

# 1.- Descripción de la tarea.



## Caso práctico

En **BK Programación** han decidido ponerse manos a la obra y **Antonio** comienza a estudiar los **fundamentos del lenguaje JavaScript**, (siempre bajo la tutoría de **Juan**, que estará ahí para ayudarle en todo momento).



En la unidad anterior **Antonio** analizó las posibilidades de los lenguajes de script, decidió qué lenguaje emplearía para la programación en el entorno cliente y vio cómo insertar en la página HTML dicho lenguaje de script.

Cómo han decidido emplear el lenguaje Javascript, lo primero que hará **Antonio** es ver los fundamentos de dicho lenguaje, y cuál es la estructura básica para comenzar a programar lo más pronto posible.

**Ada** está muy entusiasmada con este proyecto y está convencida de que **Antonio** será capaz de hacer ese trabajo sin ningún problema.

## ¿Qué te pedimos que hagas?

### Apartado 1

Realizar una pequeña aplicación en JavaScript que muestre lo siguiente:

- ✓ **Tabla de multiplicar del 7.**
- ✓ **Tabla de sumar del 8.**
- ✓ **Tabla de dividir del 9.**

Utilizar los tres tipos de bucles que hay en JavaScript (para cada número un tipo de bucle diferente).

### Apartado 2

Sabiendo que cuando desplazamos 1 bit a la derecha dividimos un entero por 2 y cuando lo desplazamos a la izquierda estamos multiplicando por 2. Tu aplicación también debe imprimir el resultado de las siguientes operaciones empleando desplazamiento de bits:

- ✓ **125 / 8 =**
- ✓ **40 x 4 =**
- ✓ **25 / 2 =**
- ✓ **10 x 16 =**