

## CAMBIAR DE IMAGEN

### *Cómo añadir un poco de interactividad a tu página Web.*

Ejercicio 1.- Llamar la atención del internauta sobre una imagen al poner el ratón encima, haciendo que dicha imagen se transforme en otra:

Solución: Hacer que una imagen cambie por otra según pasamos el cursor por encima puede dar mucho juego a nuestra página Web. Si la imagen que sustituye a la original se le parece, podemos crear la sensación de que la imagen se ilumina o cambia de tamaño o se deforma cuando el navegante pase sobre ella con su ratón. (Tu imaginación será la que le saque el máximo partido a este sencillo ejercicio).

Para conseguir este efecto, sólo tenemos que tener dos imágenes y jugar con un par de parámetros de JavaScript de una forma muy sencilla y sin apenas programar.

Es aconsejable añadir al nombre de los archivos de las imágenes una indicación que nos ayude a distinguir una de otra, especialmente si son muy parecidas. Por ejemplo, si llamamos "imagen" al gif que aparece antes de que se coloque el ratón encima, le cambiamos el nombre por "imagen\_off", y a la que aparece cuando se coloca el ratón encima le llamaremos "imagen\_on". Añadir on y off al nombre no es necesario para que el efecto funcione, pero es una manera de reconocer de un vistazo en el código HTML cuál es cuál.

El primer parámetro que debemos conocer aparece en la etiqueta (o tag) que nos indica la presencia de una imagen:

```

```

Los parámetros **img src=** y **border=** son habituales en la programación de cualquier página HTML (el primero indica el archivo al que hace referencia el tag y el segundo sirve para que la imagen presente o no un borde cuando haga la llamada a un link). En cambio, el tercer tag que presentamos, **name=**, lo necesitamos para conseguir que la imagen cambie por otra. Manejarlo bien es el secreto de este truco, si nos equivocamos con los nombres no se verá bien.

Tras **name=** podemos escribir entre comillas el nombre que queramos (la\_imagen, imagen1, cualquiercosa, ...) pero en todos los casos debemos escribirlo sin espacios. Lo que hacemos al escribir **name="la imagen"** es asignar a aquella imagen un nombre para que después podamos localizarla y actuar sobre ella.

Ahora, para que la imagen cambie debemos hacerla "activa", y ello se consigue asignándole otro tag: **<a href=" ">**, pero en este caso, este **a href** es algo más especial que si se tratara de hacer un link común.

```
<a href="#" onMouseOver="document.la_imagen.src='imagen_on.gif';">
```

Con **a href="#"** hacemos un link que no se dirige a ninguna parte, sólo activa las órdenes que le siguen. Si quisiéramos que además de cambiar de imagen esta instrucción nos llevara a otro documento sólo tendríamos que sustituir la almohadilla “#” por la dirección del documento de destino. Por ejemplo:

```
<a href=http://tvt.upv.es/igilononMouseOver="document.la_imagen.src='imagen_on.gif';">
```

En **onMouseOver="document.la\_imagen.src='imagen\_on.gif';"** lo que hacemos es ordenar que en el momento de pasar el cursor por encima de la imagen (**onMouseOver**) en el objeto **document**, que siempre se refiere al documento en el que estamos, se busque la imagen llamada “**la\_imagen**” y cambie su **src** (su contenido) por otra imagen, en este caso “**imagen\_on.gif**”.

Para que funcione siempre correctamente debemos escribir al final de la orden **;"** y cierre de comillas y cerrar el tag con **</a>**, o algunos navegadores no sabrán interpretar esa orden.

Ahora bien, si lo que queremos es que la imagen que hemos cambiado vuelva a su primer estado una vez el curso sale de encima de ella, al tag **<a href=>** debemos añadirle una orden más:

```
<a href="#"onMouseOver="document.la_imagen.src='imagen_on.gif';"  
onMouseOut="document.la_imagen.src='imagen_off.gif';">
```

En donde **onMouseOut** indica que, cuando el cursor salga de encima de la imagen, el objeto denominado “**la\_imagen**” deberá cambiar por “**imagen\_off.gif**”, que es el gif que aparece antes de hacer pasar con el ratón sobre él.

Si quisiéramos que al salir de encima de la imagen ésta cambiara por otra distinta a las dos anteriores sólo tendríamos que escribir el nombre de ese nuevo archivo.

## EJEMPLO

```
<HTML>  
<HEAD>  
  <TITLE>Cambio de imagen</TITLE>  
</HEAD>  
<BODY bgcolor="#FFFFFF">  
  <center>  
<a href="#" onMouseOver="document.la_imagen.src='imagen_on.gif';">  
</a>  
  </center>  
</BODY>  
</HTML>
```

1	1	2	2
3	3	4	4
5	5	6	6
7	7	8	8
9	9	10	10