

BUCLES

1. Crea un programa con una variable llamada contador que empiece con un valor de 0, y que mediante un bucle muestre por pantalla el valor de la variable hasta llegar a 10. Una vez llegado a 10, el programa debe finalizar. Hazlo con while y con for

2. Crea un programa que pregunte una y otra vez si desea continuar con el programa. Siempre que se conteste S o s (en mayúsculas o en minúsculas), el programa deberá seguir ejecutándose, volviendo a preguntar al usuario si quiere seguir con el programa. Por otro lado, si el usuario responde N o n (en mayúsculas o minúsculas), el programa finalizará. (Pista: recuerda la función 'prompt', puedes buscarla en internet)

BUCLES

3. Crea un programa que servirá para gestionar tus ahorros. Al inicio el usuario deberá introducir cuanto dinero quiere ahorrar. Una vez sepamos esta cantidad preguntaremos al usuario "¿Cuánto dinero has ahorrado hoy?" y sumaremos esta cantidad a el dinero total ahorrado, una vez el dinero ahorrado sea igual o superios que el ahorro deseado del usuario terminaremos el programa y le diremos Felicidades!.