

EJERCICIOS PRÁCTICOS TEMA 2

1. Realiza un script que implemente un juego de encontrar un número aleatorio bajo las siguientes condiciones:
 - a. La página calculará un número aleatorio del 1 al 100.
 - b. El usuario dispondrá de 5 intentos para adivinar el número.
 - c. Si el usuario escribe algo que no es un número mostrará un mensaje de error y volverá a pedir un número, pero esto no contará como un intento.
 - d. Si el usuario acierta el número se le indica al usuario que ha acertado y mediante un cuadro de confirmación se le pregunta si desea volver a jugar o salir.
 - e. Si el usuario no acierta con el número, le dirá si el número es mayor o menor que el que ha introducido y le volverá a preguntar por un número.
 - f. Si ha llegado al último intento y no ha acertado se le indicará al usuario que ha perdido y mediante un cuadro de confirmación le preguntará si desea volver a jugar o salir.
 - g. Si se cancela cualquier cuadro, el juego termina indicando que se canceló el juego.
 - h. Cada vez que el usuario termine un juego, se deberá escribir en la página información sobre ese juego:
 1. Juego terminado: SI
Número de intentos: 4
Número acertado: SI
 2. Juego terminado: SI
Número de intentos: 5
Número acertado: NO
 3. Juego terminado: NO
Número de intentos: 2
Número acertado: NO
2. Crea una aplicación web que pida al usuario un número entero positivo y dibuje triángulos con tantos asteriscos como haya indicado el usuario con el número introducido. Un ejemplo de ejecución sería el siguiente:
3. Crea una página web que pida al usuario números hasta que el usuario pulse el botón cancelar. Se debe comprobar si lo que inserta el usuario es un número o no. Al finalizar se debe mostrarla suma de todos los números introducidos y en el caso de que se hayan insertado caracteres no numéricos, mostrar también todos los caracteres que se han introducido.

Triángulo 1

```
*
* *
* * *
* * * *
* * * * *
* * * * * *
```

Triángulo 2

```
* * * * *
* * * * *
* * * *
* * *
* *
*
```

Triángulo 3

```

  *
 * *
* * *
* * * *
* * * * *
* * * * * *
```

Triángulo 4

```
* * * * *
* * * * *
* * * *
* * *
* *
*
```

Desarrollo Web en Entorno Cliente

4. Crea una página que muestre los primeros 10000 símbolos de la tabla Unicode. Se mostrará en una tabla en la que en cada fila se indica el número de código, seguido del carácter de ese código. En cada fila se mostrarán 10 símbolos. Un posible ejemplo de ejecución sería:

251	û	252	ü	253	ý	254	þ	255	ÿ	256	Ä	257	ä	258	Å	259	å	260	Ȧ
261	ą	262	Ć	263	ć	264	Č	265	č	266	Č	267	č	268	Č	269	č	270	Đ
271	đ	272	Ð	273	đ	274	Ě	275	ě	276	Ě	277	ě	278	Ě	279	ě	280	Ɛ
281	ē	282	Ē	283	ē	284	Ĝ	285	ĝ	286	Ĝ	287	ĝ	288	Ĝ	289	ĝ	290	Ɣ
291	ġ	292	Ħ	293	ħ	294	Ĥ	295	ĥ	296	İ	297	ı	298	İ	299	ı	300	Í
301	ï	302	Į	303	į	304	İ	305	ı	306	İ	307	ı	308	İ	309	ı	310	Ķ
311	ķ	312	κ	313	Ĺ	314	ĺ	315	Ł	316	ł	317	Ł	318	ł	319	Ł	320	Ɩ
321	Ł	322	ł	323	Ń	324	ń	325	Ń	326	ņ	327	Ņ	328	ņ	329	ņ	330	Ɖ
331	ŋ	332	Ō	333	ō	334	Ó	335	ó	336	Ô	337	ô	338	Œ	339	œ	340	Ŕ
341	ř	342	Ŗ	343	ŗ	344	Ř	345	ř	346	Ś	347	ś	348	Ŝ	349	ŝ	350	Ş
351	ş	352	Š	353	š	354	Ţ	355	ţ	356	Ț	357	ț	358	Ț	359	ț	360	Ț
361	ü	362	Ū	363	ū	364	Ů	365	ů	366	Ů	367	ů	368	Ů	369	ů	370	Ʊ
371	Ʊ	372	Ẃ	373	ẃ	374	Ỳ	375	ỳ	376	Ỳ	377	ỳ	378	Ẑ	379	ẑ	380	Ẓ
381	Ẓ	382	ẓ	383	Ɠ	384	ƒ	385	Ɣ	386	ƕ	387	Ɩ	388	ƈ	389	Ɖ	390	Ɗ
391	Ɗ	392	Ƌ	393	ƌ	394	ƍ	395	Ǝ	396	Ə	397	Ɛ	398	ƞ	399	Ɵ	400	Ƣ
401	Ƣ	402	ƣ	403	Ƥ	404	ƥ	405	Ʀ	406	Ƨ	407	ƨ	408	Ʃ	409	ƪ	410	ƫ
411	ƫ	412	Ƭ	413	ƭ	414	Ʈ	415	Ư	416	ư	417	Ʊ	418	Ʋ	419	Ƴ	420	ƴ
421	ƴ	422	Ƶ	423	ƶ	424	Ʒ	425	Ƹ	426	ƹ	427	ƺ	428	ƻ	429	Ƽ	430	ƽ
431	ƽ	432	ƿ	433	ƾ	434	ƿ	435	ƿ	436	ƿ	437	ƿ	438	ƿ	439	ƿ	440	ƿ
441	ƿ	442	ƿ	443	ƿ	444	ƿ	445	ƿ	446	ƿ	447	ƿ	448	ƿ	449	ƿ	450	ƿ
451	ƿ	452	ƿ	453	ƿ	454	ƿ	455	ƿ	456	ƿ	457	ƿ	458	ƿ	459	ƿ	460	ƿ
461	ƿ	462	ƿ	463	ƿ	464	ƿ	465	ƿ	466	ƿ	467	ƿ	468	ƿ	469	ƿ	470	ƿ
471	ƿ	472	ƿ	473	ƿ	474	ƿ	475	ƿ	476	ƿ	477	ƿ	478	ƿ	479	ƿ	480	ƿ
481	ƿ	482	ƿ	483	ƿ	484	ƿ	485	ƿ	486	ƿ	487	ƿ	488	ƿ	489	ƿ	490	ƿ
491	ƿ	492	ƿ	493	ƿ	494	ƿ	495	ƿ	496	ƿ	497	ƿ	498	ƿ	499	ƿ	500	ƿ
501	ƿ	502	ƿ	503	ƿ	504	ƿ	505	ƿ	506	ƿ	507	ƿ	508	ƿ	509	ƿ	510	ƿ
511	ƿ	512	ƿ	513	ƿ	514	ƿ	515	ƿ	516	ƿ	517	ƿ	518	ƿ	519	ƿ	520	ƿ

5. Crea una aplicación web que muestre 2000 cuadrados de color aleatorio de 50x50 píxeles. Su posición en la pantalla será también aleatoria. Ejemplo de resultado:

