



Desafíos de JavaScript — Nivel Examen Final

1. Gestor de notas con promedio

Crea un programa que permita al usuario introducir notas (del 0 al 10) en un array mediante un `prompt()` hasta que escriba “fin”.

Luego:

- Muestra en consola todas las notas.
 - Calcula el promedio.
 - Muestra la nota más alta y la más baja.
 - Si el promedio es mayor o igual que 5, muestra “Aprobado”, si no, “Suspenso”.
-

2. Control de inventario

Crea un array de objetos con productos (`nombre`, `precio`, `stock`).

Permite con `prompt()`:

- Buscar un producto por nombre.
 - Modificar su `stock`.
 - Calcular el valor total del inventario.
- Muestra los resultados en el DOM (no solo consola).
-


3. Temporizador dinámico

Haz un programa que muestre un contador regresivo desde un número que introduzca el usuario.

- Usa `setInterval()` y actualiza el número cada segundo en pantalla.
 - Al llegar a 0, muestra “¡Tiempo cumplido!” y detén el intervalo.
-

4. Simulador de carrito

Permite añadir productos (`nombre` + `precio`) a un array con botones en la interfaz.

- Muestra en tiempo real el total a pagar.
 - Permite eliminar un producto haciendo clic en un icono .
 - Si el total supera 100 €, muestra un mensaje especial en el DOM (“¡Descuento desbloqueado!”).
-

5. Gestor de tareas

Crea una lista interactiva de tareas:

- Añadir tarea (input + botón).
 - Marcar como completada (tachando el texto).
 - Eliminar tarea.
 - Mostrar cuántas tareas totales y completadas hay.
Todo debe gestionarse con arrays y eventos.
-

6. Analizador de texto

Pide al usuario una frase y muestra:

- Cantidad de palabras.
 - Cantidad de vocales.
 - Cuántas veces aparece la palabra “JavaScript” (sin distinguir mayúsculas/minúsculas).
Usa funciones separadas para cada cálculo.
-

7. Juego: Adivina el número

Genera un número aleatorio entre 1 y 100.

El usuario intenta adivinarlo con `prompt()`.

- Si el número es mayor o menor, muestra un mensaje.
 - Cuenta cuántos intentos usó.
 - Al acertar, muestra un mensaje en el DOM con el número y los intentos.
-

8. Control de usuarios

Usa un array de objetos con usuarios (`nombre`, `edad`, `correo`).

Crea funciones para:

- Añadir un nuevo usuario (con validación de correo).
 - Mostrar todos los usuarios en una tabla del DOM.
 - Filtrar solo los mayores de 18.
(No uses frameworks.)
-

9. Conversor interactivo

Pide al usuario una cantidad y una moneda (por ejemplo, “EUR” o “USD”).

Convierte usando tasas fijas (sin API):

- 1 € = 1.1 USD

- 1 USD = 0.9 €

Muestra el resultado en el DOM y guarda el último valor convertido en `localStorage`.

10. Mini ranking de puntuaciones

Crea un sistema de puntuaciones donde:

- El usuario introduce su nombre y puntuación.
- Se guarda en un array.
- Se ordena automáticamente de mayor a menor puntuación.
- Muestra el ranking en pantalla.
- Si hay empate, muestra primero al que se añadió antes.