

Rompehielo

1. Crear un archivo **index.html**, en la misma ubicación un directorio / carpeta **js** y dentro de dicho directorio un archivo **app.js**.
2. Vincular el archivo **app.js** con el archivo **index.html**.
3. Dentro del archivo **app.js** generar:
 - a. una variable que contenga un **string**.
 - b. una variable que contenga un **array**.
 - c. una variable que contenga un **boolean**.
4. Hacer un **console.log()** de cada una de las variables anteriormente creadas.
5. Abrir el archivo con el navegador y verificar que en la consola de las dev tools se impriman las variables correspondientes.

Objetos Literales

1. Dentro del archivo **app.js** del punto anterior, crear:
 - a. un objeto literal **ironMan** con las siguientes propiedades/métodos:
 - i. nombre (String) - "Iron Man"
 - ii. equipo (String) - "Avengers"
 - iii. poderes (Array) - ["Volar", "Lanzar misiles", "Disparar láser"]
 - iv. energía (Number) - 100
 - v. getPoder (Fn) - recibe un parámetro numérico. Retornará el poder seleccionado.
 - b. un objeto literal **Hulk** con las siguientes propiedades/métodos:
 - i. nombre (String) - "Hulk"
 - ii. equipo (String) - "Avengers"
 - iii. poderes (Array) - ["Aplastar", "Gritar", "Golpear"]
 - iv. energía (Number) - 100
 - v. getPoder (Fn) - recibe un parámetro numérico. Retornará el poder seleccionado.
 - c. Utilizando las funciones **Math.random()** y **Math.floor()**, generar un número **entero** al azar entre 0 y 2 (en relación a nuestro array de poderes) para luego poder ser utilizado como parámetro de la función **getPoder()**.
 - d. Dicho número deberá ser pasado al método **getPoder()** y mostrar en consola el poder elegido. Así mismo dependiendo del poder elegido, se deberá descontar de la **energía** una cantidad así:
 - i. Para **ironMan**:

- Volar, descontará 10 puntos de energía.
 - Lanzar misiles, descontará 15 puntos de energía.
 - Disparar láser, descontará 25 puntos de energía.
- ii. Para **hulk**:
- Aplastar, descontará 5 puntos de energía.
 - Gritar, descontará 25 puntos de energía.
 - Golpear, descontará 10 puntos de energía.
- e. Después de descontada la energía de cada superhéroe, mostrar en consola la **energía** final con la que quedó cada uno.
2. Dentro del archivo **app.js** crear un objeto literal **misDatos**. Tu información personal deberá ser parte de sus propiedades:
- a. nombre
 - b. apellido
 - c. dni
 - d. comidaFavorita
 - e. edad
3. Deberás recorrer el anterior objeto con un **for in** y mostrar por consola cada uno de las propiedades junto con sus valores.
4. Implementar el método **saludar()** en el objeto **misDatos**, para que al ser invocado imprima en consola un string así: *"Hola mi nombre es NOMBRE APELLIDO y tengo EDAD años"*.

D.O.M

El evento **onclick()** ocurre cuando un usuario clickea en el elemento seleccionado. Para probarlo brevemente vamos a crear en el **index.html** un **<button>** con **id="miBoton"**. Luego de ello, en el archivo **app.js** vamos a capturarlo en una variable **botonDePrueba**, luego, sobre esta variable implementar el siguiente código:

```
botonDePrueba.onclick = function(){alert("Testeando el click")}
```

¿Qué ocurre si al ver el archivo en el navegador hacemos click?

Aclaración:

Para el resto de práctica vamos a utilizar el archivo en el campus con nombre **html5up.zip**. Concretamente trabajaremos con el archivo **index.html**, y el archivo **main.js** ubicado en la carpeta **assets/js/**. Recordá de utilizar **window.onload** para ejecutar el código de los siguientes ejercicios.

1. Utilizando `document.getElementById()`, ocultar el elemento `<h1 id="titular">` al cargar la página.
2. Utilizando `querySelector()` hacer que la imagen de la lechuga, una vez cargada la página, se convierta en blanco y negro, podemos utilizar: `elemento.style.filter = "grayscale(100%)";`
3. Seleccionar el elemento con id **"copyright"** y mostrar en consola a dicho elemento.
4. Utilizando `elemento.style`, cambiarle el color actual por un rojo al `<h2>`.