1. Añadir en una página XHTML un mensaje de aviso para los navegadores que no tengan

activado el soporte de JavaScript

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/

xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">

<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head> ... </head>

<body>

<noscript>

<p>Bienvenido a Mi Sitio</p>

<p>La página que estás viendo requiere para su funcionamiento el uso de JavaScript.

Si lo has deshabilitado intencionadamente, por favor vuelve a activarlo.</p>

</noscript>

</body>

2. Completar las condiciones de los if del siguiente script para que los mensajes de los alert() se muestren siempre de forma correcta:

var numero1 = 5;

var numero2 = 8;

if(...) {

alert("numero1 no es mayor que numero2");

}

if(...) {

alert("numero2 es positivo");

}

if(...) {

alert("numero1 es negativo o distinto de cero");

}

if(...) {

alert("Incrementar en 1 unidad el valor de numero1 no lo hace mayor o igual que

numero2");

}

3. El factorial de un número entero n es una operación matemática que consiste en multiplicar todos los factores n x (n-1) x (n-2) x ... x 1.

Así, el factorial de 5 (escrito como 5!) es igual a: 5! = 5 x 4 x 3 x 2 x 1 = 120

Utilizando la estructura for, crear un script que calcule el factorial de un número entero

4. Desarrollar un script que codifique:

a. - Declarar una variable e inicializarla a 0.

b. - Sumar a esa variable un número aleatorio del 1 al 100 hasta que sumemos 1.000 o más, imprimiendo el valor de la variable suma después de cada operación. -Será necesario utilizar el bucle WHILE porque no sabemos exactamente el número de iteraciones que tendremos que realizar.

-Usar para obtener el número aleatorio parseInt(Math.random() \* 100).

5. Visualizar con for los números del 0 al 9 y en cada iteración del bucle preguntar al usuario si desea continuar. Si el usuario dice cualquier cosa continuará la ejecución del bucle, cuando introduzca "no" se sale del bucle y deja de ejecutar el bucle donde se ha quedado.

6. Imprimir en la página las todas las tablas de multiplicar. Del 1 al 9, es decir, la tabla del 1, la del 2, del 3...

7. Se trata de hacer un bucle que escriba en una página web los encabezamientos desde <H1> hasta <H6> con un texto que ponga "Encabezado de nivel x".

Lo que deseamos escribir en una página web mediante Javascript es lo siguiente:

<H1>Encabezado de nivel 1</H1>

<H2>Encabezado de nivel 2</H2>

<H3>Encabezado de nivel 3</H3>

<H4>Encabezado de nivel 4</H4>

<H5>Encabezado de nivel 5</H5>

<H6>Encabezado de nivel 6</H6>

8. Codificar con switch un script para indicar que día de la semana es.

Si el día es 1 (lunes) sacar un mensaje indicándolo, si el día es 2 (martes) debemos sacar un mensaje distinto y así sucesivamente para cada día de la semana, menos en el 6 (sábado) y 7 (domingo) que queremos mostrar el mensaje "es fin de semana".

Para días mayores que 7 indicaremos que ese día no existe.

9. Ejercicio simplificado del carrito de la compra (venta).

Primero el script debe comprobar si el cliente tiene crédito para realizar una supuesta compra. El crédito inicial es 1000 Euros.

Para ello comprobar si el crédito es mayor o igual que el precio del artículo, si es así informar de la compra, introducir el artículo en el carrito y restar el precio al crédito.

Si el precio del artículo es superior al dinero disponible informar de la situación y mandar al navegador la página donde se muestra su carrito de la compra.

10. Añadir al ejercicio anterior un bucle para que continué comprando hasta que diga que “no” quiere seguir comprando.

.