

RELACIÓN DE EJERCICIOS 1

1. Página web que presenta un mensaje de alerta indicando que es su primer ejercicio de JavaScript. Incluya el código en la cabecera (<head>) de la página html.
2. Página web que presenta un mensaje de alerta indicando que es su primer ejercicio de JavaScript. Incluya el código en el cuerpo (<body>) de la página html.
3. Página web que presenta mensaje de alerta. El código javascript debe estar en un fichero de nombre código.js que reside en el mismo directorio que el fichero html.
4. Modificar el ejercicio anterior para que el fichero código.js esté en un subdirectorio de nombre "fuentes".
5. Modificar el ejercicio anterior para que se presenten dos mensajes de alerta, uno tras otro.
6. Añada al ejemplo anterior comentarios que expliquen el ejercicio. Los comentarios deben ser de los dos tipos posibles.
7. Añadir en la página HTML un mensaje de aviso para los navegadores que no tengan activado el soporte de JavaScript. Pruebe el funcionamiento desactivando JavaScript en el navegador.
8. Dado el siguiente script:

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
  <meta charset="UTF-8" />
  <title>El primer script</title>
<script type="text/javascript">
  alert("Hola Mundo!");
</script>
</head>

<body>
  <p>Esta página contiene el primer script</p>
</body>
</html>
```

Modificarlo para que:

- a. Todo el código JavaScript se encuentre en un archivo externo llamado codigo.js y el script siga funcionando de la misma manera.
- b. Después del primer mensaje, se debe mostrar otro mensaje que diga "Soy el primer script".
- c. Añadir algunos comentarios que expliquen el funcionamiento del código.

- d. Añadir en la página un mensaje de aviso para los navegadores que no tengan activado el soporte de JavaScript.
- 9. Programa que muestre por pantalla la suma, resta, multiplicación y división de dos números. El valor inicial de estos números se indica en la definición de las variables:
var num1=7;
var num2=4;
- 10. Programa que muestre por pantalla el precio final de un producto al aplicarle el iva. El valor inicial de estos números se indica en la definición de las variables:
var precio_sin_iva=123.45;
var iva=21;
- 11. Utilizar el método `document.write("...")`; para mostrar en la página html un mensaje de texto.
- 12. Utilizar el método `document.write("...")`; para mostrar en la página html un mensaje de texto delimitado con las etiquetas html `` de forma que el texto aparezca por defecto destacado en negrita.
- 13. Programa que solicita al usuario su nombre, y lo muestra junto con un mensaje de bienvenida mediante `alert`, y mediante la propiedad `innerHTML`
- 14. Mostrar una caja de texto del tipo `confirm` con el mensaje "Desea que gane la liga el Málaga?", y mostrar posteriormente el valor devuelto por la función mediante la función `document.write` y mediante el texto `alert`.
- 15. Mostrar una caja de texto del tipo `prompt` con el mensaje "Indique su código de usuario" y el valor por defecto "anonymous". Posteriormente mostrar el valor devuelto por la función mediante:
 - a. La función `document.write`
 - b. El texto `alert`.
 - c. La propiedad `innerHTML`
- 16. Solicite mediante `prompt` dos números al usuario. A continuación, muestre la suma de ambos números.
- 17. El ejercicio anterior no funcionará como espera si no ha usado la función `parseFloat` o `parseInt`. Modifíquelo para usar dichas funciones y calcular la suma correctamente.
- 18. Solicite un número entero al usuario e indique de alguna forma si el número es par.