

Interacción con el usuario usando prompt()

Ya hemos visto que con `alert()` el usuario puede recibir mensajes programados en JS a través de un cuadro de dialogo. Si quieres obtener alguna información del usuario tendrías que almacenarla en una variable y tenerla disponible para otras funcionalidades como, por ejemplo: mostrar mensajes de bienvenida, realizar cálculos, evaluar si una respuesta es verdadera o falsa, etc.

Ejercicio N° 1: Crear un archivo HTML que contenga un botón con el texto “*Iniciar*”; al hacer clic en el botón, debe ejecutarse una función en JavaScript que muestre una ventana `prompt()` solicitando el nombre del usuario y, a continuación, aparezca un `alert()` con un mensaje de bienvenida personalizado que incluya el nombre ingresado.

HTML	JS
<pre><h1>Ejercicio de Bienvenida</h1> <p>Haz clic en el botón para comenzar:</p> <button onclick="pedirNombre()">Iniciar</button></pre>	<pre>function pedirNombre() { let nombre = prompt("¿Cómo te llamas?"); alert("Hola " + nombre + ", ¡bienvenido a la clase de JavaScript!"); }</pre>

En el HTML usamos el atributo **onclick** para llamar a la función de JavaScript **pedirNombre()**.

En el JS la función usa **prompt()** para pedir el nombre y **alert()** para devolver un mensaje personalizado al usuario.

Pero, si el usuario no ingresa ningún valor, igual muestra el mensaje de bienvenida. Podríamos mejorar el código JS con un condicional:

```
if (nombre) {
  alert("Hola " + nombre + ", ¡bienvenido a la clase de JavaScript!");
} else {
  alert("No escribiste tu nombre, inténtalo de nuevo.");
}
```

El condicional **if** se utiliza para tomar decisiones en el programa, verifica si una condición se cumple y, solo en ese caso, ejecuta un bloque de código. De manera que, si el usuario escribió algo en el `prompt`, muestra un mensaje de bienvenida con su nombre, y si no, se ejecuta la alternativa para avisar que no ingresó ningún dato.

Ejercicio N° 2: Crear en un HTML un botón con el texto “*Calcular*”; al hacer clic, debe ejecutarse una función en JS que muestre dos `prompt` para solicitar al usuario dos números, los convierta en valores numéricos y luego realice una operación matemática (por ejemplo, sumar ambos). Finalmente, debe mostrar un `alert` con el resultado del cálculo.

HTML	JS
<pre><h1>Ejercicio: Calculadora</h1> <p>Haz clic en el botón para sumar dos números:</p> <button onclick="calcular()">Calcular</button></pre>	<pre>function calcular() { // Pedimos los dos números let numero1 = prompt("Ingresa el primer número:"); let numero2 = prompt("Ingresa el segundo número:"); // Convertimos los valores de texto a número numero1 = Number(numero1); numero2 = Number(numero2); // Validamos que ambos sean números if (!isNaN(numero1) && !isNaN(numero2)) { let suma = numero1 + numero2; alert("La suma de " + numero1 + " + " + numero2 + " es: " + suma); } else { alert("Debes ingresar solo valores numéricos."); } }</pre>

En el JS utilizamos `Number()` para convertir el texto que el usuario escribe en el `prompt` en un número, de manera que podamos hacer operaciones matemáticas con él. Si no se usa esta conversión, JavaScript entiende los valores como texto y, al sumarlos, los concatena en lugar de operarlos (por ejemplo, si el usuario escribe “2” y “3”, el resultado será “23” en vez de 5). Finalmente, `isNaN()` se utiliza para comprobar si el dato

ingresado no es un número válido, lo que permite detectar errores cuando el usuario escribe letras u otros caracteres en lugar de cifras.

Ejercicios:

1. Crear una página con un botón que diga “Verificar edad”. Al hacer clic, se debe pedir al usuario que ingrese su edad mediante `prompt()`, convertir ese valor a número y mostrar un mensaje que indique si el acceso está permitido (mayores de 18 años) o denegado (menores de edad), utilizando condicionales para validar la entrada.
2. Diseñar una página con un botón “Jugar” que, al activarse, inicie un juego de adivinanza. El programa debe tener un número secreto definido en el código y pedir al usuario que lo adivine mediante `prompt()`. Luego, debe mostrar un mensaje que indique si acertó o no, comparando la respuesta con el número secreto.
3. Elaborar una página con un botón “Calcular promedio” que pida al usuario tres notas mediante `prompt()`, las convierta a números y calcule el promedio. Luego, debe mostrar un mensaje que indique si el usuario está “Aprobado” (promedio mayor o igual a 6) o “Desaprobado”, utilizando condicionales para evaluar el resultado.