



NORMAS GENERALES PARA LAS ACTIVIDADES

● Condiciones de entrega

- Se dispone de 1 sesión para realizar las actividades. Se entregarán en la fecha indicada. No se admitirán ejercicios entregados después de esa fecha.
- La entrega de todas las actividades se hará a través de GitHub y Aules.
- En GitHub, al repositorio LM subirás un directorio que deberá nombrarse con el nombre y primer apellido del alumno seguido de la frase “-actividades1-UT5”. *El nombre y los apellidos deben ir separados por una mayúscula*. En aules el enlace a ese repositorio.

● Condiciones de corrección

- Las actividades se deben realizar con un editor (Visual Studio Code por ejemplo)
- Se deben entregar los ficheros .html y .js que se generen.
- Si se detecta copia en alguna actividad se suspenderá automáticamente la unidad de didáctica a todos los alumnos implicados.
- Si se detecta copia de alguna página web de internet, automáticamente se suspenderá la actividad copiada.

● Calificación

- Existen tres actividades. Todas tienen la misma puntuación.
 - Las actividades se puntuarán dentro del apartado de procedimientos que es un 15% de la nota de la unidad.
-



Ejercicio 1. Escribir una función `MostrarTablaMultiplicar(num)`. El programa muestra por consola la tabla de multiplicar del número introducido:

5x1 = 5

5x2 = 10

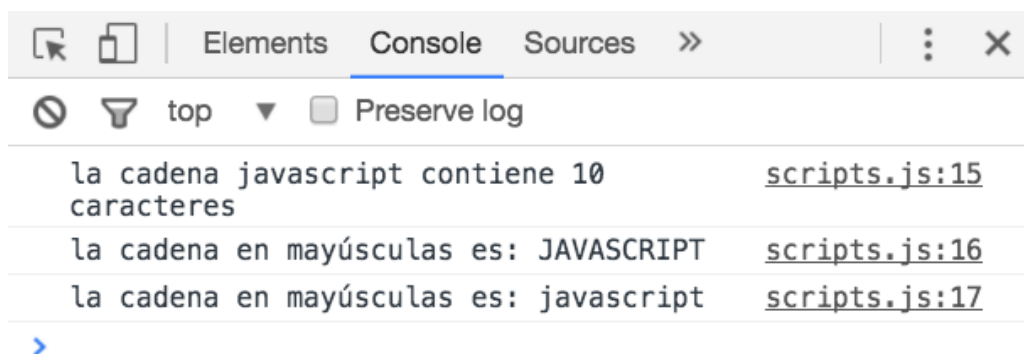
5x3 = 15

...

Ejercicio 2. Escribe una función que pregunte una temperatura en grados C. Debe sacar el valor en °C ,K, y Fh

Ejercicio 3. Escribe una función que reciba dos números. Si el primero es 0 devolverá el mensaje "El primer número es 0", si no devolverá la división. En el programa principal muestra lo que devuelva.

Ejercicio 4. Crea un programa que pregunte al usuario de introducir una palabra y que muestre por pantalla la siguiente información sobre la palabra elegida. Este sería el resultado para la palabra "javascript".



Ejercicio 5. Crea una función que le pida el nombre al usuario y compruebe que comienza por mayúscula. Informa al usuario de esto.



Ejercicio 6. Se pide una letra, si la letra es a, se escribirá en la pantalla **AZUL**, si la letra es v, se escribirá **VERDE** en la pantalla, si la letra es r, se escribirá **ROJO**, en otro caso se escribirá **NO LO SE**. Realízalo con SWITCH.

Ejercicio 7. Escribe un programa que indique si una persona está jubilada (con edad igual o superior a 65 años), solicitando su fecha de nacimiento expresada en día, mes y año (Dnac, Mnac y Anac) y la fecha actual expresada en día, mes y año (Dact, Mact y Aact).

Ejercicio 8. Escribe un programa que pida tres números y diga cuál es el mayor y cuál es el menor.

Ejercicio 9. Se pide una cantidad y su precio. Hay que hallar el total aplicando un tanto por ciento de descuento según la cantidad comprada.

CANTIDAD	DESCUENTO
0-10	0%
11-30	5%
31-50	10%
Más de 50	15%

Ejercicio 10. Escribir un programa que lea edades hasta que la edad leída sea cero y calcule cuántos menores hay (menores de 18 años), adultos (entre 18 y 65 años) y jubilados (aquellos con más de 65 años), mostrando el resultado en pantalla. En aquellos casos en los que se lea una edad no correcta (negativa o fuera del intervalo de 0 a 150 años) se escribir un mensaje de error en pantalla y se leerá otra edad.

Ejercicio 11. Escribir un programa que lea un número entero 'N' y muestre en pantalla los cuadrados y los cubos de los 'N' primeros números enteros.

Ejercicio 12. Hacer un programa que lee 30 números y determina cuáles y cuántos de ellos son múltiplos de 5.

Ejercicio 13. Escribe un programa que genere todos los números pares y múltiplos de 7 que hay entre 1 y N.

Ejercicio 14. Programa que lee una secuencia de números no nulos, terminada con la introducción de un 0, y obtiene e imprime el mayor.

Ejercicio 15. Programa que te haga una multiplicación con sumas sucesivas