

Bucles 01.

Crea un bucle que imprima por consola la lista de números del 1 al 30, incrementándose de 3 en 3.

```
1 // 3
2 // 6
3 // 9
4 // ...
```

Bucles 02.

Utiliza un bucle `for` para imprimir por la consola la tabla de multiplicar del 8.

Bucles 03.

Escribe un programa que saque una lista de números del 1 al 20 y que indique si el número es par o impar.

Bucles 04.

Haz un programa que pida una frase al usuario. Utilizando un `for...of` imprimiremos el número total de letras "a" que haya en la frase.

Bucles 05.

Escribe un programa que muestre los números del 1 al 50, con las siguientes excepciones:

- Para los múltiplos de 3, muestra en pantalla la palabra "Fizz" en lugar del número.
- Para los números múltiplos de 5, muestra en pantalla la palabra "Buzz" en lugar del número.
- Para los múltiplos de 3 y 5, muestra en pantalla la palabra "FizzBuzz" en lugar del número.

Bucles 06.

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

Bucles 07.

Escribe un programa que pida al usuario introducir un número entero mayor que 10, el cuadro de texto volverá a aparecer si el número es menor.

Bucles 08.

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 09.

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 10.

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

```
1  *
2  **
3  ***
4  ****
5  *****
6  *****
7  *****
```

Bucles 11.

Con el `for of`, crea un array con cinco nombres de persona y recórrelo mostrando el texto "Conozco a alguien llamado..."

Bucles 12.

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

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

Bucles 13.

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

Bucles 14. - ¡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);`