

Utilizando onfocus, onclick, onkeypress

```
<html>
<head>
<title>ejemplo 1</title>
</head>
<script>
function pulsa(){ alert("autor : Brigida");}
function foco() { alert("Foco en la primera caja");}
function tecla() { alert("Tecla Pulsada");}
</script>

<body >
<input type="button" value="Autor" onclick=pulsa(); >
<input type="text" size="5" onfocus=foco(); >
<input type="text" size="5" onkeypress=tecla(); >

</body>
</html>
```

Llamada a una función, con onClick

FUNC.JS

```
function nom()
{
    n=prompt(" nombre: ");
}
function tres()
{
    alert(" hola ..." + n);
}
```

EJEMPLO2.HTML

```
<html>
<head>
<title>Ejemplo 2</title>
<script type="text/javascript" src="func.js">
</script>

</head>
<body onload="nom()";>
<input type="text" size="10" onclick="tres()"; >
</body>
</html>
```

Llamada a una función, con onMouseOver

```
<html>
<head>
<title>Ejemplo 2</title>
<script type="text/javascript" src="func.js">
</script>
```

```

</head>

<body onload="nom()";>
<input type="text" size="10" onmouseover="tres()"; >
</body>
</html>

```

Llamada a una función para calcular el cuadrado

RES.JS

```

var numero

function cuadrado(numero)
{
document.formu1.resultado.value= numero*numero;
}

```

EJEMPLO3.HTML

```

<html>
<head>
<title>Ejemplo 3</title>
<script type="text/javascript" src="res.js">
</script>
</head>
<body >
<form name="formu1">
<input type="text" name="entrada" size="10" />
<input type="button" value="cuadrado" onclick="cuadrado(entrada.value)" />
<br />
<input type="text" name="resultado" size="15" value="0">
</form>
</body>
</html>

```

Llamada a una función para cambiar imagenes

IMAGE.JS

```

var estado=true;
setTimeout("cambio()",1600);
function cambio()
{
    estado=!estado;
    if (estado==true)
        imagen.src="foto1.jpg";
    else
        imagen.src="foto2.jpg";
    setTimeout("cambio()",1600);
}

```

EJEMPLO4.HTML

```

<htm>
<head>
<title>Imagenes</title>
<script type="text/javascript" src="image.js">
</script>
</head>
<body >

</img>
</body>
</html>

```

Imagen de fondo aleatoria

```

<html>
<head>
<title>Imagen de fondo aleatoria</title>
<script type="text/javascript" language="javascript">
var numImagenes = 2
//nombre de las imagenes = prefijoNombre + numero de 1 a numImagenes + extension
var prefijoNombre = 'foto'
//extension de las imagenes
var extension = '.jpg'

function EscribeBody() {
    var imagenes = new Array( numImagenes )
    for ( contador = 1; contador <= numImagenes; contador++ )
        imagenes[ contador ] = prefijoNombre + contador + extension

    var aleatorio = Math.round( ( numImagenes - 1 ) * Math.random() ) + 1

    document.write('<body background="" + imagenes[ aleatorio ] + "">')
}
</script>
</head>

<!-- este codigo escribe el tag body de la pagina -->
<script type="text/javascript" language="javascript">
<!--
EscribeBody()
//-->
</script>

<h1>IMAGEN DE FONDO ALEATORIA</h1>
<p>Si su navegador soporta JavaScript, observarás que el fondo de esta
página cambia de forma aleatoria cada vez que se recarga.</p>
</body>
</html>

```