

Ejercicios JavaScript iniciación

Scripts de interacción con el usuario

1.- crea un script que pregunte tu nombre, apellidos y tu edad y los muestre en la página web en párrafos distintos.

3.- crea un script que muestre en una ventana emergente “hola” y tu nombre (pidiéndolo anteriormente) utilizando concatenación de cadenas.

Se concatena cadenas utilizando el símbolo “+”.

4.- crea un script que pida al usuario su edad, nombre, apellidos y ciclo que estudia, y muestre esa información en pantalla en una ventana emergente.

Condicionales o IF

1.- crea un script que determine si un número introducido por el usuario es par.

2.- crea un script que reciba la edad de un usuario y determine si es mayor de edad.

3.- crea un script que reciba la edad de un usuario, y su localidad de nacimiento y muestre en pantalla “Enhorabuena” a los usuarios de más de 25 años de Madrid.

4.- crea un script que pida un número al usuario, y si ese número es superior a 100 le aplique un descuento del 15%, mostrando el nuevo número en pantalla.

5.- crea un script que pregunte al usuario por su nombre, y conteste “Bienvenido” o “Bienvenida” según si el nombre introducido es de hombre o de mujer (nota: realízalo sólo para los nombres: Pablo, Ana, Eduardo y Clara).

6.- crea un script que pida a un usuario dónde vive; si vive en Madrid y tiene entre 18 y 30 años, el script debe mostrar en pantalla que el usuario puede acceder al carnet de empresarios emprendedores.

o IF / ELSE

1.- crea un script que pida al usuario su nombre y apellidos. Si el nombre es “Ricardo”, debe mostrar en pantalla los apellidos; si el nombre no es “Ricardo”, debe escribir en el documento HTML los apellidos.

- 2.- crea un script que reciba la edad de un usuario y determine si puede jubilarse o no (la jubilación se alcanza con 67 años).
- 3.- Crea un script que pregunte la edad, y determine si debes estar en el jardín de infancia (menores de 5 años), en primaria (entre 6 y 11), en la ESO (entre 12 y 16), en Bachillerato o Ciclos (entre 17 y 21) o en la Universidad (más de 21).
- 4.- Crea un script que pregunte al usuario el número de hermanos que tiene y una cantidad. En el caso de que el usuario tenga más de tres hermanos, se mostrará la cantidad con un 15% de descuento. Si el usuario tiene menos de tres hermanos, se mostrará la cantidad con un 5% de descuento. Si no tiene hermanos se mostrará la cantidad sin descuento.
- 5.- Crea un script que recoja la nota de dos exámenes y dos trabajos y determine si la media es superior a 5 para aprobar la asignatura (75% exámenes y 25% trabajos) y 4.5 en todos ellos.

o SWITCH

- 1.- Crea un script que pregunte al usuario por el nombre de un mes, y muestre el número de días que tiene el mes.
- 2.- Crea un script que pregunte al usuario por un número, y determine si es par, si es múltiplo de tres, y si es múltiplo de 5.
- 3.- Crea un script que pida al usuario dos números y una operación (que puede ser el carácter +, -, * o /). El script debe devolver el resultado de la operación seleccionada por el usuario.

Bucles

- 1.- Crea un script que muestre en la página web todos los números desde el uno hasta el 10, cada uno de ellos separado por una línea (<hr>)
- 2.- Crea un script que pida al usuario un número, e imprima en el documento HTML todos los números desde el número introducido por el usuario hasta el 100.
- 3.- Crea un script que pregunte constantemente números al usuario hasta que el usuario introduzca el número 0.
- 4.- Crea que un script que imprima en el documento HTML todas las palabras introducidas por el usuario. El script debe terminar cuando el usuario introduzca la palabra "SALIR".
- 5.- Crea un script que pida al usuario 10 números, y muestre su suma en pantalla.

6.- Crea un script que pida al usuario un número, y muestre en pantalla su tabla de multiplicar.

7.- Realiza un pequeño adivinador, de manera que primero le pida al usuario un número, y después el usuario (aunque se entienda que sea otro) deberá adivinarlo. El programa dé pequeñas pistas al usuario que adivina (indicando si el número buscado es más pequeño o más mayor que el introducido).

Funciones y Eventos

1.- realiza un script que contenga una función que el usuario el que determina el número de veces y el texto que se debe imprimir. Esta funcionalidad debe estar incluida en el BODY, y desde allí invocar a la función anterior.

3.- crea un script que contenga una función toda la funcionalidad suma, resta, multiplicación y división) se incluya únicamente en esa función. Esa función debe solicitar dos números al usuario y realizar una operación aritmética con los dos números. En el documento HTML incluye los siguientes símbolos en botones cada uno de ellos: + - * /. Cuando el usuario pulse sobre cualquiera de los símbolos se debe llamar a la función.

Interacción con el árbol DOM

1.- realiza un script que incluya una imagen y un botón, de forma que cada vez que se pulse el botón se disminuya en 5 unidades la altura y la anchura de la imagen.

2.- crea un script para que se modifique el texto de una capa cuando se pulsa un botón.