



# EJERCICIOS

## *Práctica (Alt) - Javascript*

### *TUP - Laboratorio de computación II*

#### **Ejercicios**

1. Realizar un programa que simule, mediante una función denominada cuenta, como el ordenador cuenta por pantalla, desde 0 hasta un número a determinar por el usuario. Dicho número se pide en la función principal y se envía a la función cuenta por valor, donde se irán imprimiendo.
2. Realizar un programa que una vez que solicita dos números por teclado, los pasa a una función donde se calcula la suma de éstos. La función devolverá dicho resultado, pero en el caso de que salga negativo, deberá cambiarle el signo antes de devolverlo. Imprimir el resultado en la función principal.
3. Realizar un programa que, pidiendo la introducción de un número, averigüe mediante una función, si dicho número que se le pase es positivo, negativo o nulo. Para ello, deberá escribir en pantalla, en caso positivo, el mensaje “El número es positivo”. En el caso de ser negativo escribirá “El número es negativo”. Si resulta ser nulo escribirá “El número es nulo”.
4. Crear un programa que permita cargar un entero en un text y al presionar un botón nos muestre dicho valor elevado al cubo (emplear la función alert).
5. Cargar dos números en objetos de tipo text y al presionar un botón, mostrar el mayor.
6. Cargar un nombre y un apellido en sendos text. Al presionar un botón, concatenarlos y mostrarlos en un tercer text (Tener en cuenta que podemos modificar la propiedad value de un objeto TEXT cuando ocurre un evento)