

ACTIVIDADES – BUCLES

1. Realizar una página con la que jugar al juego de adivinar un número entre 1 y 100. El formulario tendrá dos inputs para introducir valores y dos inputs tipo botón. Utilizaremos solo sentencias condicionales IF.

En primer lugar, se debe introducir el número de intentos posibles, el segundo input estará deshabilitado.

Adivina un número entre 1 y 100

Indica el número de intentos posibles:

Indica un numero entre 1 y 100:

Al pulsar en respuestas, habilitamos el segundo input y deshabilitamos el primero, de donde obtendremos el número de intentos posibles.

Adivina un número entre 1 y 100

Indica el número de intentos posibles:

Indica un numero entre 1 y 100:

Cada vez que pulsemos en Adivinar, iremos guiando al usuario hacia el número buscado, indicándole si el número introducido es superior o inferior.

Adivina un número entre 1 y 100

Indica el número de intentos posibles:

Indica un numero entre 1 y 100:

50 - El numero buscado es superior

Una vez introducido el número de intentos permitidos, ene ste caso 3, tendrá una última oportunidad para acertar:

Adivina un número entre 1 y 100

Indica el número de intentos posibles:

Indica un numero entre 1 y 100:

50 - El numero buscado es superior
75 - El numero buscado es superior
90 - El numero buscado es inferior

Si el usuario no acierta, mostrar un mensaje indicando que ha perdido y cual era el número buscado.

Adivina un número entre 1 y 100

Indica el número de intentos posibles:

Indica un numero entre 1 y 100:

Respuestas

Adivinar

50 - El numero buscado es superior

75 - El numero buscado es superior

90 - El numero buscado es inferior

HAS PERDIDO!! El numero era el 82

Si el usuario acierta, mostrar un mensaje indicando que acerto y el número introducido.

Adivina un número entre 1 y 100

Indica el número de intentos posibles:

Indica un numero entre 1 y 100:

Respuestas

Adivinar

50 - El numero buscado es inferior

25 - El numero buscado es superior

40 - El numero buscado es superior

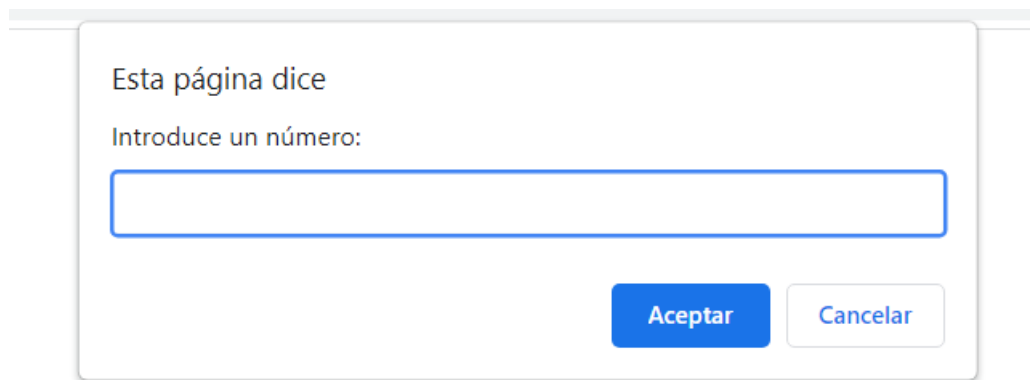
45 - El numero buscado es superior

47 - ACERTASTE!!

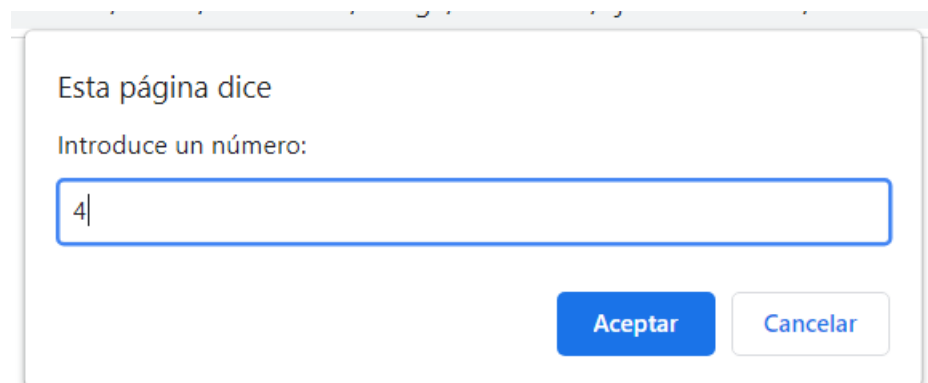
2. Realizar un programa que realice la suma de números positivos, mientras el usuario no introduzca un número negativo, si el usuario introduce un número negativo el ciclo termina. El número negativo ingresado no se suma a la suma. Utilizaremos el bucle while.

Para el juego usaremos el control **prompt** (control popup que muestra un input al usuario donde poder escribir), con la siguiente instrucción, mostramos el mensaje y recogemos el valor introducido:

```
numero = parseInt(prompt('Introduce un número: '));
```



A screenshot of a JavaScript prompt dialog box. The dialog has a title bar at the top. Inside, the text "Esta página dice" is displayed above the text "Introduce un número:". Below this text is a single-line text input field. At the bottom right of the dialog are two buttons: "Aceptar" (Accept) and "Cancelar" (Cancel).



A screenshot of a JavaScript prompt dialog box, similar to the one above, but with the number "4" entered into the text input field. The "Aceptar" and "Cancelar" buttons are still visible at the bottom right.

Esta página dice

Enter a number:

Aceptar Cancelar

Esta página dice

Enter a number:

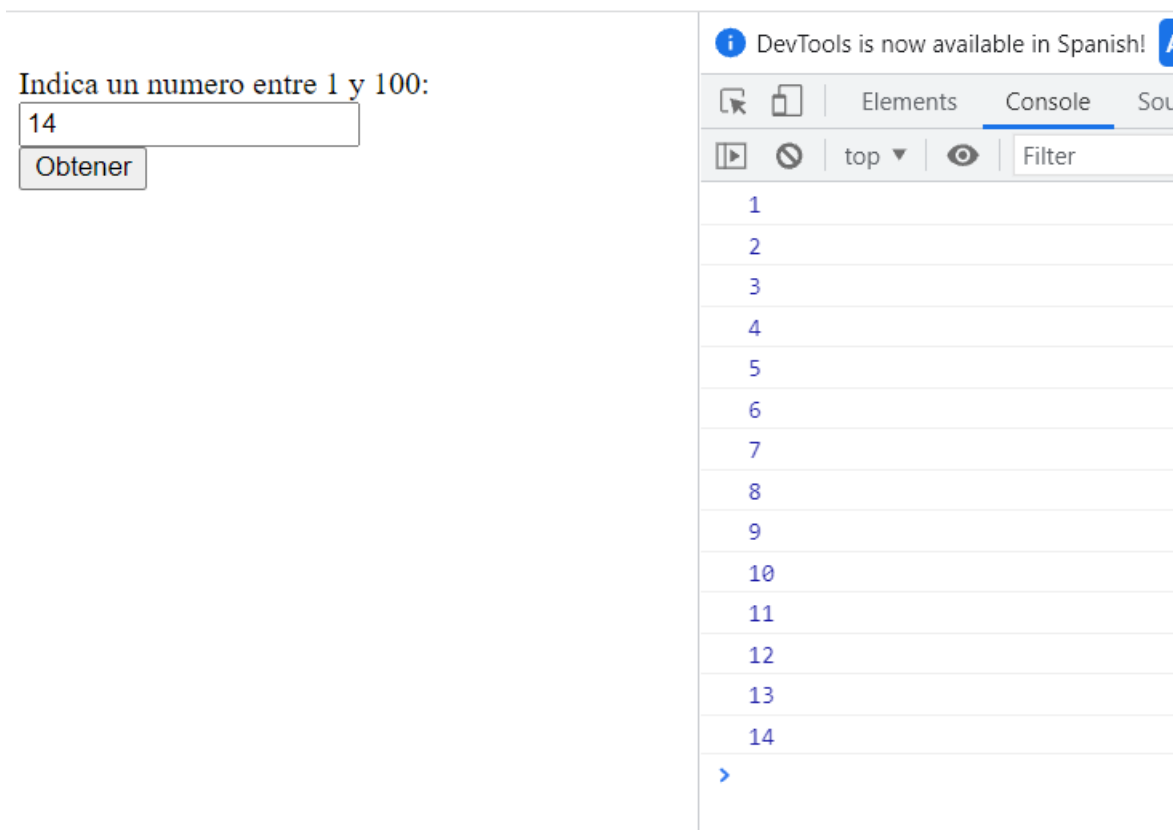
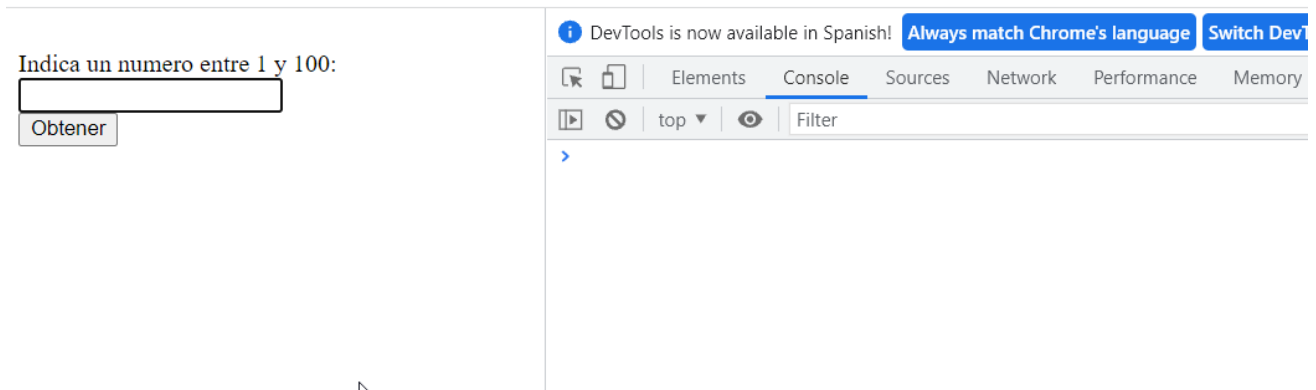
Aceptar Cancelar

Esta página dice

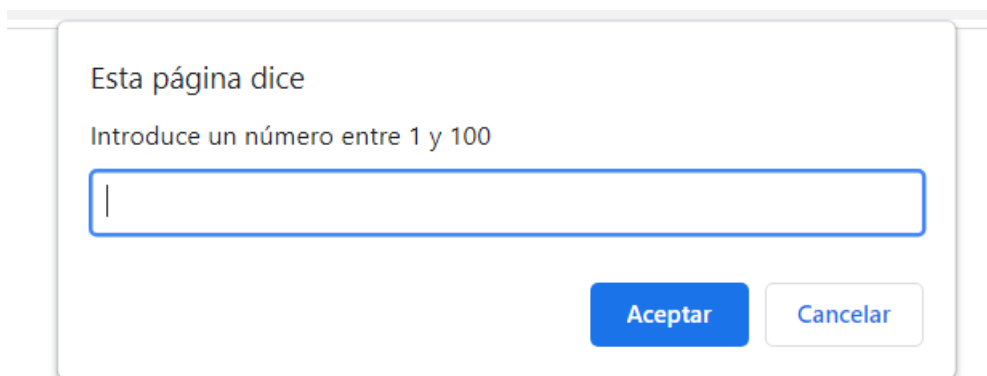
El resultado de la suma es: 14

Aceptar

3. Realizar un programa que solicite un número entre 1 y 100 y muestre por consola los números desde el 1 hasta el número indicado por el usuario. Será necesario la utilización de la instrucción `do while`.

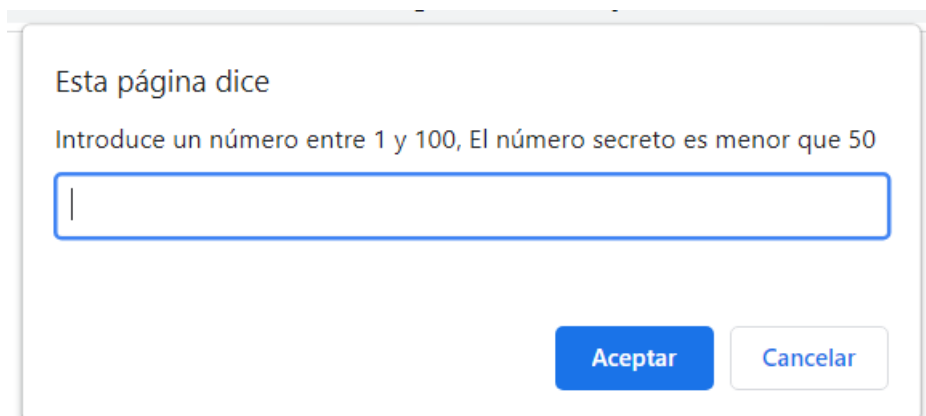


4. Este ejercicio será similar al primero en el que jugaremos a adivinar un número entre 1 y 100, pero en este caso vamos a utilizar el elemento **prompt**. En este caso deberéis de usar algún bucle para ir solicitando los números al usuario hasta que acierte, no habrá limite de intentos como en el ejercicio 1.



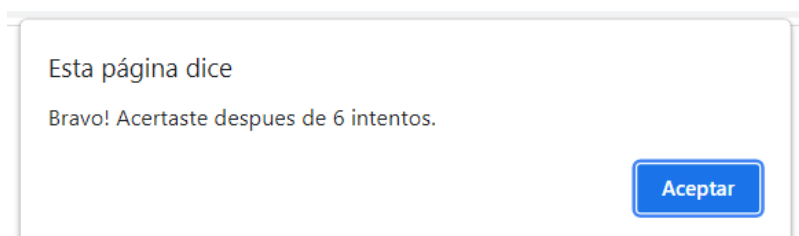
A screenshot of a JavaScript prompt dialog box. The text inside reads: "Esta página dice" followed by "Introduce un número entre 1 y 100". Below the text is a text input field with a blue border and a vertical cursor. At the bottom right, there are two buttons: "Aceptar" (Accept) in a blue box and "Cancelar" (Cancel) in a white box with a blue border.

La página debe ir diciendo si el número introducido es mayor o menor que el número buscado.



A screenshot of a JavaScript prompt dialog box. The text inside reads: "Esta página dice" followed by "Introduce un número entre 1 y 100, El número secreto es menor que 50". Below the text is a text input field with a blue border and a vertical cursor. At the bottom right, there are two buttons: "Aceptar" (Accept) in a blue box and "Cancelar" (Cancel) in a white box with a blue border.

Cuando el usuario acierte, se le debe indicar el número de intentos realizados.



A screenshot of a JavaScript alert dialog box. The text inside reads: "Esta página dice" followed by "Bravo! Acertaste despues de 6 intentos." (Note the typo 'despues'). At the bottom right, there is a single button: "Aceptar" (Accept) in a blue box.

5. Realizar un ejercicio que imprima un triangulo de 4 alturas de asteriscos:

```
  *
 ***
*****
*****
```

Dos espacios ocupan lo que un asterisco.