

## Bucles 06.

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 07.

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 08.

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 09.

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

---

## Bucles 10. - ¡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;`