

## Trabajando con números aleatorios, bucles, condicionales y funciones asíncronas

1. Realiza un documento html con JavaScript que trabaje con el objeto matemático Math para generar números aleatorios entre 0 y 5. Nuestro script invitará al usuario que escriba un número comprendido en este rango y nos dirá si hemos acertado o no.
2. Escribe un juego en JavaScript que muestre cuadrados o círculos de diferentes tamaños y colores mostrando en pantalla el tiempo de reacción del usuario al hacer click en las formas. Cuando el usuario haga clic en la forma aparecerá una nueva tras un intervalo de tiempo aleatorio de 2 segundos.
3. A partir del fichero *patitosACompletar.html* completa los \*\*\*\*\* para que el código funcione correctamente.