# JS Intermediate

Bootcamp Frontend Developer

Upgrade hub
TECH & JOB

Upgrade hub

JS
Interm.
EJERCICIOS

## Ejercicio 1: Calculadora con Clases (SOLO JavaScript)

Realiza una clase calculadora que tenga los siguientes métodos:

- Introducir valor
- Suma
- Resta
- División
- Multiplicación
- Potencia
- Limpiar

Instancia la calculadora y realiza algunos cálculos desde la consola para comprobar que funciona correctamente. La calculadora deberá acumular los cálculos hasta que se limpie.

JS
Interm.
EJERCICIOS

## Ejercicio 2: Calculadora con Clases V2

Haciendo uso de la calculadora del ejercicio anterior, realiza dos nuevas calculadoras que hereden de la calculadora base:

- Calculadora “Cutronga”: Esta calculadora será invocada desde la consola, mostrará los resultados de las operaciones desde alertas de JS y pedirá los valores mediante prompts
- Calculadora Visual: Esa calculadora al iniciarse pintará en el HTML botones con las acciones disponibles, un pequeño display con el resultado y un input para meter los valores.

Recuerda que debes hacer que la herencia tenga sentido. Para ello ambas calculadoras usarán los métodos sumar, restar, dividir… etc de su padre.  NO IMPLEMENTES TODOS

AYUDITA: Quizá solo tengas que sobrescribir el constructor, la función pedir valor y pintar valor

# JS Basic

EJERCICIOS

## Ejercicio 3: Clase Zoo (SOLO JavaScript)

Realiza una clase que tenga la modelización de un Zoológico. Un zoológico deberá tener un nombre, una ubicación, un aforo máximo, un horario... ¡y todo lo que se te pueda ocurrir!

Una vez tengas modelado el zoo, continúa modelando los Animales (recuerda usar herencia). Los animales deberán tener:

- Nombre
- Fecha de Nacimiento
- Salud (valor entre 0 y 100)
- País de origen

Los animales estarán en Áreas del Zoo. Un área será también una clase que tenga las siguientes propiedades:

- Nombre del Área
- Descripción
- Animales

# JS Basic

EJERCICIOS

## Ejercicio 4: Clase Tienda (SOLO JavaScript)

Realiza una clase tienda que tenga al menos los siguientes atributos:

- Nombre
- Productos
- Empleados
- Horario
- Clientes

Los Empleados y Clientes heredarán de Persona, a su vez los empleados podrán tener clases hijo:

- Dependiente
- Vigilante
- Encargado

Cada uno con sus distintas funciones.

Haz que la tienda tenga un poco de vida. Por ejemplo pide a un empleado que te busque una camiseta o que te cobre un producto :)

# JS Basic

## EJERCICIOS

## Ejercicio 5: Animación con JS y Callback

Realiza una función pintarCirculoAnimado que desde JavaScript pinte un círculo y lo haga crecer (si, esto deberíamos hacerlo por CSS...)

Haz que la función reciba un callback cuando haya terminado de pintar el círculo, de manera que podamos esperar a que acabe para pintar un mensaje.


Upgrade hub

# JS Basic

## EJERCICIOS

### Ejercicio 6: Listado de Coches Brasileños a la vieja usanza

Dispones de la API de coches brasileños ofrecida por
https://parallelum.com.br/fipe/api/v1/carros/marcas

Haciendo uso de XMLHttpRequest y callbacks haz una petición que recupere la lista de coches y los pinte en pantalla.

Puedes usar una tabla para mostrar los resultados

Upgrade hub

# JS Basic

EJERCICIOS

## Ejercicio 7: Listado de Webcams con a la vieja usanza

Dispones de la API de webcams del tiempo ofrecida por
https://api.oceandrivers.com:443/v1.0/getWebCams/

Haciendo uso de XMLHttpRequest y callbacks haz una petición que recupere una lista de webcams y las pinte en pantalla.

En la respuesta podrás ver que cada webcam tiene una URL propia. Haz que al clicar en el nombre de una webcam, se abra una pestaña nueva con el video

# JS Basic

EJERCICIOS

## Ejercicio 8: Listado de Pokemons con ES6

Dispones de la API de pokemons ofrecida por https://pokeapi.co/

Haciendo uso de Fetch, promesas y clases haz una petición que recupere una lista de pokemons (https://pokeapi.co/api/v2/pokemon/) y los pinte en pantalla.

En la respuesta podrás ver que cada pokemon tiene una URL propia (https://pokeapi.co/api/v2/pokemon/3/). Haz que al clicar en el nombre de un pokemon, te pinte sus detalles en la parte de la derecha. Verás que hay muchos datos… basta con que pintes tu imagen, su nombre, su peso y su altura.

NOTA: la imagen está en sprites -> front_default