

## UF1\_Pràctica\_02: Sintaxis del llenguatge.

### PREMISSES:

Entendre els capítols del llibre 1.2.1 i 1.2.2 , 1.2.3, 1.2.4 i 1.2.5,1.2.6

Per més informació podeu consultar el següent web:

[https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/JavaScript/Referencia/Operadores/Conditional\\_Operator](https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/JavaScript/Referencia/Operadores/Conditional_Operator)

### ENUNCIAT

Heu de confeccionar els següents arxius utilitzant la plantilla HTML 5. Poseu el codi entre les etiquetes dins del **<script>** dins del **BODY**

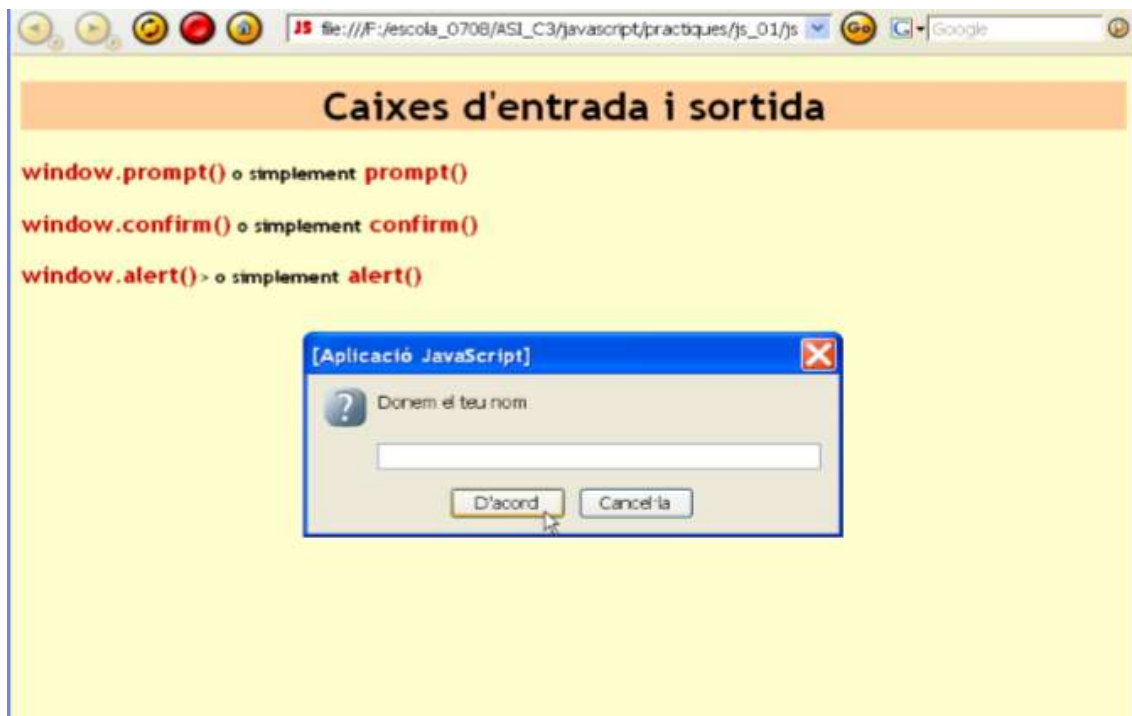
1. Hem de fer un guió que demani les dades d'un triangle equilàter (base i altura) i ens doni la seva àrea. Heu de comprovar que no entrin dades negatives o zero.
2. Hem de fer un guió que calculi l'IVA del 8, 16 i 21% d'una quantitat qualsevol. Heu de comprovar que no entrin valors negatius o zero.
3. Hem de fer un guió que calculi els segons d'una entrada de dies. Comproveu que no entrin valors negatius, zero o mes grans de 20 dies.
4. Feu un guió que calculi l'àrea o la circumferència d'un cercle. Doneu la possibilitat d'escollir. Mireu que no entrin valors negatius, zero o massa grans (valors per sota de 100)

**Per fer aquests exercicis, només podeu fer servir allò que hem après fins aleshores. Haureu d'utilitzar, forçosament, l'operador condicional, també anomenat ternari.**

Expresión	Resultado
<code>A==5 ? dispara(): espera();</code>	Se ejecuta <code>dispara()</code>
<code>A&lt;B ? dispara(): espera();</code>	Se ejecuta <code>espera()</code>
<code>B&lt;C ? dispara(): espera();</code>	Se ejecuta <code>espera()</code>
<code>A&lt;B &amp;&amp; B&gt;C ? dispara(): espera();</code>	Se ejecuta <code>espera()</code>
<code>A&lt;B &amp;&amp; B&gt;C    B==3 ? dispara(): espera();</code>	Se ejecuta <code>dispara()</code>
<code>A==5 ? A=20: A=1;</code>	Si A valía 5 ahora vale 20, caso contrario ahora vale 1.
<code>B = B==3 ? B*10: B*100;</code>	Se trata de una asignación: si B valía 3, ahora B vale 10 veces lo que valía, caso contrario ahora B vale 100 veces lo que valía.

```
angulo = (angulo%360==0)?angulo+delta:0;
```

Per poder demanar dades al usuari i retornar-li el resultat heu de fer servir els mètodes `prompt`, `confirm` i `alert` de l'objecte `window` que formen part del DOM i que s'explicarà amb detall més endavant.



El codi d'aquesta aplicació es molt senzill.

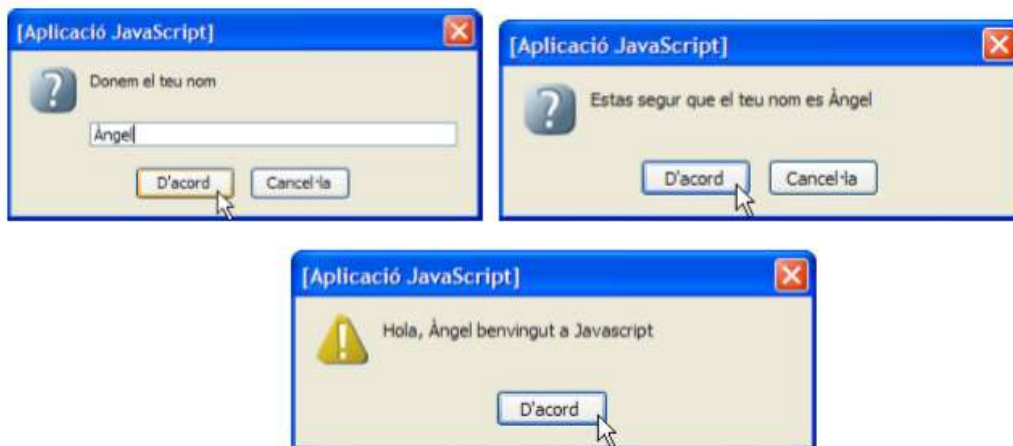
```

12 <script type="text/javascript">
13   var sino=false;
14   do{
15     var nom=prompt("Donem el teu nom");
16     sino=confirm("Estas segur que el teu nom es " + nom);
17   }
18   while(sino==false);
19   alert("Hola, "+nom+" benvingut a Javascript");
20 </script>

```

Hem de posar el codi entre les etiquetes HTML **<script></script>**

El guió (script) ens donarà una sèrie de caixes que hem d'omplir o pulsar. Cadascuna d'elles representa un mètode de l'objecte window.



```

<script>
//<![CDATA[
var sino = false;
do {
  var nom = window.prompt("Donem el teu nom");
  sino = window.confirm("Estàs segur que el teu nom és " + nom);
} while (!sino);

window.alert('Hola ${nom}, benvingut a Javascript');
//]]>
</script>

```

## LLIURAMENT :

Heu de posar cada exercici en un sol arxiu html i lliurar un únic arxiu comprimit.

Deseu el fitxer amb el nom "UF1-PR02-cognom1.zip " i el lliureu a l'aula virtual.