

1. ACTIVIDADES – OBJETOS

1. Escribir un programa en JavaScript para eliminar la propiedad “asignatura” del siguiente Objeto. Imprimir el objeto por consola y en un alert, antes y después de eliminarlo:

```
var estudiante = {  
  nombre: "Marcos Garcia",  
  clase: 2,  
  grupo: "DAW",  
  asignatura: "DWEK"  
};
```

Esta página dice

Nombre: Marcos Garcia ,Clase: 2 ,Grupo: DAW ,Asignatura: DWEK

Aceptar

DevTools is now available in Spanish!

Always match Chrome's language

Switch DevTools to Spanish

Don't show again

Elements Console Sources Network >> | Settings | Filter Default levels | Settings

No Issues

Actividad4_1.html:16
> {nombre: 'Marcos Garcia', clase: 2, grupo: 'DAW', asignatura: 'DWEK'}

Esta página dice

Nombre: Marcos Garcia ,Clase: 2 ,Grupo: DAW ,Asignatura: undefined

Aceptar

DevTools is now available in Spanish!

Always match Chrome's language

Switch DevTools to Spanish

Don't show again

Elements Console Sources Network >> | Settings | Filter Default levels | Settings

No Issues

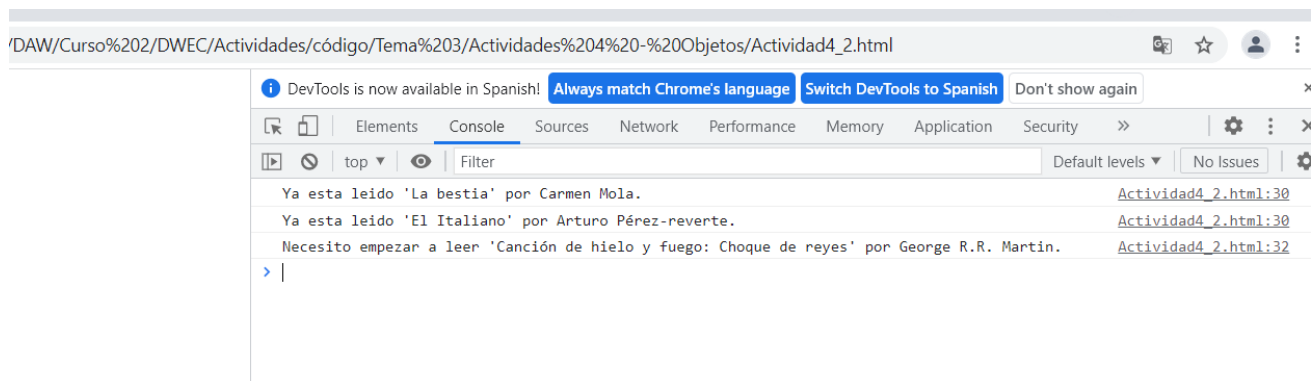
Actividad4_1.html:16
> {nombre: 'Marcos Garcia', clase: 2, grupo: 'DAW', asignatura: 'DWEK'}

Actividad4_1.html:19
> {nombre: 'Marcos Garcia', clase: 2, grupo: 'DAW'}

2. Escribir un programa en JavaScript mostrar si se han leído los libros del siguiente Array de objetos:

```
var libreria = [  
  {  
    titulo: 'La bestia',  
    autor: 'Carmen Mola',  
    estadoLectura: true  
  },  
  {  
    titulo: 'El Italiano',  
    autor: 'Arturo Pérez-reverte',  
    estadoLectura: true  
  },  
  {  
    titulo: 'Canción de hielo y fuego: Choque de reyes',  
    autor: 'George R.R. Martin',  
    estadoLectura: false  
  }  
];
```

Mostraremos los datos por consola:

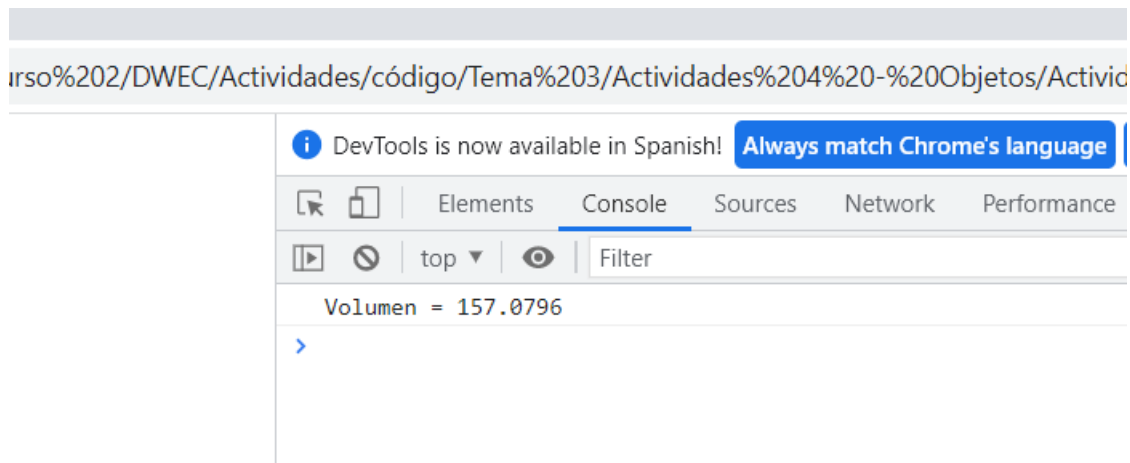


3. Escribir un programa JavaScript que obtenenga el volumen de un cilindro con cuatro decimales usando clases de objetos. El constructor del objeto recibirá la altura y el diámetro. Crear un método del objeto para obtener el volumen:

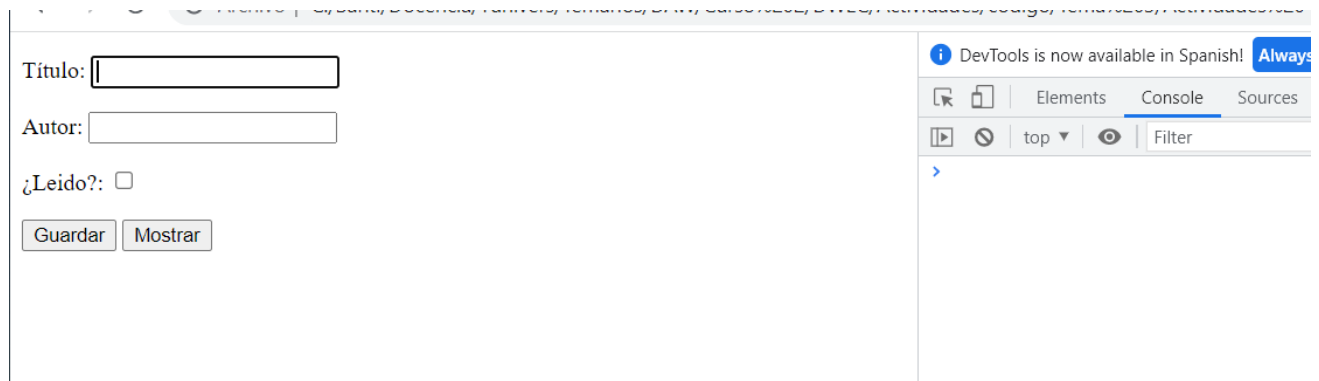
Volumen de un cilindro: $V = \pi * \text{radio}^2 * \text{altura}$

Para el ejemplo se han usado los siguientes datos:

- Altura= 8
- Diámetro = 5



4. Modificar el ejercicio 2, para crear el array de objetos desde un formulario, desde donde se iran añadiendo libros.

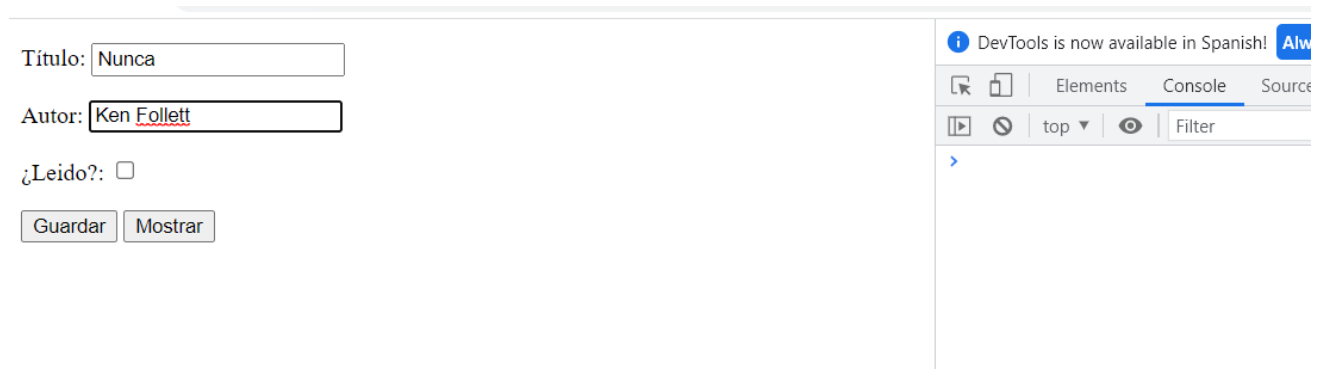


Titulo:

Autor:

¿Leído?: ☐

Guardamos libro 1 (se inicializaran todos los campos):

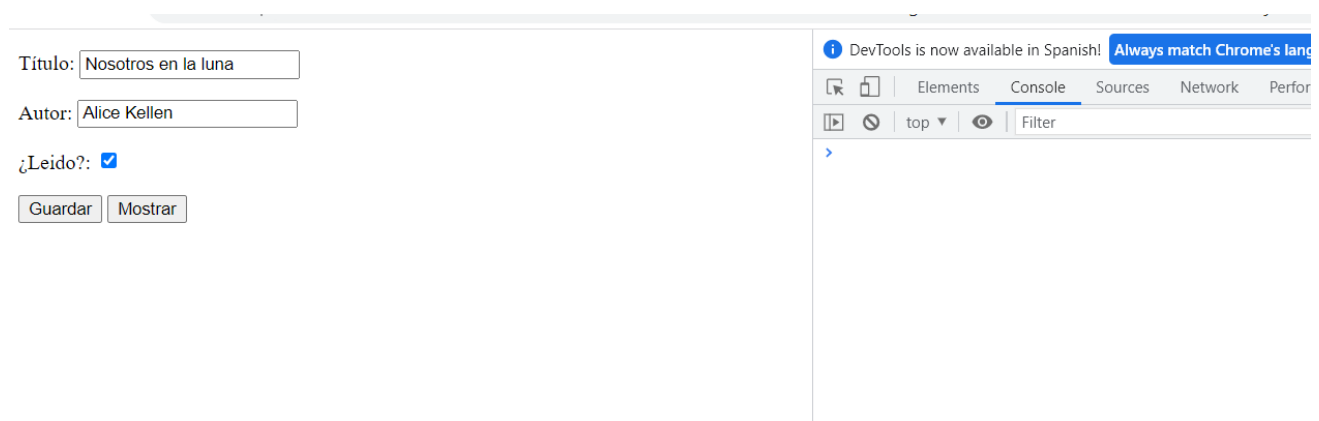


Titulo:

Autor:

¿Leído?: ☐

Guardamos el libro 2:



Titulo:

Autor:

¿Leído?: ☒

Mostramos:

Título:

Autor:

¿Leído?: ☐

DevTools is now available in Spanish! [Always match Chrome's language](#) [Switch DevTools](#)

Elements Console Sources Network Performance Memory

top Filter

Necesito empezar a leer 'Nunca' por Ken Follett.

Ya esta leído 'Nosotros en la luna' por Alice Kellen.

5. Crear un objeto llamado *piso* que contenga las siguientes propiedades en el constructor: metrosCuadrados, altura, numHabitaciones y precio.

Crear dos métodos:

- Uno que muestre la información por pantalla.
- Otro que calcule el IVA en función de un número que se introduzca por pantalla.

Hacer un programa que permita crear un objeto de este tipo, solicitando todos los datos de las propiedades y el % de IVA que se aplica al precio a través de un formulario. Finalmente se debe mostrar esa información por pantalla.