

2º DAW		Desarrollo Web en Entorno Cliente
Práctica	4.1	Funciones, Arrays y Objetos en JS
Nombre		

En esta práctica aprenderemos a usar características de JS tales como Funciones definidas por el usuario, Arrays y Objetos definidos por el usuario.

- En un fichero llamado 01-aleatorio.html crea la función de flecha `numeroAleatorio` a la cual le **pases como parámetro** un número máximo y **te devuelva** un número entero entre 0 y ese número máximo de forma aleatoria. (Pista: podemos usar `Math.random()` y `Math.round()`).
 - La función ha de llamarse con un parámetro y debe devolver un número.
 - `let resul = numeroAleatorio(99999) //devolverá un aleatorio entre 0 y 99999 que guardamos en la variable resul`
- En el mismo documento anterior, **usa la función que has declarado** para **calcular 10 premios distintos de lotería de navidad que guardaremos en un Array**.
Recorre Posteriormente dicho array y muestra cada uno de los premios en elementos alert de bootstrap en el documento html.
- Crea en un fichero 02-coches.http una **función generadora de objetos** o **una clase** "coche" con las siguientes propiedades:
 - Marca
 - Modelo
 - Precio
 - Año matriculación
 - url (url de foto del coche.Tenemos que poner 5 fotos en una carpeta img del proyecto y apuntar a esas rutas)**Crea 5 instancias de objetos distintos (con new)** e introdúcelos en un array llamado `listaCoches`.
Recorre dicho array y muestra cada uno de los elementos donde deseemos (puede ser en la consola, en el punto siguiente ya lo mostraremos en el documento)
- En el mismo documento anterior crea una **función "pintaCoches"** que "pinte" en el documento un listado de objetos coche que le pasamos como parámetro.
Dicha función pintará cada uno de los coches en un "card" de bootstrap dentro de una rejilla que aloje 4 cards por línea.
Haremos uso de fragments y de templates como en el ejemplo "pinta_productos" explicado en clase.