#### **EJERCICIOS JAVASCRIPT**

### **BLOQUE 1 – MENSAJES POR PANTALLA**

Podemos sacar mensajes de JS por el navegador con tres métodos muy sencillos:

- <u>Ventanas modales</u> del objeto <u>window</u>: alert(); confirm(); prompt();
- Métodos del objeto <u>consola</u>: console.log(); console.info(); console.warn();
  console.warn();
- Método .write() del objeto document: document.write();
- Ej.1- Al cargar la página debe mostrar tres ventanas modales:
  - Mostrar un saludo mediante alert()
  - Mostrar una pregunta mediante confirm()
  - Preguntar un nombre mediante prompt()
- Ej.2.- Despues de cargar el body, mostrar un texto de bienvenida mediante el método .write()
- Ej.3.- Mostrar cuatro mensajes por consola mediante los métodos log() info() warn() error()

# **BLOQUE 2 – USO DE VARIABLES**

El manejo de variables en JavaScript es fácil si se saben controlar los tipos de datos que contienen.

- Ej.4.- Crear dos variables que realicen las cuatro operaciones aritméticas básicas:
  - Mostrar el resultado por consola de las cuatro operaciones.
  - Mostrar el resultado en varios *alert()* de cada resultado de las operaciones
  - Mostrar un texto en pantalla con el resultado de las cuatro operaciones.
- Ej.5.- Creamos dos variables y las concatenamos en una tercera, que mostraremos en un *alert()*

### **BLOQUE 3 – OPERACIONES CON FUNCIONES**

Las funciones son los elementos fundamentales para programar:

- Ej.6.- Creamos una función en cabecera que nos meta texto en el **body**.
- Ej.7.- Creamos una función en cabecera que se ejecute desde el final del **body**.
- Ej.8.- Creamos dos funciones, desde una llamamos a la otra para que saquen un *alert()* cada una con un mensaje informando que estamos dentro de cada función.

# **BLOQUE 4** – TRABAJO CON CADENAS

- Ej.9.- Creamos una variable y guardamos el valor pedido en un *prompt()*. Mostramos un *confirm()* con ese valor e solitario. Mostramos un *alert()* con ese valor añadido a otro texto.
- Ej.10.-Creamos función externa que pida nombre y lo imprima en el **body**.