



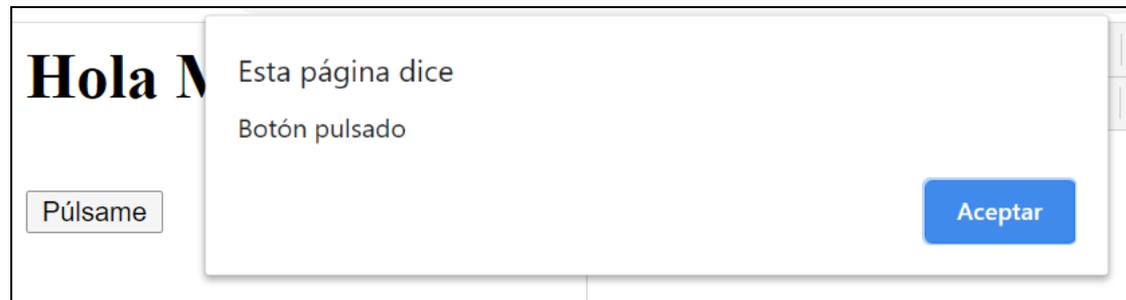
Servicios Móviles y Ubicuos

Ejercicios JavaScript

©2022 Fco. Javier Pérez Blanco

Algunos derechos reservados. Este documento se distribuye bajo la licencia
“Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional” de Creative Commons, disponible
en <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.es>

Ejercicio 1: crear una pequeña página con un botón que, al pulsarlo, haga aparecer una alerta.



Posible solución:

```
index.html x
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4     <title>Ejercicios SMU</title>
5 </head>
6 <body>
7
8     <h1>Hola mundo</h1>
9
10    <button onclick="alert('Botón pulsado');">Pulsar</button>
11
12 </body>
13 </html>
```



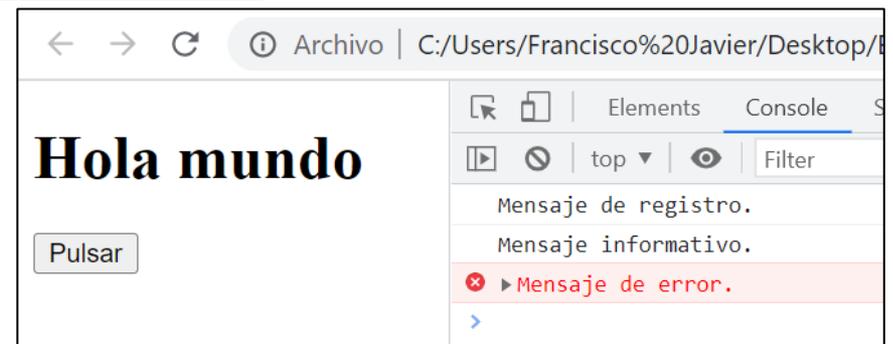
Ejercicios JavaScript



Ejercicio 2: Al pulsar el botón del ejercicio anterior, hacer que se muestre por consola un mensaje de log, otro de información y otro de error.

Posible solución:

```
index.html x
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4   <title>Ejercicios SMU</title>
5 </head>
6 <body>
7
8   <h1>Hola mundo</h1>
9
10  <button onclick="console.log('Mensaje de registro. ');
    console.info('Mensaje informativo. '); console.error('
    Mensaje de error. ');">Pulsar</button>
11
12 </body>
13 </html>
```





Ejercicios JavaScript



Ejercicio 3: Modificar la última tarea para realizarla mediante una función llamada *mostrarMensajes* contenida en un fichero js externo.

Posible solución:

```
index.html x funciones.js x
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4   <title>Ejercicios SMU</title>
5 </head>
6 <body>
7
8   <h1>Hola mundo</h1>
9
10  <button onclick="mostrarMensajes();">Pulsar</button>
11
12  <script src="./funciones.js"></script>
13
14 </body>
15 </html>
```

```
index.html x funciones.js x
1
2 function mostrarMensajes() {
3   console.log('Mensaje de registro.');
```

```
4   console.info('Mensaje informativo.');
```

```
5   console.error('Mensaje de error.');
```

```
6 }
```



Ejercicios JavaScript



Ejercicio 4: Al pulsar el botón del ejercicio anterior, hacer que cambie el contenido HTML del documento y muestre, en negrita y cursiva, el texto *botón pulsado*.

Posible solución:

```
index.html x funciones.js x
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4   <title>Ejercicios SMU</title>
5 </head>
6 <body>
7
8   <h1>Hola mundo</h1>
9
10  <button onclick="cambiarContenidoHTML();">Pulsar</button>
11
12  <script src="./funciones.js"></script>
13
14 </body>
15 </html>
```

```
index.html x funciones.js x
1
2 function cambiarContenidoHTML() {
3   document.write("<b><i>botón pulsado</i></b>");
4 }
5
6
```

Ejercicio 5: Al pulsar el botón del ejercicio anterior, inyectar en un contenedor *div* (localizado justo antes del botón), una imagen pequeña.



Posible solución:

```
index.html x funciones.js x
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4   <title>Ejercicios SMU</title>
5 </head>
6 <body>
7
8   <h1>Hola mundo</h1>
9
10  <div id="contenedor_imagen"></div>
11
12  <button onclick="insertarImagen();">Pulsar</button>
13
14  <script src="./funciones.js"></script>
15
16 </body>
17 </html>
```

```
index.html x funciones.js x
1
2 function insertarImagen() {
3   document.getElementById("contenedor_imagen").innerHTML = "<img src='./urjc_logo.png' width='200px'>";
4 }
5
6
```

Ejercicio 6: Añadir un nuevo botón al ejercicio anterior, que al pulsarlo cambie la imagen.



Posible solución:

```
index.html x funciones.js x
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4   <title>Ejercicios SMU</title>
5 </head>
6 <body>
7
8   <h1>Hola mundo</h1>
9
10  <div id="contenedor_imagen"></div>
11
12  <button onclick="insertarImagen();">Pulsar</button>
13  <button onclick="cambiarImagen();">Cambiar imagen</button>
14
15  <script src="./funciones.js"></script>
16
17 </body>
18 </html>
```

```
index.html x funciones.js x
1
2 function insertarImagen() {
3   document.getElementById("contenedor_imagen").innerHTML = "<img id='logo_urjc' src='./urjc_logo.png' width='200px'>";
4 }
5
6 function cambiarImagen() {
7   document.getElementById("logo_urjc").src = "./urjc_logo_2.png";
8 }
```

Ejercicio 7: crear un documento HTML con dos contenedores *div*.

- ❖ Cada contenedor tendrá un título y un botón.
- ❖ Por defecto, el primer *div* estará visible y el segundo oculto.
- ❖ Al pulsar el botón del primer *div*, se ocultará este contenedor y mostrará el segundo.
- ❖ Al pulsar el botón del segundo *div*, se realizará el proceso inverso.

Posible solución:

```
8 <body>
9
10 <div id="div1" style="display: block;">
11 <h1>DIV 1</h1>
12 <button onclick="mostrarDiv2();">Mostrar DIV 2</button>
13 </div>
14
15 <div id="div2" style="display: none;">
16 <h1>DIV 2</h1>
17 <button onclick="mostrarDiv1();">Mostrar DIV 1</button>
18 </div>
19
20 <script type="text/javascript">
21
22     function mostrarDiv1() {
23         document.getElementById("div1").style.display = "block";
24         document.getElementById("div2").style.display = "none";
25     }
26
27     function mostrarDiv2() {
28         document.getElementById("div1").style.display = "none";
29         document.getElementById("div2").style.display = "block";
30     }
31
32 </script>
33
34 </body>
35 </html>
```

Ejercicio 8: crear un pequeño formulario HTML con los siguientes elementos:

- ❖ Un título.
- ❖ Un campo para introducir el nombre.
- ❖ Un contenedor *div* sin contenido.
- ❖ Un botón de enviar.
- ❖ Al pulsar el botón, aparecerá en el contenedor *div* el valor “Hola, ” y el nombre introducido en el campo de texto.

Posible solución:

```
8 <body>
9
10 <h1>Introduzca su nombre: </h1>
11 <input type="text" id="nombre">
12 <div id="divVacio"></div>
13 <button onclick="enviar();">Enviar</button>
14
15 <script type="text/javascript">
16
17     function enviar() {
18         let nombre = document.getElementById("nombre").value;
19         document.getElementById("divVacio").innerHTML = "Hola, " + nombre;
20     }
21
22 </script>
23
24 </body>
25 </html>
```

Ejercicio 9: modificar el ejercicio anterior para que al pulsar el botón, el nombre introducido se muestre como título *h1* en un contenedor *div* que se hará visible, ocultando el *div* donde está el formulario.

El contenedor donde se muestra el nombre, tendrá además un botón para regresar al formulario.

Posible solución:

```
10 <div id="formulario" style="display: block;">
11   <h1>Introduzca su nombre: </h1>
12   <input type="text" id="nombre">
13   <button onclick="enviar();">Enviar</button>
14 </div>
15
16 <div id="divVacio" style="display: none;"></div>
17
18 <script type="text/javascript">
19
20   function enviar() {
21     let nombre = document.getElementById("nombre").value;
22     let contenidoHTML = "<h1>Hola, " + nombre + "</h1>";
23     contenidoHTML = contenidoHTML + "<button onclick='volver();'>volver</button>"
24     document.getElementById("divVacio").innerHTML = contenidoHTML;
25     document.getElementById("formulario").style.display = "none";
26     document.getElementById("divVacio").style.display = "block";
27   }
28
29   function volver() {
30     document.getElementById("formulario").style.display = "block";
31     document.getElementById("divVacio").style.display = "none";
32   }
33
34 </script>
```

Ejercicio 10: crear un pequeño formulario HTML con los siguientes elementos:

- ❖ Un título.
- ❖ Un campo para introducir un número.
- ❖ Un botón de enviar.
- ❖ Al pulsar el botón, se mostrará una alerta con el valor del número introducido, incrementado en una unidad.

Posible solución:

```
8 <body>
9
10 <h1>Introduzca un número: </h1>
11 <input type="number" id="numero">
12 <button onclick="enviar();">Enviar</button>
13
14 <script type="text/javascript">
15
16     function enviar() {
17         let numero = parseInt(document.getElementById("numero").value);
18         alert(numero + 1);
19     }
20
21 </script>
22
23 </body>
24 </html>
```