

Relación de actividades para la unidad 4 (PARTE II)

12. Implementa un JavaScript que realice el sumatorio de un número con una función recursiva y visualice el resultado debajo del elemento botón. (Ejemplo: $6 = 6+5+4+3+2+1$):

Introduce un número para hacer el sumatorio:

13. Realiza un programa que cree un objeto de cuenta bancaria, a partir de hacer clic en un botón "Crear cuenta bancaria". Utiliza tres prompts para recoger el nombre, el apellido y el saldo del cliente; y muestra toda la información con un alert(). Usa la siguiente forma de manejar los objetos:

```
let cta = new Cuenta(nombre, apellido, saldo);  
cta.mostrarDatos();
```

14. Implementa un JavaScript para crear el objeto coche. Se pide por pantalla la marca y el tipo de combustible, y con el botón "Crea objeto" se crea el objeto con los litros de gasolina a 0. En otro campo se solicita una cantidad de litros y según se pulse el botón "Repostar" o "Consumir" se aumenta o disminuye la cantidad de litros especificada. A través de otro botón "Muestra", se visualiza toda la información del objeto.

Marca:

Tipo combustible:

Cantidad repostada:

Marca: audi
Tipo gasolina: gasolina
Litros en deposito: 5

Indicaciones de entrega para las actividades de programación:

Nombrar cada código fuente de la siguiente manera:

actividad_**NUM**_ut4.html o actividad_**NUM**_ut4.js dependiendo de la necesidad.

NUM: será sustituido por el número de la actividad correspondiente.

Estas actividades se subirán a moodle.iescierva.net, junto al resto de actividades de la unidad 4, en un único fichero comprimido, en la fecha que se indique en clase.