

LMSGI

Bloque 03 - Scripting

Ejercicios Completos

Nota: Crea una carpeta A303 y realiza los ejercicios dentro, empleando una carpeta por ejercicio (ejercicio01, ejercicio02, etc.).

1.- Crea una calculadora básica empleando JavaScript sobre HTML. Para ello crea una página como la que se ve a continuación:

Calculadora Básica

Operando 1:

Operando 2:

Resultado: 5

El programa debe permitir introducir números en los controles "Operando 1" y "Operando 2" y debe mostrar el resultado de sumar ambos al pulsar sobre el botón "Sumar", la resta al pulsar sobre "Restar", etc.

Ten cuidado con entradas de usuario vacía o que no son números.

2.- Crea una página como la siguiente:

Generador de números

0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20						

Cuando se pulse el botón "Generar Números" se deben generar en la tabla los números entre 0 y el especificado en el cuadro de texto, en 9 columnas. Además los números primos se deben mostrar con

color de fondo rojo. Los números que no sean primos deben ir con color de fondo verde los pares y amarillo los impares, como se ve en la muestra.

3.- Crea una calculadora avanzada empleando JavaScript sobre HTML. Para ello crea una página como la que se ve a continuación:

Calculadora Avanzada

El programa debe permitir introducir números en los controles "Operando 1" y "Operando 2" y debe mostrar el resultado de sumar ambos al pulsar sobre el botón "Sumar", la resta al pulsar sobre "Restar", etc.

4.- Crea una página HTML que calcule el peso de un objeto en cualquier planeta del sistema solar. Para ello crea una página como la siguiente:

Cuando se selecciona un planeta en el desplegable debe cambiar la foto del planeta. El peso del objeto se debe calcular y mostrar sólo cuando se pulsa el botón y la masa es correcta (un número). Si se pulsa el botón y no hay planeta seleccionado o la masa es inválida no se debe mostrar el mensaje y se debe mostrar un mensaje de error (en rojo) debajo del formulario.