

Para los ejercicios 1, 2 y 3 utilizar “Hoja 01 Ejercicio 1-2-3.html”

BORRAR

Ejercicio 1

Introduce un Número entero

Ejercicio 2

Introduce dos números

Número 1

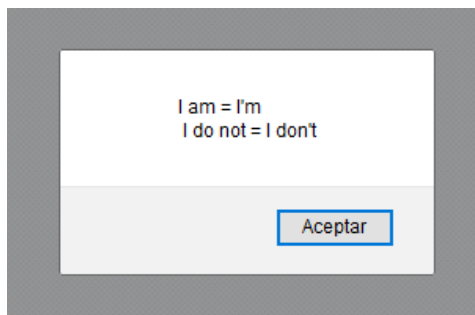
Número 2

Introduce la operación a ejecutar

Resultado

Ejercicio 3

1. Al pulsar el botón Ejercicio 1 se muestra la siguiente **alerta**:



2. Al pulsar el botón Ejercicio 2 se muestra una **alerta** que felicita al usuario si ha tecleado un número entero dentro de la caja de texto, le dice que lo intente de nuevo si es un número pero no entero y le regaña si ni siquiera es un número lo que ha tecleado.

Utilizar  
`document.getElementById("id").value`

3. El usuario tendrá que rellenar los dos números por pantalla y el símbolo de una operación: suma(+), resta(-), producto(\*), división(/). Al pulsar el botón Ejercicio 3 mostrar una alerta por cada error que haya cometido:
  - a. Alguna caja de texto se ha quedado vacía
  - b. Número 1 no es número
  - c. Número 2 no es número
  - d. Operación No es ninguna de las operaciones pedidas.

Si no hay errores (contarlos y si son 0) realizar la operación y mover el resultado a la caja de texto Resultado.

4. Pedir números enteros por teclado hasta que tecleen FIN y mostrar por pantalla su suma. De los números que no sean enteros nos quedamos con su parte entera. Los datos que no sean numéricos los ignoramos. **(Con prompt y un bucle)**
5. Recoger 5 cadenas por teclado y mostrar la que tenga mayor número de caracteres. **(Con prompt y un bucle)**

Utilizar

```
document.getElementById("id").value.length
```

6. **OPCIONAL** Pedir una nota por teclado, validar que sea un número entero entre 0 y 10. Si no lo es volverlo a pedir hasta que lo sea. **(Con prompt y un bucle)**  
Mostrar la correspondencia de dicha nota con los siguientes textos:
  - 0 a 4 Suspenso
  - 5-6 Aprobado
  - 7-8 Notable
  - 9-10 Sobresaliente