

Javascript. Lista de ejercicios II

Objetos Nativos de Javascript

Objeto **Date**.- Calcular el tiempo restante en milisegundos entre la fecha actual y las 12 de la noche del 31 de Diciembre del mismo año.

Objeto **Math**.- Calcular el área de un círculo tras solicitar el radio desde un cuadro de diálogo.

Objeto **Number**.- Mostrar el valor de la constante Pi formateado a 4 decimales.

Objeto **String**.- Solicitar una cadena de texto desde teclado, presentar el número de caracteres que contiene y presentar la propia cadena en cursiva y en tachado.

Objeto **Array**.- Crear una página que presente los elementos de un array numérico (inicialmente vacío) y botones con las opciones siguientes:

- Insertar valor al final del array.
- Insertar al principio del array.
- Borrar primer elemento.
- Borrar último elemento.
- Ordenar ascendentemente.
- Ordenar descendentemente.

Los datos a insertar en el array serán elementos aleatorios (random) de entre 1 y 1000.

Funciones

1. Función booleana que recibe un número entero positivo y determina si es primo.
2. Función numérica que recibe dos números enteros y devuelve la resta del mayor menos el menor.

General

1. Juego del número secreto. La página generará un número al azar entre 1 y 100 (ambos inclusive). El usuario irá introduciendo números por teclado y el ordenador le irá dando pistas: "mi número es menor" o "mi número es mayor", hasta que el usuario acierte. Entonces se le felicitará y se indicará el número de intentos que necesitó para acertar el número secreto.

[**NOTA:** Se deja al programador libertad para resolver los ejercicios como bien considere desde el punto de vista del diseño, del acceso y de la funcionalidad]