

Relación de actividades para la unidad 3 (PARTE II)

3. Visualiza en la página web del navegador, la cadena del **UserAgent** y a continuación, cuando se pulse el botón “Obtener navegador”, extractando la información de esa cadena, mostrar el nombre del navegador y su versión.

Navegador

Edg/126.0.0.0

UserAgent

Mozilla/5.0 (Windows NT 10.0; Win64; x64) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/126.0.0.0 Safari/537.36 Edg/126.0.0.0

Obtener navegador

Observación: el código deberá estar adaptado para los navegadores Edge, Firefox y Chrome. Para obtener la cadena del UserAgent se utilizará la propiedad *userAgent* del objeto *navigator*.

4. Programa un JavaScript que cuente los caracteres, palabras, caracteres sin espacios y los números que aparecen en una frase escrita dentro de un área de texto, del navegador:

Contar Strings

Hola mundo!. Estoy situado en una área de texto de la página del navegador. Un salud0.

Cuenta

Caracteres: 86

Palabras: 16

Caracteres sin espacios: 71

Números: 1

Indicaciones de entrega para las actividades de programación:

Nombrar cada código fuente de la siguiente manera:

actividad_ **NUM** _ut3.html o actividad_ **NUM** _ut3.js dependiendo de la necesidad.

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

Estas dos actividades se subirán a moodle.iescierva.net, junto al resto de actividades de la unidad 3, en un único fichero comprimido, en la fecha que se indique en clase.