

## Bucles 06.

Complicando el ejercicio de **Bucles 02.** Haz un programa que muestre las tablas del 1 al 10 todas seguidas.

- Pensad bien cómo resolverlo, recomendación: Escribe el resultado que queremos como comentario para descifrar el algoritmo que tienes que usar.
- 

## Bucles 07.

Escribe un programa que pida al usuario introducir un número entero entre 50 y 100, el cuadro de texto volverá a aparecer si el número es menor o mayor.

---

## Bucles 08.

En primer lugar se le pedirá al usuario que introduzca un número entre 2 y 10. Si el número no está entre estos dos valores, se le seguirá pidiendo hasta que introduzca el valor correcto. Una vez haya introducido un valor entre 2 y 10, se mostrará por consola la tabla de multiplicar del número elegido.

---

## Bucles 9.

Con un **while** construye y muestra por consola un "triángulo" de 7 líneas como el siguiente:

```
1  let estrellas = 7;
2
3  // resultado
4  *
5  **
6  ***
7  ****
8  *****
9  ****
10 *****
```

---

## Bucles 10.

Recorrer la siguiente lista con un bucle, imprimiendo el doble de cada número:

```
1
2  myList = [1,9,3,8,5,7];
3
```

---

## Bucles 11.

En un array cualquiera con 10 números, contar cuantos números positivos hay, cuantos negativos y cuantos ceros.

---

## Bucles 12.

Escribe un programa que pida un número mayor que 1 y que devuelva si el número es primo o no.

Un número es primo si **SOLO ES DIVISIBLE POR SÍ MISMO Y POR 1**

---

## Bucles 13. - ¡La guinda!

Hay que crear un programa de JS que permita adivinar un número secreto entre 1 y 100.

- Se considera que cuando el usuario introduce un valor, éste es siempre válido.
- Con cada intento del jugador, el programa le dice si el número secreto es mayor o menor.
- El jugador tiene 6 intentos para adivinar el número.
- Para crear un número aleatorio real utilizamos este código:

◦ `Math.floor(Math.random() * 100) + 1);`