

## Taller JavaScript

Nota: Para estas actividades deben consultar documentación sobre eventos, getElementById y algunas funciones internas de JavaScript como Math.random().

Tengan en cuenta que más adelante veremos a profundidad estos temas en las sesiones, sin embargo es importante que vayan familiarizándose un poco con estos puntos.

### Creación de un Contador de Clics en la ConsolaObjetivo

Practicar el uso de variables, tipos de datos y operaciones básicas en JavaScript mediante la creación de un contador de clics simple en la consola del navegador.

#### Instrucciones

- Crear un Contador de Clics:
- Utiliza JavaScript para declarar una variable que almacenará el número de clics.
- Define una función que aumente el valor de la variable de clics cada vez que se llame.
- Utiliza console.log() para mostrar el número actual de clics en la consola del navegador.

#### Programar la Funcionalidad:

- Utiliza un evento de clic en un botón o en cualquier elemento de la página para llamar a la función que aumenta el contador de clics.
- Cada vez que se hace clic en el elemento, el contador de clics debería aumentar y mostrarse en la consola.

### Mostrar un Mensaje Aleatorio al Hacer Hover sobre un ElementoObjetivo

Practicar la declaración y uso de funciones en JavaScript, así como el manejo de eventos.

#### Instrucciones

- Utilizando JavaScript, crea una función que muestre un mensaje aleatorio cada vez que el cursor pase sobre un elemento específico de la página.
- Define un arreglo de mensajes con al menos tres opciones diferentes.
- Cada vez que el cursor haga hover sobre el elemento, elige un mensaje aleatorio del arreglo y muéstralo en la consola del navegador.

### Mostrar el Doble del Número al Presionar una Tecla NuméricaObjetivo

Practicar la declaración y uso de funciones en JavaScript, así como el manejo de eventos y operaciones básicas.

#### Instrucciones

- Utilizando JavaScript, crea una función que muestre el doble del número correspondiente al presionar una tecla numérica en el teclado.
- Cuando se presione una tecla numérica, verifica si es un número.
- Si la tecla presionada es un número, muestra en la consola del navegador el doble del número presionado.

## Generar números aleatorios y sumarlos

Practicar el uso de bucles for para iterar sobre un rango de números y realizar operaciones.

### Instrucciones:

Generar números aleatorios: Crea una función que genere una cantidad determinada de números aleatorios entre un rango específico.

Sumar los números: Utiliza un bucle for para iterar sobre los números aleatorios generados y sumarlos.

Mostrar el resultado: Imprime el resultado de la suma en la consola.

## Lista de compras

Crear una aplicación básica en JS que simule una lista de la compra. Esta aplicación permitirá al usuario:

- Inicializar: Crear una lista inicial de productos.
- Agregar: Incorporar nuevos productos a la lista.
- Eliminar: Quitar productos de la lista.
- Visualizar: Mostrar la lista actualizada en la consola.

### Instrucciones:

1. Crear un array, (listaDeCompras)
2. Inicializar la lista:
  - Agrega al menos 5 elementos (nombres de productos) al array.
3. Crear función para agregar productos.
  - AgregarProductos recibe como parámetro el nombre del producto a agregar
  - push() para arreglar el nuevo producto.
4. Función para eliminar productos.
5. Mostrar la lista.