

1. Consulta los atributos y métodos de Number y de Math y crea una página que muestre y conteste a las frases siguientes:

- a. El número más grande en Javascript es:
- b. El número más pequeño en Javascript es:
- c. La raíz cuadrada de 7 con precisión de 4 números (contando enteros y decimales) es:
- d. El área de un círculo de radio 3 (con dos números decimales) es:

➤ <https://pgmonreal.github.io/DWEC/U2/P1/E1/index.html>

2. Crea el objeto Coche empleando Object incluyendo:

- a. El atributo Marca, Ruedas, Plazas y Color.
- b. El método Pintar que cambia el atributo Color a white.
- c. Crea dos instancias de coche.
- d. Elimina el atributo Plazas del primer objeto que has creado.
- e. Comprueba con Object.keys() los atributos que tienen los objetos que has creado y muéstralo por consola.

➤ <https://pgmonreal.github.io/DWEC/U2/P1/E2/index.html>

```
> Object.keys(coche);  
< ▶ (6) ["pintar", "marca", "ruedas", "plazas", "color", "eliminarPlazas"]  
> Object.keys(coche1);  
< ▶ (5) ["pintar", "marca", "ruedas", "plazas", "color"]  
> Object.keys(coche2);  
< ▶ (5) ["pintar", "marca", "ruedas", "plazas", "color"]  
>
```

3. Crea el objeto Coche anterior empleando literales en lugar del objeto Object.

➤ <https://pgmonreal.github.io/DWEC/U2/P1/E3/index.html>

4. Crea el objeto Persona incluyendo en el constructor:

- a. Los atributos Nombre (por defecto será Anónimo si no se indica uno) y Apellidos.
- b. El método Saludar() que muestra por consola el mensaje "Hola me llamo <nombre> <apellidos>" (siendo nombre y apellido las propiedades correspondientes)
- c. Crea dos instancias empleando el constructor.
- d. Comprueba con instanceof que los objetos que has creado son instancias del constructor.
- e. Muestra por pantalla los atributos y emplea los métodos.

➤ <https://pgmonreal.github.io/DWEC/U2/P1/E4/index.html>

5. Modifica el objeto Persona de manera que:

- Incorpores el atributo Teléfono sólo en una de las instancias que has creado en el ejercicio 3c.
- Incorpores el atributo Edad de manera que se modifique en todas las instancias y se asigne un número random entre 1 y 100 años.
- Incorpores el método CumplirAnyo que sume 1 a la edad de la Persona.
- Muestra por pantalla los atributos y métodos que se han incorporado.

➤ <https://pgmonreal.github.io/DWEC/U2/P1/E5/index.html>

6. Crea el constructor Estudiante a partir del objeto Persona:

- Incorpora el atributo Estudios.
- Incorpora el atributo NotaMedia (redondeada a 2 decimales).
- Incorpora el método Recuperar() que permitirá poner una nota de 5 a los alumnos con nota inferior a 5.
- Crea un array utilizando new Array llamado Lista. Incluye en ese array 3 objetos alumno de ejemplo. Crea esos objetos utilizando el constructor.
- Muestra todos los atributos de cada objeto que se almacena en lista por consola con un mensaje como este:

"El estudiante de <estudios>, <nombre> <apellidos> tiene una nota media de <notaMedia>"

➤ <https://pgmonreal.github.io/DWEC/U2/P1/E6/index.html>

7. Consulta los métodos de String, define la variable frase y crea una página que muestre y conteste a las frases siguientes mostrándolas por pantalla:

➤ <https://pgmonreal.github.io/DWEC/U2/P1/E7/index.html>

8. A partir del ejercicio anterior emplea los métodos concat, trim, repeat y replace para realizar los pasos siguientes:

- Crea un nuevo string que Incluya frase y frase1 sin espacios en blanco. Siendo var frase1 = " y con esto es un string más largo ". Para ello emplea concat y trim para eliminar los espacios en blanco del string que se añade antes de concatenarlo. Muestra el resultado por pantalla.
- Sustituye "largo" por "bonito". Muestra el resultado por pantalla.
- Concatena "¡" al final del string del apartado a 20 veces.

➤ <https://pgmonreal.github.io/DWEC/U2/P1/E8/index.html>

- 9. A partir del objeto Lista del ejercicio 6, separa los apellidos de los estudiantes y muestra en la web una lista como la siguiente:**

Nombre: <nombre> ; Primer Apellido: <1er apellido>; Segundo Apellido <2º Apellido>

➤ <https://pgmonreal.github.io/DWEC/U2/P1/E9/index.html>

- 10. Crea el método crearPassword() del objeto Estudiante y empléalo en un ejemplo. El método devuelve el password del estudiante y lo forma con la concatenación de:**

- a. La primera letra del nombre en mayúsculas.
- b. El apellido en minúsculas en el que reemplaces las e's por 3 y a's por 4's.
- c. El número de letras del nombre.
- d. Por ejemplo, Ana Sánchez tendrá el password: As4nch3z3.

➤ <https://pgmonreal.github.io/DWEC/U2/P1/E10/index.html>