**LENGUAJE DE MARCAS 01/12/2020 (Grupo B)**

1. En la parte superior de la web tendrás varias imágenes de monedas o billetes y en la parte inferior tendrás la imagen de una hucha. El juego consistirá en ir metiendo dinero a la hucha. Podrás arrastrar una moneda o un billete y si lo sueltas en la hucha, indicará que has ahorrado esa cantidad. En mitad de pantalla y con letras grandes debe aparecer cuánto dinero tienes ahorrado. (3 puntos)
2. Tienes que emular el funcionamiento de un semáforo, para ello puedes crear una tabla de 3 filas y una sola columna. El verde saldrá arriba, el amarillo en medio y el rojo abajo. El semáforo estará en verde 10 segundos, después en amarillo 2 segundos y en rojo 7 segundos. Esta secuencia no para nunca. (4 puntos)
3. Tienes que declarar un vector en el que cargues los días de la semana. En la web mostrarás en un encabezado H1 centrado, inicialmente el lunes. Debajo del encabezado meterás dos botones, con uno avanzarás y con otro retrocederás. Avanzar significará mostrar el día siguiente (después del domingo viene el lunes) y retroceder significará mostrar el día anterior (antes del lunes está el domingo). (3 puntos)