Ejercicios Javascript.

1.- Crear una página:



Frase 🡪introducir una frase.

Inicio🡪introducir un número

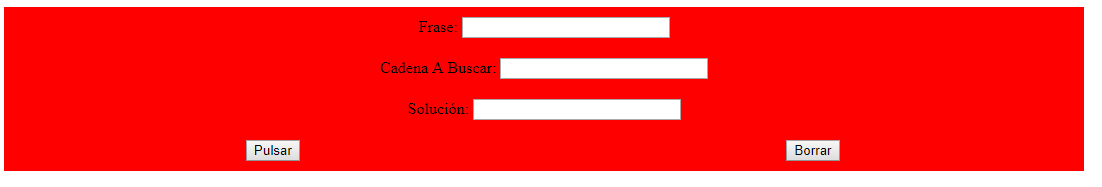
Final🡪introducir un número

Solución🡪Cortara la frase, desde el inicio al final, y la mostrará en este caja de texto.

El botón borrar deja todos los campos en blanco.

Se tiene que controlar que los campos obligatorios se rellenan.

2.- Crear una página:



Frase 🡪introducir una frase.

Cadena a Buscar🡪la cadena que queremos buscar

Solución🡪muestra la posición numérica donde empieza la frase.

El botón borrar deja todos los campos en blanco.

Se tiene que controlar que los campos obligatorios se rellenan.

3.-Crear una página:



Frase1 🡪introducir una frase.

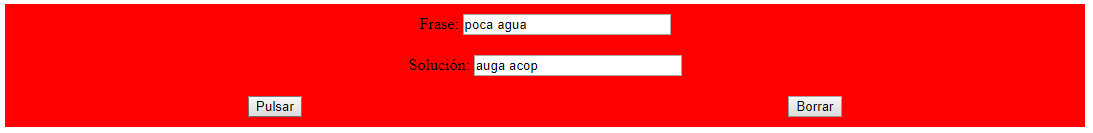
Frase2 🡪introducir una frase.

Solución🡪concatena las dos frases

El botón borrar deja todos los campos en blanco.

Se tiene que controlar que los campos obligatorios se rellenan.

4.-Crear una página:



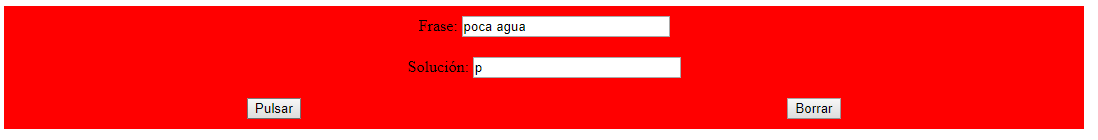
Frase1 🡪introducir una frase.

Solución🡪invierte la frase

El botón borrar deja todos los campos en blanco.

Se tiene que controlar que los campos obligatorios se rellenan.

5.-Crear una página:



Frase1 🡪introducir una frase.

Solución🡪cada vez que pulsamos el botón pulsar saca un carácter en orden.

El botón borrar deja todos los campos en blanco e inicializa.

Se tiene que controlar que los campos obligatorios se rellenan.

6.-Crear una página:



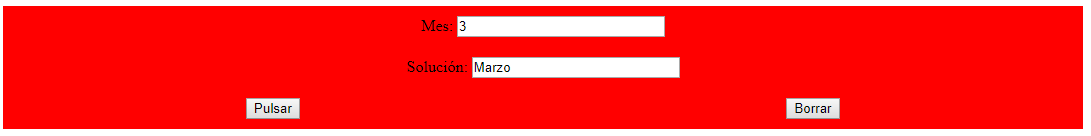
Frase1 🡪introducir una frase.

Solución🡪Pasa la frase a mayúsculas o minúsculas, dependiendo del botón que pulsen.

El botón borrar deja todos los campos en blanco e inicializa.

Se tiene que controlar que los campos obligatorios se rellenan.

7.-Crear una página:



Mes 🡪introducir una número del 1 al 12.

Solución🡪Enseña el mes que corresponde

El botón borrar deja todos los campos en blanco e inicializa.

Se tiene que controlar que los campos obligatorios se rellenan y posibles errores.

8.-Busca en internet, que es la codificación Cesar. Realiza una página, que, introducida una frase, nos saque esa frase en la codificación Cesar.

9.-El cálculo de la letra del Documento Nacional de Identidad (DNI) es un proceso matemático sencillo que se basa en obtener el resto de la división entera del número de DNI y el número 23. A partir del resto de la división, se obtiene la letra seleccionándola dentro de un array de letras.

El array de letras es: var letras = ['T', 'R', 'W', 'A', 'G', 'M', 'Y', 'F', 'P', 'D', 'X', 'B','N', 'J', 'Z', 'S', 'Q', 'V', 'H', 'L', 'C', 'K', 'E', 'T'];

Por tanto, si el resto de la división es 0, la letra del DNI es la T y si el resto es 3 la letra es la A. Con estos datos, elaborar un pequeño script que:

1. Almacene en una variable el número de DNI indicado por el usuario y en otra variable la letra del DNI que se ha indicado.

2. En primer lugar (y en una sola instrucción) se debe comprobar si el número es menor que 0 o mayor que 99999999. Si ese es el caso, se muestra un mensaje al usuario indicando que el número proporcionado no es válido y el programa no muestra más mensajes.

3. Si el número es válido, se calcula la letra que le corresponde según el método explicado anteriormente.

4. Una vez calculada la letra, se debe comparar con la letra indicada por el usuario. Si no coinciden, se muestra un mensaje al usuario diciéndole que la letra que ha indicado no es correcta. En otro caso, se muestra un mensaje indicando que el número y la letra de DNI son correctos. El cálculo de la letra del Documento Nacional de Identidad (DNI) es un proceso matemático sencillo que se basa en obtener el resto de la división entera del número de DNI y el número.

10.-Crear una página, donde introducido un número, nos diga si es par o impar.

11.-Hacer un programa que imprima los números del 1 al 100.

12.-Hacer un programa que imprima los números del 100 al 0, en orden decreciente.

13.-Hacer un programa que imprima los números pares entre 0 y 100.

14.-Hacer un programa que imprima la suma de los 100 primeros números.

15.-Hacer un programa que imprima los números impares hasta el 100 y que imprima cuantos impares hay, en cajas de texto diferentes.

16.-Hacer un programa que imprima todos los números naturales que hay desde la unidad hasta un número que introducimos por teclado.

17.-Hacer un programa que solo nos permita introducir S o N.

18.-Imprimir y contar los múltiplos de 3 desde la unidad hasta un número que introducimos por teclado.