

Activitats de JS bàsiques

Lectura de números

Crea una pàgina web amb el títol Lectura de número que:

- Demani a l'usuari un número a través d'un quadre d'entrada de text.
- Mostri un quadre de missatge indicant si realment era un número o no el que va escriure l'usuari.

Fons aleatori

Crea una pàgina web amb el títol fondo aleatorio que:

- Mostri un color de fons aleatori cada vegada que entrem en ella.

Càlcul de salari

Crea una aplicació web amb el títol de Cálculo de Salario que:

- Cride a un arxiu .js per fer els punts següents.
- Demani amb un quadres d'entrada de text: el nom, els cognoms, el salari (número amb decimals) i l'edat d'una persona (un número).
- Suposarem que l'usuari escriu les dades correctament (no els validarem).
- La pàgina indicarà el nom i els cognoms escrits, l'edat i el salari (una vegada recalculat amb el que indiquen els punts següents).
- Si el salari és major de 2000 euros, no canviarà.
 - Si és salari està entre 1000 i 2000:
 - Si a més l'edat és major de 45 anys, es puja un 3%.
 - Si l'edat és menor de 45 anys o igual, es puja un 10%.
 - Si el salari indicat és menor de 1000:
 - Els menors de 30 anys cobraran exactament 1100 euros.
 - Si l'edat és de 30 a 45 anys, el salari puja un 3%.
 - Als majors de 45 anys, puja un 15%.

Joc d'endevinar un número

Fes una pàgina web amb el títol Juego de adivinar número que implementi un joc de trobar un número aleatori sota les premisses que s'expliquen a continuació:

- La pàgina ha de cridar a un arxiu .js per fer els punts següents
- La pàgina calcularà un número d'1 al 100.
- Després preguntarà a l'usuari pel número.
- Si l'usuari escriu alguna cosa que no és un número, s'indica error i es torna a demanar el número.
- Si el número escrit per l'usuari és correcte, s'indica que es va encertar i finalitzarem el joc.
- Si no, li diu si el número és menor o major i torna a preguntar quin és.
- Si es cancel·la qualsevol quadre, el joc acaba indicant que es va cancel·lar el joc.
- Al final, si s'ha finalitzat correctament el joc s'indica el nombre d'intents.
- Es permet tornar a jugar a l'usuari mitjançant un quadre de confirmació.

Triangle d'asteriscos

Crea una aplicació web que:

- Demani a l'usuari un nombre enter positiu.
- Si el que l'usuari escriu no és un número o no és positiu, la pàgina no mostrarà res. Es quedarà en blanc.

- L'aplicació escriurà un triangle amb tants asteriscos com indiqui el número de l'usuari o usuària.
- Perquè l'efecte sigui més efectiu usarem, per a escriure els asteriscos, una lletra monoespaciada.

Exemple de resultat si l'usuari indica el número 5:

```
*  
* *  
* * *  
* * * *  
* * * * *
```

Altres triangles d'asteriscos

Fes una pràctica similar a l'anterior però que aconsegueixi altres triangles.

Triàngle 1:

```
* * * * *  
* * * *  
* * *  
* *  
*
```

Triàngle 2:

```
  *  
  * *  
 * * *  
* * * *  
* * * * *
```

Triàngle 3:

```
* * * * *  
* * * *  
 * * *  
  * *  
   *
```

Factorial

Crea una pàgina web que:

- Demani un nombre enter positiu a l'usuari.
- Calculi el factorial del número indicat per l'usuari.

Nota.

El factorial de 5 (se sol denotar com 5!) és el resultat de multiplicar; $1 \cdot 2 \cdot 3 \cdot 4 \cdot 5$, és a dir: 120.

Taula de codis Unicode

Crear una pàgina que:

- Mostri els primers 10000 símbols de la taula Unicode.
- Els mostri en una taula en la qual en cada fila s'indica el número de codi, seguit del caràcter d'aquest codi.

Quadrats aleatoris

Crear una aplicació web que:

- Mostri 2000 quadrats de color aleatori de 50x50 píxels.
- La posició en la pantalla dels quadrats serà també aleatòria.

Exemple de resultat:

