

**Actividades** - Responde y/o documenta con capturas de pantallas donde se pueda verificar tu autoría:

1. ¿Puedes comentar resumidamente la historia de JavaScript? (0,5 puntos)
2. Abre la consola y prueba los comandos *console.log* y *console.error*. (0,5 puntos)
3. ¿Cómo podemos mostrar en consola un mensaje con nivel de debug, de información o de advertencia? ¿Y limpiar la consola? (0,5 puntos)
4. Abre la consola y prueba las funciones *alert*, *confirm* y *prompt*. (0,5 puntos)
5. Nombra cuatro editores on-line. (0,5 puntos)
6. ¿Para qué se utiliza el atributo **defer** en la etiqueta *<script>*? ¿Y **async**?  
¿Cuándo utilizo un atributo u otro? (0,5 punto)
7. Realiza un script llamado actividad7.js e inclúyelo en el documento actividad7.html probando las funciones *alert*, *confirm*, *prompt*, *console.log* y *console.error* del objeto window. *Comenta el código*. (3,5 puntos)
8. Escribe el código JavaScript necesario para realizar las siguientes tareas. Utiliza diferentes formas de declarar variables (*var*, *let* y *const*) según corresponda. *Utiliza las funciones (alert, prompt, console...) para hacer más atractiva tu actividad*: (3,5 puntos)
  - a. Declara una variable llamada *nombre* y asígnale tu nombre como un string.
  - b. Declara una variable llamada *edad* y asígnale tu edad como un número.
  - c. Declara una variable llamada *esEstudiante* y asígnale un valor booleano que represente si eres estudiante (true) o no (false).
  - d. Declara una constante llamada *pi* y asígnale el valor de Pi (3.14159).
  - e. Declara una variable llamada *color* y asígnale tu color favorito como un string.
  - f. Cambia el valor de la variable *edad* para representar tu edad actual más 5 años.
  - g. Cambia el *color* por otro.
  - h. Imprime en la consola el *color* para asegurarte de que el nuevo color haya sido cambiado.
  - i. Intenta cambiar el valor de la constante *pi* a otro número. ¿Qué sucede? ¿Por qué?

- j. Declara una nueva variable llamada *numeroMagico* y no le asignes ningún valor. Luego, asigna un número a esta variable en una línea diferente. ¿Es esto posible? ¿Por qué?
- k. Declara una nueva constante llamada *numeroMagico2* y no le asignes ningún valor. Luego, asigna un número a esta constante en una línea diferente. ¿Es esto posible? ¿Por qué?
- l. Comenta cada línea de código con una breve descripción de lo que hace. Utiliza algún comentario de línea múltiple.