



**Ejercicio 1.** (2,75 puntos)

Tenemos una web con dos casillas `input type="text"` y un botón `input type="button"`. Al pulsar el botón se generará una tabla HTML de tantas filas y columnas como indiquen las dos casillas anteriores, la tabla tendrá bordes y un guión dentro de cada celda.

**Ejercicio 2.** (4 puntos)

Queremos recoger el nombre y edad de los inscritos a un evento informático desde una web. Cada vez que pulsemos en **inscribir** almacenaremos los datos de las casillas correspondientes del nuevo participante (borrando de ambas casillas los datos insertados), y en esa misma web a través de la pulsación en otro botón **listar** mostraremos todos los datos ya almacenados en la parte baja de la web.

Debemos tener en cuenta que no podrán participar personas de menos de 18 años, avisar con un mensaje de tipo ventana de alerta.

**Ejercicio 3.** (3,25 puntos)

Provocar que al pasar por encima de cualquiera de las 48 cartas de la baraja española, que están boca abajo, justo sobre la que se sitúe el ratón se colocará boca arriba y volverá a ocultarse cuando dejemos de estar encima. Optimiza el código.