

PRÁCTICA 01 – Objeto predefinido Math y Number

Nota: Todos los números que visualices en estos ejercicios, visualízalos con el formato “es-ES”. Intenta utilizar el objeto Math y Number en todos los ejercicios con sus correspondientes propiedades y métodos.

1. Realiza un script que calcule el área de un cuadrado, triángulo, rectángulo y circunferencia. Pide al usuario los datos necesarios para hacer los cálculos.
2. Realiza un script que genere números aleatorios sin que se repitan comprendidos entre 1 y 100.
Nota: números es plural, pueden ser 2.
3. Realiza un script que genere 4 cuatro números comprendidos entre 1 y 50 y los compare. Muestra los números ordenados de menor a mayor por pantalla.
4. Realiza un script que cree un objeto de tipo Number con el valor de PI. Muestra por pantalla el valor de PI con 4 decimales.
5. Realiza un script que le pida al usuario números decimales con hasta 5 decimales (4.56675 o 3.4546), formatea la salida para que solamente queden números de 2 decimales y calcula el máximo y el mínimo de los valores introducidos. Sería recomendable validar que se introducen 5 decimales.