

PUNTUACIONES:

- Ejercicio1: 4 puntos
- Ejercicio2: 3 puntos
- Ejercicio3: 3 puntos

1. El objetivo de este ejemplo es trabajar con datos XML que representan un menú de platos de comida. Crearás un archivo XML que contiene información sobre diferentes platos, y luego usarás JavaScript para acceder y mostrar esos datos en una página web.

- Gofres Belgas
5.95 Euros
Dos de nuestros famosos Gofres Belgas con abundante sirope
650 calorías
- Gofres Belgas con fresas
7.95 Euros
Ligeros gofres belgas cubiertos con fresas y nata montada
700 calorías
- Gofres Belgas con frutas del bosque
8.95 Euros
ligeros gofres belgas cubiertos con frutas del bosque y nata montada
900 calorías
- Tostada Francesa
4.50 Euros
Dos gruesas rebanadas de nuestro pan francés casero
600 calorías
- Desayuno de la casa
6.95 Euros
Dos huevos,bacon o salchicha,tostada y patatas fritas
950 calorías

Consideraciones:

- Archivo menu.xml con información sobre los platos.
- Archivo HTML index.html que contiene la estructura básica de la página.
- Archivo JavaScript menu.js que carga y procesa los datos XML para mostrar el menú en la página.
- Capturas de pantalla de la página web mostrando la información del menú.

Entregar:

- Archivo menu.xml con información sobre los platos.
- Archivo HTML index.html que contiene la estructura básica de la página.
- Archivo JavaScript menu.js que carga y procesa los datos XML para mostrar el menú en la página.
- Capturas de pantalla de la página web mostrando la información del menú.

2.La tarea es crear un programa en JavaScript que realice diversas operaciones de creación de nodos.

- Se pide por pantalla el número de elementos que se desean crear.
- Posteriormente se pregunta que tipo de elemento(div,p,span,imagen)
- Crea una función llamada crearElemento que recibe como parámetro del tipo de elemento que se desea crear.
- Crea una función llamada pintarElemento que dibuja los elementos que se crean en el punto anterior, utilizando los nodos.
- Crea una función, que pide por pantalla, dos propiedades css para el elemento que se pinta.
- Crea una función borrarElemento, preguntamos si deseamos eliminar un elemento, si tecleamos que si, se pide la etiqueta en cuestión, y se procede a eliminar el nodo.

Consideraciones

- Realizar el ejercicio utilizando los nodos de JavaScript.
- El documento HTML tiene que tener el menor número de líneas de código.

Entregar

- Archivo HTML.
- Archivo JavaScript.
- Capturas de pantalla de la consola mostrando ejecución del código.

3. La práctica consiste en crear un programa en JavaScript que utilice objetos para representar y manipular información sobre estudiantes de una escuela. Cada estudiante tendrá propiedades como nombre, edad, calificaciones y otros detalles relevantes.

Requisitos:

- Definir el Objeto Estudiante: Crea un objeto llamado Estudiante que tenga las siguientes propiedades:
 - nombre: Nombre completo del estudiante.
 - edad: Edad del estudiante.
 - calificaciones: Un array que almacena las calificaciones del estudiante en diferentes materias.
- Crear Estudiantes: Crea al menos tres instancias del objeto Estudiante con información ficticia.
- Crea una función llamada mostrarInformacion que tome un objeto Estudiante como parámetro y muestre en la consola su nombre, edad y calificaciones.
- Crea una función llamada calcularPromedio que tome un objeto Estudiante como parámetro y calcule el promedio de sus calificaciones. Muestra el resultado en la consola.
- Crea una función llamada encontrarMejorEstudiante que tome un array de objetos Estudiante como parámetro y devuelva el objeto del estudiante con las calificaciones más altas. Muestra en la consola su nombre y calificaciones.
- Crea una función llamada actualizarInformacion que tome un objeto Estudiante y nuevos datos como parámetros y actualice la información del estudiante.

Consideraciones:

- Utiliza métodos de objetos y funciones para organizar tu código.
- Puedes utilizar funciones del objeto Math para redondear los promedios a dos decimales.
- Experimenta con diferentes datos ficticios para los estudiantes y sus calificaciones.

Entregar

- Archivo HTML que incluya un área para mostrar la información de los estudiantes.
- Archivo JavaScript que contenga el código para crear, mostrar y manipular objetos Estudiante.
- Capturas de pantalla de la consola mostrando la información de los estudiantes, promedio y el mejor estudiante. Con cada prueba