

## Tarea 2: JavaScript

Crea un archivo HTML y un JS. Los estilos son opcionales, pero si decides añadirlos debes crear un archivo CSS. La página estará formada por 20 botones con las funcionalidades que se especifican a continuación:

1. Crea un botón que muestre la resta de dos variables y su multiplicación en un alert y después otro mensaje de alerta con su división.
2. Crea un botón que abra una ventana adicional de 550px de alto y 620px de ancho con la página de YouTube.
3. Crea un botón que permita leer 2 números diferentes y nos diga cuál es el mayor de los dos números.
4. Crea un botón que lea una nota y te diga si el estudiante ha aprobado o no.
5. Crea un botón que pida al usuario un número del 1 al 7 y devuelva un mensaje con el día de la semana correspondiente.
6. Crea un botón que pregunte qué día de la semana es y devuelva si es laborable o fin de semana.
7. Crea un botón que lea 3 calificaciones de un estudiante, calcule su nota media y diga si está aprobado o no.
8. Crea un botón que pida el mes que es y devuelva el número de días que tiene.
9. Crea un botón que devuelva el mes en función del número proporcionado.
10. Crea un botón calculadora en JavaScript que pregunte qué operación quiere hacer el usuario (suma, resta, multiplicación o división) y la calcule. Pruébala llamando a la función en un alert con  $a=12$ ,  $b=6$ .
11. Crea un botón que devuelva la equivalencia de una calificación numérica entre 0 y 10 (sobresaliente, notable, bien, suficiente, insuficiente).
12. Juego: adivina tu asignatura favorita. El programa acabará cuando el usuario la adivine.
13. Crea un botón que muestre la tabla del 7 en el documento. Después debe preguntarte alguna multiplicación de dicha tabla en un prompt y te felicite si aciertas.
14. Crea un botón que te pregunte todas tus notas y te devuelva la nota media.
15. Crea un botón que dibuje un rectángulo de asteriscos (\*) con el ancho y alto introducido por el usuario mediante dos prompts.
16. Crea un botón que dibuje un triángulo rectángulo de asteriscos (\*) de altura decidida por el usuario mediante un prompt.
17. Crea un botón que pida números hasta que el introducido sea negativo.
18. Crea un botón que muestre una ventana de confirmación en la que el botón de cancelar dé siempre un mensaje de alerta que diga "error" y con el de aceptar se termine el programa.
19. Retoca el ejercicio del juego para que después de cada intento aparezca una ventana de confirmación preguntando si quiere hacer otro intento o no.
20. Crea un botón llamado bonus que pulsando una vez muestre debajo de los botones un cuadrado de "\*" de tamaño elegido por el usuario y cambie el texto de dicho botón de "bonus" a "ocultar". Cuando dé click de nuevo borrará el cuadrado y volverá a su estado inicial.