

# Arrays y DOM

## *Guía de ejercicios*

1. Crea un array que contenga el nombre de cinco colores escritos como strings.
2. Guarda en una variable el tercer elemento del array del ejercicio anterior.
3. Accede desde un `console.log()` a la posición 0 del string de la posición 0 del array del ejercicio 1.
4. Se pide realizar un script que genere un número aleatorio entre 1 y 99. Investigue la función `Math.random()`.
5. Rellena un array con los números del 1 al 10. Muéstralo por la consola.
6. Rellena un array con números aleatorios (10 por ejemplo). Muéstralo por la consola.
7. Del array anterior, créale una copia (que no sea el mismo en sí). Mostrarlos por la consola.

*Video de los ejercicios 5,6,7 :* [https://www.youtube.com/watch?v=xRect0of\\_H4](https://www.youtube.com/watch?v=xRect0of_H4)

8. Realiza un script que pida cadenas de texto hasta que se ingrese la palabra “cancelar”. Al salir con “cancelar” deben mostrarse todas las cadenas concatenadas con un guión medio. Realizar la misma actividad, pero ahora almacenando los valores en un array y luego recorriendolo para mostrar el resultado deseado del ejercicio.
9. Hacer un formulario con dos campos (pesos y dólares) que al presionar un botón convierte de dólares a pesos. Supondremos que un dólar son trescientos pesos. Mostrar el resultado elemento de html.
10. Generar la inversa del ejercicio anterior (de pesos a dólares).
11. Hacer un formulario que convierta de grados centígrados a grados Fahrenheit. Para ello deberá multiplicar por 9/5 y sumar 32. Tener en cuenta que 30 grados centígrados son 86 grados fahrenheit.
12. Hacer un formulario para solicitar el envío de una caja de cartón. En el formulario podremos especificar las características de la caja. Ejemplo:

Nombre del cliente:

Material de la caja:

Seleccione un unas dimensiones para la caja:

☒ Diminuta  
☐ Mediano  
☐ Grande

Comentarios

13. A través de un formulario, el usuario debe introducir un número secreto que estará entre 0 y 5.  
El usuario tendrá tres intentos para acertar el número, si no lo logra, habrá perdido el juego.  
Debemos indicar en un cuadro de texto si el usuario gana, falla el número o pierde.
14. Dado un input y un botón, escribir nombres de personas e ir mostrando en una lista desordenada a medida que se agregan.