



IES JAROSO

## Desarrollo Web Entorno Cliente

### TEMA 3



#### Relación 1 : EJERCICIOS TEMA 3: OBJETOS PREDEFINIDOS EN JAVASCRIPT

##### EL OBJETO DATE

1. Hacer una función en JavaScript que recibe un número del día de la semana (0 Domingo, 6 Sábado) y devuelve el día en letra en formato completo (Domingo, Lunes, Martes, Miércoles, Jueves, Viernes, Sábado). Comprobar dicha función mediante la fecha actual con el día obtenido por `getDay()`.
2. Hacer una función en JavaScript que recibe un número del día de la semana (0 Dom, 6 Sab) y devuelve el día en letra en formato corto (Dom, Lun, Mar, Mie, Jue, Vie, Sab) Comprobar dicha función mediante la fecha actual con el día obtenido por `getDay()`
3. Hacer una función en JavaScript que recibe un número del mes (0 Enero, 11 Diciembre) y devuelve el mes en letra en formato completo (Enero, Febrero, ..., Diciembre).  
Comprobar dicha función mediante la fecha actual con el día obtenido por `getMonth()`
4. Hacer una función en JavaScript que recibe un número del mes (0 Ene, 11 Dic) y devuelve el mes en letra en formato corto (Ene, Feb, ..., Dic)  
Comprobar dicha función mediante la fecha actual con el día obtenido por `getMonth()`

##### EL OBJETO MATH

5. Hacer una función en JavaScript que recibe 4 números. Utilizando las propiedades de `Math`, mostrar
  - a) El máximo de los números pasados
  - b) El mínimo de los números pasados
6. **Hacer un programa en JavaScript que genere 6 números aleatorios entre 1 y 49**
7. Hacer un generador de quinielas en JavaScript, hay que generar 15 resultados 1, X o 2

##### EL OBJETO STRING

8. Hemos visto que una de las propiedades del objeto `String` es `length`, se pide realizar una función que nos devuelva la longitud de un texto pedido por `prompt`.  
Dentro de nuestro programa principal si la longitud es menor que 2 volveremos a pedir la misma cadena hasta que el usuario introduzca un texto con longitud igual o superior a 3 caracteres.
9. Ingresar una serie de nombres por teclado hasta que se cargue la palabra `Fin`, y mostrar cuántos nombres se ingresaron.
10. Igual al anterior, pero que termine la aplicación sin contemplar mayúsculas ni minúsculas. Es decir que para salir se pueda teclear `fin`, `Fin` o `FIN`.
11. Realizar la búsqueda de un `string` clave en un `string` fuente. Se deberá ingresar una frase o texto (fuente) y luego la clave a buscar. En caso de encontrarla, imprimir la posición, de lo contrario una leyenda.
12. Realizar la búsqueda de un `string` clave en un `string` fuente. Se deberá ingresar una frase o texto (fuente) y luego la clave a buscar. En caso de encontrarla, imprimir la posición, de lo contrario una leyenda.
13. Ingresar una palabra o texto por teclado y determinar si es o no una palabra palíndromo. (Palabra que se lee de igual manera de adelante hacia atrás, que de atrás hacia delante)
14. Realizar un programa que permita cargar una dirección de mail e implementar una función que verifique si el `String` tiene cargado el carácter `@`.
15. Cargar un `String` por teclado e implementar las siguientes funciones:

- a) Imprimir la primera mitad de los caracteres de la cadena.
  - b) Imprimir el último carácter.
  - c) Imprimirlo en forma inversa.
  - d) Imprimir cada carácter del String separado con un guion.
  - e) Imprimir la cantidad de vocales almacenadas
16. Codifique un programa que permita cargar una oración por teclado, luego mostrar cada palabra ingresada en una línea distinta

### **EL OBJETO WINDOW**

17. Hacer una página en JavaScript que incluya 2 funciones, una llamada abreventana y otra llamada cierraventana.
- abreventana -> abre una nueva ventana de tamaño 200x100
  - cierraventana -> cierra una ventana que hemos abierto con abreventana
18. Hacer una página en JavaScript que lleve un formulario e incluya al final del formulario además del botón enviar y borrar un nuevo botón que sea Imprimir, que nos permita imprimir este formulario mediante la impresora