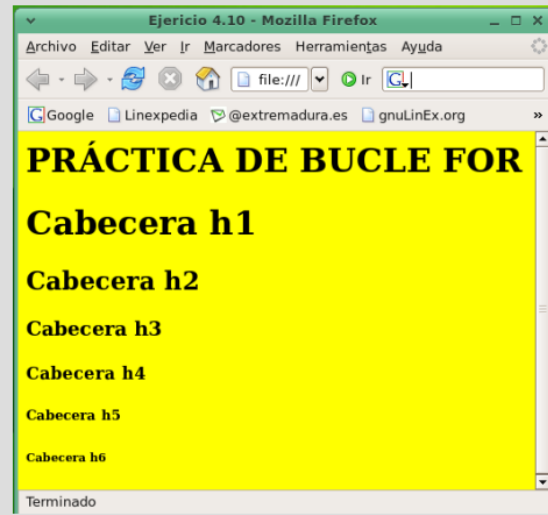


1. Escribir un programa que muestre la frase “Cabecera h” seguido del número. Las frases deben estar formateadas con las etiquetas adecuadas. El resultado debe ser el siguiente:



Ejercicio 4.10 - Mozilla Firefox

Archivo Editar Ver Ir Marcadores Herramientas Ayuda

file:///

Google Linexpedia @extremadura.es gnuLinEx.org

PRÁCTICA DE BUCLE FOR

Cabecera h1

Cabecera h2

Cabecera h3

Cabecera h4

Cabecera h5

Cabecera h6

Terminado

Para realizar este ejemplo necesitarás saber como se unen cadenas de caracteres usando **document.write**.

Para hacerlo, basta con utilizar el operador + entre las cadenas de caracteres que queremos unir.

Por ejemplo:

```
var texto;  
texto = ' contigo ';  
document.write('Sueño ' + texto + ' princesa.')
```

Escribirá en pantalla:

Sueño contigo princesa

2. Hacer un programa que pida por teclado tres valores: el número de columnas de una tabla y, la altura y anchura (en pixels) de sus celdas. Una vez tecleados estos valores, el programa pintará en la página web una tabla HTML de una fila por el nº de columnas tecleadas.

Ejemplo:

nº columnas --> 4 columnas
alto --> 50 pixels
ancho --> 50 pixels

--	--	--	--

El código Javascript debe ser capaz de escribir:

```
<table border="0" cellspacing="2" bgcolor="black" width="200">  
<tr bgcolor="white" height="50">  
<td width="50"> &nbsp;</td>  
<td width="50"> &nbsp;</td>  
<td width="50"> &nbsp;</td>  
<td width="50"> &nbsp;</td>  
</tr>  
</table>
```


dos sentencias **document.write** antes del bucle for.

hacer esto con un **bucle for**

otras dos sentencias **document.write** después del bucle for

- Modifica el ejercicio anterior para que las columnas impares tengan un fondo negro y las pares fondo blanco:

nº columnas --> 4 columnas
 alto --> 50 pixels
 ancho --> 50 pixels



El código Javascript debe ser capaz de escribir:

```
<table border="0" cellspacing="2" bgcolor="black" width="200">
  <tr height="50">
    <td width="50" bgcolor="black"> &nbsp;</td>
    <td width="50" bgcolor="white"> &nbsp;</td>
    <td width="50" bgcolor="black"> &nbsp;</td>
    <td width="50" bgcolor="white"> &nbsp;</td>
  </tr>
</table>
```

dos sentencias **document.write** antes del bucle for.

hacer esto con un **bucle for**

otras dos sentencias **document.write** después del bucle for

- Realiza el ejercicio 2 utilizando un bucle while.
- Escribe programa en JavaScript que consista en adivinar un número previamente introducido por teclado (jugador 1).

El programa pedirá tantos números como intentos erróneos haga el jugador 2.

Solamente terminará cuando el jugador 2 acierte. El programa dará pistas al jugador 2 indicándole si su número es mayor o menor que el número a adivinar.

- Hacer un programa en JavaScript que usando dos bucles anidados for imprima por pantalla todas las tablas de multiplicar.

Tablas de multiplicar - Mozilla Firefox

Archivo Editar Ver Historial Marcadores Herramientas

file:///C:/Docun

Hotmail Acceso Seguro, Rural...

Tabla del 1:

1x1=1
 2x1=2
 3x1=3
 4x1=4
 5x1=5
 6x1=6
 7x1=7
 8x1=8
 9x1=9
 10x1=10

Tabla del 2:

1x2=2
 2x2=4
 3x2=6
 4x2=8
 5x2=10
 6x2=12
 7x2=14
 8x2=16
 9x2=18
 10x2=20

7. Hacer un programa que pida por teclado cuatro valores: el número de columnas y filas de una tabla y, la altura y anchura (en pixels) de sus celdas. Una vez tecleados estos valores, el programa pintará en la página web una tabla HTML del nº de filas por el nº de columnas tecleadas.

Ejemplo:

nº columnas --> 2 columnas
nº filas --> 2 filas
alto --> 50 pixels
ancho --> 50 pixels

8. Hacer un programa que pinte un tablero de ajedrez de 8x8 casillas usando dos for anidados. El programa pedirá solamente el ancho de la celda que será igual que el alto.

Ejemplo:

ancho y ancho --> 50 pixels

