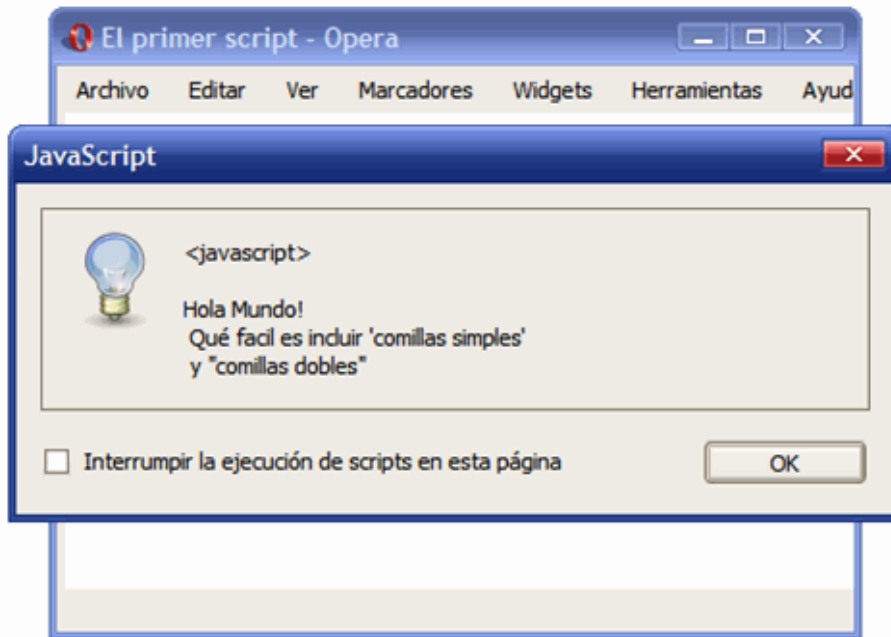


Boletín1

1. Crea un script que muestre en un alert el mensaje “Hola Mundo”. El script debe estar almacenado en un fichero independiente al fichero HTML.
2. Modificar el primer script para que:
 - El mensaje que se muestra al usuario se almacene en una variable llamada mensaje y el funcionamiento del script sea el mismo.
 - El mensaje mostrado sea el de la siguiente imagen:



3. Escribe un programa que solicite un número empleando una ventana de *prompt* y escriba el número en el documento.
4. Modifica el programa anterior para que en la página que se muestre detrás del *prompt* aparezca el mensaje “Este texto desaparecerá” en un encabezado de primer nivel, y al introducir el número se muestre este reemplazando todo el contenido del documento.
5. Escribe un programa que solicite dos números empleando dos ventanas de *prompt*, los almacene en variables, ya a continuación *escriba la suma de los dos números en el documento*.
6. Modifica el programa anterior para que los dos números se recojan en los campos de un formulario, y al pulsar un botón se muestre la suma de estos en un *alert*.
7. Modifica el programa anterior para que la salida de la suma de los números se muestre en un *div* con *id*=“salida”.
8. Crear un array llamado meses y que almacene el nombre de los doce meses del año. Mostrar por pantalla los doce nombres utilizando la función *console.log()*.
9. Completar las condiciones de los *if* del siguiente script para que los mensajes de los *alert()* se muestren siempre de forma correcta:

```
var numero1 = 5;
var numero2 = 8;

if(...) {
    alert("numero1 no es mayor que numero2");
}
if(...) {
    alert("numero2 es positivo");
}
```

```

}
if(...) {
    alert("numero1 es negativo o distinto de cero");
}
if(...) {
    alert("Incrementar en 1 unidad el valor de numero1 no lo hace mayor o igual que
numero2");
}

```

10. Pide la edad en un *prompt* y si es mayor de 18 años indica que ya puede conducir en un *alert*.
11. Escribe un programa que recoja mediante un *prompt* dos números y muestre en un *alert* mayor.
12. Recoge una nota (número) en un formulario y muestra en un *alert* la calificación según la nota después de pulsar un botón:
 - 0-3: Muy deficiente
 - 3-5: Insuficiente
 - 5-6: Suficiente
 - 6-7: Bien
 - 7-9: Notable
 - 9-10: Sobresaliente
13. Modifica el programa anterior para que muestre el rango de notas en una tabla (identifica cada fila con un *id*), y al introducir el número muestre en negrita el texto que corresponde a su nota.
14. Haz una nueva modificación del programa anterior para que reciba la nota en un input de un formulario, y cuando el valor introducido en el *input* cambie, resalte con color de fondo rojo la fila que corresponde a la calificación (si es menor de 5) y con color verde si es mayor o igual a 5.
15. Modifica el script anterior para que cada vez que cambie la nota se borre el color de fondo de todas las filas de la tabla.
16. Modifica el script anterior para manejar las filas de la tabla sin emplear *ids*.
17. Añade al programa anterior el código que sea necesario para validar la entrada del texto introducido: si la nota es menor que 0 o mayor que 10 se mostrará en un alert el mensaje: "La nota debe ser un valor comprendido entre 0 y 10". Si el texto introducido no es un número se mostrará en un alert el mensaje: "La nota debe ser numérica"