

PRÁCTICAS DE JAVA SCRIPT

1. Diseña una página web con un script que en el que muestre mediante una ventana el mensaje: "Bienvenidos al mundo de JavaScript".
2. Diseña una página web con un script con el siguiente comportamiento:
 - Visualización de mensaje de bienvenida.
 - A continuación se se comprobará, con una ventana de confirmación, si quiere seguir.
 - Se pedirá la edad: si es mayor de 18 años se le permitirá jugar al juego del "par". En caso contrario, finalizará la ejecución.
3. Diseña una página web con un script en el que se solicite un número y se determine si es primo o no.
4. Diseña que determine si un número de identificación fiscal (NIF) es correcto o no. Para ello es necesario saber generar el valor de la letra asociado a un número. El algoritmo es el siguiente:
 - a) Comprobar que el número está entre 0 y 999999999.
 - b) Calcular el resto de la división entera del número al dividirlo por 23.
 - c) Con ese valor elegir una letra del array ['T', 'R', 'W', 'A', 'G', 'M', 'Y', 'F', 'P', 'D', 'X', 'B', 'N', 'J', 'Z', 'S', 'Q', 'V', 'H', 'L', 'C', 'K', 'E', 'T']. El array comienza con el índice 0, es decir, si el resto es cero la letra elegida es 'T'.
5. Aprendiendo las tablas de multiplicar. Se trata de construir una página web que pida por parámetro un número entre 1 y 9. A continuación debe pedir la tabla de multiplicar correspondiente y contar los aciertos del usuario.
6. Hacienda. Diseña un formulario que pida y verifique información para hacienda de acuerdo las siguientes características:
 - Se debe pedir la información siguiente por orden:
 - Nombre (comprobar que no contiene números).
 - Apellidos (idem).
 - NIF.
 - Teléfono (9 dígitos).
 - Dirección a través de cuatro campos:
 - Tipo de vía (calle, avenida o plaza).
 - Nombre de la vía.
 - Número y piso.
 - E-mail (comprobar que existe un carácter "@" y solo uno, y no es ni el primero ni el último).

- Fecha de nacimiento (verificar el formato y comprobar que es mayor de 18 años).
 - A continuación se ofrecerán tres conjuntos de trámites posibles. El usuario solamente podrá elegir trámites de un conjunto.
 - En todo momento se validará la información tan pronto como esté disponible.
 - Se habilitará una zona del formulario para mostrar una ayuda textual relativo a cada elemento del formulario. Cada vez que se sobrevuele un elemento se cargará el texto correspondiente que lo describe.
 - Una vez que se ha introducido información correcta se mostrará en una ventana aparte.
7. Conversor. Diseña un conversor de euros a pesetas y viceversa de acuerdo con la siguiente interfaz:
- Existirán dos cajas de texto (una para pesetas y otra para euros).
 - Existirán dos botones (uno para cada sentido de la conversión).
8. Calculadora I. Diseña una calculadora de acuerdo con la siguiente interfaz:
- Existirán tres cajas de texto (dos para los operandos y una para el resultado).
 - Existirán botones para las cuatro operaciones aritméticas.
9. Consideremos un formulario para realizar un pedido de comida:
- Se deben considerar los datos personales de la práctica 6. Se deben validar utilizando patrones.
 - El pedido consta de un primer plato, un segundo, postre y bebida.
 - Es preciso añadir las siguientes opciones: entrega a domicilio o recogida en el restaurante. Nivel de picante: nulo, bajo o alto. Es preciso validar que en cada caso haya una opción seleccionada. Si se elige entrega a domicilio necesariamente el nivel de picante tiene que ser nulo o bajo.
 - Incluir un `textarea` para las sugerencias que admita solo 75 caracteres. En todo momento se debe mostrar el número de caracteres restantes.
 - Añadir cookies para recordar los datos personales.
10. Calculadora II. Diseña una calculadora de acuerdo con la siguiente interfaz:
- Existirá un botón de texto para cada dígito y cuatro botones para las cuatro operaciones aritméticas.
 - La entrada de los operandos se realizará como en una calculadora.