

1 Ejercicios

- 1.1. Imprimir los números del 1 al 100 de uno en uno como alerta
- 1.2. Imprimir sólo los números pares del 1 al 100 en log de consola
- 1.3. Imprimir sólo los números múltiplos de 20 del 1 al 1000 por pantalla
- 1.4. Dibujar un cuadrado por pantalla
- 1.5. Dibujar un rombo por pantalla
- 1.6. Imprimir por pantalla las tablas de multiplicar del 0 al 9
- 1.7. Página web ejecutada en bucle infinito que pregunta por una multiplicación y te responde con la solución mientras te vuelve a preguntar de nuevo.
- 1.8. Preguntar un número por input, después, imprimir todos los números impares hasta él
- 1.9. Preguntar un número de números a introducir, después, preguntar por esos números, por último, sacar por pantalla la suma de los mismos.
- 1.10. Preguntar por pantalla que se introduzca un número o un texto, si es número se buscan todos los divisores del mismo y si es texto se escribe cada uno de los caracteres en un salto de línea.
- 1.11. Preguntar por pantalla un número entero y que se imprima por pantalla un triángulo tipo:

```
1
3 1
5 3 1
7 5 3 1
9 7 5 3 1
```

- 1.12. Preguntar al usuario que escriba un texto, después que lo muestre de manera invertida (al revés)
- 1.13. Escribir un programa que muestre el eco de todo lo que el usuario introduzca hasta que el usuario escriba “salir” que terminará.

BIBLIOGRAFÍA

1. JavaScript: The Definitive Guide, 7th Edition
2. <https://lemus.webs.upv.es/wordpress/wp-content/uploads/2018/07/javascript-es6-ejercicios-resueltos-parte-1.pdf>, 19-03-2022
3. <https://www.mclibre.org/consultar/python/ejercicios/ej-for-1.html>, 19-03-2022
4. <https://aprendeconalf.es/docencia/python/ejercicios/bucles/>, 19-03-2022