



Región de Murcia



C/Carlos III, 3  
30201 CARTAGENA  
TEL: 968 321301  
[30019702@murciaeduca.es](mailto:30019702@murciaeduca.es)  
[www.cifpcarlos3.es](http://www.cifpcarlos3.es)



ENSEÑANZAS  
COFINANCIADAS POR  
FONDO SOCIAL EUROPEO

## Ejercicios Básicos JavaScript

### Ejercicio 1: Contador de Superpoderes

Los superhéroes en los cómics y películas tienen niveles de poder variables que pueden aumentar o disminuir dependiendo de la situación. Vamos a simular un contador de poder básico, en el que el alumno puede incrementar o reducir el nivel de poder de un héroe mediante botones.

#### Instrucciones

1. Utilizaremos HTML y JavaScript para crear una interfaz que muestre el nivel de poder actual del héroe.
2. Hay dos botones: uno para "Aumentar Poder" y otro para "Reducir Poder".
3. El objetivo del alumno es actualizar el número en pantalla cada vez que se haga clic en uno de estos botones.

---

### Ejercicio 2: Selector de Equipo Pokémon

En los juegos y el universo de Pokémon, cada entrenador suele especializarse en un equipo de Pokémon de diferentes tipos (fuego, agua, eléctrico, etc.). Este ejercicio imita la mecánica de selección de equipo en función del tipo.

#### Instrucciones

1. El HTML contiene un menú de botones, uno para cada tipo de Pokémon: Fuego, Agua, y Eléctrico.
  2. Cada botón representa un tipo y, al hacer clic en uno, se debe mostrar en pantalla una lista con los Pokémon de ese tipo.
  3. El alumno deberá usar JavaScript para seleccionar la lista correspondiente y mostrarla.
-



Región de Murcia



C/Carlos III, 3  
30201 CARTAGENA  
TEL: 968 321301  
[30019702@murciaeduca.es](mailto:30019702@murciaeduca.es)  
[www.cifpcarlos3.es](http://www.cifpcarlos3.es)



ENSEÑANZAS  
COFINANCIADAS POR  
FONDO SOCIAL EUROPEO

### Ejercicio 3: Biografía de Personaje de Nintendo

Nintendo tiene una variedad de personajes icónicos como Mario, Zelda, y Donkey Kong. En este ejercicio, el alumno simulará un menú de selección de personajes, mostrando información adicional sobre cada uno.

#### Instrucciones

1. El HTML contiene un menú desplegable con una lista de personajes de Nintendo.
2. Cuando el usuario selecciona un personaje, debe aparecer en pantalla la descripción de ese personaje.
3. El alumno debe usar JavaScript para detectar el cambio de selección y mostrar la biografía correspondiente.

---

### Ejercicio 4: Mostrar Equipo de Marvel

En el universo de Marvel, los héroes pertenecen a diferentes equipos (como los Avengers, los X-Men, o los Guardianes de la Galaxia). Este ejercicio permite al alumno crear una interfaz que muestre personajes según el equipo seleccionado.

#### Instrucciones

1. Se presentan tres botones en la interfaz: uno para cada equipo de Marvel.
  2. Al hacer clic en uno de los botones, se debe mostrar únicamente la lista de personajes que pertenecen a ese equipo.
  3. El alumno debe manejar la visibilidad de las listas y usar JavaScript para determinar qué elementos mostrar.
-



Región de Murcia



C/Carlos III, 3  
30201 CARTAGENA  
TEL: 968 321301  
[30019702@murciaeduca.es](mailto:30019702@murciaeduca.es)  
[www.cifpcarlos3.es](http://www.cifpcarlos3.es)



ENSEÑANZAS  
COFINANCIADAS POR  
FONDO SOCIAL EUROPEO

## Ejercicio 5: Nivel de Poder de Personaje de DC

Los personajes de DC tienen diferentes niveles de poder. Superman, Batman y Wonder Woman, por ejemplo, tienen habilidades distintas. Este ejercicio ayudará al alumno a crear una interfaz que muestre los niveles de poder en una barra de progreso.

### Instrucciones

1. El HTML contiene un menú desplegable con personajes de DC.
2. Al seleccionar un personaje, la barra de progreso debe mostrar el nivel de poder asignado a ese personaje.
3. El alumno debe usar JavaScript para actualizar el valor de la barra de progreso y mostrar el nombre del personaje seleccionado.

---

## Ejercicio 6: Resaltador de Villanos en la Galería

En las historias de superhéroes, los villanos y héroes se distinguen visualmente y a menudo están en conflicto. En este ejercicio, el alumno creará un resaltador de villanos que cambia el estilo de todos los personajes marcados como "villanos".

### Instrucciones

1. El HTML contiene una galería de personajes, donde algunos tienen la clase "villain" y otros "hero".
  2. Al hacer clic en el botón de "Resaltar Villanos", todos los elementos con la clase "villain" deben cambiar de color.
  3. El alumno usará `querySelectorAll` para seleccionar y modificar elementos por su clase.
-



Región de Murcia



C/Carlos III, 3  
30201 CARTAGENA  
TEL: 968 321301  
[30019702@murciaeduca.es](mailto:30019702@murciaeduca.es)  
[www.cifpcarlos3.es](http://www.cifpcarlos3.es)



ENSEÑANZAS  
COFINANCIADAS POR  
FONDO SOCIAL EUROPEO

## Ejercicio 7: Filtro de Tipos de Pokémon

Los Pokémon están clasificados en tipos como fuego, agua y eléctrico. Este ejercicio permite al alumno crear una interfaz que filtra los Pokémon según su tipo, al estilo de una pokédex interactiva.

### Instrucciones

1. El HTML contiene una lista de Pokémon con tipos específicos y botones de filtro para cada tipo.
2. Al hacer clic en un botón, deben mostrarse solo los Pokémon del tipo seleccionado.
3. El alumno debe usar JavaScript para gestionar la visibilidad de los elementos de acuerdo al filtro seleccionado.

---

## Ejercicio 8: Contador de Héroes de Marvel

Dentro de una lista de personajes de Marvel, es útil contar cuántos héroes tenemos en un grupo. Este ejercicio ayuda al alumno a crear un contador de héroes.

### Instrucciones

1. La página contiene una lista de personajes de Marvel, algunos marcados como héroes y otros como villanos.
2. Al hacer clic en el botón "Contar Héroes", debe mostrarse el número total de héroes en la lista.
3. El alumno usará `querySelectorAll` para contar y mostrar el total en una sección específica.