

Introducción

JavaScript es un lenguaje de programación interpretado (El navegador lee directamente el código, sin necesidad de terceros) de alto nivel. Es el lenguaje de programación encargado de dotar de mayor interactividad y dinamismo a las páginas web.



¿Cuáles son los principales objetivos de estos ejercicios?

- Entender que es un lenguaje de programación
- Aprender lo básico de JavaScript
- Entender cómo interactuar con los datos en JavaScript

1. Variables

- Crea un cuadro de diálogo (alert) que muestre lo siguiente "JavaScript funcionando correctamente"
- Comenta el código que muestra el cuadro de diálogo
- Crear variable tipo **let** de nombre variableSinValor y declarala sin asignarle ningún valor
- Crear 2 variables tipo **let** de nombres booleano1 y booleano2 con valores booleanos
- Crear variable tipo **const** de nombre PI declarada con valor 3.14
- Crear variable tipo **const** de nombre TAU declarada con valor 2 veces PI
- Crear variable tipo **const** de nombre miNombre declarada con valor tu nombre
- Crear variable tipo **const** de nombre miNumeroFav declarada con valor numérico
- Crea una variable de tipo booleano
- Muestra por consola la longitud de la variable miNombre
- Muestra por consola el tipo de dato de la variable miNumeroFav
- Muestra un console.log que diga 'Mi nombre es Euralio y mi numero favorito es 7' concatenado variables declaradas más arriba.
- Muestra por consola "Seré un crack en JavaScript al terminar el bootcamp" en mayúsculas.
- Muestra por consola solo los primeros 5 caracteres de la siguiente variable = 'Hola soy un crack'
- Convierte la variable miNumeroFav en una string y luego muestra por consola el tipo de dato que es dicha variable
- Crea una variable y asigne un valor. Después utilizando template literal haz uso de la variable que habías creado, guarda el template literal en otra variable y sacala por consola.
- Muestra por consola la variable PI hasta los 2 primeros decimales

2.Arrays

- Crear variable de nombre arrayVacio cuyo valor sea un array vacío
- Crear variable de nombre arrayNumeros declarada con un array de números del 0 al 9 (0, 1, 2...)
- Crear variable de nombre arrayNumeros2 declarada con un array de números del 0 al 15 (0, 1, 2...)
- Crear variable de nombre arrayNumerosPares declarada con un array con los números pares del 0 al 9 (considerando al 0 par)
- Crear variable de nombre arrayNumerosNeg declarada con un array de números del 0 al -9 (0, -1, -2...)
- Crear variable de nombre holaMundo declarada con valor array con las palabras 'Hola' y 'Mundo'
- Crear variable de nombre loGuardoTodo declarada con valor array con valores 'hola', 'que', 23, 42.33 y 'tal'
- Crear variable de nombre arrayDeArrays declarada con valor array: [[756, 'nombre'], [225, 'apellido'], [298, 'direccion']]
- Muestra por consola la longitud del array “loGuardoTodo”
- Crea un nuevo elemento y añadelo al final del array “loGuardoTodo” y muéstralo por consola
- Muestra por consola la propiedad ‘que’ de la variable loGuardoTodo
- Añade la propiedad ‘Euralio’ en la array loGuardoTodo y muéstrala por consola

3.Objetos

- Crea un objeto de nombre Coche que tenga las propiedades: marca, modelo y matrícula con sus respectivos valores
- Crea un objeto de nombre Casa que tenga las propiedades: codPostal, calle, portal y piso con sus respectivos valores
- Crea un objeto de nombre FullStackDeveloper que tenga las propiedades: array lenguajes(ej. ‘javascript’, ‘php’), array proyectos(ej. ‘mi página personal’, etc)
- Crea un objeto de nombre Perro que tenga las propiedades: nombre, raza, color y edad con sus respectivos valores

- Crea un objeto de nombre Noticia que tenga las propiedades: titular y cuerpo con sus respectivos valores
- Crea un objeto de nombre Persona que tenga las propiedades: nombre, apellidos y edad con sus respectivos valores
- Muestra por consola el nombre de la variable Persona
- Muestra por consola el lenguaje javascript de la variable FullStackDeveloper
- Crea un objeto de nombre Portatil que tenga la propiedad marca, accede a esta propiedad con .marca y muestrala por consola
- Obtén el valor de la propiedad marca del objeto anteriormente creado (Portatil) con ["marca"] y muestrala por consola
- Crea un objeto de nombre Concierto con una propiedad llamada grupos que es un array, obtén el valor de la propiedad y muestrala por consola
- Crea un objeto de nombre Led, con las propiedades: lampara1 con valor rojo, lampara2 con valor verde y lampara3 con valor azul, obtén el valor de las propiedades guardándolo en la variable array RGB[Rojos, Verdes, Azules] y muestra este array por consola.

La array por consola debería mostrarse así ['rojo','verde','azul']

- Crea un objeto de nombre O_Error con la propiedad código, obtén el valor de la propiedad y muestrala por consola
- Crea un objeto de nombre Grupo con la propiedad integrantes (array), obtén el valor de la propiedad guardándolo en la variable integrantes y muestra por consola a uno de los integrantes
- Crea un objeto de nombre Impresora con la propiedad objeto tinta{rojo, verde, azul}, obtén el valor de la propiedad guardándolo en la variable nivelesTinta y muestrala por consola
- Crea un objeto de nombre Movil con la propiedad especificaciones obtén el valor de la propiedad con ["especificaciones"] guardándolo en la variable especificaciones y muestrala por consola
- Dado el objeto de nombre Portatil con la propiedad marca, modifica el valor de la propiedad marca por el valor "MSI", consola el resultado
- Dado el objeto de nombre Concierto añade el valor Guns N' Roses a la propiedad grupos, consola el resultado

- Dado el objeto de nombre Concierto, crea la propiedad fecha, dale un valor y después modifica el valor de la propiedad por el valor `new Date()` (fecha de hoy, investiga que es `new Date` y como usarlo), consolea el resultado
- Dado el objeto de nombre Grupo modifica el valor de la propiedad integrantes quitándole un integrante, consolea el número de integrantes actual (ojo! el número, no los nombres de los integrantes)

Entregables

- Subir el ejercicio a un repositorio en github
- Dejar el enlace del repositorio adjuntado en Classroom