



UD02. Introducción a JavaScript

Ejercicios de aplicación de lo aprendido

1. Realiza un ejercicio en JavaScript en el que aparezca un botón que al pulsarlo pida a través del prompt la edad y pinte por consola un mensaje del tipo “Eres (o no) mayor de edad” en función del valor introducido.
 - a. Realiza la implementación usando HTML y JavaScript
 - b. Usa el navegador para definir un punto de ruptura en la línea que pinta por consola que eres mayor de edad y prueba a ver como se detiene el debugger o no en función del valor introducido.
2. Crea un fichero JavaScript con una única instrucción que sea capaz de pintar por consola la siguiente cadena. *El acceso a la ruta C:\\usuario\\tarda 1'23", algo considerado "lento" en la actualidad.*
3. Realiza una versión 2 del ejercicio anterior almacenando el valor en dos variables y concatenando el resultado antes y después de la palabra *algo*
4. Almacena y muestra por consola una variable que almacene el valor de $2 \cdot 10^{-9}$
5. Almacena y muestra por consola el valor de 4 números en distintas bases conocidas (Octal, Decimal, Hexadecimal y Binario)
6. Realiza una división de cualquier número entre 0 y opera con el resultado (por ejemplo sumale 23 y muestra el resultado).
7. Fuerza un NaN
8. Muestra por pantalla el máximo valor representable por un tipo Number, sumale 100 y vuelve a mostrarlo. ¿Ha cambiado su valor? Realiza lo mismo ahora asegurándote que encuentras una solución adecuada para ello.
9. Crea una variable numérica que almacene un número y otra variable cadena que almacene otro número.
 - a. Realiza la operación suma entre ambas ¿Que ocurre?
 - b. Realiza la operación suma entre ambas asegurándote que el resultado es realmente la suma. ¿Qué has tenido que hacer?



10. Crea un bloque de código en JavaScript en el que defines e inicialices dos variables. Cada una de ellas deben ser llamadas a pintar por consola desde fuera de dicha estructura. Identifica que ocurre y crea un comentario de varias líneas dentro del fichero .js.
11. Busca cómo crear e inicializar un array de datos en JavaScript (Se verá en temas siguientes) y muestra sus valores en formato tabla por consola.
12. Realiza un bucle que de 100 vueltas que simplemente incremente un valor de diez en diez. Realiza un temporizador que calcule el tiempo que ha tardado en recorrer el bucle completamente.
13. Muestra el siguiente error por pantalla "Error!. No se ha encontrado ningún valor".
14. Realiza un ejercicio que al pulsar un botón llamado Eliminar pinte un mensaje de confirmación para asegurarse que el usuario está seguro de su acción.
15. Realiza un programa en JavaScript que realice lo siguiente.
 - a. Pida el nombre de usuario y este debe introducir su nombre
 - b. Le pregunte al usuario si quiere abandonar el programa y este deberá Aceptar o Cancelar
 - c. Lance una alerta con la decisión del usuario
 - d. Muestre por consola "FIN DEL PROGRAMA", en negrita subrayado y de color azul.
16. Realiza un programa que pida por pantalla tu edad, tu nombre, tu ciudad, tu dirección y tu teléfono y que al finalizar muestre un alerta dándote la enhorabuena si la edad de tu cumpleaños elevado a 5 es igual a tu número de teléfono o si simplemente tu ciudad es "Mairena del Alcor"
17. Haz un programa que dado un número de entrada cuente sus cifras y las muestre por consola.
18. Realiza un programa que dada tu edad indique si eres niño (0-16 años), joven (17-25 años), adulto (26 - 60 años) o senior, en adelante.
19. Realiza un programa que calcule un número aleatorio entre 1 y 10 y pida intentos hasta que aciertes. Al finalizar debe mostrar por pantalla el número de intentos que has realizado.
20. Muestra por pantalla el número de múltiplos de siete que existen entre 8 y 100