

1. Ejercicios (ahora siempre hay que testear)

1. Crea un intervalo que vaya imprimiendo un 1 cada segundo
2. Crea una función que cuando el usuario clique el ratón se imprima un 1.
3. Crea una función que cuando el usuario clique el ratón espere un segundo e imprima un 1
4. Crea un *timer* que cada dos segundos vaya mostrando por pantalla una lista de animales.
5. Recibe un valor desde el usuario y haz una cuenta atrás y avisa cuando haya acabado.
6. Crea una función asíncrona que descargue la página principal de Google.
7. Crea una función que sea asíncrona y que permita introducir una dirección y te devuelva su geocoding con este sistema de Google: <https://developers.google.com/maps/documentation/geocoding/overview>
8. Crea un cronómetro en una página web (muy simple, sólo minutos y segundos)
9. Sobre el ejercicio anterior, haz que con el click del ratón se pueda parar o continuar el tiempo. (No hace falta controlar el momento en el que se para el tiempo a la hora de volver a empezar)
10. Crea un juego que cumpla los siguientes requisitos:
 - User story: A user can enter a number
 - User story: The system picks a random number from 1 to 6
 - User story: If the user's number is equal to a random number, give the user 2 points
 - User story: If the user's number is different than the random number by 1, give the user 1 point. Otherwise, give the user 0 points
 - User story: The user can play the game as long as they want to
11. Mueve un objeto a lo largo de un cuadro, hacia la posición dónde pincha el ratón. Si tienes problemas puedes basarte en esto: https://www.kirupa.com/snippets/move_element_to_click_position.htm

BIBLIOGRAFÍA

1. JavaScript: The Definitive Guide, 7th Edition
2. <https://www.freecodecamp.org/news/learn-promise-async-await-in-20-minutes>, 2022/06/29
3. [https://www.kirupa.com/snippets/move element to click position.htm](https://www.kirupa.com/snippets/move_element_to_click_position.htm), 2022/07/05