

Este boletín de ejercicios está orientado a practicar fundamentalmente con variables enteras, operadores aritméticos sencillos, y dos sentencias de control: if y for.

1. Escribir una página web donde se generen con javascript los 10 primeros números
2. Escribir una página web donde se generen con javascript los 50 primeros números pares
3. Escribir una página web con javascript donde se generen los 5 primeros números múltiplos de uno dado por el usuario
4. Escribir una página web con javascript donde se generen todos los números divisibles por 7 menores a 10000
5. Escribir una página web con javascript que pida un número al usuario y diga si es par o impar
6. Escribir una página web con javascript que pida un número al usuario y diga si es divisible por 3 o no.
7. Escribir una página en Javascript que pida un número al usuario que simule ser el precio de un artículo y escriba el resultado de aplicarle el IVA del 21%
8. Escribir una página web con javascript que pida un número al usuario y calcule si es primo o no lo es
9. Escribir una página web que cada vez que se cargue genere un número aleatorio entre el 0 y el 50 y lo escriba en el navegador
10. Escribir una página web que cada vez que se cargue en el navegador genere dos números aleatorios simultáneamente entre el 1 y el 6 (simulando una tirada de dos dados)
11. Escribir una página web que nos pida dos números y genere un número aleatorio comprendido entre ambos. Por el momento no te preocupes de que el primer número siempre debería de ser menor que el segundo, simplemente no los metas en un orden incorrecto.
12. Modificar el programa del punto anterior para que si el primer número que metemos es mayor que el segundo funcione correctamente. Es decir, si metemos en primer lugar el 50 y en segundo el 10 nos debería de generar un número aleatorio entre el 10 y el 50 (y no entre el 50 y el 10 que no tiene mucha lógica...)
13. Escribir una página web que cada vez que se cargue en el navegador genere seis números aleatorios entre el 1 y el 49 (simulando una primitiva). Por el momento no te preocupes de que algunos números puedan salir repetidos. Ya resolveremos eso más adelante.

14. Escribir una página web que nos permita generar una quiniela. Para ello nos debe generar quince números aleatorios entre el 1 y el 3. Recuerda que los resultados válidos son 1 X o 2, así que si te sale un 3 lo que tienes que imprimir en pantalla es una X
15. Escribe un programa que genere números aleatorios entre el 1 y el 1000 sin parar y que sólo se detenga cuando salga el 666