

RELACIÓN 1 DE EJERCICIOS BÁSICOS JAVASCRIPT

- 1) Realizar un documento html que muestre en <h1> el texto “EJEMPLO DE SALIDA DE TEXTO EN JAVASCRIPT” y que incluya un único script que muestre el texto “texto en Documento” y al mismo tiempo que muestre en una ventana el texto “Texto en ventana”.

Realizarlo en los siguientes pasos observando lo que ocurre:

- Situar el script entre las etiquetas head
- Situar el script entre las etiquetas body antes y después del texto de etiqueta <h1>
- Realizar lo mismo pero dividiendo en dos scripts de forma que el primero aparezca en la zona head y el segundo al principio de la zona body
- Repetir el apartado anterior pero poniendo el segundo script justo al final del body
- Repetir el ejercicio pero usando un archivo llamado codigojavascript.js con el código javascript.

- 2) Realizar un documento html que muestre en una ventana un texto al pulsar un botón de un formulario (cn el evento onclick).

Realizarlo en los siguientes pasos observando lo que sucede:

- Sin usar javascript que muestre una ventana al pulsar un botón con el texto “Mostrar texto”
- Usando javascript y una caja de texto en la que escribamos el texto que queremos mostrar en la ventana. Para eso, crear una pequeña función llamada mostrartexto con un parámetro en la que le pasaremos el texto a mostrar.

- 3) Programa que lee la longitud de los 3 lados de un triángulo y analiza qué tipo de triángulo es: no es triángulo, equilátero, isósceles, escaleno, rectángulo

- 4) Realizar un documento html con código javascript que muestre los 15 números enteros, uno en cada línea.

- 5) Realizar un documento html con código javascript que muestre los textos:

TITULO 1

TITULO 2

TITULO 3

TITULO 4

TITULO 5

TITULO 6

de forma que el primero aparezca con la etiqueta h1, el siguiente con h2 y así hasta el sexto con la etiqueta h6

- 6) Realizar un documento html con código javascript que pida en un cuadro de texto de un formulario un número del 2 al 9, de forma que al darle a un botón llamado mostrar, muestre la tabla de multiplicar de dicho número.
- 7) Realiza un documento html con javascript que simule un algoritmo que pida 1 número al usuario y le diga si es par y además es mayor de 10. En ese caso mostrará “NÚMERO CORRECTO”, en caso contrario “NÚMERO INCORRECTO”.
- 8) Realizar un documento html que muestre dos botones que al pulsarlo abra una ventana y otro que al pulsarlo cierra la misma.
- 9) Realizar un documento html de un juego que trata de jugar a acertar un número. Para ello el algoritmo debe generar un número aleatoriamente entre 1 y 100. El programa le irá pidiendo números al usuario hasta que lo acierte. Sería muy conveniente dar pistas al usuario, diciéndole si el número introducido es mayor o menor al que tiene que acertar.
- 10) Mejora el programa anterior, indicando el número de intentos que ha necesitado el usuario para acertar el número.
- 11) Mejora el programa anterior limitando el número de intentos a 10. En caso de que se llegue al límite y no se haya acertado el número, el programa debe mostrar al usuario: “HAS PERDIDO!!”