



### FUNCIONES

#### EJERCICIO 1

Escribir una implementación propia de la función `abs`, que devuelva el valor absoluto de cualquier valor que reciba.

#### EJERCICIO 2

Realizar una función JavaScript que compruebe si una Url de internet comienza por `http(s)://` y si no tiene el prefijo que se la añada, devolviendo el resultado (no lo imprima por pantalla)

#### EJERCICIO 3

Escribir una función que actualiza el sueldo del operario de la relación de estructuras de selección.

#### EJERCICIO 4

Realizar una función que pida datos a través de un prompt, si el usuario no escribe nada volverle a pedir a través de otro prompt indefinidamente. La función devuelve los datos escritos.

### OBJETOS JAVASCRIPT

#### EJERCICIO 5

Partiendo de un array de objetos JavaScript ya creados con la siguiente información de cada alumno (excepto la media), hacer una tabla HTML parecida:

Alumno	Matemáticas	Lengua	Ciencias Naturales	Geografía	Media
Antonio	5	8.3	9	7	7,325
Ana	8	7	4,5	9	7,125
Benito	9	6,75	9	3,1	6,692



### EJERCICIO 6

Partiendo de un array de objetos JavaScript ya creados con la siguiente información de cada alumno, hacer una función para hacer cada una de las siguientes funcionalidades:

Mascota	Nombre	Peso	Color	Edad
0	Dante	15	Marrón	2
1	Shiva	5	Beige	2
2	Antuan	6	Gris	3
3	Ratón	23	Marrón	5
4	Cookie	12	Blanco	3

- Mostrar una tabla parecida a la anterior.
- Mostrar sólo el peso de la mascota con código "3"
- Mostrar sólo el color de la mascota de nombre Shiva
- Mostrar todos los datos de la mascota más joven.
- Mostrar el nombre de la mascota que pesa más.

### EJERCICIO 7

Partiendo del fichero noticias.js que contiene un array de objetos de JavaScript, mostrar de cada noticia los campos htmlUrl, imageSEO y longTitle.

## MAP Y SET

### EJERCICIO 8

Ciudad	Población
Granada	150.000
Madrid	3.000.000
Barcelona	2.879.200
Málaga	240.000
Sevilla	500.00
Valencia	1.584.600
Tarragona	485.210

Crear un programa JavaScript que genere un Map que tenga la información de la siguiente tabla y realice las siguientes funciones.

- Mostrar la información del Map en una tabla parecida.
- Mostrar sólo la ciudad con más población y la ciudad con menos población.



### EJERCICIO 9

El conocido (y antiguo) código morse es un sistema de encriptación y transmisión de datos. Este consiste en asignar a cada letra o número una secuencia de puntos y rayas. Crea una función que transforme letras a su equivalente en morse un espacio para separar palabras seguirá siendo un espacio. Después crea un script que traduzca textos a morse. Aquí tienes la tabla del código morse:

A	.-	J	..---	S	...	2	...--
B	---.	K	--.	T	-	3	---.
C	----	L	....	U	...-	4	....-
D	---.	M	--	V	...-	5	.....
E	.	N	--.	W	---.	6	-----
F	....	O	---	X	....-	7	-----
G	---	P	....	Y	----.	8	-----
H	....	Q	----.	Z	----.	9	-----
I	..	R	.-.	1	-----	0	-----

### EJERCICIO 10

Basándonos en la idea del código morse crear un traductor inglés-español usando un Map.

### EJERCICIO 11

Crear un Set de 10 números aleatorios.

### EJERCICIO 12

Usando un Set realizar un programa que simule en parte el concurso 1,2,3 de la tele española antediluviana. Consiste en decir palabras distintas sobre un tema concreto. En el momento en el que se repita una palabra se para el juego y el número de palabras distintas es la puntuación obtenida.



### **EJERCICIO 13**

Partiendo de los Arrays que hay en el fichero sietemedia.js jugar a la 7 y media usando un Set.

### **EJERCICIO 14**

Realizar el ejercicio anterior sustituyendo los dos array usar por uno solo array de objetos.