

Sistemas Microinformáticos y redes

Javascript_Estructura SWITCH

Actividad 1. Confeccionar un programa que solicite que ingrese un valor entre 1 y 5. Luego mostrar el valor ingresado. Mostrar también un mensaje de error en caso de haber ingresado un valor que no se encuentre en dicho rango.

Actividad 2. Escribe un programa que pida al usuario el número del mes (un número entre 1 y 12) y que muestre el número de días que tiene ese mes. No tendremos en cuenta los años bisiestos. Si se introduce un número mayor que 12 o menor que 1, se mostrará un mensaje indicando al usuario que el mes elegido es incorrecto, pero no se volverá a pedir.

Ayuda: deberás usar alguna otra estructura de control de flujo.

Actividad 3. Ingresar por teclado el nombre de un color (rojo, verde o azul), luego mostraremos un mensaje indicando el color ingresado. Si el usuario no ingresa uno de los colores válidos, deberemos pedírselo de nuevo.

Ayuda: deberás utilizar una estructura repetitiva además del Switch.