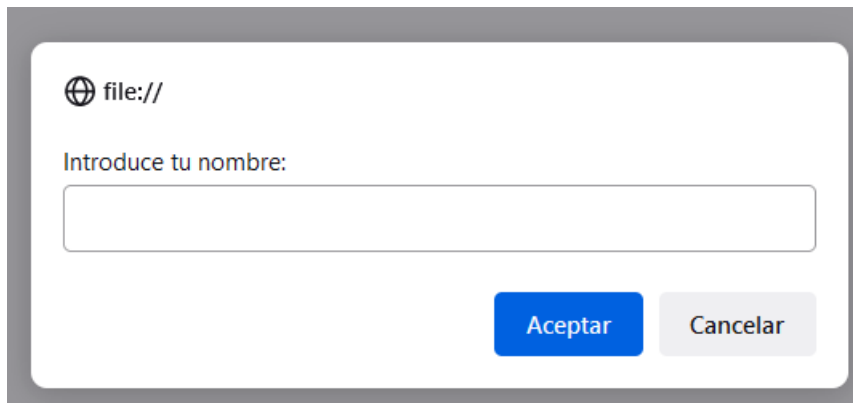


RELACIÓN 1 DE JAVASCRIPT

EJ1: Escribir un mensaje de “Hola mundo”

Hola mundo

EJ2: Programa que pide un prompt por pantalla donde se nos solicita un nombre y tras introducirlo aparece este mensaje.

A screenshot of a web browser's prompt dialog box. The address bar at the top shows a globe icon and the text "file://". Below the address bar, the text "Introduce tu nombre:" is displayed. Underneath this text is a single-line text input field. At the bottom right of the dialog box, there are two buttons: a blue button labeled "Aceptar" and a light gray button labeled "Cancelar".

Hola como estás RAFA

EJ3: Programa que das dos variables a y b con dos valores predefinidos, se realice el producto de dichas variables y que se muestre por pantalla.

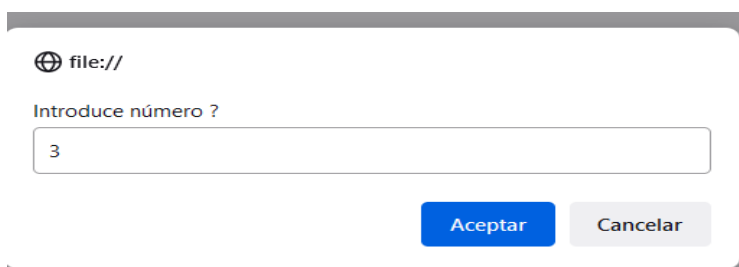
Variable a contiene 2

Variable b contiene 8

El producto de a por b es 16

Los puntos de interrupcion son fundamentales para programar

EJ4: Programa que se introduzca un número por un prompt y el resultado de multiplicar ese número por dos aparezca por pantalla.

A screenshot of a web browser's prompt dialog box. The address bar at the top shows a globe icon and the text "file://". Below the address bar, the text "Introduce número ?" is displayed. Underneath this text is a single-line text input field containing the number "3". At the bottom right of the dialog box, there are two buttons: a blue button labeled "Aceptar" and a light gray button labeled "Cancelar".

El doble es 6

Los números por teclado, son letras. Tienen que convertirse .

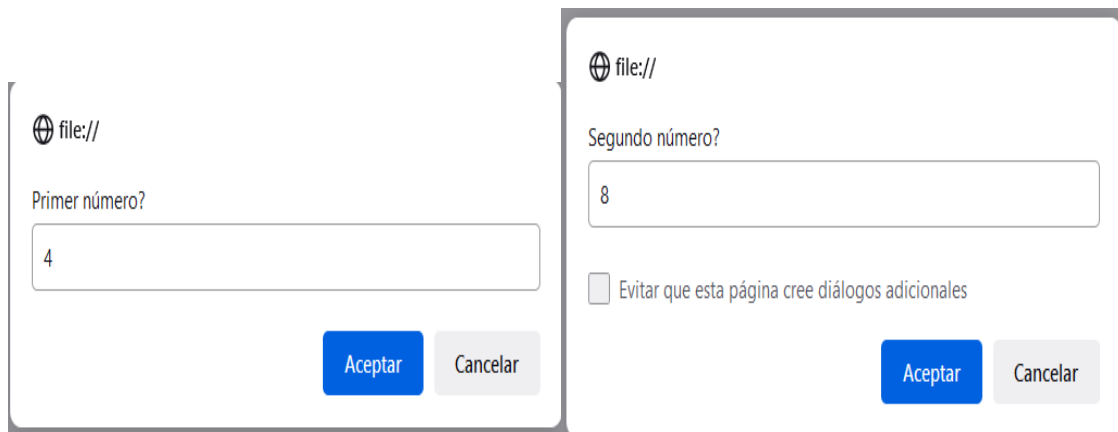
EJ5: Programa que se introduzca un número por un prompt y, a continuación, se pida otro número por un prompt y, el resultado de esa suma, se muestra por pantalla.

The image shows two sequential screenshots of a web form. The first screenshot shows a prompt 'Introduce primer número ?' with a text input field containing the number '3'. Below the input field are two buttons: 'Aceptar' (Accept) and 'Cancelar' (Cancel). The second screenshot shows the next prompt 'Introduce segundo número ?' with a text input field containing the number '5'. Below this input field is a checkbox labeled 'Evitar que esta página cree diálogos adicionales' (Avoid this page creating additional dialogs), which is currently unchecked. At the bottom of the second screenshot are the same 'Aceptar' and 'Cancelar' buttons.

La suma es 8

Para sumar, las variable deben ser numéricas.

EJ6: Programa que se introduzca un número por un prompt y otro segundo por otro prompt y que nos muestre el resultado de cuál es mayor de los dos números...realiza el programa con un IF.



file://

Primer número?

4

Aceptar Cancelar

file://

Segundo número?

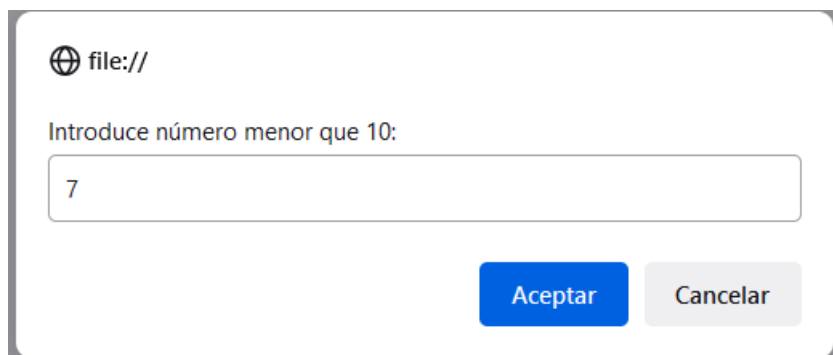
8

☐ Evitar que esta página cree diálogos adicionales

Aceptar Cancelar

El mayor es el segundo

Ej7: Programa que se introduzca un número por un prompt que sea menor que 10 y que lo muestre. En el caso de que sea mayor que 10 saldrá del bucle WHILE en el que nos hemos metido.



file://

Introduce número menor que 10:

7

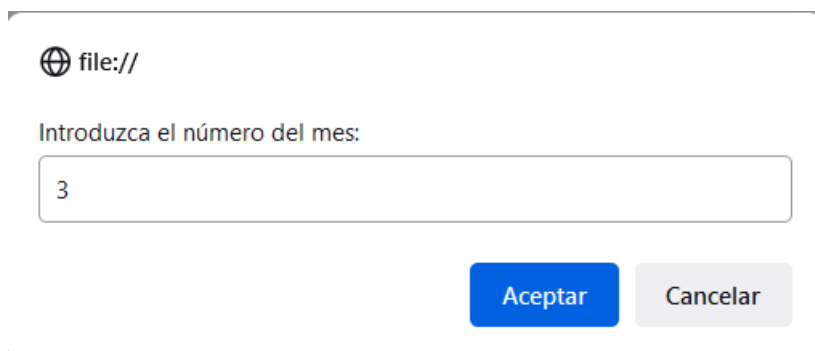
Aceptar Cancelar

7

99

Fin del programa

Ej8: Programa que se introduzca un número de mes en formato numérico (ej: 2, 3, 4, 5) y nos salga el número de días que tiene ese mes.



file://

Introduzca el número del mes:

3

Aceptar Cancelar

Tras pulsar Aceptar

Este mes tiene 31 días.

Ej 9: Ejemplo de evento ONCLICK

Realiza esta pantalla:

Pulsa aquí

Tras pulsar el botón Pulsa aquí, se pone en marcha, el evento onclick... y nos sale el mensaje de Hola y nuestro nombre

Hola Ana

Ej 10:

Tras pulsar el botón de Suma:

Suma

La función utiliza la sentencia **return** para devolver un valor.

Nos mostrará un mensaje con el resultado de la suma de dos valores numéricos.