

Ejercicios

Ejercicio 1: Contador de Clics

Objetivo: Crear un botón que muestre cuántas veces ha sido pulsado.

Requisitos:

- Un botón con el texto "Haz clic aquí"
- Un elemento (p, div, etc.) que muestre el contador
- El contador debe incrementarse con cada clic
- El texto debe mostrar "Has hecho clic X veces" (donde X es el número)
- Botón de `reset` que ponga el contador a 0

Ejercicio 2: Conversor de Temperatura

Objetivo: Convertir de Celsius a Fahrenheit y viceversa.

Requisitos:

- Un input para ingresar el valor numérico
- Un select para elegir la conversión (Celsius a Fahrenheit o Fahrenheit a Celsius)
- Un botón para realizar la conversión
- Un elemento para mostrar el resultado
- Fórmulas:
 - Celsius a Fahrenheit: $^{\circ}\text{F} = (^{\circ}\text{C} \times 9/5) + 32$
 - Fahrenheit a Celsius: $^{\circ}\text{C} = (^{\circ}\text{F} - 32) \times 5/9$
 - Celsius a Kelvin $^{\circ}\text{C} + 273$
 - Kelvin a Celsius $\text{K} - 273$

Ejercicio 3: Calculadora simple

Objetivo: Crear una calculadora que devuelva el resultado de una operación sobre dos números.

- Dos input para escribir los números de entrada
- Un select para elegir la operación a realizar (suma, resta, multiplicación, división y módulo)
- Un botón para realizar el cálculo.
- Las funciones de cálculo deben ser métodos de un objeto `calculadora`. De esa manera, seleccionar una operación será sólo elegir un método, por ejemplo `calculadora["sumar"]`
- Se debe comprobar las divisiones por cero.
- El resultado se agregará a un div

Ejercicio 4: Lista de Tareas Simple

Objetivo: Crear una lista de tareas donde se puedan agregar y eliminar elementos.

Requisitos:

- Un input para escribir la tarea
 - Un botón para agregar la tarea a la lista
 - Una lista desordenada (ul) donde aparecerán las tareas
 - Validar que no se puedan agregar tareas vacías
-
- Cada elemento de la lista debe tener un botón para eliminarlo

Ejercicio 5: Generador de Tabla de Multiplicar

Objetivo: Generar la tabla de multiplicar de un número dado.

Requisitos:

- Un input para ingresar un número
- Un botón para generar la tabla
- Una tabla HTML (elemento table) que muestre la tabla de multiplicar del 1 al 10
- Cada fila debe mostrar: " $X \times Y = Z$ " (ej: " $5 \times 3 = 15$ ")
- Validar que se ingrese un número válido

Ejercicio 6: Adivinanza de Números

Objetivo: Juego donde el usuario debe adivinar un número aleatorio.

Requisitos:

- Generar un número aleatorio entre 1 y 100 al cargar la página
- Un input para que el usuario ingrese su intento
- Un botón para comprobar el intento
- Mensajes que indiquen si el número es mayor o menor
- Mostrar el número de intentos realizados
- Mensaje de felicitaciones cuando adivine
- Botón para reiniciar el juego con un nuevo número aleatorio

Estos ejercicios cubren conceptos fundamentales como:

- Manejo del DOM
- Event listeners
- Manipulación de arrays
- Condicionales
- Bucles
- Funciones básicas
- Validación de inputs