

Crea un programa que permita recuperar los datos almacenados en el objeto llamado "base\_de\_datos\_vehiculos" que hará el papel de una base de datos. Añade un botón a cada apartado para ejecutar esa parte de la prueba como una función independiente del resto.

Crea una función encargada únicamente de realizar las búsquedas recibiendo dos parámetros, "**campo por el que buscar**" y "**valor buscado en ese campo**". Esta función deberá devolver los datos que coincidan con los criterios a las funciones que se creen para cada parte del ejercicio.

Destacar que la función de búsqueda debe funcionar **para todos** los ejercicios **sin realizar modificaciones** para adaptarla a alguno de ellos.

Añade el resultado de cada ejercicio en una etiqueta span debajo de cada apartado.

1. Escribe el color de un vehículo en un campo de texto, y muestra los nombres de los modelos de aquellos que coincidan en el color escrito. Si no hay ningún vehículo del color indicado, muestra un mensaje "no hay vehículos del color XXX", reemplazando XXX por el color solicitado.
2. Devuelve la suma de los precios de los vehículos de la marca "Seat". Indica un mensaje si no hay vehículos de esa marca.
3. Devuelve cuál es el número de vehículos cuyo precio sea mayor a 15.000 y del año 2019.
4. La función **doblaPreciosPares()** procesa un array de números y calcula el precio con IVA de los valores que sean par.
  - a. Crea un botón para invocar la función
  - b. **Corrige los errores sintaxis para que se pueda ejecutar la función**, sin modificar su estructura.

Los valores de salida correctos son : [2.42, 9.68]

5. Crea una función que solicite un número al usuario y genere un número aleatorio entre 0 y dicho número. Controla que el número sea mayor a cero y que solo se admiten números. Muestra un alert() para indicar que el valor introducido no es válido y vuelve a solicitar otro número nuevo. repite este ciclo hasta que el usuario introduzca un número válido.
6. Crea una función que obtenga el momento del tiempo cuando es invocada al pulsar el botón "inicio". Cuando se pulse el botón "fin", deberás indicar cuántos segundos ha pasado entre las dos pulsaciones.

Sólo deberá aparecer el número de segundos después de haber pulsado el botón "fin", ocultando el resultado al pulsar el botón "inicio".