

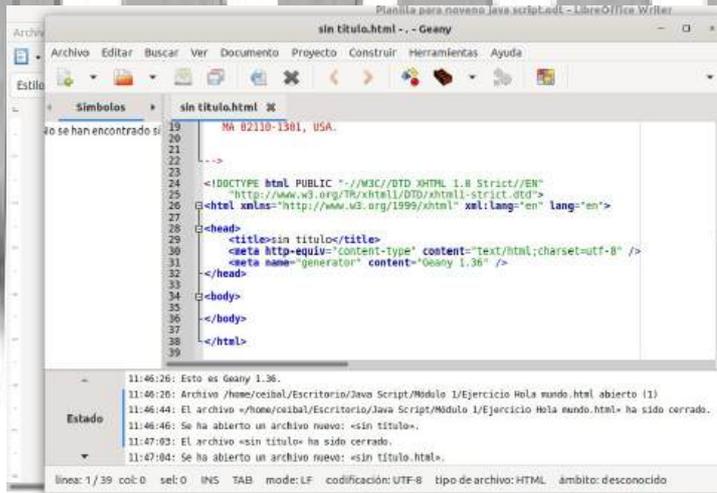
# Java Script

## Creación de botones, uso de funciones y trabajo con imágenes.

Objetivo: Uso de “Funciones”, creación de botones y uso de imágenes.

Requisitos

- a) Tener un navegador.
- b) Tener instalado un editor de texto, ejemplo “Geany”.



c) Tener una carpeta con las imágenes (podemos utilizar formato .png o .jpg).



### Paso 1

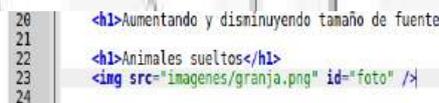
Supongamos que tenemos una página con un número y que queremos que al apretar un botón aumente o disminuya el tamaño de fuente. Utilizaremos el ejemplo de la clase anterior para ahorro de tiempo, modificando algunos aspectos.

En primer lugar si deseamos poner un título a la página web, utilizaremos “<h1> Título </h1>” dentro del “<body>”.

### Paso 2

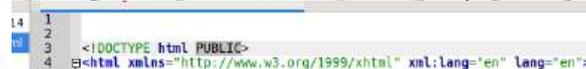
En el editor de códigos debajo del título indicaremos donde se encuentra la imagen.

```
<h1>Animales sueltos</h1> //Título
 //Ubicación de la imagen.
```



“img src” nos permite decir que es una imagen, luego ponemos la ruta de acceso “imagenes/granja.png” y por último le damos una identificación con un id=“foto”.

Es importante agregar el PUBLIC en el <!DOCTYPE html PUBLIC> para modificar los atributos del texto.



Ahora es el momento de guardar el documento .HTML. En este ejemplo guardaremos en la carpeta “**js animales**” con el nombre “**usando imagenes.HTML**”. **Tener cuidado donde guardar, debe ser dentro de la carpeta que tambien tiene la carpeta con las imágenes.**



Al ejecutar se debería mostrar el título y la imagen.



3) Es momento de hacer los botones dentro del `<form> .... </form>`.

```
<form>
<input type="Button" name="Chanchito" value="Chanchito" onclick=cambiarfoto("imagenes/chanchito.png")></br>
</form>
```

Creamos un botón llamado “**Chanchito**” que llamaría a una función llamada “**cambiarforo**” que se le pasa como argumento la ruta a la imagen “**imagenes/chanchito.png**”.

Si ejecutamos veremos:



Ahora realizaremos los otros botones copiando, pegando y modificando la línea de código anterior.

```
22 
23
24 <form>
25 <input type="Button" name="chanchito" value="chanchito" onclick=cambiarfoto('imagenes/Chanchito.png')></br>
26 <input type="Button" name="tortuguita" value="tortuguita" onclick=cambiarfoto('imagenes/tortuguita.png')></br>
27 <input type="Button" name="lobito" value="lobito" onclick=cambiarfoto('imagenes/lobito.png')></br>
28 <input type="Button" name="zorrito" value="zorrito" onclick=cambiarfoto('imagenes/zorrito.png')></br>
29
30 </form>
31
```

4) Por último realizaremos las funciones dentro del script:

```
function cambiarfoto(animal){
    document.getElementById("foto").src=animal;
}
```

Vamos a ubicar en el documento el id fotos y a la propiedad de su contenido (**src=animal**) le ponemos animal.

Si ejecutamos y presionamos el botón “Zorrito” veremos:



Código:

```

usando imagenes.html
10 </head>
11 <body>
12
13 <script type="text/javascript">
14 // Usando Imagenes.
15
16 function cambiarfoto(animales){
17     document.getElementById("foto").src=animales;
18 }
19
20 </script>
21
22 <h1>Animales sueltos</h1>
23 
24
25 <form>
26 <input type="Button" name="chanchito" value="chanchito" onclick=cambiarfoto('imagenes/chanchito.png')><br>
27 <input type="Button" name="tortuguita" value="tortuguita" onclick=cambiarfoto('imagenes/tortuguita.png')><br>
28 <input type="Button" name="lobito" value="lobito" onclick=cambiarfoto('imagenes/lobito.png')><br>
29 <input type="Button" name="zorrito" value="zorrito" onclick=cambiarfoto('imagenes/zorrito.png')><br>
30
31 </form>
32
33
34 </body>
35
36 </html>
    
```

### Conceptos importantes

Una función es un conjunto de líneas de código que realiza una tarea específica.

Una función permite el ahorro de código y se la puede llamar las veces que uno quiera.

Para crear una función utilizamos “**function Nombre (Parámetro) { Acciones};**”, en este caso las funciones creadas no reciben parámetros.

```

function cambiarfoto(animales){
    document.getElementById("foto").src=animales;
}
    
```

La siguiente simbología “**<input type="button" name="nombre" value="contenido" onclick=función>**” permite crear un botón que llama a una función.

```

<input type="Button" name="chanchito" value="chanchito" onclick=cambiarfoto('imagenes/chanchito.png')><br>
    
```

El comando “**</br>**” permite dar un Enter.

El comando “**<h1>Contenido</h1>**” nos permite poner una etiqueta con un título.

Para que nuestra función cambie la imagen cuando se la llame con el botón correspondiente debemos realizar el siguiente código dentro de la función:

```

function cambiarfoto(animales){
    document.getElementById("foto").src=animales;
}
    
```