**INSTRUCCIONES**

* Para recoger datos de usuario, no podremos utilizar formularios, habrá que utilizar la función *prompt*.
* Para mostrar datos por pantalla, tendremos que utilizar el método write del objeto document, que recibe como parámetro el HTML a insertar en la página. Ej.: *document.write (“Hola Mundo”);*

**EJERCICIOS**

1. Pregunta los siguientes datos al usuario y guárdalos en variables: nombre, edad, altura y casado (true o false) en variables. Muéstralas en la página web con saltos de línea.
2. Introduce dos números mediante caja de texto y muestra en pantalla la suma y la multiplicación de ambos.
3. Introduce un nombre y una nota mediante caja de texto. Si la nota es mayor o igual que 5, se debe mostrar el texto “nombre está aprobado con un xx”. Si la nota es menor que 5, se mostrará “nombre está suspendido con un xx” escrito en color rojo.
4. Hacer una página que pregunte al usuario el nombre y luego lo incluya en un saludo dentro del cuerpo de la página. Si el usuario no rellena el nombre, debe aparecer de nuevo la solicitud.
5. Hacer una Página web que genere una pirámide de 1 a 50, formada de la siguiente forma:

1   
22   
333   
4444   
55555   
666666   
7777777

Las filas impares irán en negrita y las pares en cursiva.

1. Dibuja la tabla de multiplicar del 1 al 10 (deben mostrarse las celdas de la tabla).
2. Genera una lista (<li>) mediante JavaScript de 100 elementos. El primer elemento de la lista tendrá como texto “100”, el segundo “99”…y así hasta que el último sea “1”. Cada uno de estos elementos será un enlace web a una página (ficticia) con el mismo nombre que el texto (“100.hml”, “99.html”…”1.html”).
3. Realiza el juego del ahorcado (un poco “cutre”).

A través de un prompt se pedirá al jugador 1 que ponga una palabra.

Se mostrará el número de letras al jugador 2 y este, irá introduciendo en cada ronda una letra a través de un prompt.

Cada vez que el jugador 2 rellene el prompt y pulse “Aceptar”, se mostrara en la página HTML:

* Las letras que ya ha utilizado y que no están en la palabra.
* El estado de como va la palabra. Ej.: si la palabra es “hola”, y ha introducido la “h” y la “l”, se mostrará: h \_ l \_
* La imagen del estado del ahorcado.

Se le seguirán pidiendo letras al jugador 2 hasta que adivine la palabra o hasta que esté ahorcado.

Si la letra está puesta en minúscula y el jugador la introduce en mayúsculas y es la misma, será válido (y viceversa).

Ayúdate de la clase string.

Usa las imágenes que se suministran.