

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.

```
var numero = 20; // Valor inicial que permite entrar en el bucle
while ((numero >=1) {
    Document.write (número + "<br>");
    numero--;
}
```

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.

Solución:

```
var numero = 0; // Valor inicial que permite entrar en el bucle
while ((numero < 50) || (numero > 100)) {
    numero = parseInt(prompt("Para terminar el bucle, introduce un número
entre 50 y 100:"));
}
```

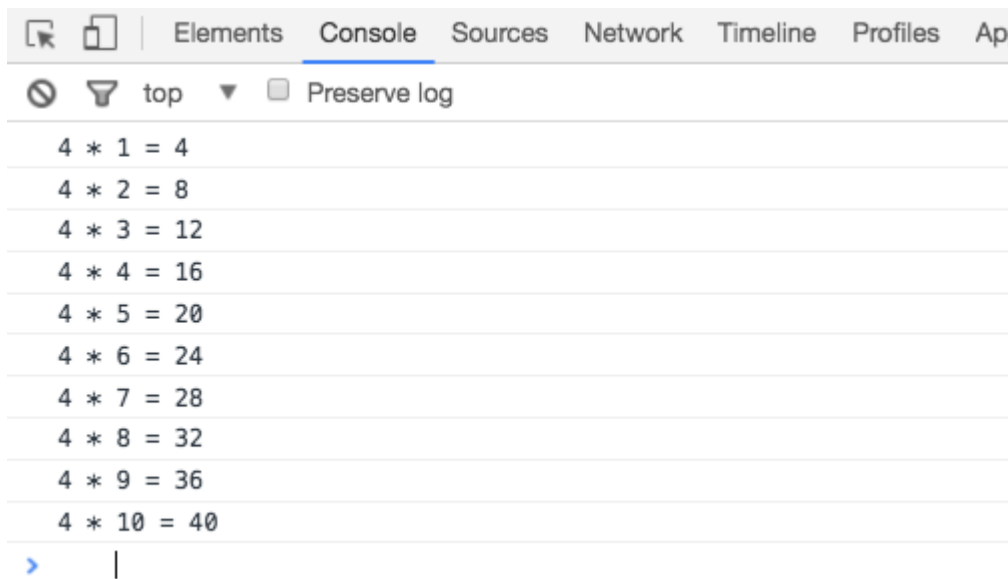
Actividad 3. Escribe un programa que pida al usuario una letra y que para salir del programa, dicha letra deba ser una x.

Solución:

```
1 var letra = "";
2 while (letra !== "x") {
3     letra = prompt("Introduzca la letra x para salir:");
4     console.log(letra);
5 }
```

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.



Solución:

```
var numero = 0; // Valor inicial que permite entrar en el bucle
while (numero < 2 || numero > 10) {
    numero = parseInt(prompt("Elige una tabla de multiplicar entre 2 y 10"));
}
var i = 1; // Variable contador. Usamos el incremento para obtener el valor de
cada vuelta
while (i <= 10) {
    Document.write(numero + " * " + i + " = " + numero * i + "<br>");
    i++;
}
```