

EJERCICIOS TEMA 3

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 adelante)
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

EL OBJETO LOCATION

19. Hacer una página web que redirija a otra automáticamente al entrar previo a la muestra de un mensaje (alert) para advertirnos que nuestra página web ha cambiado de dirección y ahora es la nueva la que estamos cargando con replaceh
20. Hacer página que tenga un botón que recargue la página cuando presionemos ese botón (recordar podemos introducir código javascript en un botón con el evento onClick)