

COLEXIO VIVAS .S.L.	RAMA:	Informática	CICLO:	DAM	
	MÓDULO	Linguaxe de Marcas e Sisremas de Xestión da infomación			CURSO: 1
	PROTOCOLO:	Exercicios	AVAL:	2	DATA:
	UNIDAD	COMPETENCIA	Javascript		

1. La función `math.random()` nos retorna un valor aleatorio entre 0 y 1. Hacer un programa que muestre en una ventana emergente un número aleatorio entre 0 y 100.
2. Crea un programa que muestre la suma de dos números que se le pasen por pantalla. (Puede ser necesario utilizar las funciones `parseInt()` o `parseFloat()`)
3. Crea una función que dada la variable `$radio` calcule el área de un círculo

A partir de aquí es necesario utilizar estructuras condicionales

4. Crea una función que dado un número entero determine si el número es par o impar.
5. Generar un valor aleatorio entre 1 y 5. Luego imprimir en castellano, dentro de una etiqueta html, el número (Ej. Si se genera el 3 mostrar en la página el string "tres").
6. Crea una función que compruebe si un número que se introduce en primer lugar es múltiplo de otro que se introduce en segundo lugar, y lo indique por pantalla.
7. El precio de la entrada a un museo varía dependiendo de la edad del visitante. Crea una función que muestre el precio dependiendo de la edad del visitante:
 - Si es menor de 8 años la entrada es gratis
 - Entre 9 y 16 años cuesta 5€
 - Entre 17 y 25 cuesta 8€
 - Entre 26 y 55 cuesta 10€
 - Entre 56 y 65 cuesta 5€
 - Para mayores de 66 es gratis
8. En el transporte público de una ciudad se permiten 4 tipos diferentes de mascotas hurones, perros, gatos y loros. Dependiendo del tipo pagan distinto precio, los hurones y gatos pagan 1€, los perros 1,5€ y los loros 2€. Utilizando la sentencia `switch-case`, crea una función que muestre lo que tiene que pagar la mascota por viajar. Si la mascota no se encuentra entre ninguna de las anteriores se debe mostrar el mensaje mascota no permitida.
9. En un Bingo para la tercera edad pueden participar ancianos entre 75 y 80 años, en caso de cantar bingo el premio es de 0,05€ multiplicado por su edad. Crea una función que devuelva la cantidad ganada dependiendo de la edad del jugador

A partir de aquí es necesario utilizar estructuras de bucles

10. Escribe un programa que pida un número entero positivo y calcule su factorial. Realizar el ejercicio con `For` y con `do...while`
11. Escribe un programa que pregunte cuantos números se van a introducir, pida esos números y calcule su suma.
12. Crea un programa que pida al usuario por pantalla que países le gustaría visitar y los vaya almacenando en una lista países. El programa terminará cuando el usuario introduzca un intro sin poner ningún otro país.
13. Crea una función que, dada una lista de nombres y una letra, devuelva el número de elementos que empiezan con dicha letra.
14. Modifica la función anterior para que cree una nueva lista que solo contenga estos elementos.
15. La serie de Fibonacci se forma sumando los dos números anteriores. Ejemplo: 1,2,3,5,8 Utilizando un bucle `while`, haz que se cree una serie de Fibonacci. La condición de parada será que el nuevo elemento calculado sea mayor que una variable `$fin=10000`.