



DESARROLLO WEB EN ENTORNO CLIENTE

Prácticas tema 4.3

Programación con funciones, arrays y
objetos definidos por el usuario

Práctica 4.3.1

Crea un programa con **tres arrays**: uno para contener los nombres de los **meses** del año, el segundo para acumular los **ingresos** conseguidos en cada mes y el tercero para acumular los **gastos** de cada mes. Tanto los ingresos como los gastos deben ser cantidades numéricas.

Además, en la página habrá tres botones:

Introducir Ingresos

Introducir Gastos

Mostrar Resultado

Introducir Ingresos

Llamará una función en donde se preguntará por los ingresos obtenidos en los meses del año **ya transcurridos por completo**. El mensaje para pedir el ingreso del mes debe mostrar el nombre del mes correspondiente y guardar el ingreso de cada mes en el array de los **ingresos**.

Introducir Gastos

Llamará una función en donde se preguntará por los gastos realizados en los meses del año **ya transcurridos**. El mensaje para pedir el gasto del mes debe mostrar el nombre del mes correspondiente y guardar el gasto de cada mes en el array de los **gastos**.



DESARROLLO WEB EN ENTORNO CLIENTE

Prácticas tema 4.3

Programación con funciones, arrays y
objetos definidos por el usuario

Mostrar Resultado

Llamará una función donde se mostrará un listado con el nombre del mes, el ingreso, el gasto y la diferencia entre ingresos y gastos. En el caso de que se hayan producido pérdidas, el texto del resultado se mostrará en color rojo.

Ingresos del mes de enero: 2000 Gastos: 3500 = -1500
Ingresos del mes de febrero: 3400 Gastos: 200 = 3200
Ingresos del mes de marzo: 1000 Gastos: 100 = 900
Ingresos del mes de abril: 340 Gastos: 75 = 265
Ingresos del mes de mayo: 980 Gastos: 1000 = -20
Ingresos del mes de junio: 755 Gastos: 345 = 410
Ingresos del mes de julio: 1000 Gastos: 2000 = -1000
Ingresos del mes de agosto: 3900 Gastos: 3000 = 900
Ingresos del mes de septiembre: 200 Gastos: 135 = 65
Ingresos del mes de octubre: 1390 Gastos: 240 = 1150

Práctica 4.3.2

Crea un programa que almacene 10 nombres de los socios de un club en un **array**. Los elementos deben leerse de pantalla utilizando el método `prompt()` y en la introducción de los nombres debe indicarse el número de socio que se solicita.

En la página habrá 6 botones que permitirán mostrar la siguiente información por pantalla:



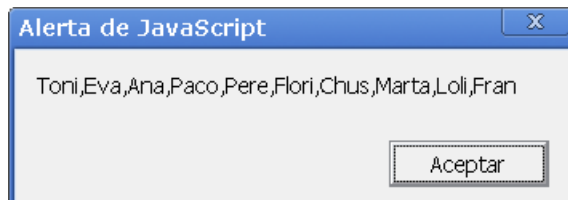
DESARROLLO WEB EN ENTORNO CLIENTE

Prácticas tema 4.3

Programación con funciones, arrays y
objetos definidos por el usuario

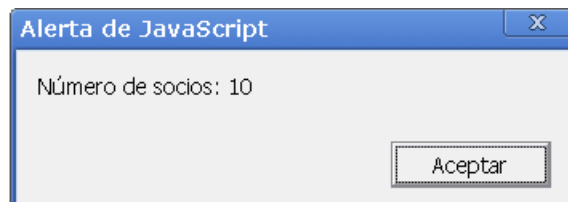
Mostrar nombres

Mostrará **siempre** los nombres de los socios que haya pero en el mismo orden en el que se introdujeron por primera vez.



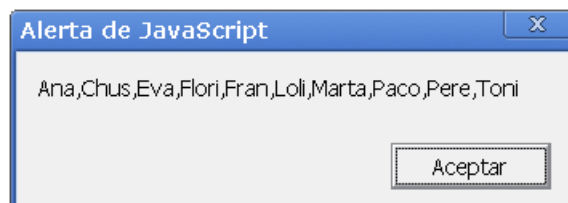
Número de socios

Indicará el número socios que hay.



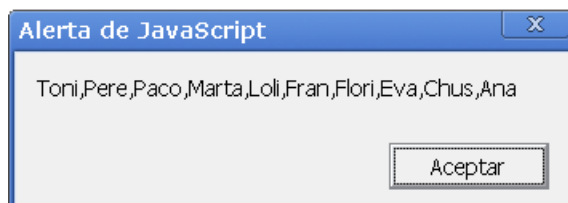
Mostrar socios ordenados

Mostrará el nombre de los socios ordenados por orden alfabético.



Mostrar socios en orden inverso

Mostrará el nombre de los socios en orden inverso.



Borrar socio por el nombre

Borrará un socio buscando su nombre y después mostrará los socios restantes. Si el socio no existe, se indicará mediante un mensaje de error.



DESARROLLO WEB EN ENTORNO CLIENTE

Prácticas tema 4.3

Programación con funciones, arrays y objetos definidos por el usuario

JavaScript

Introduce nombre del socio a eliminar:

Alerta de JavaScript

Toni,Pere,Paco,Loli,Fran,Flori,Eva,Chus,Ana

☐ Evita que esta página cree cuadros de diálogo adicionales.

Borrar por número de socio

Borrará el socio localizado por un número (desde 1 hasta el número total de socios puesto que el usuario no tiene por qué saber que los arrays se almacenan en base 0) y después mostrará los socios restantes. Si el socio no existe, se indicará mediante un mensaje de error.

JavaScript

Introduce el número del socio a eliminar:

Alerta de JavaScript

Toni,Pere,Loli,Fran,Flori,Eva,Chus,Ana

☐ Evita que esta página cree cuadros de diálogo adicionales.

Práctica 4.3.3

Crea un programa que pida el número de alumnos de un grupo y que almacene, en un array multidimensional, el nombre del alumno y las notas de las tres evaluaciones de un módulo.

JavaScript

Introduce el número de alumnos:

JavaScript

Introduce el nombre del alumno:

JavaScript

Nota de la 1ª evaluación:

JavaScript

Nota de la 2ª evaluación:

JavaScript

Nota de la 3ª evaluación:

Después de introducir todos los datos y, mediante el botón , se mostrarán todos los nombres y las notas del grupo de alumnos.



DESARROLLO WEB EN ENTORNO CLIENTE

Prácticas tema 4.3

Programación con funciones, arrays y
objetos definidos por el usuario

NOTAS	Luis	Ana	Juan	Carlos	Marta
Eval. 1	5	9	4	9	2
Eval. 2	7	6	6	9	4
Eval. 3	8	4	3	7	3