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>

1. **Crea el objeto Coche empleando Object incluyendo:**
2. El atributo Marca, Ruedas, Plazas y Color.
3. El método Pintar que cambia el atributo Color a white.
4. Crea dos instancias de coche.
5. Elimina el atributo Plazas del primer objeto que has creado.
6. 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>



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

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

1. **Crea el objeto Persona incluyendo en el constructor:**
2. Los atributos Nombre (por defecto será Anónimo si no se indica uno) y Apellidos.
3. El método Saludar() que muestra por consola el mensaje “Hola me llamo <nombre> <apellidos>” (siendo nombre y apellido las propiedades correspondientes
4. Crea dos instancias empleando el constructor.
5. Comprueba con instanceof que los objetos que has creado son instancias del constructor.
6. Muestra por pantalla los atributos y emplea los métodos.

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

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

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

1. **Crea el constructor Estudiante a partir del objeto Persona:**
2. Incorpora el atributo Estudios.
3. Incorpora el atributo NotaMedia (redondeada a 2 decimales).
4. Incorpora el método Recuperar() que permitirá poner una nota de 5 a los alumnos con nota inferior a 5.
5. Crea un array utilizando new Array llamado Lista. Incluye en ese array 3 objetos alumno de ejemplo. Crea esos objetos utilizando el constructor.
6. 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>

1. **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>

1. **A partir del ejercicio anterior emplea los métodos concat, trim, repeat y replace para realizar los pasos siguientes:**
2. 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.
3. Sustituye “largo” por “bonito”. Muestra el resultado por pantalla.
4. Concatena “¡” al final del string del apartado a 20 veces.

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

1. **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>

1. **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:**
2. La primera letra del nombre en mayúsculas.
3. El apellido en minúsculas en el que reemplaces las e’s por 3 y a’s por 4’s.
4. El número de letras del nombre.
5. Por ejemplo, Ana Sánchez tendrá el password: As4nch3z3.

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