

JAVASCRIPT. ACTIVIDAD 1

Instrucciones: Se realizará una página web básica con la estructura fundamental que ejecute un script que cree 3 variables y las muestre en consola.

- Incorporar las etiquetas básicas HTML para crear la página.
- No hace falta mostrar contenido alguno en la página.
- Crear un script integrado en la sección *body* del documento con la siguiente especificación:
- Declarar una variable con *let* con el nombre *usuario*.
- Asignar tu nombre a la variable *usuario*.
- Declarar una variable con *const* el nombre *edad* y asignarle en la misma línea tu edad.
- Sacar un mensaje en consola con tu nombre y tu edad utilizando las variables.

Objetivos: Declarar variables de forma correcta.

JAVASCRIPT. ACTIVIDAD 2

Instrucciones: Se realizará una página web básica con la estructura fundamental que ejecute un script que sume dos números introducidos en sendas variables.

- Incorporar las etiquetas básicas HTML para crear la página.
- No hace falta mostrar contenido alguno en la página.
- Crear un script integrado en la sección body del documento con la siguiente especificación:
 - Declarar tres variables. A la primera se le asignará el valor 5, a la segunda el valor 3 y a la tercera el valor 8.
 - Declarar una cuarta variable que tendrá como objetivo almacenar el producto de las tres variables anteriores.
- Mostrar 4 mensajes sucesivos:
 - El primero notificará el valor de la primera variable.
 - El segundo notificará el valor de la segunda variable.
 - El tercero notificará el valor de la tercera variable.
 - El cuarto notificará el valor del producto.
 - Incluir comentarios documentando el código.
- Declarar una variable con el valor 8 y llegar a 100 utilizando los operadores:
 - ++
 - –
 - *=
 - /=
- El script se ejecutará al cargarse la página de forma automática.

Objetivos: Declarar variables y usar operadores de forma correcta.

JAVASCRIPT. ACTIVIDAD 3

Instrucciones: Se realizará una página web básica con la estructura fundamental que ejecute un script que multiplique dos números introducidos en sendas variables. La introducción de los valores será mediante *prompt*.

- Incorporar las etiquetas básicas HTML para crear la página.
- No hace falta mostrar contenido alguno en la página.
- Crear un script integrado en la sección body del documento con la siguiente especificación:
 - Declarar dos variables.
 - Pedir el valor de cada una en un prompt.
 - Sacar un mensaje con el producto de ambos números.

Objetivos: Declarar variables y usar operadores de forma correcta.

JAVASCRIPT. ACTIVIDAD 4

Instrucciones: Se realizará una página web básica con la estructura fundamental que ejecute un script que utilice métodos de string para extraer resultados de unos textos.

Incorporar las etiquetas básicas HTML para crear la página.

No hace falta mostrar contenido alguno en la página.

PARTE 1

- Crear una variable con tu nombre y otra con tu apellido.
- Sacar por consola tu nombre y apellidos concatenados de esta manera: “Tu nombre es Ana y te apellidas Pérez”.
- Crear una variable cuyo valor sea el resultado de un método que devuelva si tu nombre tiene una letra a.
- Sacar por consola el contenido de esta variable. Deberá salir true si tu nombre tiene a y false si no lo tiene.

PARTE 2

- Crear una variable con tu localidad de residencia con espacios a la izquierda y a la derecha.
- Crear una variable cuyo valor sea la variable anterior sin espacios utilizando funciones string.
- Crear una variable cuyo valor sea la primera letra de la localidad asignando el valor mediante variables.
- Sacar las dos últimas variables por consola.

PARTE 3

- Crear una variable con tu email.
- Crear una variable cuyo valor sea tu email convertido a mayúsculas utilizando la variable anterior.
- Crear una variable cuyo valor sea tu email separado por el carácter @ utilizando la primera variable.
- Sacar las dos últimas variables por consola.

Objetivos: Identificar los métodos string y emplearlos de forma correcta.

JAVASCRIPT. ACTIVIDAD 5

Instrucciones: Se realizará una página web básica con la estructura fundamental que ejecute un script que utilice objetos para estructurar información y manipularla.

Incorporar las etiquetas básicas HTML para crear la página.

No hace falta mostrar contenido alguno en la página.

PARTE 1

- Crear un objeto llamado empleado con el nombre, el sueldo, el cargo y el departamento.
- Cambiarle el nombre.
- Agregar al empleado su localidad.
- Eliminar al empleado el cargo.
- Sacar por consola el empleado y comprobar si todo está bien.

PARTE 2

- Mediante la sintaxis del punto, crear una variable con el nombre del empleado.
- Mediante la desestructuración, crear dos variables con la localidad y el departamento.
- Sacar por consola las variables creadas y comprobar si todo está bien.

PARTE 3

- Crear un clon del empleado.
- Cambiar al empleado original el nombre.
- Sacar por consola los dos objetos y comprobar que ambos tienen el nombre diferente.

Objetivos: Construir objetos y manipularlos de forma correcta.

JAVASCRIPT. ACTIVIDAD 6

Instrucciones: Se realizará una página web básica con la estructura fundamental que ejecute un script que utilice arrays para almacenar y manipular conjuntos de elementos.

- Incorporar las etiquetas básicas HTML para crear la página.
- No hace falta mostrar contenido alguno en la página.
- Se creará un array y se introducirán en él los días de la semana.
- Se solicitará un número por teclado del 1 al 7.
- Se mostrará en un mensaje el día de la semana elegido. (Por ejemplo, si se ha elegido 2 debe aparecer en el mensaje martes).

Objetivos: Construir arrays y manipularlos de forma correcta.

JAVASCRIPT. ACTIVIDAD 7

Instrucciones: Se realizará una página web básica con la estructura fundamental que ejecute un script que utilice arrays para almacenar y manipular conjuntos de elementos.

- Incorporar las etiquetas básicas HTML para crear la página.
- No se mostrará contenido alguno en la página.
- Suponemos que vivimos en un bloque de pisos y queremos almacenar los vecinos en un array:
 - Crear un array vacío.
 - Crear 5 vecinos. Por cada uno crearemos un objeto con las propiedades nombre y edad.
 - Agregar cada vecino al array mediante el método *push*.
 - Pedir por pantalla mediante un prompt el piso del vecino que queremos eliminar.
 - Eliminar ese vecino del array.
 - Ver el array en la consola para comprobar la correcta ejecución del código.

Objetivos: Construir arrays y manipularlos de forma correcta.

JAVASCRIPT. ACTIVIDAD 8

Instrucciones: Se realizará una página web básica con la estructura fundamental que ejecute un script que utilice funciones para ejecutar funciones que la web necesite para su funcionamiento.

Incorporar las etiquetas básicas HTML para crear la página.

No se mostrará contenido alguno en la página.

PARTE 1

- Crear una función que reciba dos números por argumentos, los sume y saque un alert con el resultado.
- Pedir dos números mediante sendos prompt y ejecutar la función anterior pasándole los números introducidos (Recordar que habrá que convertirlos antes a números porque prompt los devuelve como string).

PARTE 2

- Crear una función que reciba dos números por argumentos, los multiplique y devuelva el resultado del producto.
- Pedir dos números mediante sendos prompt y ejecutar la función anterior. Asignar el resultado a una variable.
- Sacar por consola la variable para saber que todo funciona bien.

Objetivos: Declarar funciones y ejecutarlas de forma correcta.

JAVASCRIPT. ACTIVIDAD 9

Instrucciones: Se realizará una página web básica con la estructura fundamental que ejecute un script que utilice sentencias de toma de decisiones para ejecutar un código u otro.

Incorporar las etiquetas básicas HTML para crear la página.

No se mostrará contenido alguno en la página.

PARTE 1

- Preguntar por teclado un número.
- Sacar un mensaje diciendo si el número es negativo o no.
- Preguntar por teclado una frase y recogerla en una variable.
- Preguntar por teclado una letra.
- Utilizar el bloque if para ver si la letra existe en la frase.
- Sacar un mensaje diciendo si la letra existe o no existe en la frase.

PARTE 2

- Pedir una letra por teclado y utilizar el bloque switch para ver si es vocal o consonante.
- Sacar un mensaje diciendo si es vocal o no.

PARTE 3

- Pedir un número por teclado y sacar un mensaje diciendo si el número tiene dos dígitos o no (Revisar si está entre 10 y 99).

PARTE 4

- Preguntar por teclado un número.
- Utilizando el operador ternario, sacar un mensaje diciendo si el número es negativo o no.

Objetivos: Utilizar sentencias de toma de decisiones de forma correcta.

JAVASCRIPT. ACTIVIDAD 10

Instrucciones: Se realizará una página web básica con la estructura fundamental que ejecute un script que utilice sentencias de toma de decisiones para ejecutar un código u otro.

Incorporar las etiquetas básicas HTML para crear la página.

No se mostrará contenido alguno en la página.

PARTE 1

- Se preguntará por el tipo de operación a ejecutar: S para suma, R para resta, P para producto y D para división.
- Si se introduce un carácter diferente se sacará un mensaje de error.
- Si el carácter es el correcto se preguntarán dos números.
- En función del carácter y los números se devolverá la solución de la siguiente manera:
 - Si, por ejemplo, se han introducido P, 2 y 4 respectivamente: $2 * 4 = 8$
 - Se devolverá un mensaje con el valor 8

Objetivos: Utilizar los bloques condicionales de forma correcta.

JAVASCRIPT. ACTIVIDAD 11

Instrucciones: Se realizará una página web básica con la estructura fundamental que ejecute un script que utilice sentencias de iteración para ejecutar un código repetidas veces.

Incorporar las etiquetas básicas HTML para crear la página.

No se mostrará contenido alguno en la página.

PARTE 1

Crear un script con la siguiente especificación:

- Se nos pedirá un número en pantalla entre 1 y 10 mediante un cuadro de diálogo.
- En el caso de que el número sea correcto aparecerá en pantalla desarrollada su tabla de multiplicar.
- Para sacar la tabla de multiplicar, utilizar console.log. Por cada iteración sacar el resultado con esta especificación, por ejemplo, para la tabla del 5 en la primera iteración: $5 \times 1 = 5$
- Para generar esta tabla de multiplicar se usará el bloque for.

PARTE 2

- Repetir la parte 1 con el bloque while y el do while

PARTE 3

- Crear un array con 5 números.
- Iterarlo mediante el bloque for of y por cada uno sacar por pantalla el doble de su valor.

Objetivos: Utilizar los bloques de iteración de forma correcta.

JAVASCRIPT. ACTIVIDAD 12

Instrucciones: Se realizará una página web básica con la estructura fundamental que ejecute un script que utilice métodos de array para manipularlos.

Incorporar las etiquetas básicas HTML para crear la página.

No hace falta mostrar contenido alguno en la página.

PARTE 1

Crear un script integrado en la sección body del documento con la siguiente especificación:

- Crear un array de 6 personas. Cada persona tendrá un nombre, una localidad y un sueldo.
- Mediante el método map, crear un array nuevo con los nombres de las personas, su sueldo y su retención. Esta será el 15% del sueldo.

PARTE 2

Utilizar los métodos de arrays para efectuar las siguientes operaciones:

- Devolver la posición que ocupa una persona con un nombre determinado.
- Saber si existe alguna persona con el sueldo mayor que 3500.
- Filtrar todas las personas de una determinada localidad.
- Filtrar todas las personas de una determinada localidad con un sueldo mayor que 2000.
- Encontrar la primera persona de una determinada localidad.

Objetivos: Utilizar los métodos de arrays de forma correcta.

JAVASCRIPT. ACTIVIDAD 13

Instrucciones: Se realizará una página web básica con la estructura fundamental que ejecute un script que utilice el DOM para seleccionar contenido de una página web y cambiarlo.

Incorporar las etiquetas básicas HTML para crear la página.

PARTE 1

Crear un contenido HTML de un tema libre con las siguientes características:

- Comenzaremos la página con un h1, después escribiremos un párrafo, después una imagen, después una cabecera secundaria con un h2, y luego una lista numerada.
- Crear un script integrado en el body del documento con la siguiente especificación:
 - Capturar el h1 y cambiarle el título.
 - Capturar el h2 y cambiarle el título.
 - Capturar la imagen y cambiarla.

PARTE 2

- Crear un estilo CSS de clase “negrita”. Este estilo aplicará el efecto negrita.
- Crear un estilo CSS de clase “grande”. Este estilo tendrá propiedades para aplicar un alto de 200px y un ancho de 400px.
- Continuar con el script de la parte 1 haciendo lo siguiente:
 - Capturar la lista y aplicarle el estilo negrita mediante el selector de clase.
 - Aplicar la clase “grande” a la imagen.

PARTE 3

- Crear un enlace al final de la página que navegue a un sitio determinado.
- Eliminar el último elemento li de la lista.

Objetivos: Identificar los métodos y la estructura del DOM y emplearlos de forma correcta.

JAVASCRIPT. ACTIVIDAD 14

Instrucciones: Se realizará una página web básica con la estructura fundamental que ejecute un script que utilice el DOM para seleccionar contenido de una página web y eventos para poder interactuar con ella.

Incorporar las etiquetas básicas HTML para crear la página.

Crear un contenido HTML de un tema libre con las siguientes características:

- Comenzaremos la página con un h1 con un texto “Regístrate”.
- Seguidamente incluiremos un formulario con un cuadro de texto para poner un nombre y un botón con el texto “Registrarme”.
- Después incluiremos un span sin ningún texto.
- Crear un script integrado en el body del documento que ejecutará lo siguiente:
- Al colocarnos sobre el input (evento focus/onfocus), en el span aparecerá el texto “Introduce tu nombre”.
- Al pulsar en el botón se vaciará el texto del span.

Objetivos: Identificar los métodos y la estructura del DOM y emplearlos de forma correcta.