

Tarea 3.2 - Estructuras Iterativas

1. Realiza un programa en JavaScript que pida un número por teclado que se encuentre entre 1 y 10 (requiere control de entrada), y muestre por pantalla la tabla de multiplicar de dicho número.
2. Crea un programa en JavaScript que lea 10 números por teclado, los sume y muestre por pantalla la suma total de dichos número junto con el valor medio.
3. Realiza un programa que lea por teclado 5 números y muestre por pantalla cuántos de ellos son pares y cuántos son impares.
4. Escribe un programa en JavaScript que pida datos aleatorios por teclado de forma indefinida, hasta que el usuario introduzca la palabra "parar" o "detener".
 - ✓ Será válida cualquier combinación de mayúsculas/minúsculas para detener el programa. **Ejemplo: PaRar, Parar, DeteNER... → El programa termina.**
5. Escribe un programa que permita introducir por teclado las notas (dicha nota debe estar entre 0 y 10 implica control de entrada) de todos los módulos del curso (debe preguntarse al user. cuántos módulos tiene) y muestre por pantalla la nota media obtenida.

Esta página dice

Introduce num de modulos del curso:

Aceptar Cancelar

Esta página dice

Introduce la nota del modulo 1

Aceptar Cancelar

↓

Esta página dice

Introduce la nota del modulo 4

Aceptar Cancelar

NOTA MEDIA DE LOS 4 MODULOS: 5.31

6. Escribe un programa en JavaScript que lea por teclado números enteros de forma indefinida, dichos números deberán acumularse y cuando la suma de los números introducidos por teclado sea mayor o igual a 50 el programa terminará.
7. Escribir un programa que permita emitir la factura correspondiente a una compra de artículos, siguiendo las siguientes indicaciones:
 - El usuario introducirá el número de artículos que se han adquirido.
 - El usuario introducirá uno tras otro el precio de todos los artículos que se han adquirido.
 - Al finalizar la entrada de los artículos, se pulsará s o S y se mostrará el precio total de la compra indicando el montante de compra sin IVA, la

cantidad de IVA que se sumará y el precio IVA incluido.

8. Escribir un programa que permita jugar al juego de las adivinanzas de números, siguiendo las siguientes instrucciones:
 - Un primer jugador introducirá un número por teclado (número debe controlarse que se encuentre entre 0 y 25).
 - El segundo jugador dispondrá de 4 oportunidades para adivinar el número.
 - El juego terminará una vez que el segundo jugador adivine el número o bien agote las oportunidades disponibles.

NOTA: Todos los ejercicios deben resolverse empleando estructuras repetitivas. Deberá realizarse un control de entrada para verificar la correcta entrada de valores correspondiente, indicando en su defecto el error de inserción introducido por el usuario.