

Ejercicio 1

Escribe una aplicación que contenga un **switch** con siete opciones y dentro de cada una de ellas crea un objeto con cada uno de los siete constructores que hemos visto para definir los siete tipos de errores que hemos visto.

Utiliza una única estructura **try...catch** que sea capaz de gestionar cualquiera de ellos.

Ejercicio 2

Escribe un módulo que facilite trabajar con la API de geolocalización.

Incluye funciones **askPermissions()**, **getLongitude()**, **getLatitude()**, **getAltitude()**

Importa el módulo a tu programa usando el espacio de nombres **geo** e invoca todas las funciones incluidas en el módulo para ejemplificar su uso

Ejercicio 3

Usa la API Canvas para dibujar en una página web el logotipo de Mitsubishi sobre un lienzo de 600 por 600 píxeles.

Ejercicio 4

Escribe un programa en el que usando la API Web Storage consigas guardar en el cliente un JSON que contiene información sobre un vehículo (marca, modelo, número de bastidor, cilindrada, número de puertas y color) y algunos datos del propietario (nombre apellidos, dirección teléfono y correo electrónico).

Tras almacenar la información, debes leer toda la información guardada y mostrarla en pantalla en formato HTML.

Al cerrar el navegador toda la información almacenada debe ser eliminada de la memoria

Ejercicio 5

Repasa las posibilidades de la API Notification y escribe una aplicación que notifique al usuario cada 30 segundos que debe visitar el enlace proporcionado por la propia notificación.

Cada vez que aparezca una notificación, cerrarse automáticamente pasados 5 segundos

Una vez que visite el enlace, deben cesar las notificaciones