

## Sistemas Microinformáticos y redes

### Javascript\_Bucles WHILE

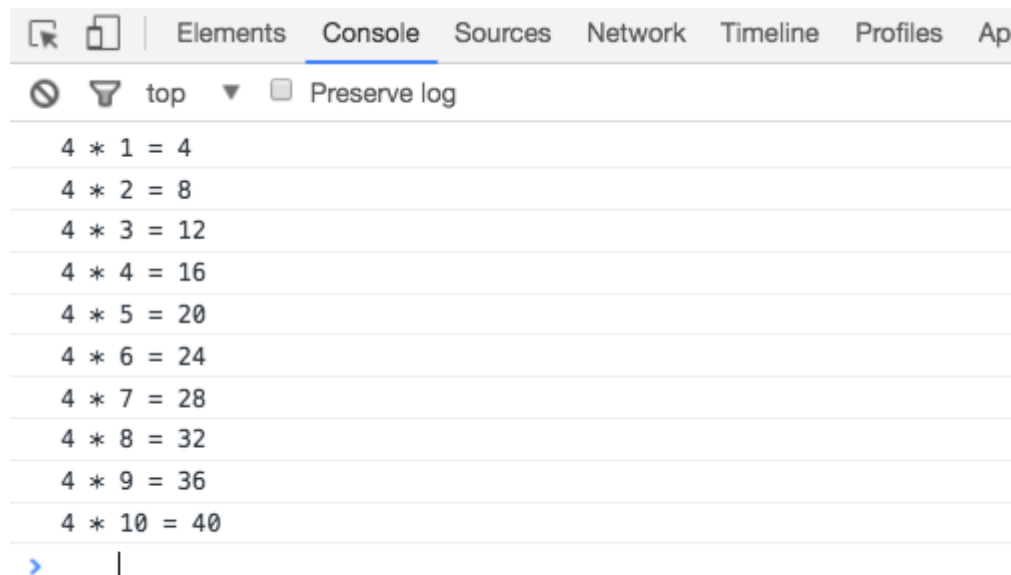
**Actividad 1.** Escribe un programa que saque por pantalla los números del 1 al 20, en orden descendente.

**Actividad 2.** Escribe un programa que pida al usuario introducir un número entero entre 50 y 100, el cuadro de texto volverá a aparecer si el número es menor o mayor.

**Actividad 3.** Escribe un programa que pida al usuario una letra y que para salir del programa, dicha letra deba ser una x.

**Actividad 4.** Escribe un programa que muestre por pantalla una tabla de multiplicar.

En primer lugar se le pedirá al usuario que introduzca un número entre 2 y 10. Si el número no está entre estos dos valores, se le seguirá pidiendo hasta que introduzca el valor correcto. Una vez haya introducido un valor entre 2 y 10, se mostrará por consola la tabla de multiplicar del número elegido.



```
4 * 1 = 4
4 * 2 = 8
4 * 3 = 12
4 * 4 = 16
4 * 5 = 20
4 * 6 = 24
4 * 7 = 28
4 * 8 = 32
4 * 9 = 36
4 * 10 = 40
```