

M1 - 6 - Ejercicios JS Objetos literales

1. Crea un objeto coche con las siguientes propiedades:
 - 1.1. Color → rojo
 - 1.2. Marca → Ford
 - 1.3. Modelo → Focus
 - 1.4. Motor → cilindros: 4, capacidad: 2.2
2. Crea un objeto con tu nombre y tu edad y muéstralo por consola. Después añade tu altura y muestra de nuevo el objeto.
3. Crea una página con un div vacío. Al entrar en la página se le preguntará al usuario que introduzca un número. Inserta ese número en el div vacío. Si el número es menor que 100, el número tendrá color verde, si el número es entre 100 y 200 tendrá color amarillo. Si el número es mayor que 200, tendrá color rojo.
4. El objeto "randomObject" tiene objetos anidados dentro. Muestra por consola la clave "board" con valor "broken". Después, añade un atributo debajo de él con la clave "name" y de valor un nombre que hayas pedido al usuario.
5. Vamos a hacer un generador de nombres de superhéroe. Pide al usuario la fecha de nacimiento, el nombre y el apellido. Muestra el nombre de superhéroe de la siguiente manera: la primera letra del nombre indicará la propiedad del objeto letraNombre que debes obtener, la última letra del apellido indicará la propiedad del objeto letraApellido que debes obtener y último número del año de la fecha de nacimiento indicará la propiedad del objeto fechaNacimiento que debes obtener. Pregúntale también al usuario si quiere el nombre masculino o femenino. Muestra el nombre conseguido.
Por ejemplo, si yo me llamo "Rucesio", mi nombre de superhéroe empezará con el valor de la propiedad 'r'.
6. La página tendrá el objeto 'personas' en el script. Al entrar alguien en la página se le pregunta el nombre de la persona sobre la que se quiere datos. Si coincide el nombre con uno de los 7 en el objeto, mostrar los datos del siguiente modo:
 - a. Crea un div centrado tanto vertical como horizontalmente en el que aparecerá la foto de la persona (picture), seguida de un h1 con el nombre y párrafos para cada uno de los atributos (age, email y address). El color de fondo será el color de ojos (eyeColor)

En caso de que no haya persona con ese nombre, mostrar un mensaje al respecto.

7. Pedir al usuario tres nombres de planetas del Sistema Solar. Con el objeto Sistema Solar, muestra los datos de los tres planetas elegidos. Asegúrate de que los nombres existen (y coinciden con las claves del objeto) y de que el usuario no introduce valores repetidos.
 - a. Los 3 planetas deberán aparecer en el navegador, cada uno dentro de una card. Los tres estarán colocados uno junto al otro, alineados horizontalmente.
 - b. Arriba del todo de la card aparecerá el nombre, luego la imagen y después las características (color y temperatura).