

## Relación de Ejercicios 3

20.- Confeccionar un programa que muestre en que cuatrimestre del año nos encontramos. Para esto obtener el mes.

22.1- Utilizando la clase Math confecciona un programa que solicite el ingreso de un número y nos muestre dicho valor elevado a la tercera potencia

<html>

22.2- I Utilizando la clase Math confecciona ingresar por teclado un valor y luego mostrar la raíz cuadrada de dicho valor

### Utilizando la clase String

23.1- Ingresar una serie de nombres por teclado hasta que se cargue la palabra Fin, y mostrar cuántos nombres se ingresaron.

23.2- Igual al anterior, pero que termine la aplicación sin contemplar mayúsculas ni minúsculas. Es decir que para salir se pueda teclear fin, Fin o FIN.

23.3.- Realizar la búsqueda de un string clave en un string fuente. Se deberá ingresar una frase o texto (fuente) y luego la clave a buscar. En caso de encontrarla, imprimir la posición, de lo contrario una leyenda.

23.4- Ingresar una palabra o texto por teclado y determinar si es o no una palabra palíndromo. (Palabra que se lee de igual manera de adelante hacia atrás, que de atrás hacia adelante)

23.7- Codifique un programa que permita cargar una oración por teclado, luego mostrar cada palabra ingresada en una línea distinta.

Por ejemplo si cargo:

La mañana está fría.

Debe aparecer:

La  
mañana  
está  
fría.

### Utilizando el objeto Windows

34.- Confeccionar una página que permita abrir otra ventana cuando se presiona un botón. Dicha ventana debe tener como ancho 600 pixeles y alto 300 pixeles.

35.- Confeccionar una página que tenga un hipervínculo. Cuando se presione dicho hipervínculo generar un valor aleatorio entre 0 y 2. Si se genera el 0 llamar al webmail de hotmail, si se genera un 1 llamar a gmail en caso de generarse un 2 llamar a yahoo.

Para generar un valor aleatorio utilizar la función random del objeto Math.

```
var num;  
num=Math.random()*3; //se guarda en num un valor comprendido  
entre 0.00001 y 2.99999  
num=parseInt(num); //guardamos solo la parte entera de la  
variable num  
if (num==0)  
    window.location='http://www.hotmail.com';
```

37.- Confeccionar un programa que al presionar un botón aparezca una ventana que ocupe todo el ancho del monitor y la mitad de su altura.

38.- Una vez que se cargue la página mostrar un alert indicando si el navegador tiene activas las cookies.