

ACTIVIDAD JAVASCRIPT

Enunciado

- 1) Utilizando las sentencias y conocimientos que habéis adquirido en JS, realizar un programa que pida por pantalla (teclado) varios nombres hasta que se ingrese por teclado el nombre de "Dam", en donde el programa finalizará y mostrará todos los nombres que ha ido almacenando hasta que se ingresó la palabra indicada.
- 2) Siguiendo con la misma estructura que el ejercicio anterior, realizar ahora las modificaciones necesarias para que la aplicación finalice sin contemplar si la palabra clave introducida está en mayúsculas o minúsculas. Es decir, ahora cuando se introduzca la palabra **MARCAS o marcas** deberá de finalizar y mostrar el número de palabras que ha ido almacenando hasta entonces.
- 3) Introducir una palabra o texto por teclado y determinar si es palíndromo o no. Recordar, que un palíndromo, es una palabra que se puede leer de igual manera de adelante hacia atrás, y viceversa.
- 4) Construir una página web que pida por pantalla un email y verifique que lo introducido es exactamente un email: tiene que tener una @ y al menos un ".". En caso de que no se cumpla esto, mostrará un mensaje de error y volverá a pedirlo.
- 5) Crear un programa que simule el juego de piedra, papel y tijera. Para ello, se solicitará al usuario la opción que quiere elegir por pantalla, y mostrará posteriormente el resultado que ha elegido el usuario y el ordenador, indicando quién es finalmente el ganador.
- 6) Crear un programa que permita convertir un valor introducido por pantalla de grados a radianes. Para ello usar la equivalencia de que $\text{PI Radianes} = 180 \text{ grados}$.
- 7) Crear un programa que pida al usuario una fecha (día, mes y año) por teclado, y diga a qué día de la semana corresponde según los datos indicados.
- 8) Construir una página web que muestre una imagen por defecto. Cuando pasemos el ratón por encima de ella, cambiará y mostrará otra imagen en esa misma ubicación, volviendo a mostrar la imagen inicial cuando el ratón se quite.
- 9) Construir una web que muestre una galería de fotos con botones. Utilizar como mínimo 5 fotos de temática libre.
- 10) Construir una página web que cambie cada cierto tiempo de manera automática. Para ello, podéis utilizar las funciones `setTimeout` y `setInterval`, comparando la diferencia existente entre ellas. Utilizar como mínimo 5 fotos de temática libre.

Tiempo de trabajo

- 10 minutos lectura comprensiva de la práctica.
- 30 minutos repaso del módulo.
- 10 minutos preparación del programa entorno y características de la entrega.
- 2 horas confección de las soluciones planteadas.

Tiempo total: 2 hora. 50 minutos

Evaluación de la actividad

- Entrega de los ejercicios dividido por carpetas con el nombre correspondiente.
- Entrega de HTML, CSS y JS de cada uno de los ejercicios.
- Se valorará la documentación de las secciones de manera lo más completa posible: indicar con comentarios, aquellas funcionalidades que creáis convenientes para su entendimiento.