

Práctica 01

Nota: Avise al profesor para revisar los ejercicios al llegar al ejercicio 7.

Realiza los siguientes ejercicios. La página deberá preguntar mediante `prompt` qué ejercicio quiere ejecutar, y mediante un `switch` ejecutar una función con el código de ese ejercicio. Utilice `prompt` para la entrada de datos y `document.write` para la salida. Estos son los ejercicios:

1. Diseñar un algoritmo que lea 3 números enteros positivos distintos e imprima el mayor valor de los 3. Supondremos que los 3 números que se leen son distintos.
2. Efectuar un algoritmo que averigüe si un número positivo es par o impar. El programa leerá un número entero positivo y dará el resultado.
3. Diseñar un algoritmo para sumar los 100 primeros números naturales entre sí.
4. Diseñar un algoritmo para sumar los 100 números siguientes a un valor entero positivo que deberá leer. El algoritmo primero leerá un valor entero positivo, luego calculará el dato y por último mostrará el resultado.
5. Diseñar un algoritmo que lea 3 números enteros positivos distintos e imprima el mayor y el menor valor de los tres. Observe que hay muchas formas de hacerlo. Intente encontrar la más eficiente (la que realice menos operaciones entre los números).
6. Diseñar un algoritmo para leer una lista de números positivos y escribir, después de leerla, el valor máximo y el mínimo de esa lista. El algoritmo leerá un número tras otro hasta que se introduzca un número negativo. Es decir, el algoritmo dejará de leer números cuando lea un número negativo y, entonces, mostrará los valores resultantes.
7. Diseñar un algoritmo para convertir temperaturas en grados Fahrenheit a grados Celsius. El programa terminará cuando lea una temperatura igual a 999. Como todo el mundo sabe, la relación entre grados Fahrenheit (F) y grados Celsius (C) viene dada por: $C = 5/9 (F - 32)$. Compruebe si 50 ° Fahrenheit da 10°Celsius.
8. Pedir al usuario la velocidad media en kilómetros/hora y los segundos invertidos en un cierto trayecto y calcular el total de metros recorridos.
9. Hacer una conversor de moneda, pidiendo en primer lugar al usuario la moneda de inicio, la de cambio, y la cantidad a calcular. Las monedas podrá ser: dólar(\$), euro(€) o libra (£). Utilice la conversión: 1€=1.11\$ y 1€=0.84£. Compruebe estas opciones:

1€	1.11\$
0,9€	1\$
1€	0,84£
1,19€	1£
1\$	0,76£
1,32\$	1£

10. Mostrar todos los números existentes en un rango A .. B, donde A y B son valores pedidos al usuario. El rango puede ser creciente o decreciente, que será solicitado con un "confirm".
11. Mostrar todos los múltiplos de 5 entre 50 y 100.
12. Mostrar todos los múltiplos de X entre A y B. Pedir X, A y B al usuario.