.
- Nodo texto que es un enter que hay detrás del label.
- Nodo elemento input apellidos.
- Nodo texto que es un enter que hay detrás del input apellidos.
- Nodo elemento label provincia.
- Nodo texto que es un enter que hay detrás del label.
- Nodo elemento input provincia.
- Nodo texto que es un enter que hay detrás del input provincia.
- Nodo elemento input button.

- Nodo texto que es un enter que hay detrás del input button.

30. Igual que el anterior pero el avance del foco es hacia atrás. Cuando llegue al primer input debe pasar el foco al botón. Recorre los nodos del formulario utilizando el método `previousSibling()`
31. Modifica este ejemplo https://www.w3schools.com/jsref/tryit.asp?filename=tryjsref_element_addeventlistener_capture para que se imprima también en qué fase está el evento en cada momento que se ejecuta su manejador (utiliza la propiedad `eventPhase`).
32. Modifica este ejemplo https://www.w3schools.com/jsref/tryit.asp?filename=tryjsref_element_addeventlistener_capture para evitar que el evento burbujee (en el primer bloque `div-p`). Utiliza el método `stopPropagation()`
33. No incluido.
34. Dado esta página HTML, programa en JavaScript para que el párrafo siga al ratón cuando cuando el ratón se mueve.
NOTA: para ello tienes que modificar la propiedad `style.left` y `style.top` del párrafo

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Mover elemento</title>
</head>
<body>
  <p id="demo" style="position: absolute;">Puntero</p>

<script>

</script>
</body>
</html>
```

35. No incluido.
36. Crea una página HTML con un párrafo. Registra en ese párrafo los 2 eventos siguientes:
1. El evento `mouseover` de forma que cuando se produzca indique de qué elemento viene el ratón (utiliza `relatedTarget` del evento `mouseover`)
 2. El evento `mouseout` de forma que cuando se produzca indique a qué elemento se ha ido el ratón (utiliza `relatedTarget` del evento `mouseover`)
37. No incluido.
38. Modifica el ejercicio 29 resolviéndolo utilizando el método `nextElementSibling`. La diferencia entre `nextElementSibling` y `nextSibling`, es que `nextElementSibling` devuelve el siguiente nodo que sea de

tipo `element`, `nextSibling` devuelve el siguiente nodo que sea de tipo `text` o de tipo `element`.

39. Modifica el ejercicio 30 resolviéndolo utilizando el método `previousElementSibling`. La diferencia entre `previousElementSibling` y `previousSibling`, es que `previousElementSibling` devuelve el nodo anterior que sea de tipo `element`, `previousSibling` devuelve el nodo anterior que sea de tipo `text` o de tipo `element`
40. Modifica el ejercicio 29 resolviéndolo sin utilizar `nextSibling` ni `nextElementSibling`, puedes utilizar el objeto `this`.
41. `jkjlñk`
42. `kjñklj`