

U.T 03

EJERCICIOS 3. Estructuras de Control.

- 1.- Mostrar los números pares del 0 al número X.
- 2.- Calcular la media desde 0 a un número X, pudiendo seleccionar entre todos, pares e impares.
- 3.- Mostrar la tabla de multiplicar de cualquier número.
- 4.- A partir de un número decimal obtener el equivalente binario.
- 5.- A partir de un número decimal obtener el equivalente en hexadecimal.
- 6.- Crear un programa que calcule la potencia de un número, sin usar las funciones existentes, por ejemplo $2^3=8$.
- 7.- Crear un fichero JavaScript que indique si un número es primo o no.
- 8.- Crear un programa que imprima el siguiente dibujo por el log.

```
1*****
```

```
22****
```

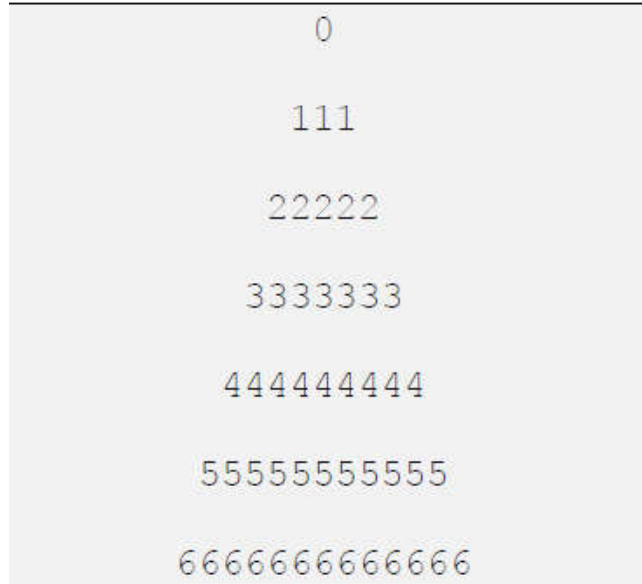
```
333***
```

```
4444**
```

```
55555*
```

```
666666
```

9.- Crear un programa que cree una pirámide con los números, por ejemplo si se quiere una pirámide de 7 pisos:



```
0
111
2222
333333
44444444
5555555555
666666666666
```

10.- Invertir la pirámide anterior