



FACULTAD DE INFORMATICA
DEPARTAMENTO DE PROGRAMACION
PROGRAMACION ESTÁTICA Y LABORATORIO
WEB
PRACTICO 5 JavaScript



Ejercicio 1

Crear una función Javascript que reciba un string que representa un CUIT válido sin guiones, y devuelva VERDADERO si el CUIT es correcto, y FALSO si el CUIT es incorrecto.

Para que el CUIT sea correcto debe cumplir con las siguientes condiciones:

1. Compuesto exclusivamente de números
2. Cumple con el dígito verificador según el algoritmo de verificación. El algoritmo se puede encontrar en https://www.taringa.net/+apuntes_y_monografias/algoritmo-c-u-i-t-c-u-i-l-argentino_ibr64

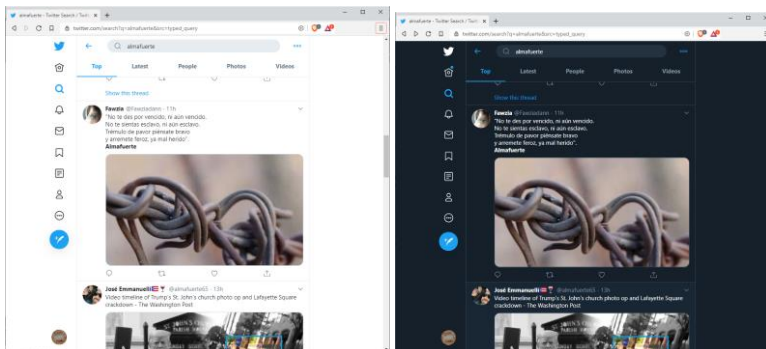
Crear una página HTML que nos solicite un CUIT en un text y mediante el uso de un botón nos indique si el CUIT es correcto o incorrecto.

Algunos CUITs válidos: 30586762199 - 30546689979 - 30500959629 - 20114594955

Ejercicio 2

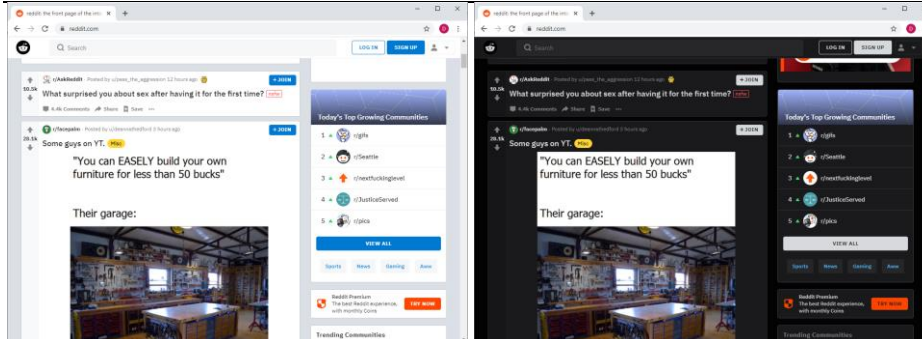
Diseñe una página o elija una página de algún práctico anterior y agréguele la posibilidad de tener un intercambio utilizando un botón entre modo “Día” y modo “nocturno” al estilo twitter o Reddit.

Por ejemplo:





FACULTAD DE INFORMATICA
DEPARTAMENTO DE PROGRAMACION
PROGRAMACION ESTÁTICA Y LABORATORIO
WEB
PRACTICO 5 JavaScript



Ejercicio 3

Definir una función que determine si la cadena de texto que se le pasa como parámetro es un palíndromo, es decir, si se lee de la misma forma desde la izquierda y desde la derecha. Ejemplo de palíndromo complejo: "La ruta nos aporoto otro paso natural".

Implemente una página HTML donde se pueda probar con un texto para pedir la frase y un botón para controlar si es palíndromo.

Ejercicio 4

Desarrollar una función "EsPrimo" y un HTML de prueba que, dado un número, nos indique si el número ingresado es primo o no.

Ejercicio 5

Solicitar una nota numérica. Mostrar la calificación según la nota:

- 0-3: Muy deficiente
- 3-5: Insuficiente
- 5-6: Suficiente
- 6-7: Bien
- 7-9: Notable
- 9-10: Sobresaliente
- ERROR Numero inválido o fuera de rango

Ejercicio 6

Crear una página HTML con el código Javascript que sea necesario de manera que:



FACULTAD DE INFORMATICA
DEPARTAMENTO DE PROGRAMACION
PROGRAMACION ESTÁTICA Y LABORATORIO
WEB
PRACTICO 5 JavaScript



-
- Al mover el ratón en cualquier punto de la ventana del navegador, se muestre la posición del puntero respecto del navegador y respecto de la página, desde la esquina superior izquierda:

Ratón

Navegador [326, 432]

Pagina [326, 88]

Se debe visualizar en tiempo real a medida que el mouse se mueve.