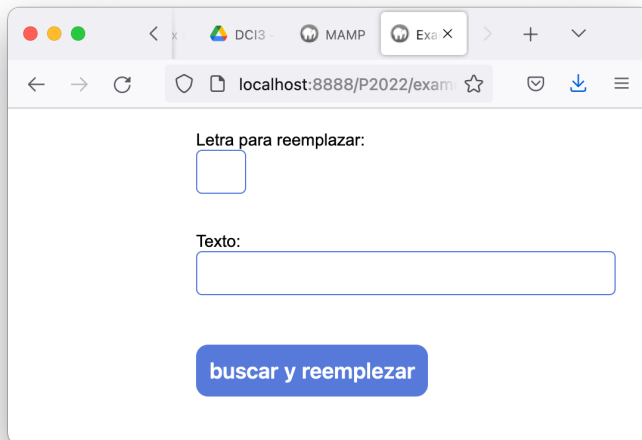


Diseño de Comportamientos Interactivos III

Febrero 4, 2022

Examen No. 1

Realizar una página web que contiene un formulario con dos campos de texto y botón tal como se muestra en la siguiente figura. Usar el archivo estilos3.css para dar estilos al formulario. El campo pequeño en el que se pide ingresar una letra lleva el estilo *campoLetra*, y el campo para ingresar el texto, el estilo *campo*



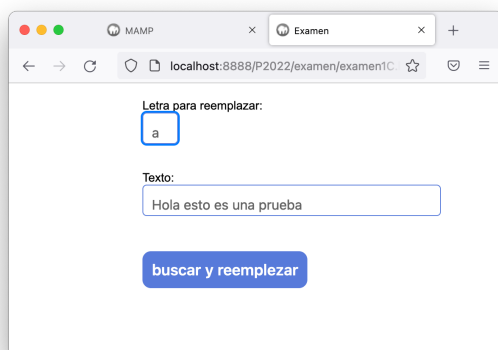
The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'localhost:8888/P2022/examen'. The page contains a form with the following elements:

- A label 'Letra para reemplazar:' followed by a small text input field.
- A label 'Texto:' followed by a larger text input field.
- A blue button labeled 'buscar y reemplazar'.

Desarrollar un script que realiza lo siguiente:

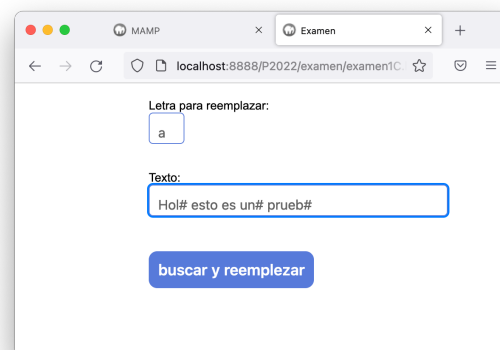
- En el campo que dice “*Letra para reemplazar*” se debe ingresar una letra
- En el campo que dice “*texto*”, se debe ingresar cualquier texto
- Al presionar el botón “*buscar y reemplazar*” el script busca en el texto ingresado la letra que también se ha ingresado en el campo correspondiente, y las ocurrencias de dicha letra en texto ingresado las reemplaza por el signo # (gato). Por ejemplo:

En letra se ingresa “a”. En texto: “Hola esto es una prueba



The screenshot shows the web browser window with the form. The 'Letra para reemplazar' field contains the letter 'a'. The 'Texto' field contains the text 'Hola esto es una prueba'. The 'buscar y reemplazar' button is visible below the text field.

Al ajustar el botón las “a” del texto ingresado se reemplazan por “#”



The screenshot shows the web browser window with the form. The 'Letra para reemplazar' field contains the letter 'a'. The 'Texto' field contains the text 'Hol# esto es un# prueb#', where the letter 'a' has been replaced by the hash symbol '#'. The 'buscar y reemplazar' button is visible below the text field.

Antes de hacer el reemplazo de las letras encontradas en el texto por el signo de gato, hay que validar que ninguno de los dos campos esté vacío. Si uno de los dos campos está vacío, se debe generar una alerta que diga: "Los campos no pueden estar vacíos para ejecutar el script"

Calificación:

Uso del archivo de estilos	1 pt
Formulario y botones con los estilos iniciales	1 pt
Alerta si alguno de los campos está vacío	3 pts
Reemplazo de las ocurrencias de la letra ingresada por el signo de gato (#) en el texto ingresado	3 pts

Colocar los archivos del examen en una carpeta que se llame Examen1. Subir esta carpeta con los archivos del examen a su carpeta personal en el servidor de Diseño