

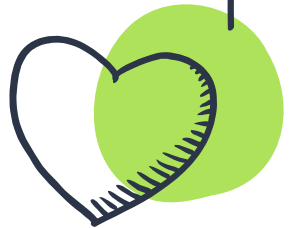


# EJERCICIOS U2 INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN EN JAVASCRIPT

## EJERCICIO 2.01HOLAMUNDO

- X Crea el documento `ej2.01holaMundo.html` que escriba el mensaje

“Hola mundo en JavaScript”



## EJERCICIO 2.02HOLAMUNDO

- X Crea el documento `ej2.02holaMundo.html` que llame al fichero `ej2.02Holamundo.js` y este escriba el mensaje “Hola mundo en JavaScript”



## ACTIVIDAD PROPUESTA 2.5 (PAG 50)

### Mensajes del navegador

Combina todos los mensajes del navegador vistos hasta ahora. Para ello, crea un fichero **JavaScript** que tras ejecutarlo en el navegador:

- X Pida el nombre al usuario, el usuario deberá introducir su nombre.
- X Le pregunte al usuario si quiere abandonar el programa. El usuario deberá pulsar **Aceptar** o **Cancelar**.
- X Lance una alerta con la decisión del usuario.
- X Muestre en la consola **-FIN DEL PROGRAMA-**. El mensaje debe aparecer en **negrita**, **subrayado** y en color azul.



## EJERCICIO 2.03 ASIGNACION VARIABLES

X Antes de ver el resultado, ¿cuál crees que será el valor en la ventana emergente?

```
let colores = new Object();  
colores.favorito = 'azul';  
let miscolores = colores;  
miscolores.favorito = 'rojo';  
alert(colores.favorito);
```



## EJERCICIO 2.03 ASIGNACION VARIABLES

X Y del siguiente ejemplo, antes de ver el resultado, ¿cuál crees que será el resultado?

```
let primer_saludo = "hola";  
let segundo_saludo = primer_saludo;  
primer_saludo = "hello";  
alert(segundo_saludo);
```



## EJERCICIO 2.04CONDICIONALDIVISION

- X Crea un programa que avise al usuario que no se puede efectuar una división por cero, mediante un operador condicional



## EXTRA 01 BIFURCACIONES

X Crea un programa que según dos números dados nos diga:

- Si número1 no es mayor que número2
- Si número 2 es positivo
- Si número1 es negativo o distinto de cero
- Si incrementar en 1 unidad el valor de numero1 no lo hace mayor o igual que numero2





## EXTRA 02 BIFURCACIONES

- X Crea un programa que nos diga si somos menores o mayores de edad o estamos en edad de la jubilación.



## EXTRA 03 BIFURCACIONES

X Escribir un programa que pida la nota de un examen (un nº real entre 0 y 10) e imprima por pantalla la calificación en formato:

- Suspenso, si la nota es menor que 5
- Aprobado si está entre 5 inclusive y 7 sin incluir
- Notable si está entre 7 inclusive y 9 sin incluir
- Sobresaliente si está entre 9 inclusive y 10 sin incluir
- Matrícula de honor si la nota es igual a 10



## ACTIVIDAD PROPUESTA 2.8 (PAG 62)

Estructura de control if



Crea un fichero JavaScript e incluye las instrucciones necesarias que te permitan ejecutar la siguiente lógica:

- Pídele su nombre y edad al usuario.
- Utiliza la estructura de control if para determinar en qué franja de edad se encuentra, de manera que consideres lo siguiente:
  - Niño: hasta 12 años.
  - Adolescente: de 13 a 17 años.
  - Trabajador: de 18 a 64 años.
  - Jubilado: de 65 años o más.

El programa debe terminar mostrando este tipo de mensaje en verde y negrita por consola:

**«Juan tiene 21 años y por tanto es Trabajador».**



## ACTIVIDAD PROPUESTA 2.9 (PAG 63)

Estructura de control switch

- X Crea un fichero JavaScript e incluye las instrucciones necesarias que te permitan ejecutar la siguiente lógica de gestión de horarios de apertura:
  - Pídele al usuario la inicial del día de la semana (L, M, X, J, V, S, D)
  - Por medio de la estructura de control **switch** muestra por consola el horario de apertura del día elegido. Por supuesto, el horario debe ser diferente cada día

