

EJERCICIOS DE OBJETOS DE JAVASCRIPT

1.- Gestión de biblioteca.

La web presentará una interfaz gráfica como la reflejada en la imagen.

La aplicación se basará en crear un objeto, con función constructora, llamado Libro y deberá constar de las propiedades adecuadas a la interfaz.

Para añadir libros a la biblioteca se hará uso de una instancia, llamada “Ejemplar”, del objeto Libro.

Los libros se irán añadiendo a un array llamado biblioteca.

El botón “Buscar” deberá permitir averiguar si se encuentra el libro solicitado. Para ello se utilizará el título del libro. Si el título se encontrara en la biblioteca se deberán visualizar todos los datos relativos a ese libro en la interfaz creada.

(sugerencia: implementarlo en dos versiones: arrays y map)

2.- Realizar la **modificación del prototipo** del objeto predefinido de JavaScript, **Array**, para que disponga de un método llamado “mediaAritmética” de los elementos que componen el array.

Para ello se hará uso del método *prototype* comentado en clase.

3.- Crea una **interfaz gráfica** que permita introducir datos relativos a **ordenadores** y que pueda visualizarlos, después, ante una consulta.

Propiedades:

Marca(texto), Modelo(texto), Memoria RAM(número que indica GB de capacidad), SD (número que indica capacidad), Microprocesador(texto de Código modelo), Gráfica(texto de código de modelo).

Por cada propiedad una caja de texto.

Además, en la interfaz se añadirán dos imágenes, una para la gráfica y otra para el microprocesador.

Método:

Se deberá crear un método que permita mostrar en modo string las propiedades del objeto ordenador.

4.- Utilizando el lenguaje JavaScript, dibuja sobre una caja de texto la siguiente imagen:



Incluye los elementos necesarios que permitan la opción de personalizar el tamaño de la figura.

5.- Crear un mapa que contenga las palabras repetidas y el número de veces que se repiten.

La página web deberá permitir:

En primer lugar, deberá leer las palabras que el cliente introduce a través de un prompt y las almacenará en un array. Este proceso se repetirá hasta que el cliente presione el botón cancelar o deje el cuadro vacío.

El array se deberá ordenar atendiendo al orden local español.

En segundo lugar:

Se invocará a una función, llamada “mapaderepeticiones”, a la que se le pasará por parámetro el array obtenido. Esta función creará un mapa cuyas claves serán las palabras repetidas y valor, el número de veces que se repite.

6.- Función recursiva de Fibonacci

Sea la siguiente sucesión: 0,1,1,2,3,5,8,13,21,34,55,89,. . .

Se trata de desarrollar el código que permita determinar el valor que corresponde con una posición determinada en dicha sucesión.

Nota: Se tratarán de realizar con implementación gráfica (input type text, button, y textarea)