

Relación de actividades para la unidad 4 (OPCIONALES)

1. Implementa un JavaScript con un botón que al pulsar rellene un array con 10 números aleatorios y muestre por consola el array con los números aleatorios. Utiliza métodos del objeto array.
2. Implementa un JavaScript que sume todos los elementos de un array. Utiliza métodos del objeto array.
3. Implementa un JavaScript que elimine elementos duplicados de un array. Utiliza métodos del objeto array.
4. Realiza un JavaScript que cree una función flecha que reciba un array de strings y devuelva un nuevo array con la longitud de cada string.
5. Implementa un JavaScript que cree una función flecha que reciba un array de números y devuelva un nuevo array con los números multiplicados por 2.
6. Programa un JavaScript que cree una función flecha que reciba un array de strings y devuelva un nuevo array con los strings en orden alfabético.
7. Realiza un JavaScript que cree una clase *Rectangulo* con propiedades *alto* y *ancho*, y un método *calcularArea()* que devuelva el área. Crea un ejemplo de funcionamiento.
8. Implementa un JavaScript que cree una clase *CuentaBancaria* con propiedades *titular* y *saldo*, y métodos *depositar()* y *retirar()*. Crea un ejemplo de funcionamiento.

9. Programar un JavaScript que cree una clase *Empleado* con propiedades *nombre* y *salario*, y un método *aumentarSalario()* que incremente el salario en un porcentaje dado. Crea un ejemplo de funcionamiento.

10. Realiza un JavaScript que cree una clase *Estudiante* con propiedades *nombre* y *notas*, y métodos *agregarNota()* y *calcularPromedio()*. Crea un ejemplo de funcionamiento.