

Actividades - Responde y/o documenta con capturas de pantallas donde se pueda verificar tu autoría:

- 1. Escribe un programa que verifique si el número introducido por *prompt* es positivo, negativo o cero e imprima el resultado. (*if*) (0,5 puntos)
- 2. Creaun programa que determine, por la edad introducida, si una persona es menor de edad, adulta o anciana. (if) (0,5 puntos)
- 3. Crea un programa por el que se pueda introducir dos números e imprima el mayor. (*if*) (0,5 puntos)
- 4. Crea un programa que lea tres notas, calcule la media e indique si la persona está aprobada o suspensa. (*if*) (0,5 puntos)
- 5. Sobre frutasana.html: (switch-if) (0,75 puntos)
  - Comprueba su funcionamiento y que no tiene errores. Mejóralo!
  - A la sentencia switch le falta un default. Añádelo al final de la sentencia switch, y pon el texto "Nunca he visto esa fruta".
  - Eliminalas sentencias switchy case. Debes emplear la sentencia if
    para reproducir el mismo comportamiento. (frutas ana\_if.html)
- 6. Convierte un número del 1 al 12 en el nombre del mes correspondiente. El programa debe solicitar al usuario que ingrese un número del 1 al 12 y luego mostrar el nombre del mes asociado. (*switch*) (0,75 puntos)

## Ejemplo:

Ingresa un número del 1 al 12 para saber el mes correspondiente: 9 El mes correspondiente al número 9 es: Septiembre



- 7. En un restaurante los clientes pueden pedir menú de carne, pescado o verdura, utilizando el comando prompt(). Vamos a implementar una aplicación que recomiende al cliente la bebida más adecuada dependiendo del tipo de menú que haya pedido el cliente: (switch) (0,75 puntos)
  - a. Si pide carne se le recomendará como bebida "Vino tinto".
  - b. Si pide pescado se le ofrecerá "Vino blanco".
  - c. Si pide verdura se le ofrecerá "Agua".
  - d. Si no elije el menú de la lista aparecerá la frase "Escriba carne, pescado o verdura."

Puedes mostrar la salida por el método que prefieras.

- 8. Escribe un programa que imprima por consola los números pares del 2 al 30 excepto los que sean múltiplos de 3. (for con contador) (0,75 puntos)
- 9. Escribe un programa que imprima por consola las potencias de 2 desde el 5 al 300. (*for* con contador) (0,75 puntos)
- 10. El factorial de un número entero n es una operación matemática que consiste en multiplicar ese número por todos los enteros menores que él: n x (n-1) x (n-2) x ... x 1. Así, el factorial de 5 (se escribe 5!) vale 5! = 5 x 4 x 3 x 2 x 1 = 120. Haz un script que calcule el factorial de un número entero. (for con contador) (1 punto)
- 11. Utiliza el bucle *for* para crear por consola un patrón como el que se muestra a continuación: (*for*) (1 punto)



- 12. Utilizando el método prompt(), solicita al usuario que introduzca un carácter cualquiera. Repite el ejercicio anterior usando el bucle *while*, pero al dibujar el patrón anterior por la consola utiliza el carácter introducido por el usuario. (0,75 puntos)
- 13. Repite el ejercicio anterior utilizando el bucle *do...while*. Solicita al usuario que introduzca un número para indicar la cantidad de líneas que quiere imprimir. (0,5 puntos)
- 14. Haz un programa para que el usuario juegue a adivinar un número. Obtén un número al azar (busca por internet cómo se hace o simplemente guarda el número que quieras en una variable) y ve pidiendo al usuario que introduzca un número. Si es el que busca le dices que lo ha encontrado y si no le mostrarás si el número que busca el mayor o menor que el introducido. El juego acaba cuando el usuario encuentra el número o cuando pulsa en 'Cancelar' (en ese caso le mostraremos un mensaje de que ha cancelado el juego). (1 punto)