

3. UTILIZACIÓN DE LOS OBJETOS PREDEFINIDOS DEL LENGUAJE

3.2. OBJETOS NATIVOS DE JAVASCRIPT

Number

EJERCICIO: u3e7_number

- *Crea un programa que pida al usuario un número entero por pantalla y muestre:*
 - *Su valor exponencial.*
 - *El número con 4 decimales.*
 - *El número en binario.*
 - *El número en octal.*
 - *El número en hexadecimal.*
- *Utiliza para ello los métodos del objeto Number.*
- *Como datos de muestra, si metes 50, deberías obtener: 5e1 / 50.0000 / 00110010 / 62 / 0x32.*

3. UTILIZACIÓN DE LOS OBJETOS PREDEFINIDOS DEL LENGUAJE

3.2. OBJETOS NATIVOS DE JAVASCRIPT

Instanciación:

Boolean

- Convierte un valor no booleano a un valor booleano.

Propiedades

Propiedad	Descripción
constructor	Devuelve la función que creó el objeto Boolean.
prototype	Te permitirá añadir propiedades y métodos a un objeto.

Métodos

Método	Descripción
toString()	Convierte un valor Boolean a una cadena y devuelve el resultado.
valueOf()	Devuelve el valor primitivo de un objeto Boolean.