

## Agenda 13/01/2020

### Comisión 3D

#### Ejercicios de JavaScript

1. Crear un script que solicite al usuario mediante un prompt el nombre de ciudades (al menos 5) y almacenarlas en un arreglo, cuando el usuario selecciona cancelar se debe mostrar todo el arreglo generado, luego realizar las siguientes acciones:
  - Mostrar la longitud del arreglo
  - Mostrar en el documento web los ítems de las posiciones primera, tercera y última.
  - Añade en última posición la ciudad de Madagascar.
  - Sustituye los elementos que ocupa la segunda y tercera posición por la ciudad de 'Kuala Lumpur'.
  - Mostrar todo el arreglo de nuevo.
2. Asigne en una variable un número aleatorio que esté entre 10 y 2000. Se desea saber cuántos dígitos tiene el número generado y de esos cuántos son impares. Mostrar el número, la cantidad de dígitos y la cantidad de impares.
3. Realice un álbum de fotos carrusel como la imagen inferior. Las flechas deben ser botones para ir a la imagen siguiente o anterior, ambos botones deben llamar a una única y misma función. El álbum carrusel implica que, al llegar a la última foto, si se presiona la flecha siguiente debe mostrar nuevamente la primera foto, igualmente, cuando se está en la primera foto y se presiona la flecha anterior debe mostrar la última foto.



4. Mediante el uso de las funciones que considere, programe el juego del 9 y medio.

Reglas del juego: el objetivo del juego consiste en sumar 9 puntos y medio (considere naipes españoles incluidos el 8 y el 9), cada naipe vale lo mismo que su número a excepción de las negras (10, 11 y 12) que valen medio punto. Se reparte una carta y se va pidiendo más para tratar de llegar al 9 y medio sin pasarse. Se debe generar números aleatorios para simular los naipes que se reparten. Todos los datos se deben mostrar en pantalla.