

Ejercicios de repaso JavaScript

1. Crea un documento HTML con un script que solicite al usuario un número entre 11 y 99999. Una vez leído el número, el script debe obtener todos los palíndromos posibles en el rango entre 10 y el número introducido y almacenarlos en un array. Una vez terminado, mostrará el número de palíndromos encontrados y los sacará por pantalla.
2. Crea un contenedor en HTML de dimensiones 400x400px, centrado horizontalmente, con borde continuo negro de 1px y dividido en 20 casillas de alto y 20 casillas de ancho.
Cuando se pase el puntero del ratón por encima de una casilla ésta cambiará su color a rojo. El color se mantendrá en rojo incluso cuando el puntero del ratón se mueva fuera de la casilla o del contenedor.
Añade también un botón fuera del contenedor que permita establecer en blanco el color de todas las casillas.

3. Crea un documento HTML con las siguientes 2 etiquetas de texto:

```
<p>sessionStorage: </p>
```

```
<p>localStorage: </p>
```

Añade también los siguientes 3 botones:

```
<button>Contar</button>
```

```
<button>Eliminar sessionStorage</button>
```

```
<button>Eliminar localStorage</button>
```

El primer botón ("Contar") sumará 1 a los valores almacenados en *sessionStorage* y el *localStorage* y actualizará el nuevo valor en su almacén correspondiente.

El resto de los botones servirán para eliminar los datos del almacén correspondiente: "Eliminar sessionStorage" eliminará el contador de *sessionStorage*, pero no del *localStorage*.

4. Estás creando una página web para una tienda de venta de merchandising y necesitas gestionar el carrito. Crea un archivo javascript (.js) en el que especifiques las clases **Carrito** e **Item** según el estándar **ECMAScript 6** con los atributos y métodos que consideres necesarios en cada uno, así como al menos un método **calcularTotal()**, que calcule el precio total de los artículos (items) en el carrito. Añade mediante comentarios los valores permitidos/esperados para cada uno de los atributos.