

JAVASCRIPT FULL STACK BOOTCAMP

Dia 6 - Ejercicios JS

#>/<>

HACK A BOSS

<CODE YOUR TALENT>

Ej 1

Pide la edad y si es mayor de 18 años indica que ya puede conducir.

Pista: Se pueden usar diálogos (prompt) o directamente se asignan las variables.

#>/<>

HACK A BOSS

<CODE YOUR TALENT>

Ej 2

Pedimos un precio (sin IVA) y calculamos el precio con IVA del 21%.

#>/<>

HACK A BOSS

<CODE YOUR TALENT>

Ej 3

Pide una nota (número). Muestra la calificación según la nota (por console o por dialogo alert)

Pista: Se pueden usar diálogos (prompt) o directamente se asignan las variables.

- 0-3: Muy deficiente
- 3-5: Insuficiente
- 5-6: Suficiente
- 6-7: Bien
- 7-9: Notable
- 9-10: Sobresaliente

#>/<>

HACK A BOSS

<CODE YOUR TALENT>

Ej 4

Realiza un script que pida cadenas de texto (en un dialogo prompt) hasta que se escriba “cancelar”. Al salir con “cancelar” deben mostrarse todas las cadenas concatenadas con un guión.

#>/<>

HACK A BOSS

<CODE YOUR TALENT>

Ej 5

Realiza un script que pida números hasta que se pulse “cancelar”. Si no es un número deberá indicarse con un «alert» y seguir pidiendo. Al salir con “cancelar” deberá indicarse la suma total de los números introducidos.

#>/<>

HACK A BOSS

<CODE YOUR TALENT>

Ej 6

Realiza un script que pida número de filas y columnas y escriba una tabla. Dentro cada una de las celdas deberá escribirse un número consecutivo en orden descendente. Si, por ejemplo, la tabla es de 7×5 los números irán del 35 al 1.

#>/<>

HACK A BOSS

<CODE YOUR TALENT>

Ej 7

Genera 3 números aleatorios entre 1 y 99 pero que no se repita ninguno

#>/<>

HACK A BOSS

<CODE YOUR TALENT>

Ej 8

Realiza un juego de Piedra Papel Tijera contra el Pc. Se le pregunta al usuario que va a jugar (piedra-papel o tijera) mediante un dialogo prompt. El ordenador realizará una jugada aleatoria (igualmente piedra-papel o tijera). Cada vez que gane uno se le apuntará 1 punto. En caso de empate ninguna de las 2 partes sumará puntos. El ganador final será el que consiga 3 puntos.

#>/<>

HACK A BOSS

<CODE YOUR TALENT>

Ej 9

Realiza un juego de Piedra Papel Tijera contra el Pc. Se le pregunta al usuario que va a jugar (piedra-papel o tijera) mediante un dialogo prompt. El ordenador realizará una jugada aleatoria (igualmente piedra-papel o tijera). Cada vez que gane uno se le apuntará 1 punto. En caso de empate ninguna de las 2 partes sumará puntos. El ganador final será el que consiga 3 puntos.

#>/<>

HACK A BOSS

<CODE YOUR TALENT>