**E1 - Autoebaluazio ariketak v2**

Hurrengo ariketak ebazterakoan, positiboki baloratuko da: kodearen argitasuna, Javascript kodea HTMLtik bereiztea, funtzioak eta aldagaiak izendatzeko konbentzioak erabiltzea, kodean iruzkinak egitea eta lortutako emaitzak zuzenak izatea.

Ariketa bakoitzeko direktorio bat sortu behar da, hurrengo izenekin: 1. ariketa, 2. ariketa, 3. ariketa, … Direktorio bakoitzaren barruan ariketa egiteko behar dituzuen fitxategi guztiak sartu.

Amaitzerakoan, konprimitutako fitxategi bakarra sortu eta igo, hurrengo izenarekin: *AUTOEBA1\_v2\_Abizenak\_Izena*.

1. **Sortu formulario bat ekitaldi bateko partaide gisa erregistratzeko.**

Eremu hauek izan behar ditu:

* Izena\*: testu-karaktereak soilik sartzeko aukera eman behar du
* Lehen abizena\*: testu-karaktereak soilik sartzeko aukera eman behar du
* Bigarren abizena: testu-karaktereak soilik sartzeko aukera eman behar du
* Jaioteguna\*: eskuz edo egutegi interaktibo baten bidez idatz daiteke. Baliozko data izan behar du, DD/MM/YYYY formatuan eta gaurko dataren aurrekoa. Asteko hilabete eta egunen izenak euskeraz erakutsi behar dira, astea astelehenetik hasita dagoela. Sarrera errazteko, goitik beherako zerrenda batean hautatu behar dira urtea eta hilabetea.
* Telefonoa: 9 digitu (zenbaki) sar daitezke soilik. Fokua galtzean, egiaztatu behar da 9 digitu sartu direla (edo zuri dagoela), eta, bestela, markatu eremua hondo (fondo) gorriz, hori adierazteko.
* Emaila\*: fokua galtzean, baliozko helbide elektronikoa dela egiaztatu behar da, eta, bestela, eremua hondo (fondo) gorriz markatu behar da hori adierazteko.

Izartxoa duten eremuak nahitaez bete behar dira. Bidali botoia sakatzean, nahitaezko eremu guztiak sartu direla eta sartutako balio guztiak zuzenak direla egiaztatu behar da.

Elkarrizketa-leiho bat agertuko da, formularioa behar bezala bete dela adierazteko, bestela, akatsen bat duten eremuak adieraziz. Elkarrizketa-leiho horrek botoi hau izan behar du:

* Dena ondo badago, “OK” testua izan behar du. Sakatzean, itxi elkarrizketa-leihoa eta erakutsi berriro formulario zuria.
* Akatsen bat badago, “Zuzendu” testua izan behar du. Sakatzean, itxi elkarrizketa-leihoa eta erakutsi berriz sartutako balioak dituen formularioa (eremu okerrak edo falta direnak hondo gorriarekin).

1. **Match objektua erabiliz.:**

Sarrera-panel bat sortuko dugu, Switch baten bidez, egin nahi dugun eragiketa aldagai batean jasoko duena, eta Irten aukera sakatzen ez den bitartean, ez jarraitu galdetzen. Hurrengo kalkuluak egiten duen funtzioa programatu:

1. Emandako zenbaki baten zati osoa eta zati erreala.
2. Emandako zenbakia biribildu.
3. Itzuli emandako 2 zenbakien maximoa
4. Itzuli emandako 3 zenbakien minimoa.
5. Kalkula ezazu zenbaki baten erro karratua.
6. Itzuli emandako bi zenbakiren potentzia.
7. Ausazko zenbaki bat sortu.
8. Irten.
9. **Sortu javascript bidez bonolotoari dagozkion 6 zenbakiak, balioak 1 - 49 bitartean, eta dagokion osagarria, 1 - 9 arteko balioa.**

Zenbakiak errepikatuta ez daudela egiaztatu behar dugu.

* Ordenatuta erakutsi behar dira
* Osagarriak ere balio bakarra izan behar du.

1. **Bi dimentsioko array bat sortu, hiru ikasleen 4 irakasgairen notak gordetzeko:**

Pantaila bidez hurrengoa idatzi beharko da:

* Batez besteko nota onena duen ikaslea.
* Nota guztien notarik altuena.
* Ikasle jakin batentzat, zein irakasgaitan atera duen notarik onena eta zein den nota.
* Ikasgai jakin batentzat nork atera duen notarik onena eta zein den nota.

1. **Pertsona baten datuak (NAN, izena, telefonoa, adina) gordetzeko objektu bat sortu.** Sortu ere, array bat hainbat pertsona gordetzeko. (Ez eskatu pantailatik) 4 erabiltzaile sartu, adibidez:

Objektua sortzen dugu: *function* datu\_per (nan\_in, izen\_in, telf\_in, adin\_in)

Eta erabiltzaileak honela sartzen ditugu:

agenda[0]=new datu\_per("11111111A","Kepa","677234523",25 );

Sortutako egiturarekin, funtzio bat sortu, **NAN batetik datu guztiak pantailan idazteko**. (Zuk definitutako metodoa erabiliz inprimatu datuak).

1. **Atera hurrengo informazioa pantailatik:**

