

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. Crea un 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”.
 - Elimina las sentencias *switch* y *case*. Debes emplear la sentencia *if* para reproducir el mismo comportamiento. (*frutasana_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

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)