

Actividad: Ejercicios de Repaso en JS Para Martes 23 de Junio

Objetivo

Practicar los conceptos vistos en clase y otros más: Instrucciones de salida, sintaxis, sentencias, comentarios, variables, operadores y tipos de datos en JavaScript

Instrucciones

- a) Leer con atención cada ejercicio, pueden incluir una practica guiada y un ejercicio de tarea.

Entrega

Crear un archivo index.html que sea un índice con vínculos a estas prácticas y tareas. Cada página debe tener un vínculo en la parte superior para regresar al index. Subir todas páginas en GitHub. Se comparte el link en el chat de TEAMS al iniciar la clase.

EJERCICIO1

A continuación, se muestra un ejemplo del uso de ventana modal que permiten la capturar datos del usuario **prompt y confirm**, además, el uso de la sentencia condicional **if** y **do-while**. Crear este archivo en tu folder de ejercicios de clase nombrándolo **14_VentanasCondicionalesJS.html**

```

14_VentanasCondicionalesJS.html
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3   <head>
4     <meta charset="UTF-8">
5     <title>Uso de prompt, confirm y do-while en Javascript</title>
6   </head>
7
8   <body>
9     <script>
10      //DECLARAMOS UNA VARIABLE DONDE VAMOS A CONCATENAR UNA FRASE
11      var mensaje = "";
12      //BUCLE DO WHILE PARA INTRODUCIR VARIAS CADENAS
13      do {
14        //PEDIMOS LA PALABRA POR TECLADO
15        var cadena = prompt("Introduce una palabra");
16        //SI LA VARIABLE mensaje ESTÁ VACÍA
17        if (mensaje == "") {
18          //CONCATENAMOS SIN UTILIZAR ASTERISCO
19          mensaje = mensaje + cadena;
20        }
21        //SINÓ
22        else {
23          //CONCATENAMOS CON GUIÓN
24          mensaje = mensaje + "-" + cadena;
25        }
26        //MIENTRAS SE PULSE ACEPTAR EN EL MENSAJE EMERGENTE CONFIRM
27      } while (confirm("Desea seguir escribiendo?"));
28      //SI SE PULSÓ CANCELAR IMPRIMIMOS EL mensaje
29      document.write(mensaje);
30    </script>
31  </body>
32 </html>

```

Tarea 1

1. Crear una nueva página web nombrarla **01_TareaJS.html**
2. Debe preguntar al usuario la calificación obtenida (0-10), y le indique el nivel de competencia en el que se encuentra (usar la tabla de Nivel de Competencia).
3. Añadir comentarios que expliquen el funcionamiento del código.

Calificación	Nivel de Competencia
10-9.5	Autónomo (AU)
9.4-8.5	Destacado (DE)
8.4-7.5	Satisfactorio (SA)
7.4-0	No acreditado (NA)

Tarea 2

1. Crear una nueva página web nombrarla **02_TareaJS.html** con la siguiente estructura:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="utf-8">
  <title>Taea 02 on JS</title>
  <link rel="stylesheet" href="">
  <script>
    function cambiarTextos(){
      }
  </script>
</head>
<body>
  <h1>Tarea 02 con JavaScript</h1>
  <input type="button" value="ClicMe!">
</body>
</html>
```

2. Actualizar lo necesario para que cuando el usuario haga clic en el botón, el contenido en la etiqueta **h1** cambia por tu nombre. Debe usarse la función **cambiarTextos()**
3. Añadir comentarios que expliquen el funcionamiento del código.

Tarea 3

1. Crear una nueva página web nombrarla **03_TareaJS.html**,
2. Copia todo el contenido de **02_TareaJS.html** y pégalo en **03_TareaJS.html**.
3. Actualiza lo necesario para que cuando el usuario haga clic en el botón, aparezca una ventana modal solicitando un nombre, luego el contenido en la etiqueta **h1** debe cambia por ese nombre ingresado. Debe usarse la función **cambiarTextos()**
4. Añadir comentarios que expliquen el funcionamiento del código.