

Ejercicios javascript - Parte 4

Prácticas con DOM y BOM

Números mágicos

Crea una web con bootstrap y js, que contenga un botón comenzar el juego, en ese momento se crea un número aleatorio que el usuario deberá adivinar, la interfaz del usuario debe tener además un input para ingresar un número y un botón enviar, al presionar el botón enviar mostrar en un alert si el usuario adivino o no el número mágico, si no lo adivino indicarle con un alert si el numero que ingreso es mayor o menor al número mágico. Cuando el usuario adivine el numero mostrar un mensaje indicando al usuario que adivino el numero.

Generaciones

Crea una clase llamada Persona que siga las siguientes condiciones:






Sus propiedades son: nombre, edad, DNI, sexo (H hombre, M mujer), peso y altura, año de nacimiento. Si quieres añadir alguna propiedad extra puedes hacerlo.

Los métodos que se debe poder utilizar son:

mostrarGeneracion: este método debe mostrar un mensaje indicando a qué generación pertenece la persona creada y cual es el rasgo característico de esta generación.

Para realizar este método tener en cuenta la siguiente tabla de generaciones:

TAXONOMÍA DE GENERACIONES

NOMBRE DE LA GENERACIÓN	MARCO TEMPORAL EN ESPAÑA	POBLACIÓN DE LAS GENERACIONES *	CIRCUNSTANCIA HISTÓRICA	RASGO CARACTERÍSTICO
Generación Z	1994 - 2010	7.800.000	Expansión masiva de internet	 Irreverencia
Generación Y <i>millennials</i>	1981 - 1993	7.200.000	Inicio de la digilitación	 Frustración
Generación X	1969 - 1980	9.300.000	Crisis del 73 y transición española	 Obsesión por el éxito
Baby Boom	1949 - 1968	12.200.000	Paz y explosión demográfica	 Ambición
Silent Generation Los niños de la posguerra	1930 - 1948	6.300.000	Conflictos bélicos	 Austeridad

LA VANGUARDIA

* Datos correspondientes a la población residente en España. Fuente: INE, 2015.

esMayorDeEdad: indica si es mayor de edad, devuelve un mensaje indicando que la persona es mayor de edad.

mostrarDatos: devuelve toda la información del objeto.

Luego crea la interfaz necesaria para que el usuario pueda crear un objeto persona, permitiendo ingresar las propiedades mediante un formulario, también agregar los botones “mostrar generacion”, es “mayor de edad” e indicar en un alert el resultado de la función correspondiente.

Reloj

Crear una web con un reloj que muestre la siguiente información:



Cronómetro

Realizar una web con un cronómetro, que tenga las opciones de iniciar, reset (volver el cronómetro a 0) y pausar.

Temporizador

Realizar una web con un temporizador donde el usuario pueda ingresar un tiempo desde donde comenzará a decrementar el contador. Debe contener los botones, iniciar, pausar y reset.