**Apuntes sobre los ejercicios**

**1.**

**2.**

**3.**

**4.** Se puede poner todo en una línea o bien se puede poner en diferentes líneas. Siempre que tengamos un cálculo mejor guardarlo en una sola variable.

🡪 Se introduce el valor dentro de donde pone Muestra el resultado aquí.

**5**. Creación de la misma variable. El nombre puede ser el que queramos.

🡪 Cuando le das a CTRL + D se cambian las diferentes variables a la vez.

**6.** En una sola línea podemos crear las diferentes palabras clave.

🡪 var nombre=”Cristina”, apellido=”García”, edad=”39” //hemos declarado las 3 variables a la vez.

* Para declarar variables en una sola línea de código se les pone con las comas, etc.

**7.** Lo que está mal es string. No se puede sumar una variable númerica con un string. En vez de sumarse se concatenaría. Hay que cambiarlo y poner numérico.

**8.** Se puede hacer tanto en la función como en la variable.

**9.** En vez de mult se podría poner una z. Si que funcionaría igual, con las multiplicaicones se permite. En la multiplicación no importa si es string en la suma es concatenación. Cuando multiplicas dos strings que puramente sean números no se podrá multiplicar y dos dirá: NaN. No se puede multiplicar febrero por mil. Espacios si que los interpretan. Siempre cuando solo haya un número dentro de ese string. Sigue el orden de las matemáticas.

**10**. El elemento this: sirve para decir que lo realiza en este mismo elemento.

**11.** Llamar a la función y ponerla aunque no tenga argumentos. Es importante. Las funciones tienen color amarillo y las variables tienen color azul. El Script se puede colocar tanto en el Head como en el body.

🡪 El comentario se pone diferente en HTML y en JavaScript. <!--

**12.** El Span es un elemento HTML que no tiene formato. Normalmente se utiliza para un bloque dentro de un párrafo tenga un estilo completamente diferente.

🡪 El this nos sirve para decir que el código va a ejecutarse en ese mismo elemento. Si pasamos el ratón por encima cambiará de color. Ejercicio 12.html.

🡪 El elemento para encima onmouseover.

**13.** La variable txt.lenght sirve para que nos devuelva en número la extensión del string.

**14.** Hay tres formas de crear entrecomillado

🡪 Comillas dobles y comillas simples.

🡪 Se puede poner entre medio con la barra torcida. **\”**xxx**\”**

**15.** Se concatena con el símbolo del + y se pone el espacio con las comillas para que sea string.

**16.** Cambiar o concatenar en la variable.

**17.**

**18.** Se utiliza en método maths math max

**19. math round**

**20. se utiliza el**

**21.**

**22.**

**23.**

**24.**

**25.** Hay que ir con cuidado con el resto. X=10 / X=X%3 / X%=3

**26.**

**27.**

**28.**

**29.** onclick=”this.innerHTML=mostraNom(“Antonio”)”

**30.** En este caso se introduce una función normal, lo importante es la llamada. Una vez haces la llamada, la puedes hacer con un button o con lo que sea. **Lo importante es la llamada que se hace.**